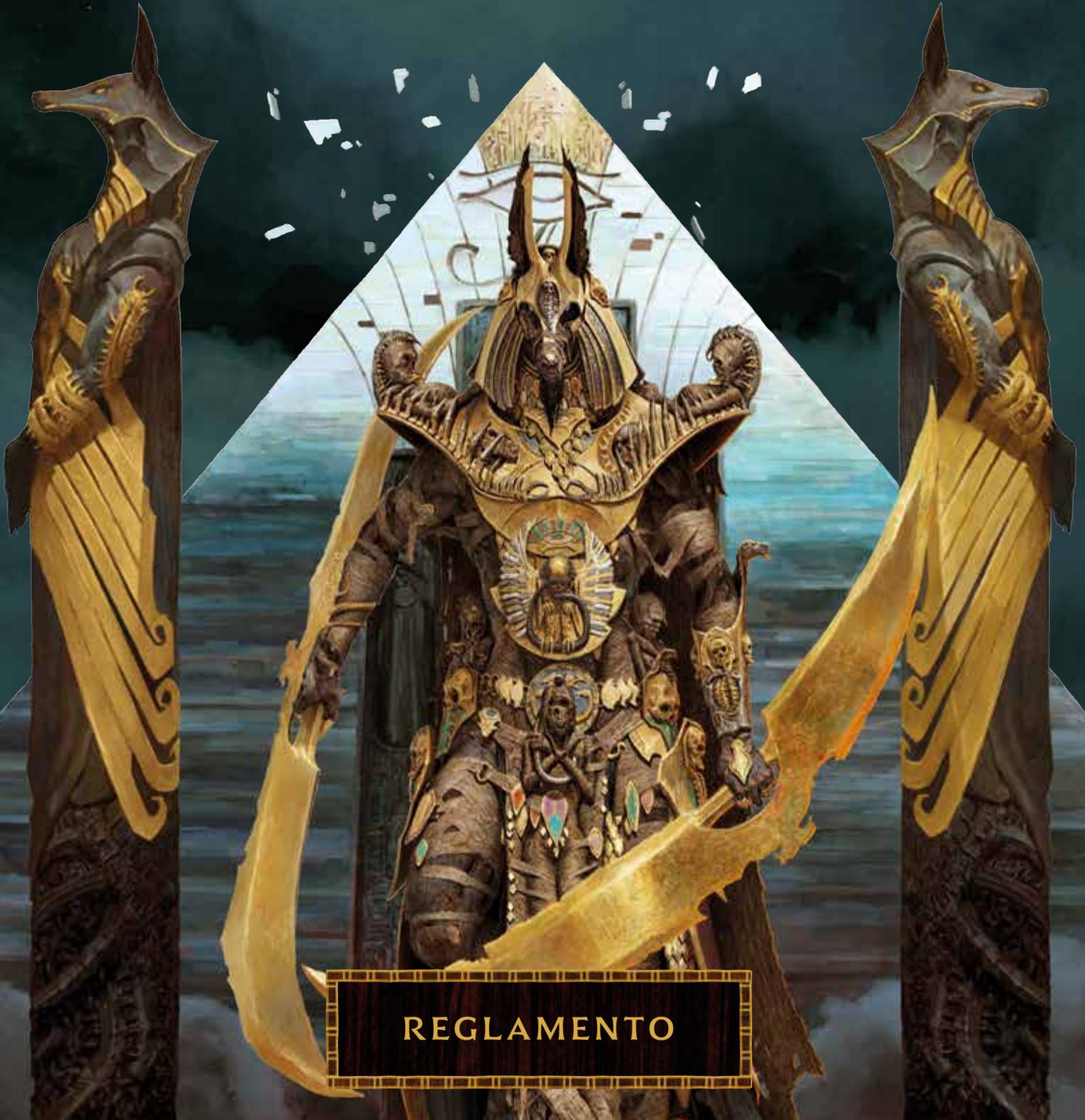




ANKH

— DIOS DE EGIPTO —



REGLAMENTO

ÍNDICE GENERAL



RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	3
CONTENIDO	4
CONCEPTOS BÁSICOS	7
Adyacencia.....	8
Miniaturas.....	8
Monumentos.....	8
Hoja de Acciones y Eventos.....	9
Hoja de Dios.....	10
Devoción.....	11
Cartas de Batalla.....	11
PREPARACIÓN	12
CÓMO GANAR LA PARTIDA	13
EL JUEGO	13
ACCIONES	14
Mover miniaturas.....	15
Invocar miniatura.....	16
Ganar Adoradores.....	17
Desatar el poder del Ankh.....	18
Controlar Custodios.....	18
EVENTOS	19
Control de Monumento.....	20
Caravana de dromedarios.....	21
Conflicto.....	22
Dominio.....	22
Batallas.....	23
Fusionar Dioses.....	25
Reglas para Dioses fusionados.....	26
Dioses olvidados.....	27
CARTAS Y PODERES	28
Poderes del Ankh.....	28
Cartas de Batalla.....	29
Los Dioses de Egipto.....	30
Los Custodios de la humanidad.....	31
CRÉDITOS	31
RESUMEN DE LAS REGLAS	32



RESUMEN



Ankh: Dioses de Egipto es un juego competitivo de 2 a 5 jugadores ambientado en la mitología del antiguo Egipto durante la transición del politeísmo al monoteísmo.

Cada jugador controla a un Dios ancestral y su objetivo es reunir la **Devoción** necesaria para convertirse en el único Dios de Egipto. La Devoción se obtiene erigiendo **Monumentos** en su honor y combatiendo en Conflictos contra los demás Dioses. Pero necesitarás conseguir **Adoradores** y sacrificarlos para erigir Monumentos o aumentar los **poderes del Ankh** de tu Dios.

Con el paso del tiempo, los Monumentos se asociarán a Dioses diferentes y los míticos **Custodios** se unirán a la contienda, las Caravanas de dromedarios dividirán las tierras de Egipto y, posiblemente, dos Dioses se **fusionarán** para dar forma a un nuevo ser divino. ¡Pero solo uno (o tal vez ninguno) se alzará al final como el único Dios de Egipto!

CONTENIDO DIGITAL GRATUITO

**¡CONSÍGUELO
AQUÍ!**



CMON.COM/Q/ANK001/R

INTRODUCCIÓN

En la antigüedad los pueblos florecían a lo largo del cauce del majestuoso Nilo, se alimentaban de sus aguas y se nutrían de sus bendiciones. Conforme los pueblos prosperaban, también lo hacían sus dioses. Sus adoradores erigían monumentos, realizaban ofrendas y sacrificios y veneraban su carácter divino. A cambio, los dioses les concedían conocimientos, herramientas y riquezas. Pero a algunos de estos seres divinos les fue mejor que a otros.



Aquellos que recibían una devoción constante se tornaron poderosos, pujantes e influyentes. Podían extender su mano y moldear el mundo a su antojo. Aquellos cuyos nombres ya no se pronunciaban en los labios del pueblo se tambaleaban, marchitos, y sus poderes menguaban. El cambio había llegado a las tierras del Nilo. Y con el cambio sobrevino la guerra.

Los dioses nunca habían fraternizado entre ellos, y ahora, al ver su existencia amenazada, los más poderosos aúnan sus fuerzas, reúnen a sus devotos y marchan a la guerra.

Al final, cuando la arena del desierto se asiente, la sangre se seque y los vientos cedan ante las suaves brisas, solo un dios saldrá triunfante en la nueva era del monoteísmo. ¿Serás tú ese dios?

CONTENIDO



1x Dios Anubis



6x Guerreros de Anubis



1x Dios Amón



6x Guerreros de Amón



1x Dios Osiris



6x Guerreros de Osiris



1x Diosa Isis



6x Guerreros de Isis



1x Dios Ra



6x Guerreros de Ra



10x peanas grandes (2 por Dios)



10x peanas pequeñas (2 por Dios)



2x Androesfinges



3x Momias



2x Escorpiones gigantes



2x Apep



3x Satet



3x Gatos momia



30x Dromedarios



1 tablero



1 hoja de Devoción



1 hoja de Acciones y Eventos



5 hojas de Dios



5 hojas de Dios fusionado



5 cartas de ayuda



35 cartas de Batalla (7 por cada Dios)



6 cartas de Custodio



75 fichas de Ankh (15 por Dios)



5 indicadores de Devoción (1 por Dios)



70 fichas de Adorador



1 ficha de Evento



4 indicadores de Acción



10 Pirámides



10 Templos



10 Obeliscos



4 peanas para indicadores de Acción



2 piezas de Ciudad



8 fichas de Orden de conflicto



1 ficha de Amón



3 fichas de Sol



1 ficha de Desempeate en batalla



3 piezas de Inframundo



1 Cuaderno de escenarios



1 Reglamento

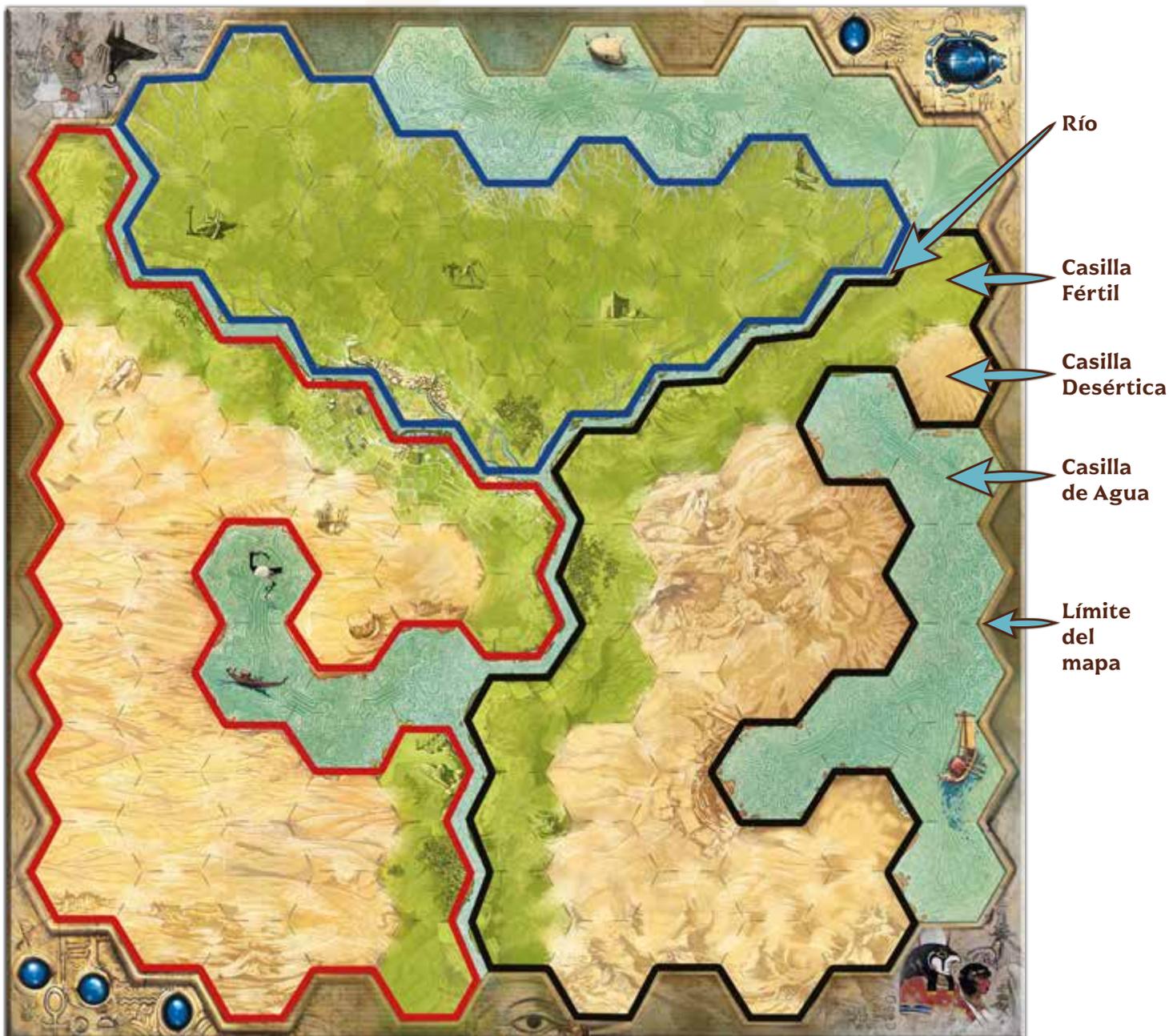
CONCEPTOS BÁSICOS



TABLERO

El tablero de *Ankh: Dioses de Egipto* representa el antiguo Egipto, donde el caudaloso río Nilo divide la tierra en tres **regiones** distintas: el Delta del Nilo, Egipto oriental y Egipto occidental. Hay algunas configuraciones de escenarios de juego, así como algunos eventos, que ubicarán **Caravanas de dromedarios** para subdividir estas regiones en dos o más regiones más pequeñas que pueden alterar enormemente el equilibrio de poder entre los Dioses. Cada región del tablero está formada por **casillas** hexagonales

que pueden ser **Fértiles** (verdes) o **Desérticas** (amarillas). Cada casilla puede estar vacía u ocupada solo por una **miniatura** o un **Monumento** al mismo tiempo. Las casillas azules representan casillas de Agua y, por regla general, no pueden estar ocupadas. Las casillas de **Agua** forman parte de la región a la que están adyacentes y se consideran adyacentes a todas las casillas que la rodean. A lo largo de la partida, y debido a la lucha de los Dioses por convertirse en el único Dios de Egipto, se producirán **Conflictos** en cada región.



ADYACENCIA

Las miniaturas y los Monumentos se encuentran **adyacentes** entre sí siempre que ocupen casillas que compartan uno de los lados del hexágono y **estén en la misma región**. Las casillas divididas por un Río o por un Dromedario no son adyacentes. Esto se aplica en **TODOS** los casos en los que se use el término **adyacente**.



Ejemplo: el Guerrero se encuentra adyacente a la Pirámide, pero no al Escorpión gigante, ya que este último se encuentra en otra región.

MINIATURAS

Todos los Dioses de Egipto están representados por una miniatura de gran tamaño y vienen acompañados de su propio grupo de Guerreros. Durante la partida, los jugadores también pueden obtener el control de seres míticos llamados Custodios. Mientras no las uses, debes dejar las miniaturas en tu reserva, junto a tu hoja de Dios.

Cada miniatura tiene una fuerza básica de 1, pero las capacidades individuales de los Custodios, los poderes de los Dioses o los poderes del Ankh pueden aumentar esa cantidad.



Dioses: los Dioses de Egipto son poderosos seres inmortales con capacidades únicas. **¡NUNCA SE PUEDE MATAR A UN DIOS!** Ni siquiera cuando un efecto de juego indique que todas las miniaturas deben morir: las miniaturas de los Dioses sufren ese efecto.



Guerreros: cada Dios tiene un ejército personal de 6 Guerreros que pueden combatir en las batallas y controlar zonas estratégicas.



Custodios: hay muchas criaturas legendarias y deidades menores que servirán a cualquier Dios que muestre verdadero poder. Cada Custodio tiene una capacidad única y proporciona fuerza en las Batallas. Los jugadores pueden hacerse con el control de estos Custodios desatando los poderes del Ankh (consulta la página 18).



Caravanas de dromedarios: se utilizan para dividir el tablero de juego en regiones diferentes. Ten en cuenta que, a pesar de que los Dromedarios están representados por miniaturas de plástico, no se consideran miniaturas a efectos de reglas y **no** pueden estar bajo el control de ningún jugador.

MONUMENTOS

Los Dioses egipcios obtienen su poder de los Monumentos y, si controlan Monumentos, captan más Adoradores, lo cual es vital para aumentar el poder de un Dios. Hay 3 tipos de Monumentos: Obeliscos, Templos y Pirámides. Un Monumento pasa a estar bajo el control de un Dios si tiene una de las fichas de Ankh de ese Dios. Cada Monumento solo puede estar controlado por un Dios al mismo tiempo. Los Monumentos sin fichas de Ankh se consideran Monumentos neutrales.

Obelisco



Pirámide



Templo



Los jugadores utilizan sus fichas de Ankh para señalar los Monumentos que controlan.

HOJA DE ACCIONES Y EVENTOS

Durante la partida, los jugadores se turnan para realizar **acciones** que les permitirán mover sus miniaturas por el tablero para controlar territorios clave, invocar Guerreros y Custodios que combatan contra sus oponentes, ganar Adoradores y desatar nuevos poderes del Ankh. Estas acciones se muestran por separado en la parte superior de la hoja de Acciones y Eventos y están divididas en cuatro **medidores de Acción** en los que se sitúan sus correspondientes indicadores. Cada vez que un jugador realice una acción en particular el indicador de esa acción avanzará una casilla hacia la derecha en su medidor. Las acciones se explican con más detalle en la página 14. Cuando el indicador de una acción alcance el final de su medidor, tendrá lugar un **evento**.

Atención: la casilla inicial de cada indicador de Acción depende del número de jugadores que haya en la partida. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, los indicadores de Acción se sitúan en las casillas señaladas con un «3j», tal y como se muestra en el diagrama de esta página. Siempre que un indicador alcance el final de su medidor de Acción dará lugar a un evento y deberás devolver el indicador a su casilla inicial.

Consejo: a fin de evitar equivocaciones, puedes emplear las fichas de Ankh de un Dios que no participe en la partida para tapar aquellas casillas que no pueden utilizarse.

El **registro de Eventos** se encuentra en la parte inferior de la hoja de Acciones y Eventos y sirve como línea cronológica de la partida. Cuando la acción elegida por un jugador provoca un evento, la ficha de Evento avanza 1 casilla en el registro, lo que desencadena un evento específico. Esto se explica en detalle en la página 19.

ACCIONES

MOVER MINIATURAS

5j 4j 3j 2j

INVOCAR MINIATURA

5j 4j 3j 2j

GANAR ADORADORES

5j 4j 3j 2j

DESATAR EL PODER DEL ANKH

5j 4j 3j 2j

EVENTOS

Evento de Control de Monumento

Evento de Conflicto

Evento de Caravana de dromedarios

(+5j) Fusiona 2 Dioses

Elimina Dioses en rojo

Final de la partida

Casilla inicial del indicador de Acción para partidas de 5, 4, 3 o 2 jugadores

HOJA DE DIOS

Cada Dios de Egipto dispone de su propia hoja de Dios, que describe su naturaleza divina y su **capacidad única** (disponible desde el inicio de la partida). Durante el transcurso de la partida, los Dioses adquieren nuevos Adoradores y pueden obtener **poderes de Ankh** que les otorgan nuevas capacidades. Los doce poderes del Ankh se agrupan

en tres niveles organizados en tres columnas en la hoja de Dios. Un Dios puede tener hasta dos poderes del Ankh desbloqueados en cada columna (dos poderes de nivel 1, dos de nivel 2 y dos de nivel 3). Desbloquear los poderes del Ankh también puede atraer el servicio de los legendarios Custodios (consulta la página 18).

Poder del Ankh desbloqueado

Poder del Ankh bloqueado

PODERES DEL ANKH

Capacidad del Dios

<p>IMPONENTE Gana una Batalla: obtienes 3.</p>	<p>REFULGENTE Si controlas 3 o más Monumentos de un mismo tipo, tu miniatura de Dios tiene una fuerza básica de 3.</p>	<p>GLORIOSO Cada vez que ganes una Batalla con una fuerza total de 3 o más, ganas 3 de Devoción en lugar de 1.</p>
<p>INSPIRADOR Erigir un monumento no te cuesta.</p>	<p>AGUJA DEL FARAÓN Al inicio de una Batalla en la que participes, puedes trasladar cualquier cantidad de tus miniaturas a casillas vacías que se encuentren adyacentes a Obeliscos que controles en la región.</p>	<p>MAGNÁNIMO Gana 2 de Devoción cuando pierdas una Batalla en la que tengas al menos 2 de tus miniaturas.</p>
<p>OMNIPRESENTE Al comienzo de cada evento de Conflicto: obtienes 1 por cada región en la que tengas al menos 1 miniatura.</p>	<p>MORADA DE DIOS Cada uno de los Templos otorga 2 puntos de fuerza adicionales, siempre y cuando tengas al menos 1 de tus miniaturas adyacente a esos Templos.</p>	<p>DADIVOSO Mientras tu indicador de Devoción se encuentre en la sección roja, cada vez que ganes Devoción, ganas 1 de Devoción adicional.</p>
<p>IDOLATRADO Al realizar la Acción Ganar Adoradores, obtienes 1 adicional.</p>	<p>TUMBA FARAÓNICA Cada vez que realices la Acción Invocar miniatura puedes invocar 1 miniatura adicional adyacente a cada una de tus Pirámides.</p>	<p>VENERADO Después de cada Batalla en la que participes puedes sacrificar 2 para ganar 1 de Devoción.</p>

1

Símbolo del Custodio

2

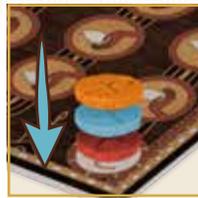
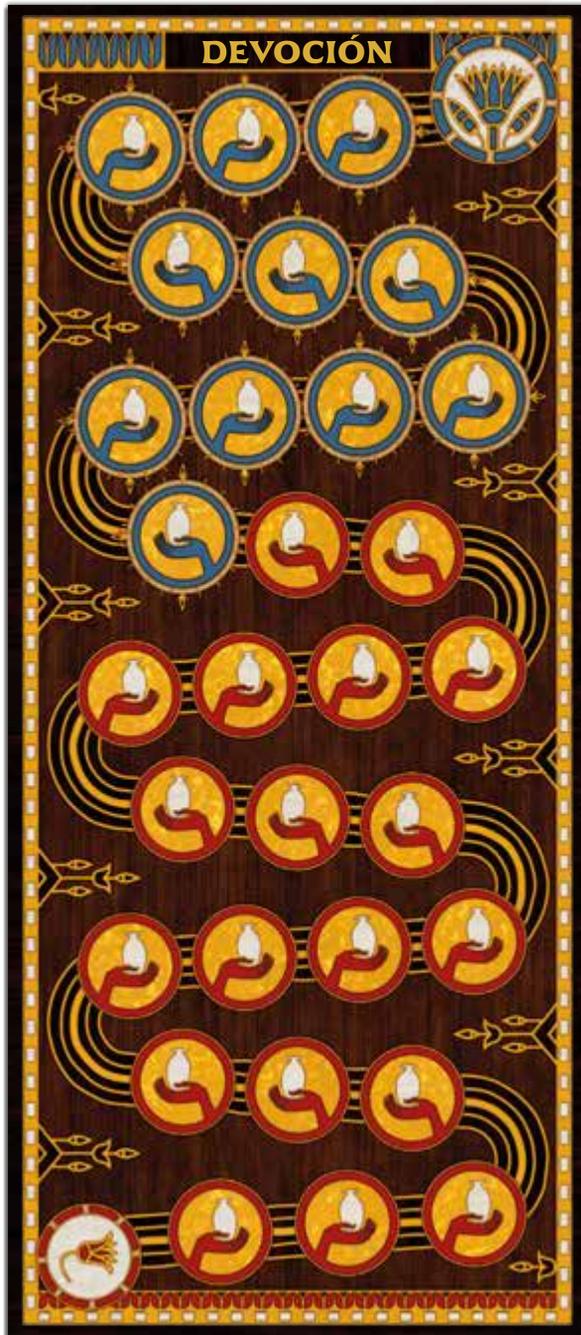
Nivel del poder del Ankh

3



DEVOCIÓN

La **Devoción** es la cantidad de adoración que el pueblo de Egipto profesa a un Dios. El nivel de Devoción de cada Dios en cada momento se indica con su correspondiente indicador en la hoja de Devoción. Cada Dios comienza la partida lo más bajo del medidor de Devoción (la casilla roja de la parte inferior de la hoja) y cada vez que ganan Devoción, sus indicadores de Devoción avanzan hacia la parte superior del medidor. Si el indicador de Devoción de un Dios alcanza la casilla superior del medidor de Devoción, el jugador que controla a ese Dios gana la partida inmediatamente. Por otro lado, cualquier Dios que no obtenga suficiente Devoción para llegar más allá de las casillas rojas al final del cuarto evento de **Conflicto** será **olvidado** y eliminado de la partida.



Cuando se apilen varios indicadores de Devoción en una misma casilla del medidor de Devoción, el Dios cuyo indicador esté en una posición superior tendrá más Devoción que aquellos que se encuentren por debajo. Por tanto, el indicador que esté en la parte superior de la pila representará al Dios con más Devoción y el que esté en la parte inferior, al Dios con menos Devoción de los que haya en esa casilla. Cuando el indicador de Devoción de un Dios entra en una casilla ocupada por otros indicadores, su indicador se coloca siempre en la parte superior de la pila.

IMPORTANTE: siempre que varios jugadores que tengan sus indicadores de Devoción apilados con otros ganen o pierdan Devoción al mismo tiempo, comenzará con el jugador con menos Devoción y se seguirá en orden ascendente hasta el jugador con más Devoción.

CARTAS DE BATALLA



Cada jugador dispone de su propio juego de 7 cartas de Batalla. Estas cartas se usan en los eventos de **Conflicto** y proporcionan una bonificación a la fuerza de combate de un jugador, además de un efecto especial. Una vez usadas, los jugadores no recuperan sus cartas de Batalla; al contrario, estas permanecen bocarriba sobre la mesa para que todos los jugadores las vean, por lo que elegir la carta adecuada en el momento apropiado es fundamental.

Bonificación a la fuerza de combate

Título de la carta



Efecto

PREPARACIÓN



1 Cada jugador elige uno de los poderosos Dioses de Egipto de entre los disponibles y recibe los componentes pertenecientes a ese Dios:

- 1 miniatura de Dios
- 6 miniaturas de Guerrero
- 1 hoja de Dios
- 1 hoja de Dios fusionado
- 15 fichas de Ankh
- Un juego de 7 cartas de Batalla
- 1 carta de Ayuda
- Si el jugador ha elegido a Ra, recibe las 3 fichas de Sol; si ha elegido a Osiris, recibe las 3 piezas del Inframundo; si ha elegido a Amón, recibe la ficha de Amón.

2 Cada jugador recibe 1 ficha de Adorador. Deja el resto de las fichas de Adorador a un lado, en el suministro general, al alcance de todos los jugadores.

IMPORTANTE: las fichas de Adorador no están limitadas. Si te quedas sin fichas de Adorador, puedes utilizar cualquier otra cosa como reemplazo.

3 Deja tus fichas de Ankh cerca de tu hoja de Dios. Esa será tu reserva personal de fichas de Ankh. A continuación, cada jugador coloca 6 de esas fichas en las casillas de la fila inferior de su hoja de Dios. Esa fila se encuentra debajo de sus poderes del Ankh bloqueados.

PODERES DEL ANKH		
<p>IMPONENTE Cada una Batalla obtienes 1 </p> <p>INSPIRADOR Elegir un momento no se cuenta </p> <p>OMNIPRESENTE Al comienzo de cada evento de Conflicto obtienes . Que cada región en la que tengas al menos 1 territorio.</p> <p>IDOLATRADO Al realizar la acción Gonor Adoradores, obtienes adicional.</p>	<p>REFULGENTE Si controlas 1 o más Monumentos de un mismo tipo, tu miniatura de Dios tiene una fuerza Mística de 3.</p> <p>ACIJA DEL SALAJÓN Al inicio de una Batalla en la que participes, puedes trasladar cualquier cantidad de tus miniaturas a casillas vacías que se encuentren adyacentes a Obelisco que controlas en la región.</p> <p>MORADA DE DIOS Cada uno de los Templos en la que participes, siempre y cuando tengas al menos 1 de tus territorios adyacentes a esos Templos.</p> <p>TEMAL FARAGANCA Cada vez que realices la Acción Iniciar, mueves 1 miniatura adicional adyacente a cada una de tus Divinidades.</p>	<p>GLORIOSO Cada vez que ganes una Batalla con una fuerza total de 3 o más, ganas 1 de Devoción en lugar de 1.</p> <p>MAGNANIMO Gana 2 de Devoción cuando pierdas una Batalla en la que tengas al menos 2 de tus miniaturas.</p> <p>DASIVOSO Mientras el indicador de Devoción se encuentre en la sección roja, cada vez que ganes Devoción, ganas 1 de Devoción adicional.</p> <p>VENERADO Después de cada Batalla en la que participes ganas 1 de Devoción.</p>

1

2

3

4 Determina al azar quién será el jugador inicial o, si lo prefieres, deja que el jugador inicial sea aquel que tenga más gatos. El orden de juego seguirá el sentido horario partiendo del jugador inicial.

5 En el sentido contrario al orden de juego y comenzando por el último jugador, los jugadores ponen sus indicadores de Devoción en la primera casilla del medidor de la hoja de Devoción formando una pila. Si has seguido correctamente este paso, el jugador inicial debería tener su indicador de Devoción en la parte superior de la pila, siendo el jugador con más Devoción de esa casilla.

6 Pon los 4 indicadores de Acción en las casillas iniciales de los medidores de la hoja de Acciones y Eventos. Recuerda que las casillas iniciales de esa hoja varían en función del número de jugadores que haya en la partida.

7 Coloca la ficha de Evento en la primera casilla del registro de Eventos.

8 Elige un escenario del Cuaderno de escenarios (al azar o llegando a un acuerdo con el resto de los jugadores). Cada escenario indica el número de jugadores necesario para jugarlo. Asegúrate, pues, de que el escenario elegido se pueda jugar con el número de jugadores que haya en la partida.

9 Coloca los Monumentos (Pirámides, Templos y Obeliscos), las fichas de Orden de conflicto y los Dromedarios en el tablero tal y como se indica en el diagrama de preparación del escenario (no todos los escenarios requieren Dromedarios). Deja los Monumentos, las fichas de Orden de conflicto, las fichas de Desempate en batalla y los Dromedarios restantes en el suministro general.

Atención: las fichas de Orden de conflicto no se ponen en una casilla concreta del tablero. Cuando se asignan, se asignan siempre a una región.

10 Coloca tus miniaturas y las fichas de Ankh para los Monumentos que controles en el tablero como se indique en la preparación del escenario. A efectos de la preparación del escenario, el jugador inicial es el jugador número 1, el siguiente jugador en orden de juego es el jugador número 2, etc.

11 Elige (al azar o llegando a un acuerdo con el resto de los jugadores) 1 carta de Custodio de nivel 1, 1 de nivel 2 y 1 de nivel 3, y colócalas junto al tablero. Luego, deja cerca de esas cartas las correspondientes miniaturas de Custodio de acuerdo con el número de jugadores que haya en la partida:

- **2 jugadores:** 1 miniatura para cada carta de Custodio.
- **3 jugadores:** 2 miniaturas para cada carta de Custodio.
- **4 o 5 jugadores:** todas las miniaturas disponibles para cada carta de Custodio (3 miniaturas para Custodios pequeños y 2 miniaturas para Custodios grandes).

12 Sigue las instrucciones adicionales de preparación para tu escenario que se indiquen en el Cuaderno de escenarios.

¡Ya puedes empezar a jugar!

CÓMO GANAR LA PARTIDA



Hay tres maneras de llegar a ser el único Dios de Egipto y ganar la partida:

- Si un jugador logra que su indicador de Devoción alcance la última casilla en el medidor de la hoja de Devoción, ese jugador gana la partida inmediatamente.
- Si el Dios de un jugador es el único Dios que no ha sido olvidado tras el cuarto evento de *Conflicto*, ese jugador gana la partida inmediatamente. En el caso de que todos los Dioses hayan sido olvidados, todos los jugadores pierden la partida y el pueblo de Egipto abraza el ateísmo.
- Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, gana la partida el jugador que tenga más Devoción después de resolver el último evento de la hoja de Acciones y Eventos.

EL JUEGO



Ankh: Dioses de Egipto se juega por turnos. Durante su turno, un jugador puede realizar 1 o 2 acciones. En ocasiones, la acción de un jugador puede dar lugar a un evento. Después de resolver por completo la acción, o acciones, así como los posibles eventos, el turno de ese jugador finaliza y el siguiente jugador en sentido horario juega su turno.



ACCIONES



En su turno, los jugadores pueden escoger entre 4 acciones posibles:

- Mover miniaturas
- Invocar miniatura
- Ganar Adoradores
- Desatar el poder del Ankh

Cada acción dispone de su medidor en la hoja de Acciones y Eventos. Al elegir una acción, el jugador debe mover el indicador de la acción elegida 1 casilla hacia la derecha en el medidor correspondiente. Después, debe realizar la acción por completo. Los jugadores pueden escoger cualquier acción, aunque no la puedan resolver.

Si el indicador de Acción alcanza la casilla que tiene el fondo de color blanco dará lugar un evento.

En primer lugar, se resuelve por completo la acción del jugador que desencadenó el evento. A continuación, se resuelve el evento moviendo la ficha de Evento 1 casilla hacia la derecha en su registro. Una vez resuelto el evento, se devuelve el indicador de Acción a la casilla inicial de su medidor. La casilla inicial de cada medidor es la que coincide con el número de jugadores que comenzaron la partida.

IMPORTANTE: si un jugador desencadena un evento con su primera acción, no podrá realizar una segunda acción.

Después de realizar su primera acción y siempre que no haya desencadenado un evento, el jugador debe elegir una segunda acción. La segunda acción debe escogerse de entre aquellas cuyo medidor se encuentre situado por debajo del medidor de la primera acción elegida.

IMPORTANTE: aunque el jugador no pueda resolver su segunda acción, el indicador de Acción correspondiente deberá avanzar 1 casilla en su medidor. Un jugador moverá un solo indicador durante su turno únicamente si ha desencadenado un evento con su primera acción, si su primera acción fue Desatar el poder del Ankh o si se fusiona con otro Dios (ver página 25).

Ejemplo: el jugador con el Dios **Amón** elige la acción Invocar miniatura como su primera acción y mueve el indicador de Acción **1** casilla a la derecha en el medidor de Invocar miniatura 1. Para su segunda acción puede elegir Ganar Adoradores **2** o Desatar el poder del Ankh **3**, pero no podrá elegir Mover miniaturas, ya que el medidor de esa acción se encuentra por encima del medidor de Invocar miniatura. Tampoco podrá repetir la acción Invocar miniatura. Si se decide por la acción Desatar el poder del Ankh, desencadenará un evento después de resolver la acción **4**.



MOVER MINIATURAS

Un correcto posicionamiento de las miniaturas es vital para aprovechar al máximo cada región. Hay muchas situaciones en el juego que requieren que las miniaturas estén adyacentes a otra miniatura o Monumento. Sin embargo, en otras ocasiones, puede resultar muy útil ocupar una casilla para que tus oponentes no lo hagan.

Al realizar la acción *Mover miniaturas*, el jugador puede mover **cada una** de sus miniaturas en el tablero de 1 a 3 casillas.

Las miniaturas pueden atravesar casillas ocupadas por Monumentos, por miniaturas pertenecientes a otro jugador o por cualquier otra ficha. También pueden cruzar casillas de Agua, Ríos y Caravanas de dromedarios, pero deben terminar su movimiento en una casilla vacía que no sea una casilla de Agua. Cada casilla del tablero solo puede estar ocupada por una miniatura o un Monumento al mismo tiempo.

Atención: los Monumentos no cambian de propietario debido al movimiento de miniaturas. Los jugadores ganan o pierden el control de los Monumentos durante los eventos de Control de Monumento.



Ejemplo: el jugador con el Dios **Amón** realiza la acción *Mover miniaturas* y **1** mueve su miniatura de Dios 3 casillas, pasa por una casilla ocupada por uno de sus Guerreros y termina el movimiento en una casilla adyacente a un Obelisco neutral. Después, **2** mueve uno de sus Guerreros 3 casillas hasta terminar adyacente a una Pirámide. El Guerrero puede atravesar casillas de Agua y también la Pirámide, ya que termina su movimiento en una casilla vacía.

3 Al jugador le gustaría mover su Guerrero a una casilla adyacente al Templo neutral, pero las miniaturas de **Ra** están bloqueando las casillas de destino, así que únicamente puede mover su Guerrero 2 casillas, pasando por una casilla ocupada por un Guerrero de **Ra** y el Río. Tras decidir no mover a su último Guerrero **4**, la acción *Mover miniaturas* llega a su fin.

INVOCAR MINIATURA

Los Dioses ostentan un poder inmensurable, pero incluso ellos necesitan el apoyo de los Guerreros y Custodios para extender su dominio por toda la tierra.

La acción *Invocar miniatura* permite al jugador elegir una miniatura de su reserva (Guerrero o Custodio) y colocarla en el tablero. Esta miniatura debe ponerse en una casilla vacía, que no sea de Agua y que se encuentre adyacente a una sus miniaturas presentes en el tablero o adyacente a un Monumento que el jugador controle (recuerda que la regla de adyacencia requiere que estén en la misma región).



Ejemplo: el jugador con el Dios **Amón** realiza la acción *Invocar miniatura* y pone una Momia de su reserva en una casilla adyacente al Templo que se encuentra bajo su control **1**. Podría haber elegido cualquier casilla señalada con un **2** en el tablero, ya que esas casillas están

adyacentes a otras casillas con miniaturas de **Amón** o al Templo controlado por **Amón**. No podría invocar a la Momia en las casillas señaladas con un **3**, ya que no se encuentran en la misma región que su Guerrero y, por tanto, no cumplen con la regla de adyacencia.

GANAR ADORADORES

Todo ser divino necesita Adoradores que acaten sus órdenes. Los Adoradores son fundamentales para erigir nuevos Monumentos que honren a los Dioses y para Desatar el poder del Ankh.

Al realizar esta acción, el jugador adquiere un número de Adoradores igual al número de Monumentos (bajo su control o neutrales) que estén adyacentes a alguna miniatura suya. El jugador toma ese número de fichas de Adorador del suministro general y las añade a su reserva.



Ejemplo: el jugador con la Diosa **Isis** realiza la acción Ganar Adoradores y obtiene un total de 3 fichas de Adorador gracias a los siguientes Monumentos: el Obelisco que está bajo su control **1**, el Templo neutral adyacente a su Guerrero **2** y la Pirámide neutral también adyacente a uno de sus Guerreros **3**. No gana Adoradores por la Pirámide

que controla **4**, ya que ninguna de sus miniaturas está adyacente a ese Monumento, ni tampoco obtiene Adoradores por la Pirámide neutral **5**, ya que su Guerrero se encuentra en otra región y, por tanto, no cumple con la regla de adyacencia. Tampoco gana Adoradores por **6**, ya que ese Obelisco está controlado por **Amón**.

DESATAR EL PODER DEL ANKH

La hoja de Dios muestra todos los poderes del Ankh que el jugador tiene a su disposición. Los poderes del Ankh solo se pueden utilizar después de haber sido desbloqueados mediante la acción *Desatar el poder del Ankh*. Los poderes del Ankh se dividen en tres niveles y se muestran en el tablero de Dios separados en tres columnas. Como máximo, cada Dios puede tener dos poderes del Ankh desbloqueados en cada nivel.

Las fichas de Ankh que se utilizan para identificar los poderes del Ankh desbloqueados se encuentran en una fila en la parte inferior de la hoja de Dios, con 2 fichas de Ankh en cada columna. Cada vez que un jugador realice la acción *Desatar el poder del Ankh*, deberá colocar la ficha de Ankh situada más a la izquierda de la fila inferior en el poder del Ankh de su elección dentro de la misma columna. Esto significa que es necesario desbloquear dos poderes del Ankh de nivel 1 antes de poder desbloquear un poder de nivel 2, y así sucesivamente. Para desbloquear un poder del Ankh el jugador **debe** sacrificar la cantidad de Adoradores equivalente al nivel del poder que está desbloqueando (1, 2 o 3). Los Adoradores sacrificados deben retirarse de la reserva del jugador y devolverse al suministro general.

Aunque un jugador no tenga suficientes fichas de Adorador o ya haya desbloqueado todos los poderes del Ankh que podía desbloquear, puede realizar esta acción para mover el indicador de Acción, pero sin obtener ningún beneficio por ello y sin sacrificar ningún Adorador.

Controlar Custodios



Cuando un jugador realiza la acción *Desatar el poder del Ankh* puede revelar un símbolo de Custodio en su hoja de Dios. Esto significa que el Dios ha adquirido el poder suficiente para atraer a un Custodio a su servicio.

Cuando un jugador revela un símbolo de Custodio en el nivel 1 de su tablero de Dios, obtiene el control de **una miniatura** de la carta de Custodio de nivel 1 y la añade a su reserva. De la misma manera, cuando descubre el símbolo de Custodio en el nivel 2, obtiene el control de un Custodio de nivel 2, y así sucesivamente. En cada caso, si no hay más miniaturas disponibles en esa carta de Custodio, el jugador no gana nada.

Cuando un jugador añade una miniatura de Custodio a su reserva deberá colocarle una de sus peanas, de color y del tamaño apropiados. De este modo, siempre quedará claro qué jugador controla cada Custodio cuando estos estén en el tablero. Si el jugador no tiene la base del tamaño apropiado no podrá tomar la miniatura del Custodio. Los Custodios que estén en la reserva de un jugador pueden ser invocados al tablero con la acción *Invocar miniatura*.



PODERES DEL ANKH

<p>IMPONENTE Gana una Batalla: obtienes 3.</p>	<p>REFULGENTE Si controlas 3 o más Monumentos de un mismo tipo, tu miniatura de Dios tiene una fuerza básica de 3.</p>	<p>GLORIOSO Cada vez que ganes una Batalla con una fuerza total de 3 o más, ganas 3 de Devoción en lugar de 1.</p>
<p>INSPIRADOR Erigir un monumento no te cuesta.</p>	<p>AGUJA DEL FARAÓN Al inicio de una Batalla en la que participes, puedes trasladar cualquier cantidad de tus miniaturas a casillas vacías que se encuentren adyacentes a Obeliscos que controles en la región.</p>	<p>MAGNÁNIMO Gana 2 de Devoción cuando pierdas una Batalla en la que tengas al menos 2 de tus miniaturas.</p>
<p>OMNIPRESENTE Al comienzo de cada evento de Conflicto tienes 1 por cada región en la que tengas al menos 1 miniatura.</p>	<p>MORADA DE DIOS Cada uno de los Templos otorga 2 puntos de fuerza adicionales, siempre y cuando tengas al menos 1 de tus miniaturas adyacente a esos Templos.</p>	<p>DADIVOSO Mientras tu indicador de Devoción se encuentre en la sección roja, cada vez que ganes Devoción, ganas 1 de Devoción adicional.</p>
<p>IDOLATRÍA Al realizar la acción Ganar Adoradores, obtienes 1 adicional.</p>	<p>TUMBA FARAÓNICA Cada vez que realices la Acción Invocar miniatura puedes invocar 1 miniatura adicional adyacente a cada una de tus Pirámides.</p>	<p>VENERADO Después de cada Batalla en la que participes puedes sacrificar 2 para ganar 1 de Devoción.</p>

Ejemplo: el jugador con el Dios **Amón** realiza la acción *Desatar el poder del Ankh*. La ficha de Ankh más a la izquierda en la parte inferior de su hoja de Dios está en la columna del nivel 1, así que sacrifica a 1 de sus Adoradores para desbloquear un poder del Ankh de nivel 1. Elige desbloquear *Inspirador* y traslada la ficha de Ankh más a

la izquierda a ese poder. Al hacerlo, revela un símbolo de Custodio, que le proporciona el control de una miniatura de Custodio de nivel 1. Añade esa miniatura recién adquirida a su reserva y le coloca una de sus peanas de color y tamaño apropiados.

EVENTOS



Conforme la lucha entre los Dioses se torne más violenta, devendrán eventos trascendentales que marcarán el paso del tiempo. Se erigirán monumentos, las caravanas dividirán la tierra y los conflictos cambiarán el equilibrio de poder. Todos estos eventos están representados en el registro de Eventos, que sirve como línea temporal del juego.

Cuando un indicador de Acción alcanza la casilla situada más a la derecha de su trayectoria, y después de resolver la Acción, se origina un evento. Mueve la ficha de Evento a la siguiente casilla del registro de Eventos. Luego, resuelve el evento representado en esa casilla. Hay dos tipos de casillas de evento: las de eventos individuales (casillas redondas) y las de conflictos (casillas cuadradas). Los eventos individuales solo involucran al jugador que provocó el evento. Los conflictos, por otro lado, involucrarán a todos los jugadores. Una vez resuelto el evento, el indicador de Acción vuelve a la casilla que corresponde al número de jugadores que comenzaron la partida.



Ejemplo: el jugador con la Diosa **Isis** elige como su primera Acción la de *Ganar Adoradores*. El indicador de esa Acción alcanza la última casilla de su medidor ❶. Tras resolver por completo la Acción, el jugador con la Diosa **Isis** adelanta la ficha de Evento 1 casilla en el registro de Eventos, provocando un evento de *Control de Monumento* ❷.

Una vez finalizado el evento, se devuelve el indicador de Acción a su casilla inicial que es, en este caso, la que corresponde a partidas de 3 jugadores ❸. El jugador no podrá realizar una segunda Acción, ya que ha desencadenado un evento, así que su turno ha terminado.

CONTROL DE MONUMENTO



Los Monumentos son elementos estratégicos clave en el tablero de juego y la fuente principal para ganar Adoradores y ayudar a los dioses a establecer puntos de apoyo alrededor del territorio. Los Monumentos también pueden reforzarse con los poderes del Ankh.

Cuando un jugador desencadena un evento de *Control de Monumento*, obtiene el control del Monumento neutral que elija, siempre y cuando tenga al menos una miniatura adyacente a ese Monumento. El jugador coloca 1 ficha de Ankh de su reserva en el Monumento para indicar que ahora está bajo su control.

Si no quedan Monumentos neutrales en el tablero cuando se desencadene este evento, en su lugar, el jugador obtendrá el control de un Monumento controlado por otro jugador. El jugador que haya desencadenado el evento debe tener al menos una miniatura adyacente al Monumento que desee controlar. A continuación, debe reemplazar la ficha de Ankh del otro jugador por una de las suyas (y devolver la ficha reemplazada a la reserva de su propietario).

Si el jugador no está adyacente a un Monumento válido, o si no le quedan fichas de Ankh en su reserva, no obtiene ningún beneficio al resolver este evento.



Ejemplo: el jugador con la Diosa **Isis** ha desencadenado un evento de *Control de Monumento* y tiene a un Guerrero adyacente a un Templo neutral 1, por lo que puede controlarlo si así lo desea. No puede tomar el control de la Pirámide neutral 2, ya que se encuentra en una región diferente y, por tanto, no cumple la regla de adyacencia.

Tampoco podría reclamar el control del Obelisco de **Ra** 3, ya que todavía quedan Monumentos neutrales en el tablero. El jugador con la Diosa **Isis** decide controlar el Templo y pone 1 ficha de Ankh de su reserva en ese Monumento 4.

CARAVANA DE DROMEDIARIOS



Al desplegar grandes caravanas de dromedarios, los Dioses pueden redefinir las fronteras que dividen el territorio. El evento de *Caravana de dromedarios* permite al jugador dividir una región en 2 nuevas regiones más pequeñas, alterando el equilibrio de poder y desbaratando los planes de sus oponentes.

El jugador que provocó el evento de *Caravana de dromedarios* puede colocar en el tablero una línea de **hasta 6 Dromedarios** del suministro general. Los Dromedarios se colocan sobre las líneas que separan las casillas, 1 solo Dromedario en un mismo lado del hexágono (nunca en las casillas de Río ni de Agua). El jugador debe formar una línea de Dromedarios que conecte dos de los siguientes elementos

del tablero de juego: Ríos, casillas de Agua, otros Dromedarios y límites del mapa. Las nuevas regiones creadas por esta división deben tener un **tamaño mínimo de 6 casillas** sin contar las casillas de Agua.

Después de dividir una región en dos nuevas regiones, el jugador decide cuál de esas dos nuevas regiones conservará la ficha de Orden de conflicto de la región original. A continuación, el jugador deberá tomar del suministro general la ficha de Orden de conflicto que tenga el valor más bajo y colocarla en la región que se ha quedado sin ficha de Orden de conflicto. Por último, el jugador puede intercambiar la ficha de Orden de conflicto de una de las dos nuevas regiones por cualquier otra ficha de Orden de conflicto que ya se encuentre en el tablero. Esto cambiará el orden en el que se resuelven los conflictos en las regiones (ver página siguiente).



Ejemplo: el jugador con el Dios **Ra** desencadena un evento de *Caravana de dromedarios* y decide dividir la región del Delta del Nilo. Para ello coloca 5 Dromedarios como se muestra en **A**. Una de las nuevas regiones, la más pequeña, tiene un tamaño de 6 casillas, el mínimo permitido, y los Dromedarios van de una casilla de Agua a otra de Río. En la región original había una ficha de Orden de conflicto **1**, y el jugador con el Dios **Ra** decide mover

esa ficha a la región más pequeña de las dos que acaba de crear **B**. A continuación, toma la ficha de Orden de conflicto **4** del suministro general (la de valor más bajo que hay disponible en ese momento) y la pone en la otra región **C**. Ahora podría intercambiar una de las fichas de Orden de conflicto de las nuevas regiones por otra ficha del mismo tipo que se encuentre en el tablero, pero decide no hacerlo.

CONFLICTO

En la lucha divina por la inmortalidad, el conflicto es tan sangriento como inevitable. Disponer de fuerzas preparadas y en posición al estallar un conflicto es la clave para la victoria final. El conflicto es un evento que afecta a todas las regiones e involucra a todos los jugadores. Además de determinar cuándo tiene lugar, el jugador que desencadena el evento de Conflicto goza de una ventaja especial en caso de empate en la batalla.



La ficha de Desempate en batalla la reclama el jugador que provocó el evento de Conflicto al comienzo de este, manteniéndola bocarriba junto a su hoja de Dios. Esta ficha se puede emplear durante ese evento para ganar una Batalla que finalice en empate (consulta Resolución de la Batalla en la página 24). Una vez usada, la ficha se pone bocabajo para indicar que ya no se puede volver a utilizar en ese evento de Conflicto. Después de resolver el evento, la ficha de Desempate en batalla se devuelve al suministro general.

Cuando se produce un evento de *Conflicto*, **cada región** del tablero se resuelve según el orden señalado por las fichas de Orden de Conflicto, desde la de valor más bajo hasta la de valor más alto:

- Ignora las regiones que no tengan miniaturas.
- Si una región solo tiene miniaturas de un jugador, ese jugador tiene el **Dominio** en esa región.
- Si una región tiene miniaturas pertenecientes a 2 o más jugadores, se libra una **Batalla** (ver página siguiente).



Dominio

Durante un evento de *Conflicto*, si todas las miniaturas de una región pertenecen a un solo jugador, ese jugador domina automáticamente la región. En primer lugar, obtiene 1 de Devoción por cada mayoría de Monumentos que posea. Para tener una mayoría, debe controlar más Monumentos de un tipo específico en una misma región que cualquier oponente. En segundo lugar, gana 1 de Devoción por tener el Dominio de esa región.



Ejemplo: durante un evento de *Conflicto*, **Amón** tiene el Dominio en la región 3, donde además controla dos Obeliscos y una Pirámide. **Amón** gana 1 de Devoción por tener el Dominio de esa región, más 1 de Devoción por tener mayoría de Obeliscos **A**, logrando un total de 2 de Devoción. No consigue Devoción por su Pirámide **B**, ya que **Isis** también controla una Pirámide en la región y, por tanto, nadie tiene mayoría de Pirámides. A su vez, **Isis** tiene mayoría de Templos de esa región, pero como no tiene miniaturas en la región, no gana Devoción.

Batallas

Durante un evento de Conflicto, se produce una Batalla en cada región en la que al menos 2 jugadores tengan al menos 1 miniatura presente. Para resolver **cada Batalla** durante un evento de *Conflicto* se realizan los siguientes pasos:

1. Elegir y revelar cartas

Cada jugador que tenga al menos 1 miniatura en la región escoge en secreto 1 de las cartas de Batalla que tenga en la mano y la coloca boca abajo ante sí. Una vez se hayan elegido todas las cartas, estas se revelan simultáneamente.

2. Erigir un Monumento

Resuelve en primer lugar y en orden ascendente empezando por el jugador con menos Devoción, todas las cartas de Batalla reveladas con el título *Erigir un Monumento*. Los efectos de las cartas de Batalla se explican en la página 29.

3. Resolver plagas

Resuelve todas las cartas de Batalla reveladas con el título *Plaga de langostas*. Los efectos de las cartas de Batalla se explican en la página 29.



4. Mayoría de Monumentos

En primer lugar, hay que determinar qué jugadores tienen la mayoría en cada tipo de Monumento. Para tener una mayoría, es necesario controlar en una misma región más Monumentos de un tipo específico que cualquier oponente. A continuación y empezando por el jugador con menos Devoción, cada jugador obtiene 1 de Devoción por cada mayoría que posea.



Ejemplo: durante una Batalla, **Isis** controla dos Pirámides, **Amón** controla un Templo y una Pirámide, y **Ra** controla un Templo y un Obelisco. El jugador con la Diosa **Isis** gana 1 de Devoción por tener mayoría de Pirámides en esa región.

Amón está empatado con **Ra** en Templos, ya que ambos tienen un Templo, por lo que ni **Amón** ni **Ra** ganan Devoción. **Ra** tiene mayoría de Obeliscos, pero como no tiene miniaturas en la región, no puede ganar Devoción.

5. Resolución de la Batalla

Todos los jugadores que tengan miniaturas en la región calculan su fuerza total. Cada miniatura proporciona 1 de fuerza, pero las capacidades individuales de los Custodios, los poderes de los Dioses o los poderes del Ankh pueden aumentar esa cantidad. Cada carta de Batalla también tiene un valor de fuerza que se añade al total de ese jugador (siempre y cuando tenga miniaturas en la región en cuestión).

El jugador con más fuerza total gana la Batalla. Obtiene 1 de Devoción y mata a todas las miniaturas enemigas de la región (Guerreros y Custodios, pues los Dioses nunca pueden morir).

Si 2 o más jugadores empatan en fuerza total y uno de los jugadores empatados tiene la ficha de Desempate en batalla bocarriba, ese jugador puede usarla para deshacer el empate y ganar la Batalla. Si lo hace, deberá poner bocabajo

la ficha de Desempate en batalla para recordar que no podrá volver a utilizarla en las Batallas venideras del evento de Conflicto actual.

Si 2 o más jugadores están empatados y no se usa la ficha de Desempate en batalla, todos los jugadores pierden la Batalla y todas las miniaturas de la región mueren, excepto, claro está, los Dioses.

Las miniaturas que mueren en Batalla se devuelven a la reserva de sus propietarios.

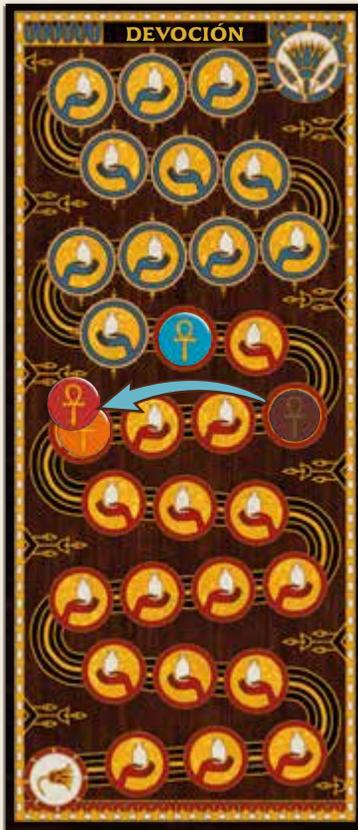
IMPORTANTE: todas las cartas de Batalla que un jugador ha usado deben permanecer bocarriba en la mesa junto a su hoja de Dios, claramente visibles para los demás jugadores. Esas cartas son de dominio público para que todo el mundo las tenga en consideración cuando traten de deducir las posibles jugadas de sus oponentes.



Ejemplo: en esta Batalla, **Isis** tiene 4 miniaturas en la región y ha jugado la carta *Inundación*, que le proporciona 4 Adoradores al tener 4 miniaturas en casillas Fértiles. **Amón** tiene 3 miniaturas en la región y ha jugado la carta *Sequía*, cuyo efecto especial se desperdicia, ya que en esta región no hay miniaturas en casillas Desérticas.

La carta *Inundación* no proporciona ninguna bonificación a la fuerza, por lo que la fuerza total de Isis es de 4.

La carta *Sequía* proporciona 1 de fuerza adicional, aunque su efecto especial no haya podido llevarse a cabo, lo que proporciona a **Amón** una fuerza total de 4. ¡La Batalla termina en empate! Sin embargo, el jugador con la Diosa **Isis** tiene la ficha de Desempate en batalla y aún no la ha usado. Decide hacer uso de ella y gana la Batalla. **Isis** obtiene 1 de Devoción y los Guerreros de **Amón** mueren y vuelven a su reserva, aunque la miniatura de su Dios permanece intacta en la región, ya que los Dioses no pueden morir.



FUSIONADO CON AMÓN

FORMAS MISTERIOSAS

Una vez en cada evento de Conflicto puedes jugar 2 cartas en una misma Batalla. Resuelve sendas cartas de Batalla y suma a tu fuerza total su bonificación a la fuerza.

Debes avisar al resto de los jugadores de que tienes la intención de jugar 2 cartas de Batalla antes de que jueguen su carta.

RA EL SOL Y LA LUZ

RADIANTE

Cuando invoques una miniatura, puedes asignarle una ficha de Sol. Cualquier miniatura con una ficha de Sol se considera «Radiante».

Si ganas una Batalla o consigues el Dominio en una región con 1 o más de tus miniaturas Radiantes, obtienes 1 de Devoción adicional.

Si una miniatura Radiante muere, devuelve su ficha de Sol a esta hoja.

PODERES DEL ANKH

<p>IMPONENTE</p> <p>Gana una Batalla: obtienes 1</p>	<p>REFULGENTE</p> <p>Si controlas 3 o más Monumentos de un mismo tipo, tu miniatura de Dios tiene una fuerza básica de 3.</p>	<p>GLORIOSO</p> <p>Cada vez que ganes una Batalla con una fuerza total de 3 o más, ganas 1 de Devoción en lugar de 1.</p>
<p>INSPIRADOR</p> <p>Dirige un monumento no te cuesta 1</p>	<p>AGUIJA DEL FARAJÓN</p> <p>Al inicio de una Batalla en la que participes, puedes trasladar cualquier cantidad de tus miniaturas a cualquier región que se encuentren adyacentes a Oblitos que controles en la región.</p>	<p>MAGNÁNIMO</p> <p>Gana 2 de Devoción cuando pierdas una Batalla en la que tengas al menos 2 de tus miniaturas.</p>
<p>OMNIPRESENTE</p> <p>Al comienzo de cada evento de Conflicto obtienes 1 por cada región en la que tengas al menos 1 miniatura.</p>	<p>MORADA DE DIOS</p> <p>Cada uno de los Templos otorga 2 puntos de fuerza adicionales, siempre y cuando tengas al menos 1 de tus miniaturas adyacentes a esos Templos.</p>	<p>DADIVOSO</p> <p>Mientras tu indicador de Devoción se encuentre en la sección roja, cada vez que ganes Devoción, ganas 1 de Devoción adicional.</p>
<p>IDOLATRADO</p> <p>Al realizar la Acción Gener Adoradores, obtienes 1 adicional.</p>	<p>TUMBA FARAÓNICA</p> <p>Cada vez que realices la Acción Invocar miniatura puedes invocar 1 miniatura adicional adyacente a cada una de tus Ámbitos.</p>	<p>VENERADO</p> <p>Después de cada Batalla en la que participes puedes sacrificar 2 para ganar 1 de Devoción.</p>

Ejemplo: la partida ha alcanzado el final del tercer evento de Conflicto y los dos Dioses con menos Devoción son **Ra** y **Amón**, así que deberán fusionarse y formar una nueva divinidad (**Amón-Ra**). **Ra** será el Dios subordinado, ya que tiene menos Devoción, y **Amón** será el Dios superior. El jugador con el Dios **Ra** destruye todos sus Monumentos y retira de la partida todas sus cartas de Batalla, sus fichas de Ankh y sus miniaturas, exceptuando sus Custodios, que reciben las peanas de color de **Amón**. Todas las fichas de Adorador de **Ra** se ponen en la reserva de **Amón**. El jugador con el Dios **Ra** ajusta los poderes del Ankh de su hoja de Dios para que coincidan con los de **Amón** e intercambia las hojas de Dios fusionado con **Ra**. En la hoja de Devoción, el jugador con el Dios **Amón** coloca su indicador de Devoción encima del indicador de Devoción de **Ra**. A partir de ahora y durante el resto de la partida esos indicadores se moverán juntos por el medidor de Devoción.

Reglas para Dioses fusionados

La fusión de dos Dioses inmortales en una sola entidad es un acontecimiento clave que cambia la dinámica del resto de la partida. El Dios fusionado tiene acceso a las capacidades de ambos Dioses y es controlado por los dos jugadores, cada uno limitado a realizar una sola acción en sus respectivos turnos. Además, no están obligados a realizar acciones diferentes, por ejemplo, un jugador puede realizar la acción *Invocar miniatura* y el siguiente puede volver a hacerlo, ¡lo cual tiene importantes implicaciones para desencadenar eventos!



Durante el resto de la partida, los jugadores que fusionaron sus Dioses continúan jugando por turnos como de costumbre, pero con la excepción de que cada jugador realiza una sola acción en cada turno y que ahora comparten y controlan el mismo grupo común de miniaturas, fichas de Adorador y fichas de Ankh. Además, pueden usar las capacidades de los dos Dioses en su turno, así como sus poderes del Ankh.

IMPORTANTE: *los jugadores que controlan al Dios fusionado deben mantener los poderes del Ankh de sus hojas de Dios en sincronía. Si uno de esos jugadores desbloquea un poder del Ankh, el otro jugador debe actualizar inmediatamente su hoja de Dios (aunque todos los poderes y efectos se aplican solo una vez al Dios fusionado).*

Si uno de los jugadores obtiene el control de un Custodio, ese Custodio recibe una de las peanas de color del Dios superior y se deja en una reserva común para que pueda ser invocado por cualquiera de los dos jugadores.

Ambos jugadores deberán ponerse de acuerdo para tomar decisiones durante las batallas usando las cartas de Batalla del Dios superior. Si hay un desacuerdo entre los jugadores, el jugador del Dios superior es quien tiene la última palabra.

Como sus indicadores de Devoción son uno en la hoja de Devoción y representan a una sola entidad, ambos jugadores ganarán o perderán la partida juntos.

CARTAS Y PODERES



PODERES DEL ANKH

Nivel 1

Imponente

Cada vez que ganes una Batalla en el paso de *Resolución de la Batalla*, obtienes 3 Adoradores del suministro general. Este poder no se aplica por tener el Dominio de una región.

Inspirador

Cada vez que resuelvas una carta *Erigir un Monumento* durante una Batalla, erigir ese Monumento no tendrá ningún coste. No tendrás que sacrificar ningún Adorador.

Omnipresente

Al comienzo de cada evento de *Conflicto* y antes de resolver cualquier Batalla, gana 1 Adorador por cada región en la que tengas al menos 1 miniatura.

Idolatrado

Cada vez que realices la acción *Ganar Adoradores*, obtienes 1 Adorador adicional.

Nivel 2

Refulgente

Si controlas 3 o más Monumentos de un mismo tipo en cualquier lugar del tablero, tu miniatura de Dios tiene una fuerza básica de 3 en lugar de 1.

Aguja del faraón

Al inicio de una Batalla en la que tengas al menos 1 miniatura presente, puedes trasladar la cantidad de miniaturas tuyas que quieras desde cualquier lugar del tablero a casillas vacías que se encuentren adyacentes a Obeliscos que controles en la región donde tiene lugar la Batalla.

Atención: si hay varios jugadores que tienen este poder, deberán usarlo siguiendo el orden inverso de Devoción, trasladando una miniatura por turno hasta que no puedan o deseen trasladar más miniaturas.

Morada de Dios

Cada uno de los Templos que controles en una región otorga 2 puntos de fuerza adicionales siempre y cuando tengas al menos 1 de tus miniaturas adyacente a esos Templos. Tener más de una miniatura adyacente a un Templo no aumenta esta bonificación y las miniaturas cuya fuerza pueda ser neutralizada siguen contando para este poder.

Tumba faraónica

Cada vez que realices la acción *Invocar miniatura* puedes invocar 1 miniatura adicional adyacente a cada una de las Pirámides que controles. Puedes «invocar en cadena», invocando primero las miniaturas adicionales, y luego, la miniatura de la acción adyacente a una de esas miniaturas.

Nivel 3

Glorioso

Cada vez que ganes una Batalla con una fuerza total 3 o más veces mayor que la del siguiente oponente con más fuerza total, ganas 3 de Devoción en lugar de 1.

Atención: los jugadores que no tengan miniaturas durante el paso de Resolución de la Batalla tienen una fuerza total de 0 e ignoran cualquier bonificación para este poder.

Magnánimo

Gana 2 de Devoción cada vez que pierdas una Batalla en la que tengas al menos 2 miniaturas durante el paso de Resolución de la Batalla.

Atención: este poder se resuelve después de que el ganador de la Batalla obtenga su Devoción. Si hay varios jugadores que tienen este poder, deberán usarlo siguiendo el orden inverso de Devoción.

Dadivoso

Mientras tu indicador de Devoción se encuentre en la sección roja del medidor de Devoción, cada vez que obtengas Devoción, ganas 1 de Devoción adicional. Si tu indicador de Devoción se encuentra en la última casilla de la sección roja y ganas Devoción, sigues ganando 1 de Devoción adicional.

Atención: ganar una Batalla o tener el Dominio de una región cuenta como un solo caso de ganancia de Devoción, aunque haya varios efectos que cambien la cantidad ganada. Del mismo modo, todas las mayorías de Monumentos conseguidas en una región cuentan como un único caso de ganancia de Devoción. En cada uno de estos casos, los jugadores ganan solo 1 de Devoción adicional por este poder. Esto significa que un jugador puede llegar a ganar hasta 2 de Devoción adicionales en cada región gracias a este poder: 1 por tener el Dominio de la región o ganar la Batalla y 1 por ganar cualquier mayoría de Monumentos.

Venerado

Después de cada Batalla en la que participes jugando una carta de Batalla, puedes sacrificar 2 Adoradores para ganar 1 de Devoción. Si varios jugadores usan este poder, deberán hacerlo siguiendo el orden inverso de Devoción. Resuelve en primer lugar las cartas Milagro que se hayan jugado.



CARTAS DE BATALLA

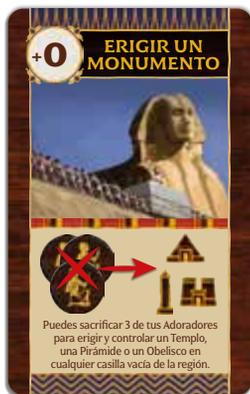


Plaga de langostas

Todos los jugadores que tengan al menos 1 miniatura en la región deben participar en una ofrenda de Adoradores a ciegas. Para ello, deberán tomar en secreto tantas de sus fichas de Adorador como deseen y ocultarlas en su puño mientras tapan con la otra mano su reserva personal. Luego, todos revelan su ofrenda simultáneamente. Todos los Adoradores de la ofrenda son sacrificados y se devuelven al suministro general.

Por último, mueren todos los Guerreros y Custodios de la región, salvo los pertenecientes al jugador que haya sacrificado más Adoradores. En caso de empate en el número de Adoradores sacrificados, nadie se salva.

IMPORTANTE: *ten en cuenta que, aunque un jugador pierda todas sus miniaturas en la región donde tiene lugar la Batalla, todavía puede beneficiarse de los efectos de esta carta de Batalla o de haber jugado las cartas El ciclo de Ma'at o Milagro, aunque ya no puede ganar Devoción cuando se determinen las mayorías de Monumentos ni ganar la Batalla (su fuerza total ignora cualquier bonificación y se considera 0).*



Erigir un Monumento

Cuando se resuelva esta carta, puedes sacrificar 3 de tus Adoradores. Si lo haces, erige un Monumento a tu elección en cualquier casilla vacía de la región donde tiene lugar la Batalla que no sea de Agua. El Monumento puede ser un Obelisco, un Templo o una Pirámide, siempre y cuando queden fichas del tipo que quieras erigir en el suministro general. El Monumento se toma del suministro general y se coloca en el tablero junto con una ficha de Ankh

de tu reserva. Si no hay casillas vacías en la región, no quedan fichas del Monumento elegido en el suministro general o no tienes fichas de Ankh en tu reserva, no puedes erigir un Monumento.



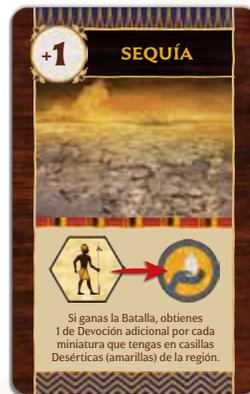
Carros de guerra

Si todavía tienes miniaturas en la región durante el paso de *Resolución de la Batalla*, obtienes 3 puntos de fuerza adicional. Esta carta no tiene ningún otro efecto.



El ciclo de Ma'at

Recupera todas tus cartas de Batalla después del paso de *Resolución de la Batalla* (incluyendo esta carta). Esta es la única manera de recuperar las cartas de Batalla que ya has usado.



Sequía

Si ganas la Batalla, obtienes 1 de Devoción adicional por cada una de tus miniaturas que se encuentre en una casilla Desértica (amarilla) de la región donde tuvo lugar la Batalla.

Atención: *como esta bonificación en forma de Devoción forma parte de la que se obtiene por ganar una Batalla, no «activa» de nuevo el poder Dadvoso del Dios.*



Inundación

Tan pronto como reveles esta, carta ganas 1 ficha de Adorador por cada una de tus miniaturas que se encuentre en una casilla Fértil (verde) de la región en la que tiene lugar la Batalla. Además, esas miniaturas no pueden morir durante el paso de *Resolución de la Batalla*, aunque sí que pueden hacerlo debido a los efectos de la carta *Plaga de langostas*.



Milagro

Después del paso de *Resolución de la Batalla* ganas 1 de Devoción por cada una de tus miniaturas que hayan muerto en el transcurso de la Batalla. Este efecto también se aplica si tus miniaturas mueren debido al efecto de la carta *Plaga de langostas*.

Atención: *si hay varios jugadores que hayan jugado esta carta, resuelve sus efectos siguiendo el orden inverso de Devoción.*



AMÓN

Formas misteriosas

En una Batalla, una vez en cada evento de *Conflicto*, puedes avisar al resto de los jugadores de que tienes la intención de jugar 2 cartas de Batalla antes de que jueguen su carta. Al revelar sendas cartas, te beneficiarás de todos sus efectos y bonificaciones a la fuerza. A continuación, pon bocabajo tu ficha de Amón para indicar que ya has utilizado tu capacidad en este Conflicto. Una vez finalizado el evento de *Conflicto*, pon bocarriba tu ficha de Amón.



ANUBIS

Juez de los muertos

Cada vez que muera algún Guerrero de otro Dios, puedes Retener a uno de ellos y ponerlo en una casilla que esté disponible en tu hoja de Dios. Durante el paso de Resolución de la Batalla, la miniatura de Dios de Anubis tiene 1 punto de fuerza adicional por cada Guerrero que Retengas de esta manera, hasta un máximo de 3 puntos de fuerza. Ten en cuenta que la carta de Batalla Plaga de langostas y el paso de

Resolución de la Batalla suceden en diferentes momentos de un Conflicto, por lo que puedes Retener 1 Guerrero en cada uno de esos momentos.

Los jugadores pueden liberar a los Guerreros que tengas Retenidos invocándolos en lugar de invocar a un Guerrero de su reserva personal, siempre y cuando te paguen 1 de sus fichas de Adorador por cada miniatura que liberen.

Si un Dios cae en el olvido o se fusiona con otro Dios y tienes alguno de sus Guerreros Retenido, retíralos de tu hoja de Dios. En el caso de que Anubis se fusione como Dios subordinado, cualquier Guerrero del Dios superior que Retengas vuelve a la reserva de su jugador. En el caso de que Anubis caiga en el olvido, cualquier Guerrero que Retengas vuelve a la reserva de su jugador.



ISIS

La protectora

Tus miniaturas se consideran Protegidas si ocupan una casilla adyacente a una miniatura enemiga. Durante el paso de Resolución de la Batalla, si alguna miniatura Protegida tiene que morir, puedes elegir mantenerla viva.

Las miniaturas Protegidas pueden morir por efectos ajenos a la Resolución de la Batalla, como, por ejemplo, por los efectos de la carta de Batalla Plaga de langostas.

Si una de tus miniaturas Protegidas tuviera que morir al mismo tiempo que la miniatura enemiga que tiene adyacente, tu miniatura seguiría estando Protegida.

Las miniaturas que tengas en casillas de Agua y adyacentes a una miniatura enemiga se consideran Protegidas independientemente de que la miniatura enemiga se encuentre o no en la misma región.



OSIRIS

Puerta al Inframundo

Comienzas la partida con 3 piezas de Inframundo en tu reserva.

Cada vez que pierdas una Batalla, puedes colocar (si está fuera del tablero) o reubicar (si ya está en el tablero) 1 pieza de Inframundo en cualquier casilla vacía que no sea de Agua de la misma región donde ocurrió la Batalla. Si reubicas 1 pieza de Inframundo, cualquier miniatura que este en la casilla permanece donde está. Una

casilla con 1 pieza de Inframundo se considera una «casilla de Inframundo».

Cuando realices la acción Invocar miniatura, puedes invocar 1 miniatura adicional de tu reserva en cualquier casilla de Inframundo, siempre y cuando no haya una miniatura allí. Puedes «invocar en cadena», invocando en primer lugar la miniatura adicional y luego la miniatura de la acción.

Las miniaturas pertenecientes a otros Dioses no pueden terminar su movimiento en casillas de Inframundo.

No se pueden erigir Monumentos en casillas de Inframundo. Las casillas de Inframundo no son ni Fértiles ni Desérticas.

Si Osiris cae en el olvido, retira de la partida todas las piezas de Inframundo.



RA

Radiante

Comienzas la partida con 3 fichas de Sol en la hoja de Dios de Ra.

Cuando invoques una miniatura de Guerrero o de Custodio puedes elegir asignar una ficha de Sol a esa miniatura, colocándola junto a ella o en su base. Cualquier miniatura con una ficha de Sol se considera «Radiante».

Si ganas una Batalla o consigues el Dominio en una región con 1 o más de tus miniaturas Radiantes, obtienes 1 de Devoción adicional. Como esta bonificación en forma de Devoción es parte de la que se obtiene por ganar una Batalla, no «activa» de nuevo el poder Dadvoso.

Si una miniatura Radiante muere, la ficha de Sol vuelve a la hoja de Dios de Ra.

GATO MOMIA

Cuando el Gato momia muere por cualquier efecto, TODOS los jugadores de la partida, a excepción de su dueño, pierden inmediatamente 1 de Devoción. Si esto ocurre durante el paso de *Resolución de la Batalla*, este efecto se resuelve después de que los jugadores ganen Devoción al ganar o perder la Batalla, pero antes de cualquier efecto que pueda tener lugar después del paso de *Resolución de la Batalla*.

SATET

Durante la acción Mover miniaturas, Satet puede terminar su movimiento en una casilla ocupada por una miniatura enemiga y empujarla. El jugador que empujó la miniatura decide a qué nueva casilla la empuja. Si la miniatura enemiga no tiene casillas a las que pueda ser empujada debido a la presencia de Agua o a que todas las casillas estén ocupadas, Satet no podrá moverse a esa casilla. Satet no puede moverse a casillas de Agua, aunque estén ocupadas por miniaturas enemigas.

APEP

Apep puede ser invocado en cualquier casilla de Agua del tablero. La casilla de Agua no necesita estar adyacente a una miniatura o Monumento de su dueño. Si se desea, se puede invocar a Apep siguiendo las reglas normales de la acción Invocar miniatura. De todos modos, Apep, al igual que otras miniaturas, no puede moverse a casillas de Agua.

Atención: a efectos del poder de *Tumba faraónica*, Apep solo cuenta como miniatura adicional si se invoca en una casilla adyacente a una de tus Pirámides, de lo contrario, contará como la miniatura normal invocada por la acción Invocar miniatura.

MOMIA

Si muere, la Momia se invoca inmediatamente en una casilla adyacente a la miniatura de su Dios. Si no hay casillas disponibles, la momia no puede ser invocada y deberá regresar a la reserva de su dueño. Este efecto se considera una invocación, por lo que se puede aplicar cualquier efecto relacionado con invocar miniaturas (como la capacidad *Radiante* del Dios Ra).

ESCORPIÓN GIGANTE

Cuando un Escorpión gigante sea invocado o movido (independientemente de cuál sea el motivo) su dueño deberá colocar la miniatura de tal manera que sus pinzas señalen dos casillas. Esas casillas deben encontrarse a una casilla de distancia de la casilla ocupada por el Escorpión gigante y a una casilla de distancia una de otra. Al inicio de un evento de *Conflicto*, antes de resolver cualquier Batalla, destruye todos los Monumentos que señalen las pinzas del Escorpión gigante y que se encuentren en la misma región que él. Los Monumentos destruidos vuelven al suministro general, y las fichas de Ankh, a la reserva de su jugador.

ANDROESFINGE

Las miniaturas enemigas que se encuentren en casillas adyacentes a una Androesfinge no suman su fuerza en las Batallas. Si una Androesfinge está adyacente a una miniatura en una casilla de Agua, esa miniatura no suma su fuerza en ninguna Batalla en la que participe. Las Androesfinge enemigas adyacentes se anulan mutuamente.

CRÉDITOS



Diseño del juego: Eric M. Lang

Ilustraciones: Adrian Smith

Dirección de producción: Thiago Aranha

Producción: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Shafiq Rizwan y Kenneth Tan

Dirección artística: Mathieu Harlaut

Diseño gráfico: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte y Júlia Ferrari

Dirección de miniaturas: Mike McVey

Esculpido de miniaturas: David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay y RN Estudio

Diseño del tablero de juego y de las cartas: Nicolas Fructus

Desarrollador principal: Marco Portugal

Desarrollo: Leo Almeida

Reglas: Michael Hurley

Revisión de reglas: Jason Koepp

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Carlos de la Torre Oliva

Localización: EDGE Studio

Fotografía de miniaturas: Jean-Baptiste Guiton

Pruebas de juego: Adriano Trotta, Ahmed Khalifa, Ale Veiga, Aleksandra Geron, Alessandro Notte, Alexandre Milagres, Alexandre Najjar, Andre Albuquerque, Anthony Walker, Beatrice Sgaravatto, Bernardo Khater, Bogdan Tudose, Bruna Santos, Bruno Pinduca, Caio Quinta, Daniel Serafim, Eduardo Vilela, Fábio Cury, Felipe Galeno, Felipe Souza, Fernando Costa, Fernando Mesentier, Flávio Oota, Gabriel Dias, Hadrien Ingrassia, Helena Dutt- Ross, Ivo Rafael, James Wilkinson, Jeff Fraser, João José Gois, Jordy Adan, José Martins, Lucas Martini, Luís Siqueira, Luiz Coelho, Marco Aurélio Vieira, Mare Tine, Matheus Almeida, Murilo Pinho, Norman Ingrassia, Pam Yumi, Pati Brolezzi, Paulo Andrade, Pedro Ferreira, Pedro Youkai, Pierluca Zizzi, Rafael Baldam, Remo Turchetti, Renan Lushon, Robert Coelho, Rod Mendes, Rodrigo Denicol, Rodrigo Sonnesso, Rodrigo Canaan, Safuan Tay y Silvio C Martins

Editor: David Preti

© 2021 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games es una marca comercial de Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile — www.asmodee.es — www.asmodee.cl. Gamegenic y el logo de Gamegenic TM, ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes plásticos incluidos están ensamblados y sin pintar. Fabricado en China.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

RESUMEN DE REGLAS



● TURNO DE JUEGO ●

- Los jugadores se turnan para realizar 1 o 2 Acciones por turno.
- Elige tu primera acción, adelanta el indicador de Acción una casilla, resuelve la Acción.
 - Si se desencadena un evento: adelanta la ficha de Evento una casilla, resuelve el evento, termina tu turno.
 - Si no se desencadena un evento: realiza una segunda Acción.
- Escoge tu segunda Acción de entre aquellas cuyo medidor se encuentre situado **por debajo del medidor de la Acción que elegiste primero**.
 - Si se desencadena un evento: adelanta la ficha de Evento una casilla, resuelve el evento, termina tu turno.
 - Si no se desencadena un evento: termina tu turno.

Atención: si tu turno no finaliza tras tu primera Acción, debes mover un segundo indicador de Acción, aunque no puedas o no quieras realizar una segunda Acción.

● ACCIONES ●



Mover miniaturas:

Puedes mover cada una de tus miniaturas hasta 3 casillas.



Invocar miniatura:

Pon 1 miniatura de tu reserva en el tablero. Debes poner la miniatura en una casilla adyacente a una de las miniaturas o los Monumentos que tú controles.



Ganar Adoradores:

Gana 1 Adorador por cada Monumento, bajo tu control o neutral, que se encuentre adyacente a alguna de tus miniaturas.



Desatar el poder del Ankh:

Sacrifica un número de Adoradores equivalente al nivel del poder del Ankh que quieras desbloquear. Si revelas un símbolo de Custodio, obtienes el control de un Custodio del mismo nivel.

● EVENTOS ●



Control de Monumento:

Ganas el control de un Monumento neutral adyacente a una de tus miniaturas. Si no quedan Monumentos neutrales en el tablero, gana el control de un Monumento enemigo adyacente a una de tus miniaturas.



Caravana de dromedarios:

Coloca hasta 6 Dromedarios en el tablero para dividir una región en dos. Las regiones divididas deben tener una superficie mínima de 6 casillas. Pon la siguiente ficha de Orden de

conflicto en una de las dos nuevas regiones. A continuación, puedes intercambiar una de las fichas de Orden de conflicto de esas dos nuevas regiones por otra que se encuentre en el tablero.



Conflicto:

El jugador que provocó el evento de *Conflicto* recibe la ficha de Desempate en batalla. Luego, y por orden de fichas de Orden de conflicto, comprueba para **cada región**:

- **Dominación (miniaturas de un solo jugador en la región):** gana 1 de Devoción por cada mayoría de Monumentos que tengas en la región. A continuación, gana 1 de Devoción por tener el Dominio de esa región.
- **Batalla (miniaturas de varios jugadores en la región):** ignora los jugadores, las miniaturas y los Monumentos que no estén en la región.

1. **Elegir y revelar cartas:** los jugadores escogen y revelan 1 carta de Batalla.

2. **Erigir un Monumento:** en orden ascendente, empezando por el jugador con menos Devoción, resuelve todas las cartas de Batalla *Erigir un Monumento* reveladas.

3. **Resolver plagas:** resuelve todas las cartas de Batalla *Plaga de langostas* reveladas.

4. **Mayoría de Monumentos:** en orden ascendente, empezando por el jugador con menos Devoción, cada jugador obtiene 1 de Devoción por cada mayoría de Monumentos que posea.

5. **Resolución de la Batalla:** el jugador con más fuerza total gana la Batalla, obtiene 1 de Devoción y mata a todas las miniaturas enemigas. En caso de empate, mueren todas las miniaturas de la región. La ficha de Desempate en batalla puede utilizarse una vez por Conflicto para ganar un empate.

➤ **En partidas de 3 o más jugadores y después del tercer evento de Conflicto:** fusiona a los dos últimos Dioses del medidor de Devoción.

➤ **Después del cuarto evento de Conflicto:** elimina de la partida a cualquier Dios que se encuentre en la sección roja del medidor de Devoción.

● VICTORIA ●

- Alcanzar la última casilla en el medidor de Devoción.
- Ser el único Dios en juego tras el cuarto evento de *Conflicto*.
- Tener más Devoción que ningún otro jugador después del quinto evento de *Conflicto*.

REGLAS QUE SE SUELEN OLVIDAR:

LOS DIOS NO PUEDEN MORIR.
LAS MINIATURAS Y LOS MONUMENTOS
QUE SE ENCUENTRAN EN DIFERENTES
REGIONES **NO** ESTÁN ADYACENTES.