



# ANKH

DIVINITÀ EGIZIE



REGOLAMENTO



# SOMMARIO



<b>PANORAMICA</b> .....	2
<b>INTRODUZIONE</b> .....	3
<b>CONTENUTO</b> .....	4
<b>CONCETTI BASE</b> .....	7
Adiacenza.....	8
Miniature.....	8
Monumenti.....	8
Plancia Centrale.....	9
Plancia Divinità.....	10
Devozione.....	11
Carte Combattimento.....	11
<b>PREPARAZIONE</b> .....	12
<b>VINCERE LA PARTITA</b> .....	13
<b>SVOLGIMENTO DEL GIOCO</b> .....	13
<b>AZIONI</b> .....	14
Muovere le Miniature.....	15
Evocare una Miniatura.....	16
Ottenere Seguaci.....	17
Sbloccare un Potere Ankh.....	18
Controllare i Guardiani.....	18
<b>EVENTI</b> .....	19
Controllare un Monumento.....	20
Carovana di Cammelli.....	21
Conflitto.....	22
Dominio.....	22
Combattimento.....	23
Unire le Divinità.....	25
Svolgimento del Gioco da Divinità Unita.....	26
Divinità Dimenticate.....	27
<b>CARTE E POTERI</b> .....	28
Poteri Ankh.....	28
Carte Combattimento.....	29
Le Divinità Egizie.....	30
I Guardiani dell'Umanità.....	31
<b>RICONOSCIMENTI</b> .....	31
<b>RIASSUNTO DELLE REGOLE</b> .....	32



## PANORAMICA



*Ankh: Divinità Egizie* è un gioco competitivo per 2-5 giocatori ambientato nell'antico Egitto dei miti, durante la transizione dal politeismo al monoteismo.

Ogni giocatore controlla un'antica divinità egizia e il suo obiettivo è quello di raccogliere abbastanza **Devozione** per diventare l'unica divinità d'Egitto. La Devozione viene ottenuta possedendo **Monumenti** eretti in vostro onore e combattendo con le altre divinità per il dominio del regno. Per fare ciò avrete bisogno di raccogliere **Seguaci**, sacrificandoli per costruire Monumenti o per aumentare i poteri Ankh della vostra divinità.

Man mano che il tempo scorre, i monumenti possono venire associati a divinità differenti, mistici Guardiani si uniranno alla battaglia, le regioni d'Egitto saranno ridivise da carovane di cammelli, e due divinità potrebbero perfino **unirsi** per formare un nuovo essere divino, ma solo una (o forse nessuna di esse) diventerà l'unica Divinità Egizia!

### CONTENUTO DIGITALE GRATUITO

**OTTIENILO  
QUI!**



[CMON.COM/Q/ANK001/R](http://CMON.COM/Q/ANK001/R)

# INTRODUZIONE

In tempi antichi, lungo il grandioso Nilo, le genti crescevano forti, nutrite dalle sue ricche acque e alimentate dalle sue benedizioni. Mentre il popolo fioriva, così facevano le sue divinità. Le persone costruivano monumenti, compivano sacrifici e veneravano le loro divinità. In cambio, le divinità concedevano loro conoscenza, strumenti e ricchezze. Ma alcune divinità erano migliori di altre.



Quelle che ricevevano costante devozione crescevano potenti, gloriose e influenti. Potevano allungare una mano e cambiare il mondo per solo capriccio. Coloro i cui nomi non graziavano più le labbra della gente, vedevano invece le loro forme alterare, i loro passi vacillare e i loro poteri diminuire. Il cambiamento era arrivato nella terra del Nilo. E con il cambiamento venne anche la guerra.

Le divinità non erano mai state creature fraterne tra loro e in quel momento, vedendo la loro stessa esistenza minacciata, avevano radunato le loro forze, schierando i propri devoti e mettendoli in marcia verso la guerra.

Alla fine, quando la sabbia si sarà posata, il sangue sarà divenuto asciutto e i venti si saranno trasformati in brezze leggere, solo una divinità emergerà trionfante in questa nuova era di monoteismo. Chi sarà?

# CONTENUTO



1x Anubi



6x Guerrieri di Anubi



1x Amon



6x Guerrieri di Amon



1x Osiride



6x Guerrieri di Osiride



1x Iside



6x Guerrieri di Iside



1x Ra



6x Guerrieri di Ra



10x Basi Grandi (2 per Divinità)



10x Basi Piccole (2 per Divinità)



2x Androsfingi



3x Mummie



2x Scorpioni Giganti



2x Apopi



3x Satet



3x Gatti Mummia



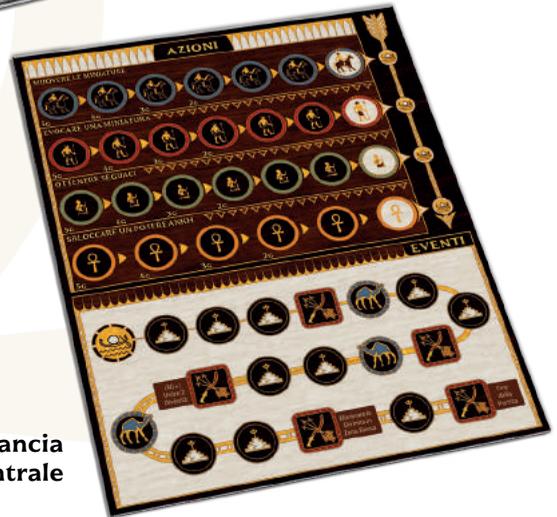
30x Cammelli



1 Tabellone di Gioco



1 Plancia  
Devozione



1 Plancia  
Centrale



5 Plance Divinità



5 Plance Unione



5 Carte Consultazione del Giocatore



35 Carte Combattimento (7 per Divinità)



6 Carte Consultazione del Guardiano



75 Segnalini Ankh (15 per Divinità)



5 Segnalini Ankh di Plastica (1 per Divinità)



70 Segnalini Seguace



1 Indicatore Evento di Plastica



4 Indicatori Azione



10 Segnalini Piramide



10 Segnalini Tempio



10 Segnalini Obelisco



4 Basi Indicatore Azione di Plastica



2 Tessere Città



8 Segnalini Ordine di Conflitto



1 Segnalino Amon



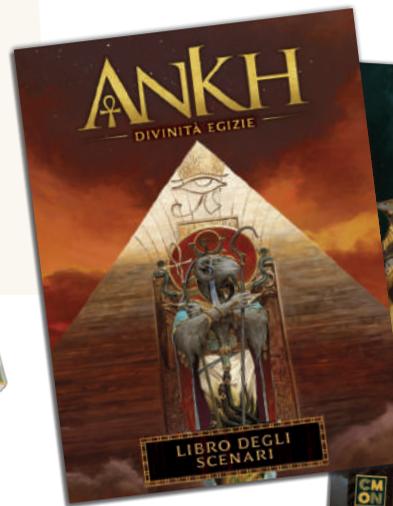
3 Segnalini Sole



1 Segnalino Spareggio Combattimento



3 Tessere Aldilà



1 Libro degli Scenari



1 Regolamento

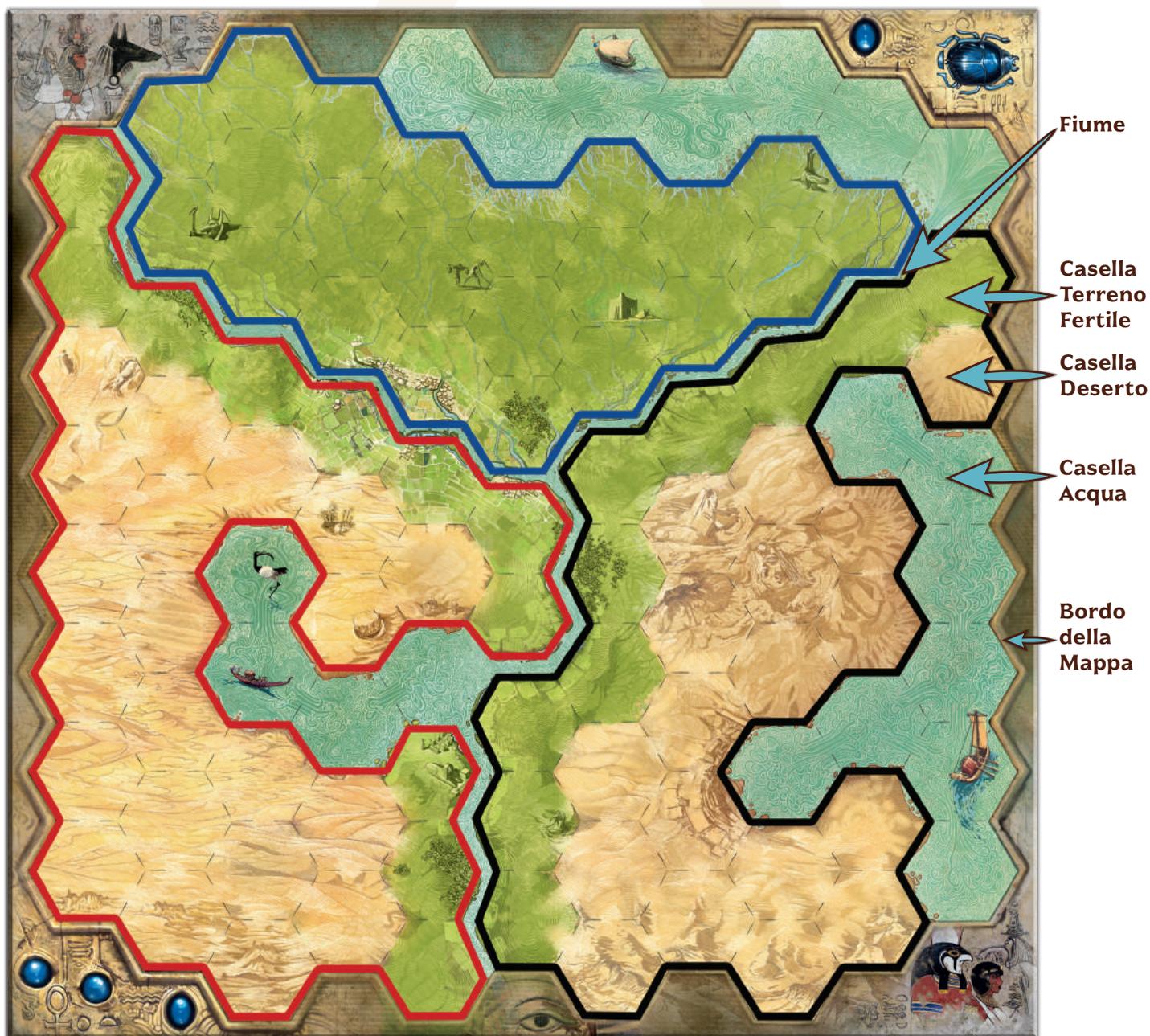
## CONCETTI BASE



### TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco in *Ankh: Divinità Egizie* raffigura l'antico Egitto, dove il potente Nilo divide la terra in tre distinte **regioni**: Il Delta del Nilo, l'Egitto Orientale e l'Egitto Occidentale. La preparazione di alcuni scenari, così come quella degli eventi che accadono in partita, vi faranno collocare **Carovane di Cammelli** che suddivideranno queste regioni in due o più regioni più piccole che potranno alterare profondamente l'equilibrio di potere tra le divinità. Ogni regione sul tabellone di gioco è formata da

**caselle** a forma di esagono, che possono essere **Terreno Fertile** (verde) o **Deserto** (giallo). Ogni casella può essere vuota oppure occupata da esattamente 1 **miniatura** o 1 **Monumento** alla volta. Le caselle azzurre sono **Acqua** e non possono venire occupate normalmente. Le caselle Acqua contano come facenti parte di ogni regione alla quale sono adiacenti e vengono considerate adiacenti a tutte le caselle che le circondano. Durante la partita, i **Conflitti** avranno luogo in ogni regione mentre le divinità combatteranno per diventare l'unica Divinità Egizia.



## ADIACENZA

Le miniature e i Monumenti sono **adiacenti** le une agli altri se occupano delle caselle che condividono un lato dell'esagono e **si trovano entrambi nella stessa regione**. Le caselle divise da un fiume o da un cammello **non** sono adiacenti. Questo si applica a TUTTI i casi nei quali il termine **adiacente** viene usato.



**Esempio:** Il Guerriero è adiacente alla Piramide, ma **non** allo Scorpione Gigante, che si trova in una regione diversa.

## MINIATURE

Ogni Divinità Egizia è rappresentata da una miniatura grande ed è accompagnata dal suo gruppo di Guerrieri. Durante la partita, i giocatori possono anche ottenere il controllo di esseri mitologici chiamati Guardiani. Quando non sono in uso, le vostre miniature vengono tenute nella vostra riserva personale accanto alla vostra plancia Divinità.

**Ogni miniatura ha una forza base di 1**, ma le capacità individuali di un Guardiano, i poteri Divinità oppure i poteri Ankh potrebbero fare aumentare questo valore.



**Divinità:** Le Divinità Egizie sono dei potenti esseri immortali, ognuno con delle capacità uniche. **LE DIVINITÀ NON POSSONO MAI ESSERE UCCISE!** Anche se un effetto indica che tutte le miniature vengono uccise, le miniature Divinità fanno eccezione.



**Guerrieri:** Ogni divinità possiede il suo esercito personale di 6 Guerrieri che può combattere battaglie e controllare aree strategiche.



**Guardiani:** Ci sono molte creature leggendarie e divinità minori che serviranno qualsiasi divinità che dimostri sufficiente potere. Ogni Guardiano possiede una capacità unica e fornisce anche forza in combattimento. I giocatori possono ottenere il controllo di questi Guardiani sbloccando i poteri Ankh (vedere a pagina 18).



Le **Carovane di Cammelli** vengono usate per dividere il tabellone di gioco in regioni diverse. È importante notare che anche se i Cammelli vengono rappresentati da pezzi di plastica scolpiti, **non** vengono considerati come miniature ai fini delle regole di gioco e non sono controllati da alcun giocatore.

## MONUMENTI

Le Divinità Egizie traggono potere dai Monumenti e controllare monumenti attrae più Seguaci verso una divinità, i quali sono vitali per aumentare ulteriormente il potere della divinità stessa. Ci sono 3 tipi di Monumenti: Obelischi, Piramidi e Templi. Un Monumento è controllato da una divinità se ha un segnalino Ankh di quella divinità collegato ad esso. Ogni Monumento può essere controllato solo da una divinità alla volta. Un Monumento senza alcun segnalino Ankh collegato è un Monumento neutrale.

**Obelisco**



**Piramide**



**Tempio**



*I giocatori usano i loro segnalini Ankh per indicare quali Monumenti controllano.*

## PLANCIA CENTRALE

Durante la partita, i giocatori a turno effettuano **azioni** che includono il muovere le loro miniature sul tabellone per prendere il controllo di territori chiave, evocare Guerrieri e Guardiani per combattere i loro avversari, ottenere nuovi Seguaci e sbloccare nuovi poteri Ankh. Le 4 possibili azioni sono raffigurate nella metà in alto della plancia Centrale come **tracciati Azione** separati, ognuno con il proprio indicatore Azione. Ogni volta che un giocatore effettua una particolare azione, quell'indicatore Azione viene mosso di 1 casella verso destra lungo il relativo tracciato. Le azioni sono spiegate in dettaglio a pagina 14. Quando un indicatore Azione raggiunge la fine del suo tracciato, viene innescato un **evento**.

**Nota:** La posizione di partenza di ogni indicatore Azione dipende dal numero di giocatori all'inizio della partita. Per esempio, in una partita a 3 giocatori, preparate ogni indicatore Azione sulla casella "3", come mostrato nello schema sottostante. Ogni volta che un indicatore Azione raggiunge la fine del relativo tracciato Azione, un evento viene innescato e l'indicatore Azione viene rimesso sulla sua posizione di partenza.

**Suggerimento:** Per evitare errori, potete usare i segnalini Ankh di una divinità non utilizzata per coprire le caselle all'estrema sinistra che non possono essere usate.

Il **tracciato Evento** è l'altra caratteristica della plancia Centrale e serve da linea temporale della partita. Quando l'azione scelta da un giocatore innesca un evento, l'indicatore Evento va fatto avanzare di 1 casella lungo il tracciato Evento, che innesca un evento specifico. Tutto questo viene spiegato nel dettaglio a pagina 19.

The diagram illustrates the central game board, divided into two main sections: **AZIONI** (Actions) and **EVENTI** (Events).

**AZIONI (Actions):** This section contains four horizontal tracks, each with seven positions labeled 5G, 4G, 3G, 2G, and 1G from left to right. The tracks are:

- MUOVERE LE MINIATURE:** Represented by a horse and rider icon.
- EVOCARE UNA MINIATURA:** Represented by a warrior icon.
- OTTENERE SEGUACI:** Represented by a kneeling figure icon.
- SBLOCCARE UN POTERE ANKH:** Represented by an Ankh symbol icon.

Each track has a starting position (5G) and an ending position (1G). A blue arrow points to the 5G position of the 'EVOCARE UNA MINIATURA' track, with the text: "Posizioni di partenza degli indicatori Azione per partite a 5, 4, 3 o 2 giocatori".

**EVENTI (Events):** This section contains a single horizontal track with ten positions. The events are represented by icons and text boxes:

- Position 1: A blue circular icon representing a water event.
- Position 2: A pyramid icon.
- Position 3: A pyramid icon.
- Position 4: A pyramid icon.
- Position 5: A crossed bows icon.
- Position 6: A camel icon.
- Position 7: A pyramid icon.
- Position 8: A crossed bows icon.
- Position 9: A crossed bows icon.
- Position 10: A crossed bows icon.

Text boxes are placed below the track:

- Below Position 5: "(3G) Unire 2 Divinità"
- Below Position 9: "Eliminare le Divinità in Zona Rossa"
- Below Position 10: "Fine della Partita"

Blue arrows point from the text labels on the left to specific event icons:

- "Evento Controllare un Monumento" points to the blue circular icon at Position 1.
- "Evento Conflitto" points to the crossed bows icon at Position 5.
- "Evento Carovana di Cammelli" points to the camel icon at Position 6.

## PLANCIA DIVINITÀ

Ogni Divinità Egizia ha la propria plancia che descrive la sua natura divina. Ogni divinità possiede un **potere Divinità** unico che è disponibile dall'inizio della partita. Mentre la partita prosegue e le divinità acquisiscono nuovi Seguaci, possono sbloccare dei **poteri Ankh** che conferiscono loro nuove capacità. I 12 possibili poteri

Ankh sono divisi in 3 livelli e sistemati di conseguenza in 3 colonne sulla plancia Divinità. Una divinità può avere fino a 2 poteri Ankh sbloccati in ogni colonna (due poteri di livello 1, due poteri di livello 2 e due poteri di livello 3). Sbloccare i poteri Ankh può anche attirare il servizio di leggendari Guardiani (vedere a pagina 18).

### Potere Ankh Sbloccato

### POTERI ANKH

### Potere Ankh Bloccato

**Potere Divinità**

**Simbolo del Guardiano**

**Livello del Potere Ankh**

### AMON Il Nascosto

**FORME MISTERIOSE**

Una volta durante ogni evento Conflitto, puoi giocare 2 carte Combattimento in un singolo Combattimento. Risolvi entrambe, sommando i loro bonus forza insieme.

*(Devi dichiarare che stai giocando 2 carte prima che gli avversari scegano le proprie carte.)*

	<p><b>COMANDANTE</b> Vinci un Combattimento: Ottieni 3</p>	
	<p><b>ISPIRATORE</b> Costruire Monumenti ti costa 0</p>	
	<p><b>ONNIPRESENTE</b> Inizio di un evento Conflitto: Ottieni 1 per ogni regione in cui hai almeno una miniatura.</p>	
	<p><b>RIVERITO</b> Quando effettui l'azione Ottenere Seguaci, ottieni +1</p>	

	<p><b>RISPLENDENTE</b> La forza base della tua Divinità è 3 se controlli almeno 3 Monumenti dello stesso tipo.</p>	
	<p><b>SINTONIA CON L'OBELISCO</b> Inizio del tuo Combattimento: Muovi un qualsiasi numero di tue miniature fino a caselle adiacenti ai tuoi Obelischi nella regione.</p>	
	<p><b>SINTONIA CON IL TEMPIO</b> Ogni tuo Tempio ti conferisce +2 forza nella sua regione se almeno una tua miniatura è adiacente ad esso.</p>	
	<p><b>SINTONIA CON LA PIRAMIDE</b> Azione Evocare una Miniatura: Puoi evocare 1 miniatura extra adiacente a ognuna delle tue Piramidi.</p>	

1

2

3

## DEVOZIONE

La **Devozione** è la misura di quanto una divinità viene venerata dal popolo d'Egitto. Il livello di Devozione attuale di ogni divinità è indicato con un segnalino Ankh sulla plancia Devozione. Ogni divinità inizia la partita in fondo al tracciato Devozione (la casella rossa più in basso), e man mano che guadagna più Devozione, il suo segnalino Ankh viene mosso verso l'alto sul tracciato. Se una divinità raggiunge la casella in cima al tracciato Devozione, vince immediatamente la partita. D'altra parte, qualsiasi divinità che fallisce nel guadagnare abbastanza Devozione per muoversi oltre le caselle rosse alla fine del quarto evento Conflitto sarà **dimenticata** e verrà eliminata dalla partita.



Se più segnalini Ankh sono impilati sulla stessa casella del tracciato Devozione, l'ordine della pila dalla cima verso il fondo indica quale divinità ha più Devozione degli altri che condividono quella casella, con il segnalino in cima che rappresenta la maggiore Devozione e quello in fondo che rappresenta la minore Devozione in quella casella. Quando il segnalino Ankh di una divinità entra in una casella occupata da altri segnalini, il nuovo segnalino va sempre in cima alla pila.

**IMPORTANTE:** Ogni qual volta più giocatori stanno per ottenere o perdere Devozione nello stesso momento, iniziate dal giocatore con la minore Devozione e procedete in ordine ascendente fino al giocatore con la maggiore Devozione.

## CARTE COMBATTIMENTO



Ogni giocatore usa il proprio set di 7 carte Combattimento. Queste carte vengono usate durante gli eventi Conflitto e forniscono un bonus alla forza in combattimento di un giocatore insieme a un effetto speciale. I giocatori non ricevono indietro automaticamente le loro carte Combattimento usate. Queste rimangono sul tavolo a faccia in su in modo che siano visibili a tutti i giocatori, quindi scegliere la carta giusta al momento giusto è decisivo.

Titolo della carta

Bonus Forza in Combattimento



Effetto



# PREPARAZIONE



- Ogni giocatore sceglie una delle potenti Divinità Egizie tra quelle disponibili e prende i seguenti componenti che appartengono a quella divinità:
  - Miniatura Divinità
  - 6 miniature Guerriero
  - Plancia Divinità
  - Plancia Unione
  - Segnalini Ankh
  - Set di 7 carte Combattimento
  - Carta Consultazione del Giocatore
  - Se un giocatore sceglie Ra, prende i 3 segnalini Sole. Se un giocatore sceglie Osiride prende le 3 tessere Aldilà. Se un giocatore sceglie Amon prende il segnalino Amon.

- Ogni giocatore inizia con 1 segnalino Seguace. Mettete da parte i segnalini Seguace rimasti in una riserva generale a portata di mano di tutti i giocatori.

**IMPORTANTE:** I Seguaci sono considerati illimitati. Se dovete esaurirli, usate componenti sostitutivi.

- Ogni giocatore colloca 6 dei suoi segnalini Ankh sulla propria plancia Divinità nelle caselle lungo la fila inferiore, sotto ai poteri Ankh bloccati. Ogni giocatore conserva i suoi segnalini Ankh rimanenti vicino a essa, formando una riserva di segnalini Ankh.

**FORME MISTERIOSE**  
Una volta durante ogni evento Conflitto, puoi giocare 2 carte Combattimento in un singolo Combattimento. (Puoi esaurirle; sommandoli il loro bonus. Forza insieme. (Devi dichiarare che stai giocando 2 carte prima che gli avversari scelgano le proprie carte.)

AMON IL NASCOSTO		POTERI ANKH	
<b>COMANDANTE</b> Visi un Combattimento. Ottieni 1.	<b>RESPLENDENTE</b> La Forza base della tua Divinità è 3 se controlli almeno 3 Monumenti dello stesso tipo.	<b>GLORIOSO</b> Visi un Combattimento ignorando gli avversari di 3 o più Forza. Ottieni 3 Devazione ( invece di 1).	
<b>ISPIRATORE</b> Contrasta i Monumenti di costo 0.	<b>SINTONIA CON L'UNICO</b> Inizio del tuo Combattimento. Mostra un qualsiasi numero di tue miniature (tra le caselle adiacenti ai tuoi Check-in) nella regione.	<b>MAGNANIMO</b> Dopo che hai perso una Risoluzione del Combattimento con 2 o più tue miniature. Ottieni 2 Devazione.	
<b>ONNIPRESENTE</b> Inizio di un evento Capofila. Ottieni 1 per ogni regione in cui hai almeno una miniatura.	<b>SINTONIA CON IL TEMPIO</b> Ogni tua regione di coefficiente +2 Forza nella tua regione sa almeno una tua miniatura o adiacente ad essa.	<b>BENEVOLO</b> Mentre il tuo nella sezione Devazione resta, ogni volta che ottieni Devazione, ne ottieni 1 extra.	
<b>RIVERITO</b> Quando effettui l'azione Ottimare Seguaci, ottieni 1.	<b>SINTONIA CON LA PIRAMIDE</b> Azione Escorcere una Miniatura. Puoi evocare l'Iniziativa extra adiacente a ognuna delle tue Piramidi.	<b>VENERABILE</b> Dopo ogni tuo Combattimento, puoi sacrificare 1 per ottenere 1 Devazione.	

1

2

3

- 4 Scegliete casualmente il primo giocatore (oppure assegnate il ruolo di primo giocatore a chi tra i presenti possiede più gatti). Gli altri giocatori seguiranno in senso orario.
- 5 In ordine inverso rispetto a quello di turno, iniziando dall'ultimo giocatore, ogni giocatore colloca il suo segnalino Ankh di plastica nella casella in basso del tracciato Devozione, formando una pila. In questo modo, il segnalino Ankh del primo giocatore dovrebbe trovarsi in cima, partendo con la Devozione maggiore.
- 6 Collocate i 4 indicatori Azione sui relativi tracciati Azione della plancia Centrale nelle caselle di partenza che corrispondono al numero di giocatori in gioco.
- 7 Collocate l'indicatore Evento sulla prima casella del tracciato Evento.
- 8 Scegliete uno scenario dal libro degli scenari (uno scelto di comune accordo con tutti i giocatori oppure uno scelto casualmente). Ogni scenario indica il numero di giocatori che può supportare. Assicuratevi che lo scenario scelto sia possibile da giocare con l'attuale numero di giocatori.
- 9 Collocate i Monumenti (Piramidi, Templi e Obelischi), i segnalini Ordine di Conflitto e i Cammelli sul tabellone come mostrato dallo schema di preparazione dello scenario (non tutti gli scenari richiederanno di collocare dei Cammelli). Mettete da parte nella riserva generale i Monumenti, i segnalini Ordine di Conflitto, il segnalino Spareggio Combattimento e i Cammelli rimanenti.

*Nota: I segnalini Ordine di Conflitto non appartengono a una casella specifica sul tabellone. Vengono assegnati a un'intera regione.*

- 10 Collocate le vostre miniature e segnalini Ankh (collegati ai vostri Monumenti controllati) sul tabellone come mostrato nella preparazione dello scenario. Il primo giocatore è il giocatore #1 nella preparazione dello scenario, il giocatore alla sua sinistra è il giocatore #2 e così via.
- 11 Scegliete (di comune accordo con tutti i giocatori oppure casualmente) una carta Guardiano di Livello 1, una di Livello 2 e una di Livello 3 e collocatele accanto al tabellone. Poi, collocate accanto ad esse il seguente numero di corrispondenti miniature Guardiano in base al numero dei giocatori:
  - **2 giocatori:** Usate 1 miniatura Guardiano di ogni tipo
  - **3 giocatori:** Usate 2 miniature Guardiano di ogni tipo
  - **4 o 5 giocatori:** Usate tutte le miniature Guardiano disponibili di ogni tipo (3 per i Guardiani a base piccola, 2 per i Guardiani a base grande).
- 12 Seguite qualsiasi Regola di Preparazione Aggiuntiva indicata nel libro degli scenari.

**Siete pronti per giocare!**

## VINCERE LA PARTITA



Ci sono 3 modi per diventare l'unica Divinità Egizia e vincere la partita:

- Un giocatore vince immediatamente quando il suo segnalino Ankh raggiunge la casella in cima al tracciato Devozione.
- Un giocatore vince immediatamente se è l'unica divinità rimasta in gioco dopo il quarto evento Conflitto. (Se nessuna divinità è rimasta in gioco a questo punto, la partita termina in parità e l'Egitto diventa ateo.)
- Se nessuna delle condizioni precedenti viene soddisfatta, la partita viene vinta dal giocatore con la maggiore Devozione dopo che l'ultimo evento sul tracciato viene risolto.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO



**Ankh: Divinità Egizie** viene giocato in una serie di turni. Durante il proprio turno, un giocatore effettua 1 o 2 azioni. Alcune volte, l'azione di un giocatore innescherà anche un evento. Dopo aver risolto completamente l'azione (o le azioni) del giocatore e l'evento (se ne è stato innescato uno), il turno del giocatore attuale termina e il giocatore successivo in senso orario svolge il suo turno.



# AZIONI



Ci sono 4 possibili azioni che un giocatore può effettuare durante il suo turno:

- **Muovere le Miniature**
- **Evocare una Miniatura**
- **Ottenere Seguaci**
- **Sbloccare un Potere Ankh**

Ogni azione è rappresentata come un tracciato sulla plancia Centrale. Per scegliere un'azione, il giocatore fa scorrere l'indicatore corrispondente di 1 casella verso destra sul suo tracciato, poi effettua quell'azione nella sua interezza. A un giocatore è permesso scegliere un'azione anche se non è in grado di risolverla.

Se l'indicatore dell'azione scelta raggiunge la casella all'estrema destra del suo tracciato (sfondo bianco), viene innescato un evento.

Come prima cosa, risolvete completamente l'azione del giocatore che ha innescato l'evento. Poi, risolvete l'evento stesso facendo avanzare l'indicatore Evento di 1 casella sul tracciato Evento. Dopo aver risolto l'evento, rimettete l'indicatore Azione sulla posizione di partenza sul suo tracciato Azione (la casella che corrisponde al numero di giocatori in gioco all'inizio della partita). Gli eventi sono spiegati nel dettaglio a pagina 19.

**IMPORTANTE:** *Se un giocatore innesca un evento con la sua prima azione, non gli è permesso effettuare una seconda azione.*

Dopo aver effettuato la sua prima azione, se il giocatore non ha innescato un evento deve scegliere una seconda azione. La seconda azione deve trovarsi in una linea inferiore della plancia Centrale rispetto alla prima azione scelta.

**NOTA:** *Anche se non può risolvere la seconda azione per qualche motivo, il giocatore deve comunque muovere il suo indicatore Azione. Gli unici casi nei quali un giocatore muove solo un singolo indicatore nel suo turno è se innesca un evento con la sua prima azione, se la sua prima azione è Sbloccare un Potere Ankh, oppure se controlla una Divinità Unita (vedere a pagina 25).*

**Esempio:** Il giocatore **Amon** sceglie **Evocare una Miniatura** come sua prima azione e muove quell'indicatore Azione di 1 casella verso destra **1**. Come sua seconda azione, può scegliere **Ottenere Seguaci** **2** oppure **Sbloccare un Potere Ankh** **3**, ma non può scegliere **Muovere le Miniature**, visto che quell'azione si trova sopra a **Evocare una Miniatura**. Non può neanche scegliere nuovamente **Evocare una Miniatura**. Se sceglie **Sbloccare un Potere Ankh**, dopo aver risolto l'azione, innescherà un evento **Conflitto** **4**.

## MUOVERE LE MINIATURE

Posizionare correttamente le vostre miniature è vitale se volete sfruttare appieno ogni regione. Molte situazioni nella partita richiedono che le miniature siano adiacenti a un'altra miniatura oppure a un Monumento. Altre volte, può essere molto vantaggioso occupare semplicemente una casella in modo che i vostri avversari non possano farlo.

Quando effettua l'azione Muovere le Miniature, il giocatore può muovere **ognuna** delle sue miniature sul tabellone di 1, 2 o 3 caselle.

Le miniature possono muoversi attraverso le caselle occupate da miniature che appartengono a un qualsiasi giocatore oppure da Monumenti o qualsiasi altro segnalino, possono muoversi attraverso le caselle Acqua e possono attraversare i Fiumi e le Carovane di Cammelli, ma devono terminare il movimento su una casella vuota che non sia una casella Acqua. Ogni casella sul tabellone può essere occupata solo da 1 miniatura o da 1 Monumento alla volta.

**Nota:** Il controllo dei monumenti non cambia a causa del movimento. I giocatori ottengono (o perdono) il controllo dei Monumenti durante gli eventi Controllare un Monumento.



**Esempio:** Il giocatore **Amon** effettua un'azione *Muovere le Miniature* e **1** muove la sua miniatura Divinità di 3 caselle, attraverso uno dei suoi Guerrieri, finendo in posizione adiacente all'Obelisco neutrale. Poi, **2** muove un Guerriero di 3 caselle, finendo in posizione adiacente alla Piramide neutrale. Al Guerriero è permesso muoversi attraverso la casella Acqua e attraverso la Piramide perché

termina il suo movimento in una casella vuota.

**3** Il giocatore vorrebbe muovere il suo Guerriero in una casella adiacente al Tempio neutrale, ma le miniature di **Ra** stanno bloccando le caselle di destinazione, quindi muove il suo Guerriero solo di 2 caselle, passando attraverso un Guerriero di **Ra** e il Fiume. Infine, **4** decide di non muovere per nulla il suo ultimo Guerriero.

## EVOCARE UNA MINIATURA

Le divinità possiedono un immenso potere, ma anche loro hanno bisogno di supporto da parte di Guerrieri e Guardiani per diffondere il loro dominio sul territorio.

L'azione Evocare una Miniatura permette a un giocatore di scegliere 1 miniatura dalla propria riserva personale (Guerriero o Guardiano) e di collocarla sul tabellone di gioco. Questa miniatura deve essere collocata in una casella vuota non Acqua adiacente a una delle miniature di quel giocatore che si trova già sul tabellone, oppure adiacente a un Monumento controllato da quel giocatore (ricordate che l'adiacenza richiede che si trovino entrambi nella stessa regione).



**Esempio:** Il giocatore **Amon** effettua un'azione *Evocare una Miniatura* e colloca una Mummia dalla sua riserva in una casella vuota adiacente al Tempio che controlla **1**. Il giocatore **Amon** avrebbe potuto scegliere una qualsiasi casella indicata con **2** nello schema soprastante perché

quelle caselle sono vuote e adiacenti ad altre miniature di **Amon** oppure al Tempio controllato da **Amon**. Non avrebbe potuto scegliere le caselle indicate con **3** perché non si trovano nella stessa regione del Guerriero, e quindi non sono adiacenti a esso.

## ● OTTENERE SEGUACI ●

Ogni essere divino ha bisogno di Seguaci che eseguano il suo volere. I Seguaci sono vitali per costruire nuovi Monumenti per onorare le divinità e per sbloccare i poteri Ankh.

Quando effettua un'azione Ottenere Seguaci, il giocatore ottiene un numero di Seguaci pari al numero di Monumenti ai quali ha delle miniature adiacenti (sia quelli sotto il suo controllo che quelli neutrali). Prende quel numero di segnalini Seguace dalla riserva generale e li aggiunge alla sua riserva.



**Esempio:** Nello schema soprastante, il giocatore **Iside** effettua un'azione *Ottenere Seguaci* e ottiene un totale di 3 Seguaci dai seguenti Monumenti: l'Obelisco che controlla **1**, il Tempio neutrale adiacente al suo Guerriero **2**, e la Piramide neutrale adiacente al suo Guerriero **3**. Non ottiene un Seguace per la Piramide che controlla **4** perché

non ha miniature adiacenti a essa; non l'ottiene neanche dalla Piramide neutrale **5**, visto che il suo Guerriero si trova in una regione diversa, quindi non adiacente a essa. Non ottiene un Seguace neanche da **6**, perché quell'Obelisco è controllato da **Amon**.

## SBLOCCARE UN POTERE ANKH

La plancia Divinità di un giocatore mostra tutti i possibili poteri Ankh disponibili. I poteri Ankh possono essere usati solo dopo che sono stati sbloccati effettuando l'azione Sbloccare un Potere Ankh. I poteri Ankh sono divisi in 3 livelli ed elencati sulla plancia Divinità in 3 colonne. Ogni divinità può avere al massimo 2 poteri Ankh sbloccati in ogni livello.

I segnalini Ankh usati per indicare i poteri Ankh sbloccati si trovano in una fila in fondo alla plancia Divinità, con 2 segnalini Ankh in ogni colonna. Ogni volta che un giocatore effettua un'azione Sbloccare un Potere Ankh, muove il segnalino Ankh all'estrema sinistra da questa fila fino al potere Ankh di sua scelta all'interno della stessa colonna. Questo significa che due poteri Ankh di Livello 1 devono essere sbloccati prima che possa essere sbloccato un potere Ankh di Livello 2, e così via.

Ogni volta che un potere Ankh viene sbloccato, il giocatore **deve** sacrificare un numero di suoi Seguaci pari al livello del potere Ankh che sta sbloccando (1, 2 o 3). I Seguaci sacrificati vengono presi dalla riserva personale di un giocatore e rimessi nella riserva generale.

Se un giocatore non ha abbastanza Seguaci, oppure ha già sbloccato tutti i suoi poteri Ankh, può comunque effettuare questa azione, muovendo l'indicatore Azione senza però ottenere alcun beneficio da essa (senza sacrificare alcun Seguace).

## Controllare i Guardiani



A volte, quando un giocatore effettua l'azione Sbloccare un Potere Ankh, rivela un simbolo Guardiano sulla sua plancia Divinità. Questo significa che la divinità ha acquisito potere sufficiente ad attirare un Guardiano al suo servizio.

Quando un giocatore scopre un simbolo Guardiano sulla colonna Livello 1 della sua plancia Divinità, ottiene il controllo di **1 miniatura** Guardiano di Livello 1 e la aggiunge alla sua riserva. Nello stesso modo, quando scopre un simbolo Guardiano sulla colonna Livello 2 della sua plancia Divinità, ottiene il controllo di 1 miniatura Guardiano di Livello 2, e così via. In ogni caso, se non ci sono più miniature disponibili di quella carta Guardiano, il giocatore non ottiene nulla.

Quando un giocatore aggiunge una miniatura Guardiano alla sua riserva, attacca una delle sue basi colorate della misura appropriata a quella miniatura. Questo renderà chiaro quale giocatore controlla una miniatura specifica quando si trova sul tabellone. Se il giocatore non ha una base della dimensione appropriata, non può prendere la miniatura Guardiano. I Guardiani nella riserva di un giocatore possono essere evocati sul tabellone con l'azione Evocare una Miniatura.



**AMON IL NASCOSTO**

**FORME MISTERIOSE**  
Una volta durante ogni evento Conflitto, puoi giocare 2 carte Combattimento in un singolo Combattimento. Risolvi entrambe, sommando i loro bonus forza insieme.  
(Devi dichiarare che stai giocando 2 carte prima che gli avversari scelgano le proprie carte.)

POTERI ANKH		
<p><b>COMANDANTE</b> Vinci un Combattimento: Ottieni 3.</p>	<p><b>RISPLENDENTE</b> La forza base della tua Divinità è 3 se controlli almeno 3 Monumenti dello stesso tipo.</p>	<p><b>GLORIOSO</b> Vinci un Combattimento superando gli avversari di 3 o più forza: Ottieni 3 Devozione (invece di 1).</p>
<p><b>ISPIRATORE</b> Costruire Monumenti ti costa 0.</p>	<p><b>SINTONIA CON L'OBELISCO</b> Inizio del tuo Combattimento: Muovi un qualsiasi numero di tue miniature fino a caselle adiacenti ai tuoi Obelischi nella regione.</p>	<p><b>MAGNANIMO</b> Dopo che hai perso una Risoluzione del Combattimento con 2 o più tue miniature: Ottieni 2 Devozione.</p>
<p><b>ONNIPOTENTE</b> Inizio di un evento Conflitto: Ottieni 14 per ogni regione in cui hai almeno una miniatura.</p>	<p><b>SINTONIA CON IL TEMPIO</b> Ogni tuo Tempio ti conferisce +2 forza nella sua regione se almeno una tua miniatura è adiacente ad esso.</p>	<p><b>BENEVOLO</b> Mentre ti trovi nella sezione Devozione rossa, ogni volta che ottieni Devozione, ne ottieni 1 extra.</p>
<p><b>RIVERTITO</b> Quando effettui l'azione Ottieni Seguaci, ottieni +1.</p>	<p><b>SINTONIA CON LA PIRAMIDE</b> Azione Evocare una Miniatura: Puoi evocare 1 miniatura extra adiacente a ognuna delle tue Piramidi.</p>	<p><b>VENERABILE</b> Dopo ogni tuo Combattimento, puoi sacrificare 2 per ottenere 1 Devozione.</p>

**Esempio:** Il giocatore **Amon** effettua un'azione Sbloccare un Potere Ankh. Il segnalino all'estrema sinistra in fondo alla sua plancia Divinità si trova nella colonna del Livello 1, quindi sacrifica 1 dei suoi Seguaci per sbloccare 1 potere Ankh di Livello 1. Sceglie di sbloccare *Ispiratore* e muove

il segnalino all'estrema sinistra su quella casella. Facendo ciò, rivela un simbolo Guardiano, che gli conferisce il controllo di una miniatura Guardiano di Livello 1. Aggiunge questa nuova miniatura appena acquisita nella sua riserva, con una base colorata attaccata.

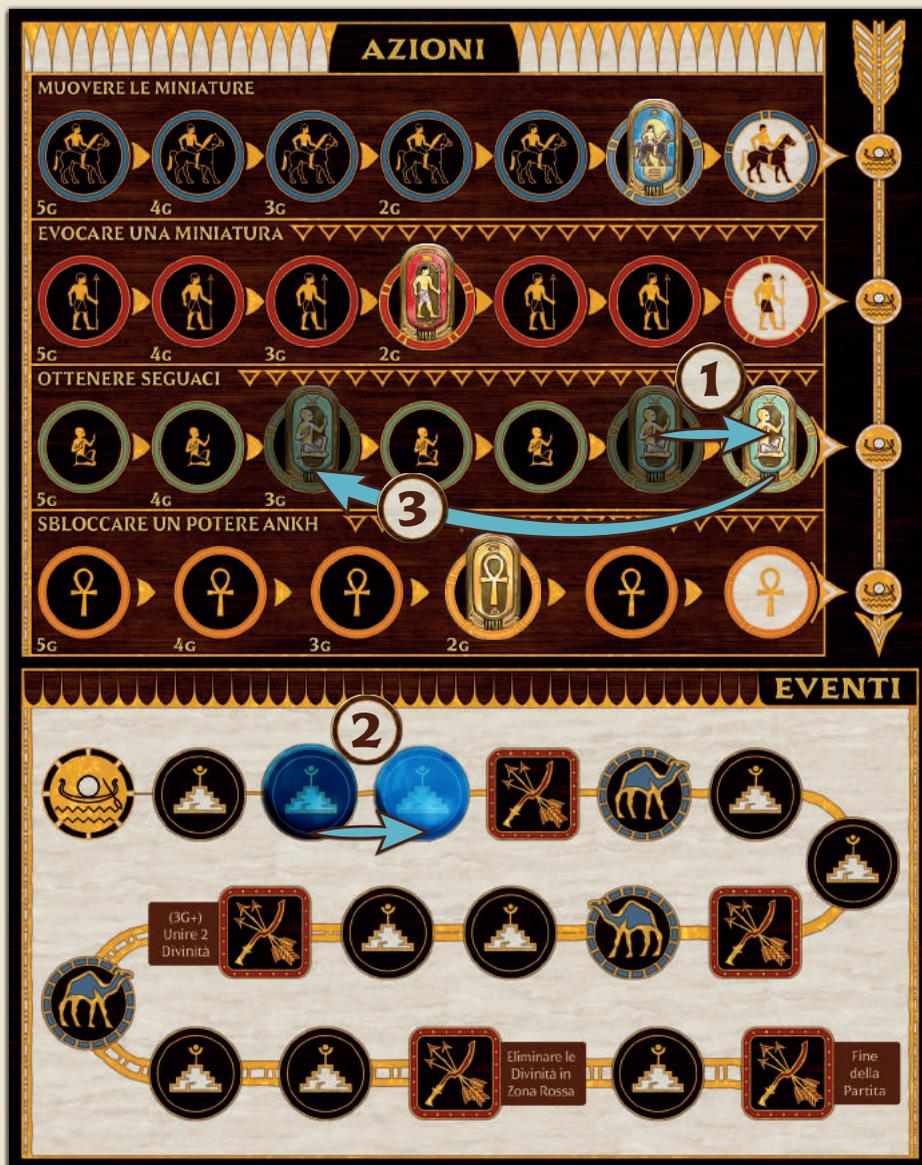
## EVENTI



Mentre la sfida tra le divinità ha luogo, degli eventi fondamentali segnano il passare del tempo. I Monumenti vengono eretti, le Carovane dividono il territorio e violenti conflitti cambiano gli equilibri di potere. Tutti questi eventi sono rappresentati sul tracciato Evento, che serve da linea temporale della partita.

Quando un indicatore Azione raggiunge la casella all'estrema destra sul suo tracciato, dopo aver risolto l'azione viene innescato un evento. Muovete l'indicatore Evento sulla casella successiva del tracciato Evento. Poi, risolvete l'evento raffigurato in quella casella. Ci sono due tipi di caselle evento: eventi individuali (caselle rotonde) e conflitti (caselle quadrate). Gli eventi individuali coinvolgono solo il giocatore che ha innescato l'evento. I conflitti invece coinvolgono tutti i giocatori.

Dopo aver risolto l'evento, l'indicatore Azione ritorna sulla casella corrispondente al numero di giocatori che hanno iniziato la partita.



**Esempio:** Come sua prima azione, il giocatore **Iside** effettua *Ottenere Seguaci*, che fa muovere il relativo indicatore Azione sulla casella all'estrema destra del suo tracciato Azione ①. Dopo aver risolto completamente l'azione *Ottenere Seguaci*, il giocatore **Iside** muove l'indicatore Evento di 1 casella lungo il tracciato Evento, cosa che innesci l'evento *Controllare*

un Monumento ②. Dopo aver risolto l'evento, l'indicatore Azione dell'azione *Ottenere Seguaci* viene rimesso sulla posizione di partenza sul suo tracciato Azione (in questo caso, la casella corrispondente a una partita a 3 giocatori) ③. Il giocatore non può effettuare una seconda azione visto che un evento è stato innescato, quindi il suo turno termina.



## CAROVANA DI CAMELLI



Schierando grandi Carovane di Cammelli, le divinità sono in grado di ridisegnare i confini che dividono il territorio. L'evento Carovana di Cammelli permette a un giocatore di dividere una regione in 2 nuove regioni più piccole, cambiando l'equilibrio di potere e mandando a monte i piani dei suoi avversari.

Il giocatore che ha innescato l'evento Carovana di Cammelli può collocare una linea composta da **fino a 6 Cammelli** dalla riserva generale sul tabellone. I Cammelli vengono collocati sulle linee che separano le caselle, 1 Cammello per lato dell'esagono (non sui Fiumi o caselle Acqua). Il giocatore deve collocare una linea di Cammelli in modo

da collegare due dei seguenti elementi sul tabellone: Fiumi, caselle Acqua, altri Cammelli, oppure i bordi esterni della mappa. Entrambe le nuove regioni create da questa divisione devono avere una dimensione di **almeno di 6 caselle** (senza contare le caselle Acqua).

Dopo aver diviso una regione in due nuove regioni, il giocatore sceglie una delle nuove regioni dove tenere il segnalino Ordine di Conflitto della regione originaria. Il giocatore deve quindi prendere il segnalino Ordine di Conflitto con il numero più basso dalla riserva generale e collocarlo nella nuova regione che non ha ancora un segnalino. Infine, il giocatore può scambiare il segnalino Ordine di Conflitto di una delle due nuove regioni con un qualsiasi segnalino Ordine di Conflitto già presente sul tabellone. Questo cambierà l'ordine nel quale le regioni verranno risolte durante i conflitti (vedere nella prossima pagina).



**Esempio:** Il giocatore **Ra** innesca un evento Carovana di Cammelli. Sceglie di dividere la regione Delta del Nilo e colloca 5 Cammelli come mostrato qui sopra **A**. La più piccola delle regioni appena create è grande 6 caselle (il minimo concesso) e i Cammelli che ha collocato si estendono da una casella Acqua a un Fiume. La regione originale possedeva il segnalino Ordine di Conflitto **1**, e il giocatore

**Ra** sceglie di muovere quel segnalino nella regione più piccola tra quelle appena create **B**. Poi prende il segnalino Ordine di Conflitto **4** dalla riserva generale (il numero più basso disponibile) e lo colloca nell'altra regione appena creata **C**. Poi potrebbe scambiare uno dei segnalini delle regioni appena create con un altro sul tabellone, ma sceglie di non farlo.

## CONFLITTO

Nella lotta divina per l'immortalità, il conflitto è tanto sanguinoso quanto inevitabile. Avere le proprie forze pronte e in posizione quando scoppia un Conflitto è la chiave per la vittoria. Il Conflitto è un evento globale che influenza tutte le regioni e coinvolge tutti i giocatori. Oltre a determinare quando ha luogo, il giocatore che innesca l'evento Conflitto ha anche un vantaggio speciale in caso di parità nel combattimento.



Il segnalino Spareggio Combattimento viene rivendicato all'inizio di ogni evento Conflitto dal giocatore che ha innescato l'evento, e viene tenuto a faccia in su. Può essere usato per vincere 1 Combattimento in parità durante l'evento (vedere Risoluzione del Combattimento a pagina 24).

Una volta usato, il segnalino viene girato a faccia in giù per indicare che non può più essere usato in quell'evento Conflitto. Dopo che l'evento è stato risolto completamente, il segnalino Spareggio Combattimento viene rimesso nella riserva generale.

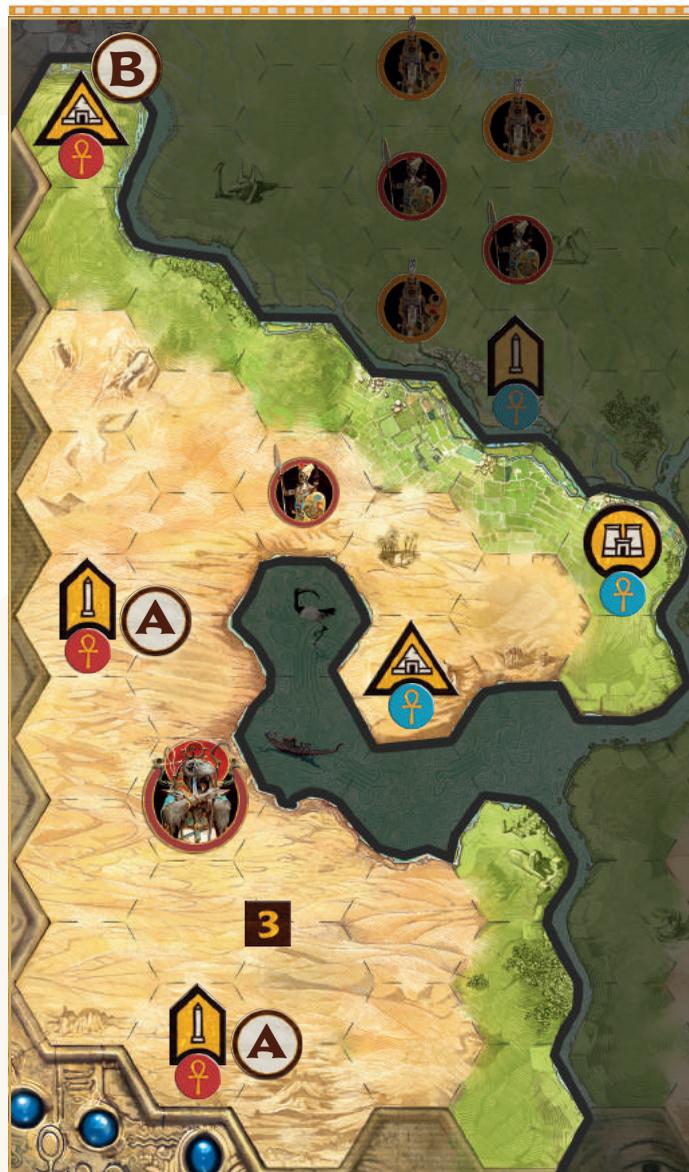
Quando un evento Conflitto viene innescato, **ogni regione** sul tabellone di gioco viene risolta in ordine, seguendo i segnalini Ordine di Conflitto dal più basso al più alto:

- Le regioni con nessuna miniatura vengono ignorate.
- Se una regione ha miniature che appartengono a 1 solo giocatore, quel giocatore ottiene il **Dominio** di quella regione (vedere il prossimo paragrafo).
- Se una regione ha miniature che appartengono a 2 o più giocatori, ha luogo un **Combattimento** (vedere la prossima pagina).



## Dominio

Durante un evento Conflitto, se tutte le miniature in una regione appartengono a un singolo giocatore, quel giocatore domina automaticamente la regione. Come prima cosa, ottiene 1 Devozione per ogni maggioranza di Monumenti che possiede. Per avere una maggioranza, deve controllare più Monumenti di un tipo specifico nella regione rispetto a qualsiasi avversario. Come seconda cosa, ottiene 1 Devozione per il dominio della regione.



**Esempio:** Durante un evento Conflitto, il giocatore **Amon** domina la regione 3, dove controlla 2 Obelischi e 1 Piramide. **Amon** ottiene 1 Devozione per il dominio della regione, più 1 Devozione per il controllo della maggioranza di Obelischi (A), per un totale di 2 Devozione. Non ottiene alcuna Devozione dalla sua Piramide (B), visto che anche il giocatore **Iside** ne controlla 1 nella regione, quindi nessuno ha la maggioranza. Il giocatore **Iside** controlla la maggioranza di Templi nella regione (1 di essi), ma visto che non possiede alcuna miniatura nella regione non ottiene alcuna Devozione.

## Combattimento

Durante un evento Conflitto, ha luogo un Combattimento in ogni regione dove almeno 2 giocatori hanno ognuno almeno 1 miniatura presente. I seguenti passi vengono effettuati, in ordine, per risolvere **ogni Combattimento** durante un evento Conflitto:

### 1. Selezionare e Rivelare le Carte

Ogni giocatore con almeno 1 miniatura nella regione sceglie segretamente 1 delle sue carte Combattimento dalla sua mano e la colloca di fronte a sé a faccia in giù. Tutte le carte scelte vengono rivelate contemporaneamente.

### 2. Costruire un Monumento

Risolvete in ordine inverso di Devozione tutte le carte Combattimento *Costruire un Monumento* rivelate, partendo quindi dal giocatore con la minore Devozione. Gli effetti delle carte Combattimento sono spiegati nel dettaglio a pagina 29.

### 3. Risolvere la Piaga

Risolvete tutte le carte Combattimento *Piaga delle Locuste* rivelate. Gli effetti delle carte Combattimento sono spiegati nel dettaglio a pagina 29.



### 4. Maggioranza di Monumenti

Come prima cosa, determinate quali giocatori possiedono le maggioranze di Monumenti per ogni tipo di Monumento. Per possedere una maggioranza, devono controllare più Monumenti di un tipo specifico nella regione rispetto a qualsiasi avversario. Poi, ricompensate ogni giocatore (in ordine inverso di Devozione) con 1 Devozione per maggioranza posseduta.



**Esempio:** Durante un Combattimento, il giocatore **Iside** controlla 2 Piramidi, il giocatore **Amon** controlla 1 Tempio e 1 Piramide e il giocatore **Ra** controlla 1 Tempio e 1 Obelisco. Il giocatore **Iside** ottiene 1 Devozione perché possiede il controllo della maggioranza delle Piramidi nella regione

del Combattimento. Il giocatore **Amon** è in parità con il giocatore **Ra** per i Templi (1 a testa), quindi **Amon** non ottiene alcuna Devozione. Il giocatore **Ra** controlla la maggioranza di Obelischi, ma non possiede miniature nella regione, quindi non ottiene alcuna Devozione.

## 5. Risoluzione del Combattimento

Tutti i giocatori con delle miniature nella regione calcolano la loro forza totale nel Combattimento. Ogni miniatura fornisce 1 forza, ma le capacità Guardiano, i poteri Divinità o i poteri Ankh individuali potrebbero aumentare questo numero. Ogni carta Combattimento ha anche un valore forza bonus che viene aggiunto al totale di quel giocatore (se possiede delle miniature in quella regione).

Il giocatore con la forza totale maggiore vince il Combattimento. Ottiene 1 Devozione e uccide tutte le miniature nemiche nella regione (Guerrieri e Guardiani, visto che le divinità non possono mai essere uccise).

Se 2 o più giocatori sono in parità per la forza totale maggiore e uno dei giocatori in parità possiede il segnalino Spareggio Combattimento a faccia in su, quel giocatore può usarlo per spareggiare e vincere il combattimento.

Il segnalino viene girato a faccia in giù e non può essere usato di nuovo in nessuno dei Combattimenti rimasti in questo evento Conflitto.

Se 2 o più giocatori sono in parità e il segnalino Spareggio Combattimento non viene usato, tutti i giocatori perdono il Combattimento. Tutte le miniature nella regione vengono uccise (a eccezione, come detto, delle divinità).

Le miniature uccise vengono rimesse nelle riserve personali dei giocatori.

**IMPORTANTE:** Tutte le carte Combattimento che un giocatore ha usato devono rimanere a faccia in su sul tavolo accanto a lui, in modo che siano chiaramente visibili a tutti gli altri giocatori. Le carte utilizzate da un giocatore sono un'informazione pubblica che permette agli avversari di fare determinate considerazioni quando cercano di indovinare la sua strategia.



**Esempio:** In questo Combattimento, il giocatore **Iside** ha 4 miniature presenti e ha giocato la carta *Inondazione* che gli ha fornito 4 Seguaci grazie alle sue 4 miniature sulle caselle Terreno Fertile. Il giocatore **Amon** ha 3 miniature presenti e ha giocato la carta *Siccità*, il cui effetto speciale verrà però sprecato visto che non ci sono miniature nelle caselle Deserto. La carta *Inondazione* di **Iside** non fornisce alcun bonus forza, per un totale di forza in combattimento pari a 4.

La carta *Siccità* di **Amon** fornisce comunque un bonus forza +1, per una forza totale di 4. Il combattimento è in parità! Tuttavia, il giocatore **Iside** non ha ancora usato il segnalino Spareggio Combattimento in suo possesso e decide di spenderlo, vincendo il combattimento. **Iside** ottiene 1 Devozione. I Guerrieri del giocatore **Amon** vengono uccisi e rimessi nella sua riserva, anche se la sua divinità rimane intoccata visto che le divinità non possono essere uccise.

## UNIRE LE DIVINITÀ



Solo in una partita a 3 o più giocatori, al termine del terzo Conflitto, le 2 divinità con la minore Devozione (quelle nelle 2 posizioni in fondo al tracciato Devozione) corrono il rischio di venire dimenticate dal popolo d'Egitto. Per evitare quel destino, quelle 2 divinità si uniscono in una singola entità divina. I giocatori che controllano queste 2 divinità ora giocano come una squadra per il resto della partita, vincendo o perdendo insieme.

Una volta che il terzo evento Conflitto è stato risolto completamente, effettuate i seguenti passi in ordine:

1. Determinate le 2 divinità che si uniranno: la divinità in penultima posizione sul tracciato Devozione è la divinità superiore che si unisce e la divinità in ultima posizione sul tracciato Devozione è la divinità inferiore che si unisce.
2. Distruggete tutti i Monumenti controllati dalla divinità inferiore che si unisce, rimettendoli nella riserva generale. Rimuovete inoltre la miniatura Divinità, i Guerrieri, le carte Combattimento e la riserva di segnalini Ankh appartenenti alla divinità inferiore dal gioco. Date tutti i Seguaci di quella divinità alla divinità superiore che si unisce. La divinità superiore può ottenere il controllo di qualsiasi Guardiano che apparteneva alla divinità inferiore, anche se già in suo possesso o se non ha ancora sbloccato il potere Ankh corrispondente. Se il giocatore non dispone di sufficienti basi colorate della dimensione corrispondente, deve scegliere quali Guardiani controllare; gli altri saranno rimossi dal gioco.
3. Sul tracciato Devozione, muovete il segnalino Ankh della divinità superiore e collocatelo sopra al segnalino Ankh della divinità inferiore. Questi 2 segnalini Ankh si muoveranno insieme sul tracciato Devozione come una singola entità per il resto della partita.
4. La divinità inferiore attacca una delle sue basi colorate grandi alla miniatura della divinità superiore per rappresentare che ora sono una singola divinità.
5. La divinità inferiore adatta i suoi poteri Ankh per farli corrispondere a quelli della divinità superiore (eventualmente sbloccandone di più o di meno di quelli posseduti originariamente).
6. La Divinità Unita ha i poteri speciali di entrambe le divinità. Entrambi i giocatori si scambiano le proprie plance Unione, collocandole accanto alla propria plancia Divinità, così che a entrambi siano visibili le capacità divine delle due divinità.
7. Entrambi i giocatori che controllano la Divinità Unita condividono la riserva di Guerrieri, Guardiani e Seguaci che originariamente appartenevano alla divinità superiore.

**DEVOZIONE**

**UNIONE CON AMON**

**RA IL SOLE E LA LUCE**

**FORME MISTERIOSE**

Una volta durante ogni evento Conflitto, puoi giocare 2 carte Combattimento in un singolo Combattimento. Risolvi entrambe, sommando i loro bonus (forza insieme). (Dev. dichiarare che stai giocando 2 carte prima che gli avversari scelgano le proprie carte.)

**RADIOSITÀ**

Quando evochi una qualsiasi miniatura, puoi collocare un segnalino Sole su di essa. Diventa Radiosa.

La tua ricompensa in Devozione per aver ottenuto il Dominio o aver vinto un Combattimento in una regione con almeno una delle tue miniature Radiose è aumentata di 1.

Rimetti il segnalino Sole su Ra se la miniatura Radiosa viene uccisa.

**POTERI ANKH**

**COMANDANTE**  
Vinci un Combattimento: Ottieni 3 Ankh.

**INSPIRATORE**  
Contrarre Monumenti ti costa 0 Ankh.

**ONNIPRESENTE**  
Inizio di un evento Conflitto: Ottieni 1 Ankh per ogni regione in cui hai almeno una miniatura.

**RIVERITO**  
Quando effettui l'azione Ottenere Seguaci, ottieni 1 Ankh.

**DISPLENDETE**  
La forza base della tua Divinità è 3 se controlli almeno 3 Monumenti dello stesso tipo.

**SINTONIA CON IL LOBELISCO**  
Inizio del tuo Combattimento: Muovi un qualsiasi numero di tue miniature fino a quello adiacenti ai tuoi Obelischi nella regione.

**SINTONIA CON IL TEMPIO**  
Ogni tuo Tempio ti conferisce +2 Forza nella tua regione se almeno una tua miniatura è adiacente ad esso.

**SINTONIA CON LA PIRAMIDE**  
Azione Evocare una Miniatura: Puoi evocare 1 miniatura extra adiacente a ognuna delle tue Piramidi.

**GLORIOSO**  
Vinci un Combattimento superando gli avversari di 3 o più forze: Ottieni 3 Devozione (invece di 1).

**MAGNANIMO**  
Dopo che hai perso una Risoluzione del Combattimento con 2 o più tue miniature: Ottieni 2 Devozione.

**BENEVOLO**  
Mentre ti trovi nella sezione Devozione nella, ogni volta che ottieni Devozione, ne ottieni 1 extra.

**VENERABILE**  
Dopo ogni tuo Combattimento, puoi sacrificare 2 Ankh per ottenere 1 Devozione.

**Esempio:** È la fine del terzo evento Conflitto e le due divinità nelle posizioni più in basso sul tracciato Devozione sono **Amon** e **Ra**. Ora si uniranno in una singola entità divina (**Amon-Ra**). Visto che **Ra** si trova nella posizione più in basso, **Ra** viene considerata la divinità inferiore e **Amon** la divinità superiore. Il giocatore **Ra** distrugge tutti i suoi Monumenti e rimuove dal gioco tutte le sue carte Combattimento, segnalini Ankh e miniature, a eccezione del suo Guardiano, che riceve una base colorata di **Amon**. Tutti i Seguaci di **Ra** vengono messi insieme nella riserva di **Amon**. Il giocatore **Ra** adatta i suoi poteri Ankh per farli corrispondere a quelli del giocatore **Amon**. Il giocatore **Ra** prende la plancia *Unione con Amon* e il giocatore **Amon** prende la plancia *Unione con Ra*. Sul tracciato Devozione, il giocatore **Amon** muove il suo segnalino Ankh verso il basso e lo colloca in cima al segnalino Ankh di **Ra**. Questi segnalini Ankh ora si muoveranno insieme per il resto della partita.

### Svolgimento del Gioco da Divinità Unite

L'unione di due divinità immortali in una singola entità è un momento chiave che cambia la dinamica del resto della partita. La Divinità Unite ha accesso ai poteri di entrambe le divinità contemporaneamente ed è controllata da entrambi i giocatori, ognuno con il limite di effettuare una sola azione nel proprio turno. In aggiunta, i due giocatori non sono obbligati a effettuare azioni diverse tra di loro. Per esempio, un giocatore potrebbe evocare una miniatura e poi l'altro giocatore potrebbe di nuovo evocare una miniatura, cosa che comporterebbe diverse implicazioni per ciò che riguarda l'innescare eventi.

Per il resto della partita, i due giocatori che hanno unito le proprie divinità continuano a svolgere i turni come di norma, con l'eccezione che ogni giocatore effettua solo una singola azione per turno, ma ora condividono e controllano la stessa riserva di miniature, segnalini Seguace e segnalini Ankh. Possono entrambi usare entrambi i poteri Divinità nel proprio turno, così come i propri identici poteri Ankh.

**Importante:** I giocatori che controllano la Divinità Unite devono sempre tenere i poteri Ankh nelle proprie plance Divinità in sincrono l'uno con l'altro. Se un giocatore unito sblocca un potere Ankh, l'altro giocatore unito deve immediatamente aggiornare la sua plancia Divinità (anche se tutti i poteri e gli effetti si applicano comunque una sola volta alla Divinità Unite).

Se uno dei giocatori ottiene il controllo di un nuovo Guardiano, esso riceve una delle basi colorate della divinità superiore e viene collocato nella loro riserva collettiva per essere evocato da uno qualsiasi dei giocatori.

Le decisioni durante i Combattimenti vengono prese da entrambi i giocatori usando le carte Combattimento della divinità superiore. Se c'è un disaccordo tra i due giocatori, è il giocatore della divinità superiore a decidere.

Visto che i loro segnalini Ankh sono uniti sul tracciato Devozione come una singola entità, entrambi i giocatori vincono o perdono insieme.



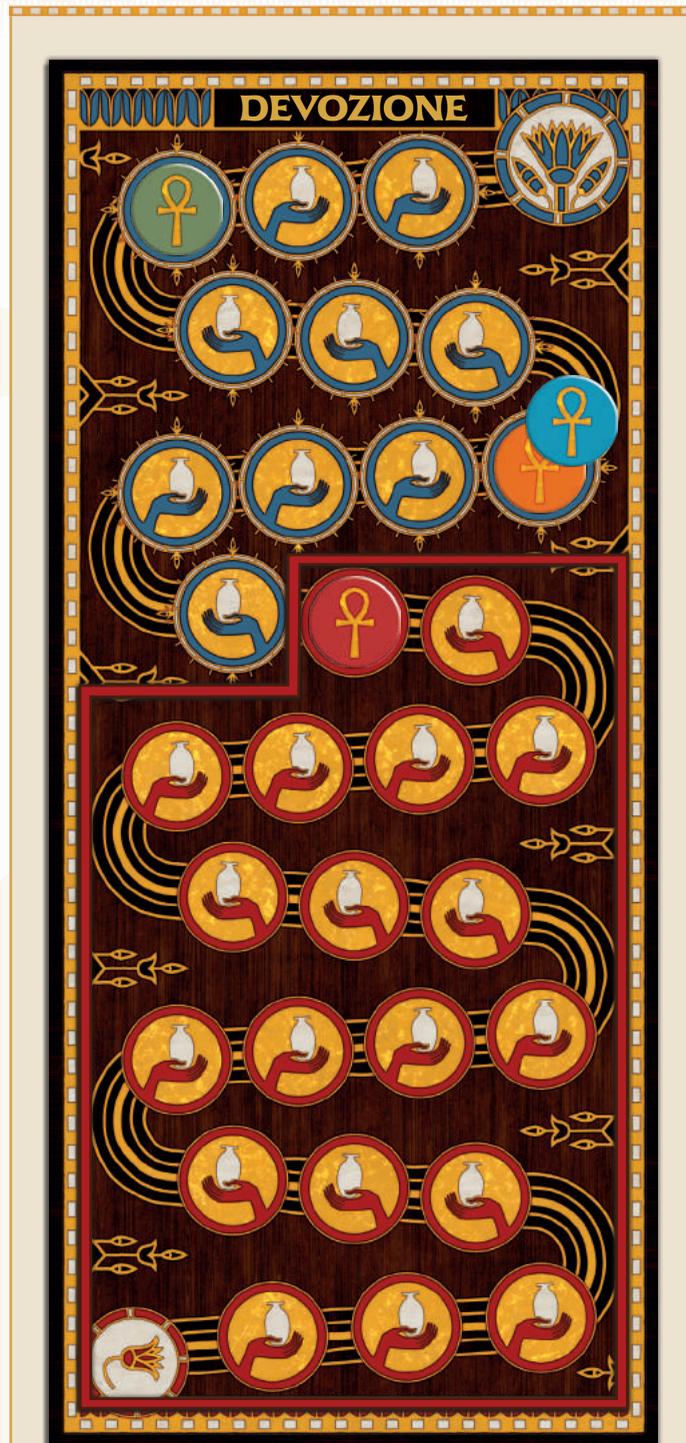


## ⚔️ DIVINITÀ DIMENTICATE ⚔️



Verso la fine della partita, al termine del quarto evento Conflitto, qualsiasi divinità con il proprio segnalino Ankh ancora nella sezione rossa del tracciato devozione viene dimenticata dal popolo d'Egitto ed eliminata dalla partita. Rimuovete le miniature della divinità dimenticata (Divinità, Guerrieri e Guardiani) dal gioco. Distruggete tutti i suoi Monumenti, rimettendoli nella riserva e rimettete tutti i suoi Seguaci nella riserva.

- Se, a questo punto, ci sono ancora 2 o più divinità in gioco, la partita continua.
- Se c'è solo 1 divinità in gioco, quella divinità diventa l'unica Divinità Egizia e il suo giocatore vince la partita.
- Se tutte le divinità vengono dimenticate, l'Egitto diventa una civiltà atea e tutti i giocatori perdono.



**Esempio:** È la fine del quarto evento Conflitto in una partita a 4 giocatori. Il giocatore **Amon** si trova ancora nella sezione rossa del tracciato Devozione. **Amon** ha fallito nel guadagnare abbastanza Devozione e sarà dimenticato dal popolo d'Egitto. Tutte le sue miniature vengono rimosse dal gioco e tutti i suoi Monumenti e Seguaci vengono rimessi nella riserva generale. Visto che rimangono ancora 2 divinità nella sezione blu del tracciato Devozione (**Osiride** e la Divinità Unita **Iside-Ra**), la partita continua fino a che una delle due divinità non raggiunge la cima del tracciato Devozione, oppure fino al termine del quinto evento Conflitto.

# CARTE E POTERI



## POTERI ANKH

### Livello 1

#### Comandante

Ogni volta che questo giocatore vince una Risoluzione del Combattimento, ottiene 3 Seguaci dalla riserva. Questo potere non si applica quando si ottiene il Dominio.

#### Ispiratore

Ogni volta che questo giocatore risolve una carta Costruire un Monumento durante un Combattimento, il costo per costruire quel Monumento è gratuito. Non deve sacrificare alcun Seguace.

#### Onnipresente

All'inizio di ogni evento Conflitto (prima di risolvere qualsiasi Combattimento), questo giocatore ottiene 1 Seguace per ogni Regione in cui possiede almeno 1 miniatura.

#### Riverito

Ogni volta che questo giocatore effettua un'azione Ottenere Seguaci, ottiene 1 Seguace aggiuntivo.

### Livello 2

#### Risplendente

Se questo giocatore controlla un totale di 3 o più Monumenti dello stesso tipo in qualsiasi punto del tabellone, la sua miniatura Divinità ha una forza base di 3 invece di 1.

#### Sintonia con l'Obelisco

All'inizio di un Combattimento in cui questo giocatore ha almeno 1 miniatura, egli può muovere un qualsiasi numero di sue miniature da qualsiasi luogo sul tabellone fino alle caselle vuote adiacenti a Obelischi che controlla nella regione del Combattimento.

**Nota:** Se più giocatori possiedono questo potere, lo usano in ordine inverso di Devozione, ognuno muovendo 1 miniatura alla volta fino a che non possono più farlo, oppure finché non desiderano non muovere più le miniature.

#### Sintonia con il Tempio

Ciascun Tempio di questo giocatore gli conferisce +2 forza nella regione in cui si trova fintanto che c'è almeno 1 miniatura del giocatore adiacente a esso. Avere più miniature adiacenti a un Tempio non aumenta questo bonus e le miniature la cui forza potrebbe essere neutralizzata contano comunque.

#### Sintonia con la Piramide

Quando questo giocatore effettua un'azione Evocare una Miniatura, può evocare una miniatura aggiuntiva adiacente a ogni Piramide che controlla. I giocatori possono "evocare a catena", ovvero evocare come prima cosa queste miniature aggiuntive, poi evocare la regolare miniatura data dall'azione in posizione adiacente a una di esse.

### Livello 3

#### Glorioso

Ogni volta che questo giocatore vince un Combattimento e la sua forza è superiore di 3 o più rispetto al nemico successivo più forte, ottiene 3 Devozione invece di 1.

**Nota:** I giocatori senza miniature rimaste durante la Risoluzione del Combattimento contano avere forza 0 (ignorando qualsiasi bonus).

#### Magnanimo

Ogni volta che questo giocatore perde un Combattimento a cui partecipavano almeno 2 sue miniature durante il passo Risoluzione del Combattimento, ottiene 2 Devozione.

**Nota:** Risolvete questo dopo che il vincitore ottiene Devozione. Se più giocatori possiedono questo potere, risolvetelo in ordine inverso di Devozione.

#### Benevolo

Mentre questo giocatore si trova nella sezione rossa del tracciato Devozione, ogni volta che ottiene un qualsiasi ammontare di Devozione, ottiene 1 Devozione extra. Se un giocatore si trova nell'ultima casella rossa del tracciato e ottiene Devozione, ottiene comunque 1 Devozione extra.

**Nota:** Vincere un Combattimento o ottenere il Dominio di una Regione conta come una singola istanza di ottenimento Devozione, anche se ci sono molteplici effetti che cambiano l'ammontare ottenuto. Allo stesso modo, tutte le maggioranze di Monumenti possedute in una regione contano come una singola istanza di ottenimento Devozione. In ognuna di queste istanze, il giocatore ottiene solo +1 Devozione da Benevolo. Quindi, di norma, un giocatore può ottenere fino a 2 Devozione extra da Benevolo in ogni regione: 1 per il Dominio o per aver vinto il Combattimento e 1 per aver vinto qualsiasi maggioranza di Monumenti.

#### Venerabile

Dopo ogni Combattimento al quale questo giocatore ha partecipato (ovvero, dove ha giocato una carta Combattimento), egli può sacrificare 2 Seguaci per ottenere 1 Devozione. Se più giocatori usano questo potere, risolvetelo in ordine inverso di Devozione (partendo da quello con minore Devozione). Le carte Miracolo giocate dovrebbero venire risolte prima.



## CARTE COMBATTIMENTO



### Piaga delle Locuste

Ogni giocatore con almeno 1 miniatura nella regione effettua un'offerta nascosta di Seguaci da sacrificare. Ogni giocatore colloca segretamente un qualsiasi numero di suoi segnalini Seguace nel suo pugno chiuso, nascondendo con l'altra mano i Seguaci rimasti nella riserva. Poi, tutti i giocatori rivelano la loro offerta contemporaneamente. Tutti i Seguaci offerti in questo modo vengono sacrificati e ritornano nella riserva generale.

Tutti i Guerrieri e i Guardiani nella regione vengono uccisi, a eccezione di quelli che appartengono al giocatore che ha sacrificato più Seguaci. Se 2 o più giocatori sono in parità per l'offerta più alta, non vengono risparmiate le miniature di nessuno.

**IMPORTANTE:** *Notare che se un giocatore perde tutte le sue miniature nella regione del Combattimento, può comunque beneficiare degli effetti di Venerabile o dell'aver giocato una carta Ciclo di Maat o Miracolo, anche se non può più ottenere Devozione quando viene determinata la maggioranza di Monumenti, e neanche vincere il Combattimento (la sua forza ignora qualsiasi bonus e viene considerata 0).*



### Costruire un Monumento

Quando questa carta viene risolta, il giocatore può sacrificare 3 dei suoi Seguaci. Se lo fa, costruisce un Monumento a sua scelta (Obelisco, Tempio o Piramide, fintanto che ce ne siano ancora segnalini rimasti nella riserva) in qualsiasi casella vuota non Acqua nella regione di Combattimento. Il Monumento viene preso dalla riserva generale e collocato sul tabellone, collegato a uno dei segnalini Ankh del giocatore. Se non ci sono più caselle vuote nella regione, alcun segnalino Monumento nella riserva generale, oppure alcun segnalino Ankh rimasto nella riserva del giocatore, egli non può costruire un Monumento.



### Bighe

Il giocatore ottiene +3 forza durante la Risoluzione del Combattimento (se possiede ancora delle miniature nella regione). La carta non ha effetti aggiuntivi.



### Ciclo di Maat

Dopo la Risoluzione del Combattimento, il giocatore rivendica tutte le sue carte Combattimento usate (incluso Ciclo di Maat), collocandole di nuovo nella sua mano. Giocare questa carta è l'unico modo per un giocatore di recuperare le sue carte Combattimento usate.



### Siccità

Se il giocatore che ha rivelato questa carta vince il Combattimento, la sua ricompensa in Devozione per la vittoria viene aumentata di 1 Devozione per ognuna delle sue miniature in una casella Deserto (gialla) in quella regione.

**Nota:** *Visto che questo bonus fa parte della ricompensa in Devozione di "vincere un Combattimento", non innesca Benevolo una volta aggiuntiva.*



### Inondazione

Non appena un giocatore rivela questa carta, ottiene 1 Seguace per ognuna delle sue miniature in una casella Terreno Fertile (verde) in quella regione. Inoltre, quelle miniature non possono essere uccise durante la Risoluzione del Combattimento (possono comunque morire a causa della carta Piaga delle Locuste).



### Miracolo

Dopo la Risoluzione del Combattimento, il giocatore ottiene 1 Devozione per ognuna delle sue miniature uccise nel corso del Combattimento (incluse quelle uccise a causa della carta Piaga delle Locuste).

**Nota:** *Se più giocatori hanno giocato questa carta, la risolvono in ordine inverso di Devozione (partendo da quello con minore Devozione).*

## LE DIVINITÀ EGIZIE



### AMON Forme Misteriose

In 1 Combattimento per evento Conflitto, il giocatore Amon può annunciare che intende giocare 2 carte Combattimento. Questo deve essere fatto prima che gli avversari abbiano scelto definitivamente le loro carte. Il giocatore Amon riceve tutti i benefici di entrambe le carte, sommando qualsiasi bonus forza e risolvendo entrambi gli effetti. Il giocatore deve girare il suo segnalino Amon a faccia in giù per indicare che il potere è stato usato. Una volta che l'evento Conflitto è finito, il segnalino viene rigirato a faccia in su.



### ANUBI Giudice dei Morti

Ogni volta che vengono uccisi dei Guerrieri avversari, il giocatore Anubi può intrappolare 1 di essi su uno degli slot disponibili sulla sua plancia Divinità. Durante la Risoluzione del Combattimento, la miniatura Divinità di Anubi ha +1 forza per Guerriero intrappolato, fino a un massimo di +3 forza. Notare che Piaga delle Locuste e Risoluzione del Combattimento sono dei momenti separati, quindi Anubi può intrappolare un Guerriero in ognuno di essi.

Un giocatore può liberare i suoi Guerrieri intrappolati da Anubi. Ogni Guerriero intrappolato può essere evocato al posto di un Guerriero nella riserva personale di quel giocatore pagando 1 Seguace ad Anubi quando si evoca una miniatura.

Quando si rimuovono miniature di una Divinità Unita inferiore oppure di una Divinità Dimenticata, i suoi Guerrieri vengono rimossi anche dagli slot di Anubi. Se Anubi è la Divinità Unita inferiore, qualsiasi Guerriero intrappolato della Divinità Unita superiore ritorna nella sua riserva. Inoltre, se Anubi viene dimenticato, qualsiasi Guerriero intrappolato ritorna alla sua rispettiva riserva.



### ISIDE Protettrice

Ogni miniatura che appartiene al giocatore Iside che occupa una casella adiacente a una miniatura nemica viene considerata Protetta. Durante la Risoluzione del Combattimento, se una qualsiasi miniatura Protetta sta per essere uccisa, Iside può scegliere di tenerla in vita.

Le miniature Protette possono comunque essere uccise da effetti al di fuori della Risoluzione del Combattimento, come ad esempio Piaga delle Locuste.

Se una miniatura di Iside sta per morire nello stesso momento di una miniatura avversaria, viene comunque considerata Protetta. Le miniature nelle caselle Acqua che sono adiacenti a una miniatura

avversaria sono considerate Protette in tutti i Combattimenti a cui stanno partecipando, anche se la miniatura nemica non si trova nella stessa regione.



### OSIRIDE Ingresso nell'Aldilà

Il giocatore Osiride inizia con 3 tessere Aldilà accanto alla sua plancia Divinità.

Ogni volta che Osiride perde un Combattimento, può collocare (se si trova fuori dal tabellone) oppure riposizionare (se si trova già sul tabellone) 1 tessera Aldilà in una casella vuota non Acqua nella stessa regione dove ha avuto luogo il Combattimento. Quando riposiziona, una qualsiasi miniatura che si trovava sulla casella rimane dov'era.

Quando Osiride effettua un'azione Evocare una Miniatura, può evocare 1 miniatura aggiuntiva dalla sua riserva personale in una qualsiasi casella dove si trova una tessera Aldilà, a patto che non ci sia già una miniatura su quella casella. Il giocatore può "evocare a catena", ovvero evocare come prima cosa questa miniatura aggiuntiva e poi evocare la regolare miniatura data dall'azione in posizione adiacente a essa.

Le miniature che appartengono ad altre divinità non possono terminare il loro movimento nella casella dove c'è una tessera Aldilà e i Monumenti non possono essere costruiti in quelle caselle.

La casella dove è collocata una tessera Aldilà non viene considerata né Terreno Fertile né Deserto.

Se Osiride viene dimenticato, tutte le tessere Aldilà vengono rimosse dal gioco.



### RA Radiosità

Il giocatore Ra inizia con 3 segnalini Sole sulla sua plancia Divinità.

Quando il giocatore Ra evoca una qualsiasi miniatura (che sia un Guerriero, o un Guardiano), può scegliere di assegnare a quella miniatura un segnalino Sole, collocandolo accanto a essa oppure sulla sua base. Una qualsiasi miniatura con un segnalino Sole viene considerata Radiosa.

La ricompensa in Devozione per avere ottenuto il Dominio o per aver vinto un Combattimento in una regione con una o più miniature Radiose aumenta di 1. Visto che questo bonus fa parte della ricompensa in Devozione di "vincere un Combattimento", non innesca Benevolo una volta aggiuntiva.

Se una miniatura Radiosa viene uccisa, il segnalino Sole ritorna sulla plancia di Ra.

## I GUARDIANI DELL'UMANITÀ

### GATTO MUMMIA

Se il Gatto Mummia viene ucciso da un qualsiasi effetto, TUTTI i giocatori in gioco, a eccezione del suo proprietario, perdono immediatamente 1 Devozione. Se questo succede durante una Risoluzione del Combattimento, viene risolto dopo che i giocatori hanno ottenuto Devozione dall'aver vinto o perso il Combattimento, ma prima degli effetti che hanno luogo dopo la Risoluzione del Combattimento.

### SATET

Durante un'azione Muovere le Miniature, Satet può terminare il suo movimento in una casella avversaria, muovendo l'avversario di 1 casella. Se l'avversario non può essere mosso (a causa di caselle Acqua o caselle occupate), a Satet non è permesso muoversi in quella casella. Satet non può terminare il suo movimento in una casella Acqua, anche se c'è una miniatura in quella casella.

### APOPI

Apopi può essere evocato in una qualsiasi casella Acqua sul tabellone (in questo caso non c'è bisogno che ci sia una delle miniature del giocatore o Monumenti adiacenti a esso). Può essere evocato anche normalmente. Notare che, come le altre miniature, Apopi non può terminare il movimento nelle caselle Acqua.

*Nota: Apopi può contare come un'evocazione extra da In Sintonia con la Piramide solo se viene effettivamente evocato adiacente a una delle vostre Piramidi, altrimenti conta come una vostra evocazione normale.*

### MUMMIA

Se viene uccisa, la Mummia viene ri-evocata immediatamente in posizione adiacente alla divinità che la possiede. Se non ci sono caselle vuote adiacenti alla Divinità, la Mummia non può essere ri-evocata e ritorna nella riserva del possessore. Questo effetto viene considerato un'evocazione, ciò significa che innesca gli effetti che hanno luogo quando le miniature vengono evocate (come Radiosità).

### SCORPIONE GIGANTE

Quando viene evocato o mosso (in qualsiasi circostanza), il possessore deve puntare le sue chele verso 2 caselle. Quelle caselle devono trovarsi a 1 casella di distanza dallo Scorpione e a 1 casella di distanza l'una dall'altra. All'inizio di un evento Conflitto (prima di risolvere qualsiasi Combattimento), distruggete tutti i Monumenti adiacenti ai quali sta puntando lo Scorpione Gigante (notare che devono trovarsi nella regione dello Scorpione). I Monumenti distrutti e qualsiasi segnalino Ankh vengono rimessi nelle loro rispettive riserve.

### ANDROSFINGE

Le miniature avversarie adiacenti all'Androsfinge non contano la loro forza durante i Combattimenti. Se l'Androsfinge è adiacente a una miniatura in una casella Acqua, quella miniatura non conta la sua forza in alcun Combattimento al quale partecipa. Le Androsfingi avversarie adiacenti si annullano la forza l'un l'altra.

## RICONOSCIMENTI



**Design del Gioco:** Eric M. Lang

**Illustrazioni:** Adrian Smith

**Capo della Produzione:** Thiago Aranha

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

**Direzione Artistica:** Mathieu Harlaut

**Progetto Grafico:** Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte, e Júlia Ferrari

**Direzione delle Miniature:** Mike McVey

**Sculture:** David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay, e RN Estudio

**Illustrazioni del Tabellone e delle Carte:** Nicolas Fructus

**Sviluppatore Capo:** Marco Portugal

**Sviluppo:** Leo Almeida

**Regolamento:** Michael Hurley

**Revisione:** Jason Koepp

**Fotografia delle Miniature:** Jean-Baptiste Guiton

**Playtesting:**

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 e Silvio C Martins

**Editore:** David Preti

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro

**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza

**Supervisione:** Massimo Bianchini

© 2021 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono marchi registrati di Guillotine Press Ltd. Ankh: Divinità Egizie, CMON e il logo CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Questa scatola include miniature e componenti in plastica preassemblati non verniciati. Fabbricato in Cina. Ankh: Divinità Egizie è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58, 42018 San Martino in Rio (RE). [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)

# RIASSUNTO DELLE REGOLE



## SEQUENZA DEL TURNO

- I giocatori svolgono il loro turno effettuando 1 o 2 azioni per turno.
- Scegliere la propria prima azione, far avanzare il suo indicatore Azione, risolvere l'azione.
  - Evento innescato: Far avanzare l'indicatore Evento, risolvere l'evento, terminare il proprio turno.
  - Nessun evento innescato: Effettuare una seconda azione.
- Scegliere la propria seconda azione **da una linea inferiore rispetto alla prima azione**, far avanzare il suo indicatore Azione, risolvere l'azione.
  - Evento innescato: Far avanzare l'indicatore Evento, risolvere l'evento, terminare il proprio turno.
  - Nessun evento innescato: Terminare il proprio turno.

**Nota:** Si deve far avanzare un secondo indicatore se possibile, anche se i giocatori non possono o non vogliono effettuare una seconda azione.

## AZIONI



### Muovere le Miniature:

Muovere ognuna delle proprie miniature fino a 3 caselle.



### Evocare una Miniatura:

Collocare 1 miniatura dalla propria riserva sul tabellone adiacente a una delle proprie miniature o Monumenti controllati.



### Ottenere Seguaci:

Ottenere 1 Seguace per ogni Monumento (proprio o neutrale) a cui si hanno una o più miniature adiacenti.



### Sbloccare un Potere Ankh:

Sacrificare Seguaci in numero pari al livello del prossimo potere Ankh che è possibile sbloccare. Ottenere il controllo di una miniatura Guardiano dello stesso livello se il suo simbolo viene rivelato.

## PROMEMORIA IMPORTANTI:

LE DIVINITÀ NON POSSONO MAI ESSERE UCCISE

LE MINIATURE E I MONUMENTI IN REGIONI DIVERSE **NON** SONO ADIACENTI TRA LORO

## EVENTI



### Controllare un Monumento:

Ottenere il controllo di 1 Monumento neutrale a cui si hanno miniature adiacenti. Se non ci sono Monumenti neutrali sul tabellone, ottenere invece il controllo di un Monumento adiacente avversario.



### Carovana di Cammelli:

Collocare fino a 6 Cammelli per dividere una regione in 2 nuove regioni dalla dimensione di almeno 6 caselle. Collocare il nuovo segnalino Ordine di Conflitto in una delle nuove regioni. Poi, è possibile scambiare il segnalino di una delle due nuove regioni con un qualsiasi altro segnalino.



### Conflitto:

Il giocatore che ha innescato l'evento prende il segnalino Spareggio Combattimento. Poi, controllare **ogni regione** in ordine:

- **Dominio (Un Giocatore):** Ottenere 1 Devozione per ogni maggioranza di Monumenti che si possiede. Poi, ottenere 1 Devozione per il Dominio della regione.
- **Combattimento (Più Giocatori):** Ignorare giocatori, miniature e Monumenti che non si trovano nella regione.
  - 1. Selezionare e Rivelare le Carte:** Tutti i giocatori scelgono e rivelano una carta Combattimento.
  - 2. Costruire un Monumento:** In ordine inverso di Devozione, risolvere qualsiasi carta Costruire un Monumento che è stata giocata.
  - 3. Risolvere la Piaga:** Risolvere ogni carta Piaga delle Locuste che è stata giocata.
  - 4. Maggioranza di Monumenti:** In ordine inverso di Devozione, ogni giocatore ottiene 1 Devozione per ogni maggioranza di Monumenti che possiede.
  - 5. Risoluzione del Combattimento:** Il giocatore con la forza maggiore vince il Combattimento, ottiene 1 Devozione e uccide tutte le miniature avversarie. In caso di parità, tutti i giocatori perdono e tutte le loro miniature vengono uccise. Il segnalino Spareggio Combattimento può essere usato una volta per Conflitto per vincere una parità.
- **(Partita +3 Giocatori) Dopo il Terzo Evento Conflitto:** Unire le ultime due divinità sul tracciato Devozione.
- **Dopo il Quarto Evento Conflitto:** Eliminare qualsiasi divinità nella sezione Devozione rossa.

## VITTORIA

- Raggiungere la casella in cima al tracciato Devozione.
- Unica divinità presente dopo il quarto evento Conflitto.
- Devozione più alta dopo il quinto evento Conflitto.