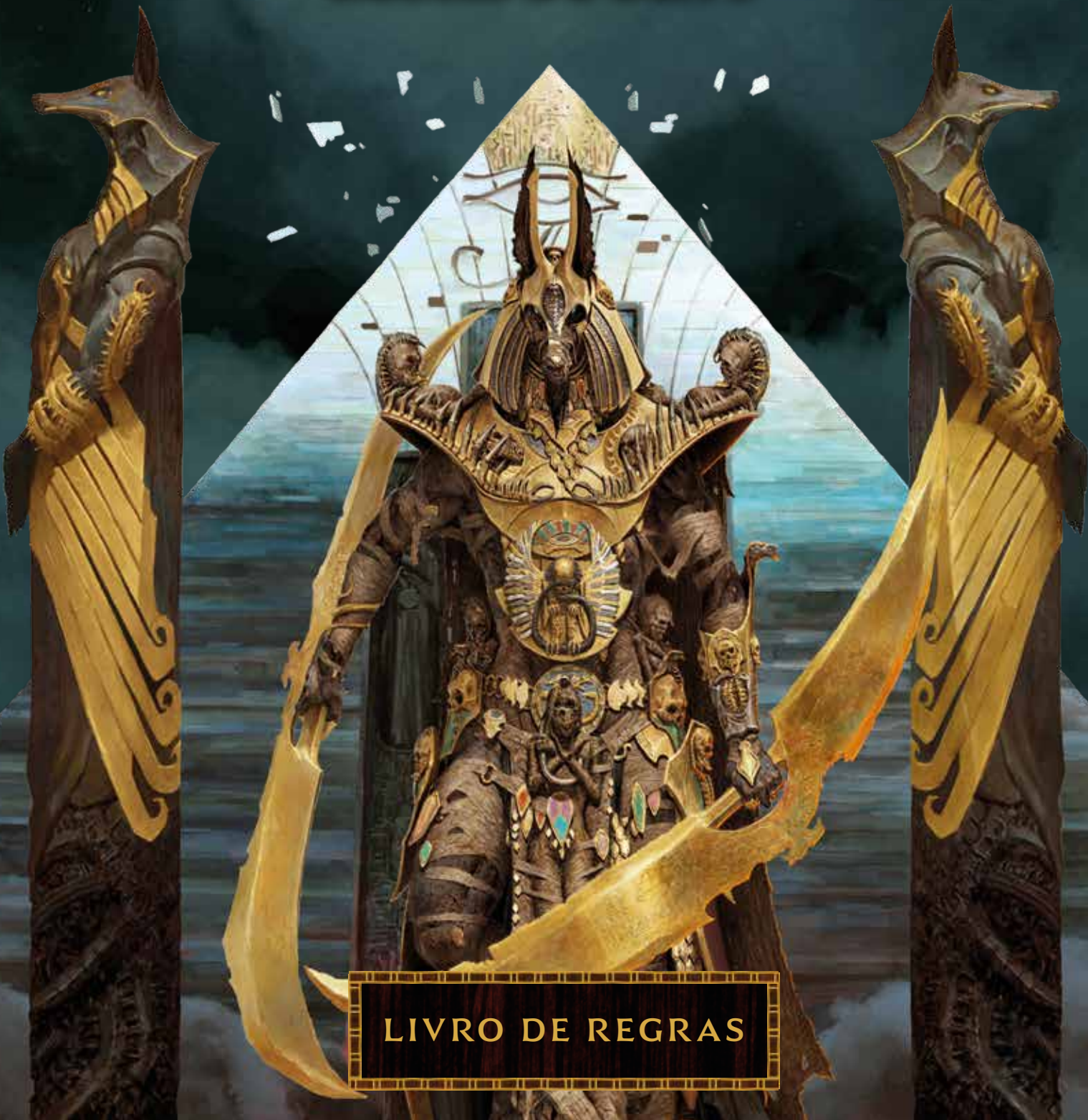


ANKH

— DEUSES DO EGITO —



LIVRO DE REGRAS

CONTEÚDO

VISÃO GERAL	2
INTRODUÇÃO	3
COMPONENTES	4
CONCEITOS BÁSICOS	7
Adjacência	8
Miniaturas	8
Monumentos	8
Tabuleiro Central	9
Tabuleiro do Deus	10
Devoção	11
Cartas de Batalha	11
PREPARAÇÃO	12
VENCENDO A PARTIDA	13
COMO JOGAR	13
AÇÕES	14
Mover Miniaturas	15
Invocar Miniatura	16
Ganhar Seguidores	17
Desbloquear Poder do Ankh	18
Controlando Guardiões	18
EVENTOS	19
Controlar Monumento	20
Caravana de Camelos	21
Conflito	22
Dominação	22
Batalha	23
Fusão de deuses	25
Como Jogar com uma Fusão de Deuses	26
Deuses Esquecidos	27
CARTAS E PODERES	28
Poderes do Ankh	28
Cartas de Batalha	29
Os Deuses do Egito	30
Os Guardiões da Humanidade	31
CRÉDITOS	31
RESUMO DAS REGRAS	32



VISÃO GERAL

Ankh: Deuses do Egito é um jogo competitivo para 2-5 jogadores ambientado no antigo Egito mítico durante a transição do politeísmo para o monoteísmo.

Cada jogador controla um antigo deus egípcio, e seu objetivo é reunir **Devoção** suficiente para se tornar o único Deus do Egito. Para conseguir Devoção, o deus deve ter **Monumentos** em sua honra e participar de conflitos com os outros deuses pelo domínio sobre o reino. Para fazer isso, você precisa reunir **Seguidores**, sacrificá-los para construir Monumentos ou aumentar os **Poderes do Ankh** do seu deus.

Com o passar do tempo, Monumentos podem ser associados a deuses diferentes, **Guardiões** míticos se juntam ao conflito, regiões do Egito são divididas novamente por caravanas de camelos e dois deuses podem até se combinar, em uma **fusão**, em um novo ser divino, mas apenas um (ou talvez nenhum) prevalecerá no fim como o único Deus do Egito!

INTRODUÇÃO

Nos tempos antigos, nas margens do poderoso Nilo, o povo cresceu forte, alimentado pelas águas e nutrido por suas bênçãos.

Os deuses prosperavam juntamente com seu povo, que construía monumentos, fazia sacrifícios e venerava suas divindades.

Por sua vez, os deuses concediam a eles conhecimento, ferramentas e riqueza. Mas alguns deuses prosperavam mais que outros.



Aqueles que recebiam devoção constante tornaram-se poderosos, imponentes e influentes. Bastava um gesto com a mão para mudar o mundo à sua vontade. Aqueles cujos nomes não estavam mais nos lábios do povo foram enfraquecidos, seus passos falharam e seus poderes diminuíram. A mudança havia chegado à terra do Nilo. E, com a mudança, veio a guerra.

Os deuses nunca foram criaturas fraternais entre si, e agora, com suas próprias existências ameaçadas, as divindades mais poderosas do Egito reuniram suas forças, convocaram seus devotos e marcharam para a guerra.

No fim, quando as areias se acalmarem, o sangue secar e os ventos se tornarem brisas suaves, apenas um deus emergirá triunfante na nova era do monoteísmo. Qual deles será?

COMPONENTES



1x Deus Anúbis



6x Guerreiros de Anúbis



1x Deus Amon



6x Guerreiros de Amon



1x Deus Osíris



6x Guerreiros de Osíris



1x Deusa Ísis



6x Guerreiros de Ísis



1x Deus Rá



6x Guerreiros de Rá



10x Base Grande (2 por deus)



10x Base Pequena (2 por deus)



2x Androsfinge



3x Múmia



2x Escorpião Gigante



2x Apep



3x Satet



3x Múmia de Gato



30x Camelo



1 Tabuleiro de Jogo



1 Tabuleiro de Devoção



1 Tabuleiro Central



5 Tabuleiros do Deus



5 Tabuleiros de Fusão



5 Cartas de Auxílio ao Jogador



35 Cartas de Batalha (7 por deus)



6 Cartas de Referência do Guardião



75 Fichas de Ankh (15 por deus)



5 Fichas de Ankh de plástico (1 por deus)



70 Fichas de Seguidor



1 Marcador de Evento de plástico



4 Marcadores de Ação



10 Fichas de Pirâmide



10 Fichas de Templo



10 Fichas de Obelisco



4 Bases de Marcadores de Ação de plástico



2 Fichas de Cidade



8 Fichas de Ordem de Conflito



1 Ficha de Amon



3 Fichas de Sol



1 Ficha de Desempate de Batalha



3 Fichas de Submundo



1 Livro de Cenários



1 Livro de Regras

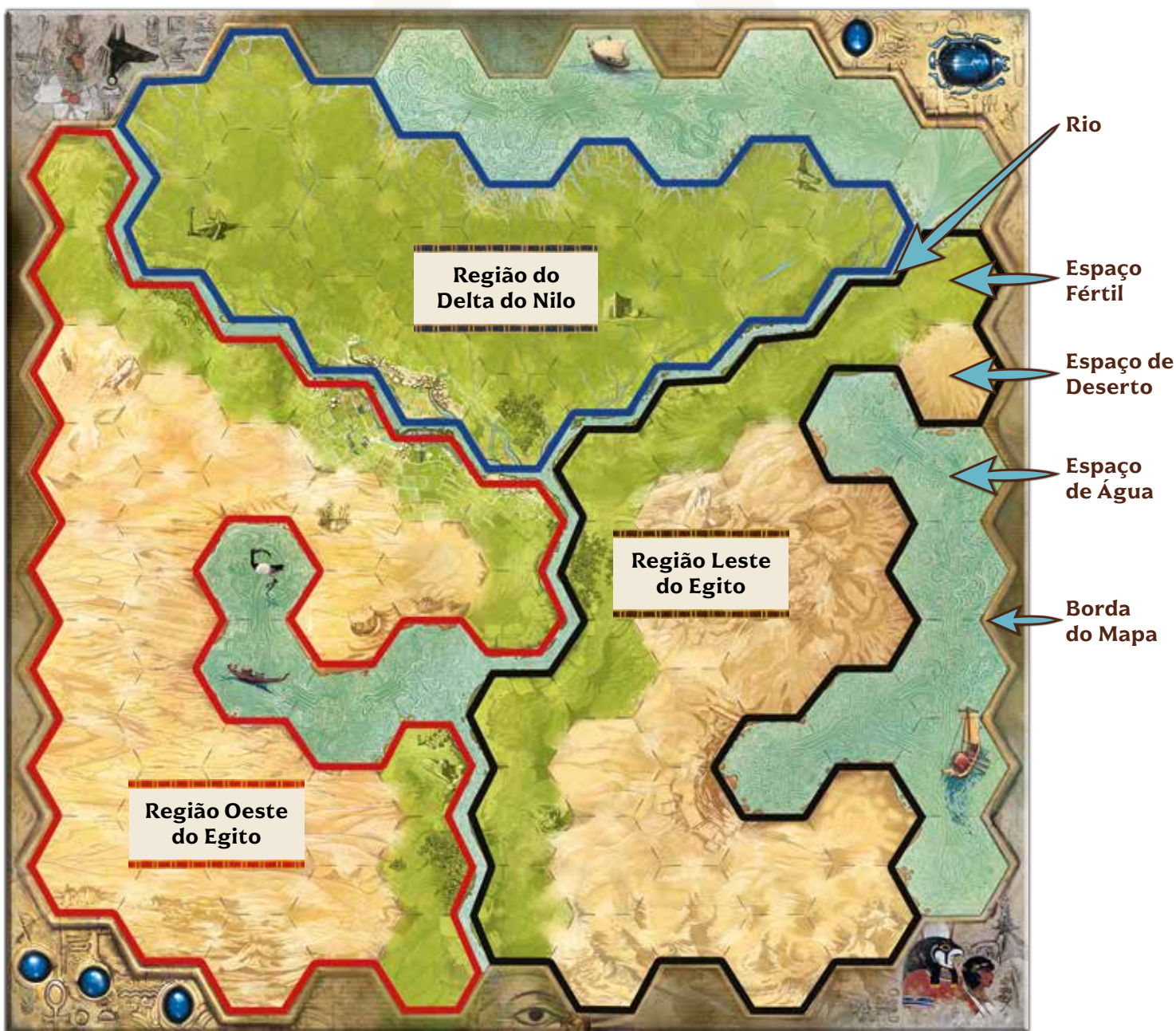
CONCEITOS BÁSICOS



TABULEIRO DE JOGO

O Tabuleiro de Jogo de *Ankh: Deuses do Egito* mostra o antigo Egito, onde o poderoso rio Nilo divide a terra em três **regiões** distintas: o Delta do Nilo, Leste do Egito e Oeste do Egito. Algumas preparações de cenário, além de eventos do jogo, vão colocar **Caravanas de Camelos** que subdividem essas regiões em duas ou mais regiões menores, o que pode alterar muito o equilíbrio de poder entre os deuses.

Cada região do Tabuleiro de Jogo consiste em **espaços** hexagonais, que podem ser **Férteis** (verdes) ou **Desertos** (amarelos). Cada espaço pode estar vazio ou ser ocupado por exatamente 1 **miniatura** ou **Monumento** de cada vez. Os espaços azuis são **Água** e não podem ser ocupados normalmente. Espaços de Água contam como parte de cada região a que forem adjacentes e são considerados adjacentes a todos os espaços ao redor deles. Ao longo da partida, vão acontecer **Conflitos** em cada região, conforme os deuses lutam para se tornarem o único Deus do Egito.



ADJACÊNCIA

Miniaturas e Monumentos são **adjacentes** uns aos outros se ocuparem espaços que compartilhem uma borda hexagonal **e se estiverem ambos na mesma região**. Espaços divididos por um Rio ou Camelo **não** são adjacentes. Isso se aplica a **TODOS** os casos em que o termo **adjacente** for usado.



Exemplo: o Guerreiro está adjacente à Pirâmide, mas **não** ao Escorpião Gigante, que está em uma região diferente.

MINIATURAS

Cada deus do Egito é representado por uma miniatura grande e é acompanhado por seu próprio grupo de Guerreiros. Durante a partida, os jogadores também podem adquirir o controle de seres míticos chamados Guardiões. Quando não estiverem em uso, as miniaturas são mantidas na reserva dos jogadores, ao lado do Tabuleiro do Deus.

Cada miniatura tem força base de 1, mas as habilidades individuais dos Guardiões, os Poderes Divinos ou os Poderes do Ankh podem aumentar esse valor.



Deuses: os deuses do Egito são imortais poderosos, cada um com habilidades únicas. **OS DEUSES NÃO PODEM SER MORTOS!** Mesmo se um efeito indicar que todas as miniaturas são mortas, as miniaturas de deus não são afetadas.



Guerreiros: cada deus tem um exército pessoal de 6 Guerreiros, que pode lutar em Batalhas e controlar áreas estratégicas.



Guardiões: existem muitas criaturas lendárias e divindades menores que servem a qualquer deus que provar ter poder suficiente. Cada Guardião tem uma habilidade única e também concede força em Batalha. Os jogadores podem ganhar controle desses Guardiões desbloqueando os Poderes do Ankh (consulte a página 18).



Caravanas de Camelos são usadas para dividir o Tabuleiro de Jogo em diferentes regiões. É importante notar que, embora os Camelos sejam representados por peças esculpidas de plástico, eles **não** são considerados miniaturas para fins das regras do jogo, e não são controlados por nenhum jogador.

MONUMENTOS

Os deuses egípcios tiram poder dos Monumentos, e controlá-los atrai mais Seguidores para um deus, o que é vital para aumentar mais o seu poder. Há 3 tipos de Monumentos: Obeliscos, Templos e Pirâmides. Um Monumento é controlado por um deus se tiver uma das Fichas de Ankh desse deus. Cada Monumento só pode ser controlado por um deus de cada vez. Um Monumento sem uma Ficha de Ankh é um Monumento neutro.

Obelisco



Pirâmide



Templo



Os jogadores usam suas Fichas de Ankh para marcar os Monumentos que controlam.

TABULEIRO CENTRAL

Durante a partida, os jogadores se revezam em turnos realizando **ações**, incluindo mover suas miniaturas no tabuleiro para assumir o controle de territórios-chave, invocar Guerreiros e Guardiões para enfrentar seus oponentes, ganhar novos Seguidores e desbloquear novos Poderes do Ankh. As 4 ações possíveis são mostradas na parte de cima do Tabuleiro Central como **Trilhas de Ação** separadas, cada uma com seu próprio Marcador de Ação. Sempre que um jogador realizar uma ação em particular, esse Marcador de Ação é movido 1 espaço para a direita na trilha em questão. As ações são explicadas em detalhes na página 14. Quando um Marcador de Ação atinge o fim da trilha, um **evento** é acionado.

Observação: a posição inicial de cada Marcador de Ação depende do número de jogadores no começo da partida. Por exemplo, em uma partida com 3 jogadores, coloquem cada Marcador de Ação no espaço "3", como mostrado no diagrama abaixo. Sempre que um Marcador de Ação atingir o fim da Trilha de Ação em questão, um evento é acionado e o Marcador de Ação é devolvido para sua posição inicial.

Dica: para evitar enganos, vocês podem usar as Fichas de Ankh de um deus que não estiver em jogo para cobrir os espaços mais à esquerda que não podem ser usados.

A **Trilha de Eventos** é o outro elemento do Tabuleiro Central, e serve como linha do tempo da partida. Quando a ação escolhida por um jogador aciona um evento, o Marcador de Evento avança 1 espaço na Trilha de Eventos, o que aciona um evento específico. Isso será explicado em detalhes na página 19.

Posições iniciais dos Marcadores de Ação para partidas com 5, 4, 3 ou 2 jogadores.

Evento de Controlar Monumento

Evento de Conflito

Evento de Caravana de Camelos



TABULEIRO DO DEUS

Cada deus do Egito tem seu próprio tabuleiro, que descreve sua natureza divina. Cada deus tem uma **Habilidade Divina** única, disponível desde o começo da partida. Conforme a partida progride e os deuses adquirem novos Seguidores, eles podem desbloquear novos **Poderes do Ankh**, que

lhes concedem novas capacidades. Os 12 Poderes do Ankh possíveis estão agrupados em 3 níveis e são organizados de acordo, em 3 colunas no Tabuleiro do Deus. Um deus pode ter até 2 Poderes do Ankh desbloqueados em cada coluna (dois poderes nível 1, dois poderes nível 2 e dois poderes nível 3). Desbloquear os Poderes do Ankh também pode atrair o serviço de Guardiões lendários (consulte a página 18).

Poder do Ankh Desbloqueado
Poder do Ankh Bloqueado

Poder do Ankh Desbloqueado		PODERES DO ANKH				Poder do Ankh Bloqueado	
	DOMINANTE Vença uma batalha: ganhe 1.		RESPLANDESCENTE A força base do seu deus é 3 se você controlar pelo menos 3 Monumentos do mesmo tipo.		GLORIOSO Vença uma Batalha por 3 ou mais de força: ganhe 3 de Devoção (em vez de 1).		MAGNÂNIMO Depois que você perder uma Resolução da Batalha com 2 ou mais das suas miniaturas: ganhe 2 de Devoção.
	INSPIRADOR Monumentos custam 0 para você construir.		EM HARMONIA COM OS OBELISCOS Início da sua Batalha: mova quantas das suas miniaturas você quiser para espaços adjacentes aos seus Obeliscos na região.		EM HARMONIA COM OS TEMPLOS Cada um dos seus Templos concede +2 de força na região deles se qualquer uma das suas miniaturas estiver adjacente a ele.		ABUNDANTE Enquanto estiver na seção vermelha de Devoção, sempre que ganhar Devoção, ganhe 1 extra.
	ONIPRESENTE Início do evento de Conflito: ganhe 1 por cada região em que você tiver quaisquer miniaturas.		EM HARMONIA COM AS PIRÂMIDES Ação Invocar Miniaturas: pode invocar 1 miniatura extra adjacente a cada uma das suas Pirâmides.		VENERÁVEL Depois de cada uma das suas batalhas, você pode sacrificar 2 para ganhar 1 de Devoção.		
	REVERENCIADO Quando usar a ação Ganhar Seguidores, ganhe +1.						
		1	2	3			

Habilidade do Deus

FORMAS MISTERIOSAS
Uma vez durante cada evento de Conflito, você pode jogar 2 Cartas de Batalha em uma única Batalha. Resolva as duas, somando os bônus de força. (Você deve declarar que está jogando 2 cartas antes das oponentes escolherem as cartas deles.)

Símbolo do Guardião

Nível do Poder do Ankh



DEVOÇÃO

Devoção é a maneira de medir o quanto um deus é adorado pelo povo do Egito. O nível de Devoção atual de cada deus é indicado por uma Ficha de Ankh no Tabuleiro de Devoção. Cada deus começa a partida no fundo da Trilha de Devoção (o espaço vermelho mais abaixo) e, conforme ganha mais Devoção, sua Ficha de Ankh sobe na trilha. Se um deus alcançar o espaço do topo da sua Trilha de Devoção, ele ou ela ganha a partida imediatamente. Por outro lado, qualquer deus que não conseguir Devoção suficiente para avançar além dos espaços vermelhos até o fim do 4º Conflito será **esquecido** e eliminado da partida.



Se múltiplas Fichas de Ankh estiverem empilhadas no mesmo espaço da Trilha de Devoção, a ordem da pilha, de cima para baixo, indica qual deus tem mais Devoção que os outros que compartilham o espaço; a ficha no topo da pilha representa mais Devoção e aquela no fundo representa menos Devoção naquele espaço. Quando a Ficha de Ankh de um deus entra em um espaço ocupado por outras fichas, a nova ficha sempre vai para o topo da pilha.

IMPORTANTE: sempre que múltiplos jogadores forem ganhar ou perder Devoção ao mesmo tempo, comecem pelo jogador com menos Devoção e avancem em ordem crescente até o jogador com mais Devoção.

CARTAS DE BATALHA



Cada jogador usa seu próprio conjunto de 7 Cartas de Batalha. Essas cartas são usadas durante eventos de Conflito e proporcionam um bônus para a força de Batalha de um jogador, além de um efeito especial. Os jogadores não recebem suas Cartas de Batalha usadas de volta automaticamente. Elas permanecem viradas para cima na mesa, à vista de todos os jogadores, então, escolher a carta certa na hora certa é crucial.



PREPARAÇÃO



- 1 Cada jogador escolhe um dos poderosos deuses do Egito entre aqueles disponíveis e pega os seguintes componentes pertencentes a esse deus:
 - ▶ Miniatura do Deus
 - ▶ 6 miniaturas de Guerreiro
 - ▶ Tabuleiro do Deus
 - ▶ Tabuleiro de Fusão
 - ▶ Fichas de Ankh
 - ▶ Conjunto de 7 Cartas de Batalha
 - ▶ Carta de Auxílio ao Jogador
 - ▶ Se o jogador tiver Rá, ele pega as 3 Fichas de Sol. Se o jogador tiver Osíris, ele pega as 3 Fichas de Submundo. Se o jogador tiver Amon, ele pega a Ficha de Amon.
- 2 Cada jogador começa com 1 Ficha de Seguidor. Coloquem as Fichas de Seguidor restantes em uma reserva geral, onde todos os jogadores possam alcançá-las.
- 3 Cada jogador coloca 6 das suas Fichas de Ankh no tabuleiro do seu deus, nos espaços ao longo da linha de baixo, sob os Poderes do Ankh bloqueados. Eles mantêm as Fichas de Ankh restantes perto deles, formando uma reserva pessoal de Fichas de Ankh.



IMPORTANTE: os Seguidores não são limitados. Se vocês ficarem sem, usem qualquer coisa para substituí-los.

- 4 Determinem aleatoriamente o primeiro jogador (ou escolham o jogador que tiver mais gatos). Os outros jogadores jogam na ordem do sentido horário ao redor da mesa.
- 5 Na ordem inversa dos jogadores, começando pelo último, cada jogador coloca sua Ficha de Ankh de plástico no espaço de baixo da Trilha de Devolução, formando uma pilha. Assim, a Ficha de Ankh do primeiro jogador deve estar no topo, começando com mais Devolução.
- 6 Coloquem os 4 Marcadores de Ação nas Trilhas de Ação do Tabuleiro Central, nos espaços iniciais correspondentes ao número de jogadores na partida.
- 7 Coloquem o Marcador de Evento no primeiro espaço da Trilha de Eventos.
- 8 Escolham um cenário no Livro de Cenários (todos os jogadores devem concordar com um, ou escolham aleatoriamente). Cada cenário lista os números de jogadores possíveis. Certifiquem-se de que o cenário escolhido é compatível com o número de jogadores.
- 9 Coloquem os Monumentos (Pirâmides, Templos e Obeliscos), Fichas de Ordem de Conflito e Camelos no tabuleiro, como mostrado no diagrama de preparação do cenário (nem todos os cenários requerem que vocês coloquem Camelos). Coloquem o resto dos Monumentos, Fichas de Ordem de Conflito, Ficha de Desempate de Batalha e Camelos de lado, na reserva geral.

Observação: *Fichas de Ordem de Conflito não pertencem a nenhum espaço específico no tabuleiro. Elas são atribuídas a uma região inteira.*

- 10 Coloquem suas miniaturas e Fichas de Ankh (nos Monumentos que controlam) no tabuleiro, como mostrado na preparação do cenário. O primeiro jogador é o jogador nº 1 na preparação do cenário, o jogador à esquerda dele é o jogador nº 2, e assim por diante.
- 11 Escolham (todos concordam ou escolham aleatoriamente) uma Carta de Guardiã Nível 1, uma Nível 2 e uma Nível 3 e as coloquem ao lado do Tabuleiro de Jogo. Então, coloquem um número das miniaturas de Guardiã delas ao lado das cartas, de acordo com a quantidade de jogadores:
 - ▶ **2 Jogadores:** usem 1 miniatura de Guardiã de cada tipo
 - ▶ **3 Jogadores:** usem 2 miniaturas de Guardiã de cada tipo
 - ▶ **4 ou 5 Jogadores:** usem todas as miniaturas de Guardiã de cada tipo disponíveis (3 para Guardiões de base pequena, 2 para Guardiões de base grande).
- 12 Sigam quaisquer Regras de Preparação Adicionais descritas no Livro de Cenários.

Vocês estão prontos para jogar!

VENCENDO A PARTIDA



Há 3 formas de se tornar o único Deus do Egito e vencer a partida:

- ▶ Um jogador vence imediatamente quando sua Ficha de Ankh alcança o último espaço no topo da Trilha de Devolução.
- ▶ Um jogador vence imediatamente se for o único deus restante na partida depois do 4º evento de Conflito (se não restar nenhum deus em jogo nesse estágio, a partida termina em empate e o povo do Egito se torna ateu).
- ▶ Se nenhuma das condições acima for atendida, vence a partida o jogador com mais Devolução depois que o último evento na trilha for resolvido.

COMO JOGAR



Ankh é jogado em turnos. Durante seu turno, um jogador realiza 1 ou 2 ações. Às vezes, a ação de um jogador também aciona um evento. Depois de resolver completamente a(s) ação(ões) e o evento (se um tiver sido acionado), o turno do jogador ativo termina e o próximo jogador no sentido horário realiza seu turno.



AÇÕES



Há 4 ações possíveis que um jogador pode realizar durante seu turno:

- **Mover Miniaturas**
- **Invocar Miniatura**
- **Ganhar Seguidores**
- **Desbloquear Poder do Ankh**

Cada ação é mostrada como uma trilha no Tabuleiro Central. Para escolher uma ação, o jogador desliza o Marcador de Ação correspondente 1 espaço para a direita na trilha, e então realiza a ação completamente. Um jogador pode escolher uma Ação mesmo se não puder resolvê-la.

Se o Marcador de Ação escolhido atingir o espaço mais à direita da trilha (fundo branco), um evento é acionado.

Primeiro, resolvam completamente a ação do jogador que acionou o evento. Em seguida, resolvam o evento, avançando o Marcador de Evento 1 espaço para a direita na Trilha de Eventos. Depois de resolver o evento, devolvam o Marcador de Ação para a posição inicial na Trilha de Ação (o espaço correspondente ao número de jogadores no começo da partida). Os eventos são explicados em detalhes na página 19.

IMPORTANTE: *se um jogador acionar um evento com sua primeira ação, ele não pode realizar uma segunda ação.*

Depois de realizar sua primeira ação, se o jogador não acionou um evento, ele pode escolher uma segunda ação. A segunda ação deve estar em uma linha mais baixa do Tabuleiro Central do que a primeira ação escolhida.

OBSERVAÇÃO: *mesmo se não puder resolver a segunda ação por algum motivo, o jogador ainda deve mover o Marcador de Ação correspondente. Os únicos casos em que um jogador move um único marcador no seu turno são: se acionar um evento com sua primeira ação, se sua primeira ação for Desbloquear um Poder do Ankh ou se ele estiver em uma Fusão (consulte a página 25).*

Exemplo: o jogador de **Amon** escolhe Invocar Miniatura como primeira ação e move aquele Marcador de Ação 1 espaço para a direita **1**. Como segunda ação, ele pode escolher Ganhar Seguidores **2** ou Desbloquear Poder do Ankh **3**, mas não pode escolher Mover Miniaturas, já que essa ação está acima de Invocar Miniatura. Ele também não pode escolher Desbloquear um Poder do Ankh, depois de resolvê-lo, ele acionará um evento de Conflito **4**.

MOVER MINIATURAS

Posicionar suas miniaturas corretamente é vital se você quiser tirar o máximo de proveito possível de cada região. Muitas situações na partida requerem que miniaturas estejam adjacentes a outra miniatura ou Monumento. Outras vezes, pode ser vantajoso ocupar um espaço simplesmente para que seu oponente não o possa fazer.

Quando realizar a ação Mover Miniaturas, o jogador pode mover em 1, 2 ou 3 espaços **todas** as suas miniaturas no tabuleiro.

As miniaturas podem se mover por espaços ocupados por miniaturas pertencentes a qualquer jogador ou por Monumentos e quaisquer outras fichas; elas podem atravessar Espaços de Água, Rios e Caravanas de Camelos, mas devem terminar seu movimento em um espaço vazio que não seja um Espaço de Água. Cada espaço no tabuleiro só pode ser ocupado por 1 miniatura ou 1 Monumento de cada vez.

Observação: o controle dos Monumentos não muda por causa de movimentos. Os jogadores ganham (ou perdem) o controle de Monumentos durante eventos de Controlar Monumento.



Exemplo: o jogador de **Amon** realiza uma ação Mover Miniaturas e **1** move sua miniatura do deus 3 espaços, passando por um dos seus Guerreiros, e terminando adjacente ao Obelisco neutro. Então, **2** ele move um Guerreiro 3 espaços, terminando adjacente à Pirâmide neutra. O Guerreiro pode se mover atravessando o Espaço de Água e a Pirâmide porque terminou seu movimento em um espaço vazio.

3 O jogador gostaria de mover seu Guerreiro para um espaço adjacente ao Templo neutro, mas as miniaturas de **Rá** estão bloqueando os espaços de destino, então ele move seu Guerreiro apenas 2 espaços, atravessando um Guerreiro de **Rá** e o Rio. Finalmente, **4** ele decide não mover seu último Guerreiro.

INVOCAR MINIATURA

Os deuses têm imenso poder, mas até eles precisam do apoio de Guerreiros e Guardiões para espalhar seu domínio pelo território.

A ação Invocar Miniatura permite a um jogador escolher 1 miniatura da sua reserva (Guerreiro ou Guardiã) e a colocar no Tabuleiro de Jogo. Essa miniatura deve ser colocada em um espaço vazio que não seja de Água, adjacente a uma das miniaturas do jogador que já esteja no tabuleiro, ou adjacente a um Monumento que esse jogador controle (lembre-se de que a adjacência requer que eles estejam na mesma região).



Exemplo: O jogador de **Amon** realiza uma ação Invocar Miniatura e coloca uma Múmia da sua reserva em um espaço vazio adjacente ao Templo que controla **1**. O jogador de **Amon** poderia ter escolhido qualquer espaço marcado com **2** no diagrama acima porque esses

espaços estão vazios e são adjacentes a outras miniaturas de **Amon** ou ao Templo controlado por **ele**. Ele não pode escolher os espaços marcados com **3** porque não estão na mesma região que o Guerreiro e, portanto, não são adjacente a ele.

GANHAR SEGUIDORES

Todo ser divino precisa de Seguidores para realizar sua vontade. Os Seguidores são a chave para construir novos Monumentos em honra dos deuses e para desbloquear Poderes do Ankh.

Ao realizar uma ação Ganhar Seguidores, o jogador ganha um número de Seguidores igual ao número de Monumentos (tanto os sob seu controle quanto os neutros) adjacentes a quaisquer miniaturas dele. O jogador pega esse número de Seguidores da reserva geral e os adiciona à sua reserva.



Exemplo: no diagrama acima, o jogador de **Ísis** realiza uma ação Ganhar Seguidores e ganha um total de 3 Seguidores dos seguintes Monumentos: o Obelisco que ele controla **1**, o Templo neutro adjacente ao seu Guerreiro **2** e a Pirâmide neutra adjacente ao seu Guerreiro **3**. Ele não ganha um Seguidor pela Pirâmide que controla **4**

porque não tem miniaturas adjacentes a ela, nem da Pirâmide neutra **5**, já que o Guerreiro está em uma região diferente e, portanto, não está adjacente a ela. Ele também não ganha um Seguidor de **6**, porque esse Obelisco é controlado por **Amon**.

DESBLOQUEAR PODER DO ANKH

O Tabuleiro do Deus de um jogador mostra todos os Poderes do Ankh disponíveis. Os Poderes do Ankh só podem ser usados depois de terem sido desbloqueados pela ação Desbloquear Poder do Ankh. Os Poderes do Ankh são divididos em 3 níveis e são mostrados no Tabuleiro do Deus em 3 colunas. Cada deus pode ter, no máximo, 2 Poderes do Ankh desbloqueados em cada nível.

As Fichas de Ankh usadas para marcar os Poderes do Ankh desbloqueados ficam em uma fila na parte de baixo do Tabuleiro do Deus, com 2 fichas em cada coluna. Sempre que um jogador realizar uma ação Desbloquear Poder do Ankh, ele move a Ficha de Ankh mais à esquerda nessa fila para o Poder do Ankh à sua escolha na mesma coluna. Isso significa que dois Poderes do Ankh Nível 1 devem ser desbloqueados antes que um poder Nível 2 possa ser desbloqueado, e assim por diante. Sempre que um Poder do Ankh for desbloqueado, o jogador **deve** sacrificar um número de seus Seguidores igual ao nível do poder que está desbloqueando (1, 2 ou 3). Os Seguidores sacrificados são tirados da reserva do jogador e devolvidos para a reserva geral.

Se um jogador não tiver Seguidores suficientes, ou se já tiver desbloqueado todos os seus Poderes do Ankh, ele ainda pode realizar essa ação ao mover o Marcador de Ação, mas sem ganhar nenhum benefício (sem sacrificar nenhum Seguidor).

Controlando Guardiões



Às vezes, quando um jogador realiza uma ação Desbloquear Poder do Ankh, ele revela um símbolo de Guardião no seu Tabuleiro do Deus. Isso significa que o deus adquiriu poder suficiente para atrair um Guardião para seu serviço.

Quando um jogador revela um símbolo de Guardião na coluna de Nível 1 do seu Tabuleiro do Deus, ele ganha controle de **1 miniatura** da Carta do Guardião Nível 1 e a adiciona à sua reserva. Da mesma forma, quando ele revela o símbolo do Guardião Nível 2, ele ganha controle de um Guardião Nível 2, e assim por diante. Em todos os casos, se não houver mais miniaturas disponíveis naquela Carta de Guardião, o jogador não ganha nada.

Quando um jogador adiciona uma miniatura de Guardião à sua reserva, ele deve acoplar uma das suas bases coloridas do tamanho adequado à miniatura. Isso deixará claro qual jogador controla um Guardião específico quando ele estiver no tabuleiro. Se o jogador não tiver uma base disponível do tamanho adequado, ele não pode pegar a miniatura do Guardião. Os Guardiões na reserva de um jogador podem ser invocados para o tabuleiro com a ação Invocar Miniatura.



FORMAS MISTERIOSAS
Uma vez durante cada evento de Conflito, você pode jogar 2 Cartas de Batalha em uma única Batalha. Resolva as duas, somando os bônus de força. (Você deve declarar que está jogando 2 cartas antes dos oponentes escolherem as cartas deles.)

PODERES DO ANKH

<p>DOMINANTE Vence uma Batalha: ganha 3</p>	<p>RESPLANDESCENTE A força base do seu deus é 3 se você controlar pelo menos 3 Monumentos do mesmo tipo.</p>	<p>GLOIOSO Vence uma Batalha por 3 ou mais de força: ganha 3 de Devolução (em vez de 2).</p>
<p>INSPIRADOR Monumentos custam 0 para você construir.</p>	<p>EM HARMONIA COM OS OBELISCOS Início da sua Batalha: move quantas das suas miniaturas quiser para espaços adjacentes aos seus Obeliscos na região.</p>	<p>MAGNANIMO Depois que você perder uma Resolução da Batalha com 2 ou mais das suas miniaturas: ganha 2 de Devolução.</p>
<p>ONIVALENTE Início do evento de Conflito: ganha 1 por região em que você tiver quaisquer miniaturas.</p>	<p>EM HARMONIA COM OS TEMPLOS Cada um dos seus Templos concede +2 de força na região deles se qualquer uma das suas miniaturas estiver adjacente a ele.</p>	<p>ABUNDANTE Enquanto estiver na seção vermelha de Devolução, sempre que ganhar Devolução, ganha 1 extra.</p>
<p>REVERENDO Quando usar a ação Ganhar Seguidores, ganha +1.</p>	<p>EM HARMONIA COM AS PIRÂMIDES Ação Invocar Miniaturas: pode invocar 1 miniatura extra adjacente a cada uma das suas Pirâmides.</p>	<p>VENERAVEL Depois de cada uma das suas batalhas, você pode sacrificar 2 para ganhar 1 de Devolução.</p>

Exemplo: o jogador de **Amon** realiza uma ação Desbloquear Poder do Ankh. A Ficha de Ankh mais à esquerda na parte de baixo do seu Tabuleiro do Deus está na coluna Nível 1, então ele sacrifica 1 dos seus Seguidores para desbloquear um Poder do Ankh Nível 1. Ele escolhe desbloquear *Inspirador* e

move a Ficha de Ankh mais à esquerda para esse espaço. Ao fazer isso, ele revela um símbolo de Guardião, que dá a ele o controle de uma miniatura de Guardião Nível 1. Ele adiciona essa miniatura recém-adquirida à sua reserva, com uma base colorida acoplada a ela.

EVENTOS



Conforme o conflito entre os deuses se desenrola, eventos importantes marcam a passagem do tempo. Monumentos são erguidos, caravanas dividem as terras e conflitos violentos mudam o equilíbrio de poder. Todos esses eventos são representados na Trilha de Eventos, que serve como linha do tempo do jogo.

Quando um Marcador de Ação atinge o espaço mais à direita da trilha, um evento é acionado depois que a ação for resolvida. Mova o Marcador de Evento para o próximo espaço na Trilha de Eventos. Então, resolva o evento mostrado naquele espaço. Existem dois tipos de espaços de evento: eventos individuais (espaços redondos) e conflitos (espaços quadrados). Eventos individuais envolvem apenas o jogador que acionou o evento. Conflitos, por outro lado, envolvem todos os jogadores.

Depois que o evento for resolvido, o Marcador de Ação volta para o espaço correspondente ao número de jogadores no começo da partida.



Exemplo: como sua primeira ação, o jogador de **Ísis** realiza a ação Ganhar Seguidores, que move esse Marcador de Ação para o espaço mais à direita desta Trilha de Ação **1**. Depois de resolver completamente a ação Ganhar Seguidores, o jogador de **Ísis** move o Marcador de Evento 1 espaço na Trilha de Eventos, o que aciona um evento de

Controlar Monumento **2**. Depois de resolver o evento, o Marcador de Ação Ganhar Seguidores é devolvido à sua posição inicial na Trilha de Ação (nesse caso, o espaço correspondente a uma partida com 3 jogadores) **3**. O jogador não pode realizar uma segunda ação já que um evento foi acionado, então seu turno termina.

CONTROLAR MONUMENTO



Monumentos são elementos estratégicos essenciais no Tabuleiro de Jogo. Eles são a principal fonte para ganhar Seguidores, ajudam os deuses a estabelecer sua presença na terra e podem ser reforçados com os Poderes do Ankh.

Quando um jogador aciona um evento de Controlar Monumento, ele pode ganhar o controle de 1 Monumento neutro à sua escolha, desde que tenha pelo menos 1 miniatura adjacente a esse Monumento. O jogador coloca uma das Fichas de Ankh da sua reserva no Monumento para indicar seu controle.

Se **não houver Monumentos neutros** restantes no tabuleiro quando esse evento for acionado, o jogador ganha o controle de um Monumento controlado por outro jogador. O jogador que acionou o evento ainda deve ter pelo menos 1 miniatura adjacente ao Monumento que deseja controlar. Se cumprir esse requerimento, ele remove a Ficha de Ankh do outro jogador do Monumento (devolvendo-a para a reserva daquele jogador) e a substitui por uma das suas.

Se o jogador não estiver adjacente a um Monumento válido, ou se não tiver Fichas de Ankh na sua reserva, ele não ganha nenhum benefício por resolver esse evento (mas o Marcador de Evento é movido mesmo assim).



Exemplo: o jogador de **Ísis** acionou um evento de Controlar Monumento. Ele tem um Guerreiro adjacente a um Templo neutro **1**, então pode escolher assumir o controle dele. Ele não pode escolher a Pirâmide neutra **2** porque ela está em uma região diferente da sua miniatura e, portanto, não é adjacente. Ele também

não pode escolher assumir o controle do Obelisco controlado por **Rá** **3** porque ainda há Monumentos neutros no tabuleiro. O jogador de **Ísis** assume o controle do Templo neutro e coloca uma Ficha de Ankh da sua reserva nele **4**.

CARAVANA DE CAMELOS



Posicionando grandes Caravanas de Camelos, os deuses são capazes de redesenhar as fronteiras que dividem as terras. O evento de Caravana de Camelos permite a um jogador dividir uma região em 2 novas regiões menores, mudando o equilíbrio de poder e atrapalhando os planos dos oponentes.

O jogador que acionou o evento de Caravana de Camelos pode colocar uma linha de **até 6 Camelos** da reserva geral no tabuleiro. Os Camelos são colocados nas linhas que separam os espaços; 1 Camelo por cada lado do hexágono (não em Rios ou Espaços de Água). O jogador deve colocar uma linha de Camelos conectando dois dos seguintes elementos

do tabuleiro: Rios, Espaços de Água, outros Camelos ou as bordas externas do mapa. As duas novas regiões criadas por essa divisão devem ter **pelo menos 6 espaços** de tamanho (sem contar Espaços de Água).

Depois de dividir uma região em duas novas regiões, o jogador escolhe uma das novas regiões para manter a Ficha de Ordem de Conflito da região original. O jogador deve, então, pegar a Ficha de Ordem de Conflito de menor número na reserva e colocá-la na nova região sem uma ficha. Finalmente, o jogador pode trocar a Ficha de Ordem de Conflito de uma das duas novas regiões por qualquer Ficha de Ordem de Conflito que já esteja no tabuleiro. Isso vai mudar a ordem em que as regiões são resolvidas durante conflitos (consulte a próxima página).



Exemplo: o jogador de **Rá** aciona um evento de Caravana de Camelos. Ele escolhe dividir a região do Delta do Nilo e coloca 5 Camelos como mostrado acima **A**. A menor das regiões recém-criadas tem 6 espaços de tamanho (o mínimo permitido) e os Camelos colocados se estendem de um Espaço de Água até um Rio. A região original tinha a Ficha de

Ordem de Conflito **1**, e o jogador de **Rá** escolhe mover essa ficha para a menor das novas regiões **B**. Ele, então, pega a Ficha de Ordem de Conflito **4** da reserva geral (o menor número disponível) e a coloca na outra nova região **C**. Ele poderia, então, trocar uma das fichas das novas regiões por outra no tabuleiro, mas decide não fazer isso.

CONFLITO

Na luta divina pela imortalidade, o conflito é tão sangrento quanto inevitável. Ter suas forças preparadas e posicionadas quando um Conflito acontece é a chave para a vitória final. O Conflito é um evento global que afeta todas as regiões e envolve todos os jogadores. Além de determinar quando ele acontece, o jogador que acionar o evento de Conflito também recebe uma vantagem especial em caso de empate em uma Batalha.



A Ficha de Desempate de Batalha é entregue no começo de cada evento de Conflito para o jogador que acionou o evento, que a mantém virada para cima. Ela pode ser usada para vencer 1 Batalha empatada durante o evento (consulte Resolução da Batalha na página 24). Uma vez usada, a ficha é virada para baixo para indicar que não pode mais ser usada durante esse evento de Conflito. Depois que o evento for totalmente resolvido, a Ficha de Desempate de Batalha é devolvida para a reserva geral.

Quando um evento de Conflito é acionado, **cada região** no Tabuleiro de Jogo é resolvida em ordem, seguindo as Fichas de Ordem de Conflito do número mais baixo para o mais alto:

- ▶ Regiões sem miniaturas são ignoradas.
- ▶ Se uma região tiver miniaturas pertencentes a apenas 1 jogador, esse jogador **Domina** essa região (veja a seguir).
- ▶ Se uma região tiver miniaturas pertencentes a 2 ou mais jogadores, acontece uma **Batalha** (veja a próxima página).



Dominação

Durante um evento de Conflito, se todas as miniaturas em uma região pertencerem a um único jogador, esse jogador domina a região automaticamente. Primeiro, ele ganha 1 de Devoção por cada maioria de Monumentos que tiver. Para ter uma maioria, ele precisa controlar o maior número de Monumentos de um tipo específico na região do que qualquer outro oponente. Depois, ele ganha 1 de Devoção por dominar a região.



Exemplo: durante um evento de Conflito, o jogador de **Amon** domina a região 3, onde ele controla 2 Obeliscos e 1 Pirâmide. **Amon** ganha 1 de Devoção por dominar a região, mais 1 de Devoção por controlar a maioria dos Obeliscos **A**, totalizando 2 de Devoção. Ele não ganha Devoção pela Pirâmide **B**, já que o jogador de **Ísis** também controla 1 na região, então ninguém tem a maioria. O jogador de **Ísis** controla a maioria dos Templos na região (1 deles), mas, como não tem nenhuma miniatura na região, não ganha nenhuma Devoção.

Batalha

Durante um evento de Conflito, uma Batalha acontece em cada região em que pelo menos 2 jogadores tiverem pelo menos 1 miniatura presente. As etapas a seguir são realizadas em ordem para resolver **cada Batalha** durante um evento de Conflito:

1. Seleccionem e Revelem as Cartas

Cada jogador com pelo menos 1 miniatura na região escolhe, em segredo, 1 das Cartas de Batalha na sua mão e a coloca, virada para baixo, à sua frente. Todas as cartas escolhidas são reveladas simultaneamente.

2. Construir Monumentos

Resolvam todas as Cartas de Batalha *Construir Monumento* reveladas em ordem crescente na Trilha de Devoção, começando pelo jogador com menos Devoção. Os efeitos das Cartas de Batalha são explicados em detalhes na página 29.

3. Resolver Pragas

Resolvam todas as Cartas de Batalha *Praga de Gafanhotos* reveladas. Os efeitos das Cartas de Batalha são explicados em detalhes na página 29.



4. Maioria de Monumentos

Primeiro, determinem quais jogadores têm a maioria de cada tipo de Monumento. Para ter uma maioria, o jogador precisa controlar mais Monumentos de um tipo específico na região do que qualquer outro oponente. Então, deem a cada jogador (em ordem inversa de Devoção) 1 de Devoção por maioria que ele tiver.



Exemplo: durante uma Batalha, o jogador de **Ísis** controla 2 Pirâmides, o jogador de **Amon** controla 1 Templo e 1 Pirâmide e o jogador de **Rá** controla 1 Templo e 1 Obelisco. O jogador de **Ísis** ganha 1 de Devoção por controlar a maioria das Pirâmides na região da Batalha.

O jogador de **Amon** está empatado com o jogador de **Rá** em Templos (1 cada), então **Amon** não ganha Devoção. O jogador de **Rá** controla a maioria dos Obeliscos, mas não tem miniaturas na região, então não ganha Devoção.

5. Resolução da Batalha

Todos os jogadores com miniaturas na região calculam sua força total na Batalha. Cada miniatura proporciona 1 de força, mas as habilidades individuais dos Guardiões, os Poderes Divinos ou os Poderes do Ankh podem aumentar esse valor. Cada Carta de Batalha também tem um valor de força bônus, que é somado ao total do jogador (desde que ele tenha alguma miniatura na região).

O jogador com maior força total vence a Batalha. Ele ganha 1 de Devoção e mata todas as miniaturas inimigas na região (Guerreiros e Guardiões, já que os deuses não podem ser mortos).

Se 2 ou mais jogadores empatarem em maior força total e um dos jogadores empatados tiver a Ficha de Desempate de Batalha virada para cima, ele pode usá-la para desempatar e vencer a Batalha.

A ficha é virada para baixo e não pode ser usada de novo em nenhuma Batalha que ocorra durante esse evento de Conflito.

Se 2 ou mais jogadores estiverem empatados e a Ficha de Desempate de Batalha não for usada, todos os jogadores perdem a Batalha. Todas as miniaturas na região são mortas (exceto os deuses).

As miniaturas mortas são devolvidas para as reservas dos jogadores.

IMPORTANTE: todas as Cartas de Batalha que um jogador usou devem ficar viradas para cima perto dele, claramente visíveis para todos os outros jogadores. As cartas que um jogador usou funcionam como informação aberta para os oponentes considerarem quando tentarem superar uns aos outros.



Exemplo: nesta Batalha, o jogador de **Ísis** tem 4 miniaturas no local e jogou a carta *Inundação*, o que dá a ele 4 Seguidores devido às suas 4 miniaturas em Espaços Férteis. O jogador de **Amon** tem 3 miniaturas presentes e jogou a carta *Seca*, cujo efeito especial será desperdiçado aqui, pois não há miniaturas em Espaços de Deserto.

A carta *Inundação* de **Ísis** não proporciona nenhum bônus de força, totalizando uma força de Batalha de 4.

A carta *Seca* de **Amon** ainda proporciona um bônus de força de +1, totalizando uma força de 4. A Batalha está empatada! Entretanto, o jogador de **Ísis** ainda não usou a Ficha de Desempate de Batalha que está em sua posse, e decide gastá-la, vencendo a Batalha. **Ísis** ganha 1 de Devoção. Os Guerreiros do jogador de **Amon** são mortos e devolvidos para a reserva dele, embora seu deus permaneça intocado, já que os deuses não podem ser mortos.

DEVOCÃO

EM UMA FUSÃO COM AMON

RA O SOL E A LUZ

PODERES DO ANKH

Exemplo: é o fim do 3º evento de Conflito e os deuses nas duas últimas posições na Trilha de Devocão são **Amon** e **Rá**. Eles agora se fundem em uma única entidade divina (**Amon-Rá**). Como **Rá** está na posição mais baixa, **ele** é considerado o deus menor na fusão e **Amon** é considerado o deus maior. O jogador de **Rá** destrói todos os seus Monumentos e remove da partida todas as suas Cartas de Batalha, Fichas de Ankh e miniaturas, exceto pelo Guardião, que recebe uma base com a cor de **Amon**. Todos os Seguidores de **Rá** são adicionados à reserva de **Amon**. O jogador de **Rá** ajusta seus Poderes do Ankh para se igualarem aos do jogador de **Amon**. O jogador de **Rá** pega o tabuleiro em uma *Fusão com Amon* e o jogador de **Amon** pega o tabuleiro em uma *Fusão com Rá*. Na Trilha de Devocão, o jogador de **Amon** move sua Ficha de Ankh para baixo e a coloca sobre a Ficha de Ankh do jogador de **Rá**. A partir de agora, essas Fichas de Ankh vão se mover juntas pelo resto da partida.

Como Jogar com a Fusão de Deuses

A fusão de dois deuses imortais em uma única entidade é um momento crucial que muda a dinâmica do resto da partida. A Fusão de Deuses tem acesso às habilidades dos dois deuses simultaneamente, e é controlado pelos dois jogadores, cada um limitado a uma única ação em seus turnos. Além disso, os dois jogadores não são obrigados a realizar ações diferentes um do outro. Por exemplo, um jogador pode invocar miniaturas, e então o próximo pode invocar miniaturas novamente, o que tem grandes implicações para acionar eventos!

Pelo resto da partida, os dois jogadores cujos deuses se combinaram continuam realizando turnos normalmente, exceto que cada um deles realiza apenas uma ação por turno, e agora eles compartilham e controlam a mesma reserva comum de miniaturas, Fichas de Seguidor e Fichas de Ankh. Os dois podem usar as habilidades dos dois deuses nos seus turnos, além dos seus poderes idênticos do Ankh.

Importante: os jogadores que controlam a Fusão de Deuses devem sempre manter os Poderes do Ankh nos seus Tabuleiros do Deus em sincronia. Se um jogador em uma fusão desbloquear um Poder do Ankh, o outro deve atualizar imediatamente seu Tabuleiro do Deus (embora todos os poderes e efeitos ainda se apliquem apenas uma vez à Fusão de Deuses).

Se um dos jogadores ganhar o controle de um novo Guardião, ele recebe uma das bases coloridas do deus maior e é colocado na reserva comum de miniaturas para ser invocado por qualquer um dos dois jogadores.

Decisões durante Batalhas são tomadas pelos dois jogadores, usando as Cartas de Batalha do deus maior. Se os dois jogadores discordarem, o jogador do deus maior decide.

Como suas Fichas de Ankh estão juntas na Trilha de Devocão como uma única entidade, os dois jogadores vencem ou perdem juntos.





DEUSES ESQUECIDOS



Perto do fim da partida, no final do 4º evento de Conflito, quaisquer deuses com a Ficha de Ankh ainda na seção vermelha da Trilha de Devocão são esquecidos pelo povo do Egito e eliminados da partida. Removam da partida as miniaturas dos deuses esquecidos (deus, Guerreiros e Guardiões). Destruam todos os Monumentos dele, devolvendo-os para a reserva, e devolvam todos os Seguidores dele para a reserva.

- ▶ Se nesse ponto ainda houver 2 ou mais deuses em jogo, a partida continua.
- ▶ Se houver apenas 1 deus, este se torna o único Deus do Egito e o jogador que o controla ganha a partida.
- ▶ Se todos os deuses forem esquecidos, o Egito se torna uma civilização atéia e todos os jogadores perdem.

DEVOCÃO

Exemplo: é o fim do 4º evento de Conflito em uma partida com 4 jogadores. O jogador de **Amon** ainda está na seção vermelha da Trilha de Devocão. **Amon** não conseguiu reunir Devocão suficiente e será esquecido pelo povo do Egito. Todas as miniaturas dele são removidas da partida e todos os Monumentos e Seguidores dele são devolvidos para a reserva geral. Como ainda há 2 deuses restantes na seção azul da Trilha de Devocão (**Osíris** e a fusão **Ísis-Rá**), a partida continua até que um deus alcance o topo da Trilha de Devocão ou até o fim do 5º evento de Conflito.

CARTAS E PODERES



PODERES DO ANKH

Nível 1

Dominante

Sempre que este jogador vencer uma Resolução da Batalha, ele ganha 3 Seguidores da reserva. Este poder não se aplica para Dominância.

Inspirador

Sempre que este jogador resolver uma carta Construir Monumento durante uma Batalha, o Monumento é construído de graça. Não é necessário sacrificar nenhum Seguidor.

Onipresente

No começo de cada evento de Conflito (antes de resolver quaisquer Batalhas), esse jogador ganha 1 Seguidor por cada Região em que tiver pelo menos 1 miniatura.

Reverenciado

Sempre que este jogador realizar uma ação Ganhar Seguidores, ele ganha 1 Seguidor adicional.

Nível 2

Resplandescente

Se este jogador controlar um total de 3 ou mais Monumentos do mesmo tipo em qualquer parte do tabuleiro, sua miniatura do deus tem força base de 3 em vez de 1.

Em Harmonia com os Obeliscos

No começo de uma Batalha em que este jogador tenha pelo menos 1 miniatura, ele pode mover qualquer número das suas miniaturas de qualquer lugar no tabuleiro para espaços vazios adjacentes a Obeliscos que ele controle na região da Batalha.

Observação: se mais de um jogador tiver esse poder, eles o usam na ordem inversa de Devoção, cada um movendo 1 miniatura de cada vez até não poderem ou não quiserem mover mais nenhuma.

Em Harmonia com os Templos

Cada um dos Templos desse jogador em uma região dá +2 de força nessa região, desde que haja pelo menos 1 das miniaturas do jogador adjacente a ele. Ter mais miniaturas adjacentes a um Templo não aumenta este bônus, e as miniaturas cuja força seria neutralizada ainda contam.

Em Harmonia com as Pirâmides

Quando esse jogador realizar uma ação Invocar Miniaturas, ele pode invocar uma miniatura adicional adjacente a cada Pirâmide que controlar. Os jogadores podem "invocar em cadeia" ao invocar primeiro essas miniaturas adicionais e, então, invocar a miniatura regular da ação adjacente a uma delas.

Nível 3

Glorioso

Sempre que esse jogador vencer uma Batalha e sua força for 3 ou mais pontos, maior do que a do segundo inimigo mais forte, ele ganha 3 de Devoção em vez de 1.

Observação: jogadores sem miniaturas restantes durante a Resolução da Batalha contam como tendo força 0 (ignorando quaisquer bônus).

Magnânimo

Sempre que este jogador perder uma Batalha em que tivesse pelo menos 2 miniaturas durante a etapa da Resolução da Batalha, ele ganha 2 de Devoção.

Observação: resolvam isso depois que o vencedor ganhar Devoção. Se mais de um jogador tiver este poder, resolvam-no em ordem inversa de Devoção.

Abundante

Enquanto este jogador estiver na seção vermelha da Trilha de Devoção, ele ganha 1 de Devoção extra sempre que ganhar qualquer quantidade de Devoção. Se um jogador estiver no último espaço vermelho da trilha e ganhar Devoção, ele ainda ganha 1 de Devoção extra.

Observação: vencer uma Batalha ou dominar uma região conta como uma única instância de ganho de Devoção, mesmo se houver mais de um efeito mudando a quantidade ganha. Da mesma forma, todas as maiorias de Monumentos ganhas em uma região contam como uma única instância de ganho de Devoção. Em cada uma dessas instâncias, o jogador ganha apenas +1 de Devoção de Abundante. Então, normalmente, um jogador pode ganhar até 2 de Devoção extra de Abundante em cada região: 1 por Dominação ou por vencer a Batalha, e 1 por vencer quaisquer maiorias de Monumentos.

Venerável

Depois de cada Batalha em que este jogador participou (jogou uma Carta de Batalha), ele pode sacrificar 2 Seguidores para ganhar 1 de Devoção. Se mais de um jogador usar este poder, resolvam-no na ordem inversa de Devoção (começando pelo jogador com menos Devoção). Quaisquer cartas Milagre jogadas devem ser resolvidas primeiro.



CARTAS DE BATALHA



Praga de Gafanhotos

Cada jogador com pelo menos 1 miniatura na região realiza uma oferta secreta de Seguidores para sacrificar. Cada jogador coloca, sem revelar aos outros, qualquer número das suas Fichas de Seguidor na mão fechada, escondendo a reserva restante com a outra mão. Então, todos os jogadores revelam suas ofertas simultaneamente. Todos os Seguidores gastos assim são sacrificados e devolvidos para a reserva.



Ciclo de Ma'at

Depois da Resolução da Batalha, o jogador recupera todas as suas Cartas de Batalha usadas (incluindo Ciclo de Ma'at), devolvendo-as à sua mão. Jogar esta carta é o único jeito de um jogador recuperar suas Cartas de Batalha usadas.



Seca

Se o jogador que revelou esta carta vencer a Batalha, sua recompensa de Devoção por vencer aumenta em 1 de Devoção por cada uma das suas miniaturas em um Espaço de Deserto (amarelo) na região.

Observação: como esse bônus é parte da recompensa de Devoção por "vencer uma Batalha", ele não aciona Abundante mais uma vez.

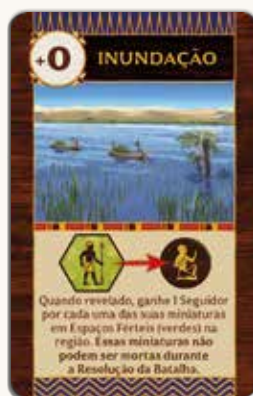
Todos os Guerreiros e Guardiões na região são mortos, exceto aqueles pertencentes ao jogador que sacrificou mais Seguidores. Se 2 ou mais jogadores empatarem com a maior oferta de sacrifícios, nenhuma miniatura é poupada.

IMPORTANTE: perceba que mesmo se um jogador perder todas as suas miniaturas na região da Batalha, ele ainda pode se beneficiar dos efeitos de Venerável ou de ter jogado uma carta Ciclo de Ma'at ou Milagre, embora ele não possa mais ganhar Devoção quando a maioria de Monumentos for determinada, nem vencer a Batalha (sua força ignora quaisquer bônus e é considerada 0).



Construir Monumento

Quando esta carta for resolvida, o jogador pode sacrificar 3 dos seus Seguidores. Se fizer isso, ele constrói um Monumento à sua escolha (Obelisco, Templo ou Pirâmide, desde que ainda haja fichas restantes na reserva) em qualquer Espaço vazio que não seja de Água na região da Batalha. O Monumento é tirado da reserva e colocado no tabuleiro, juntamente com uma das Fichas de Ankh da reserva do jogador. Se não houver um espaço vazio na região, nenhuma Ficha de Monumento na reserva ou nenhuma Ficha de Ankh restante na reserva, ele não pode construir um Monumento.



Inundação

Assim que um jogador revelar esta carta, ele ganha 1 Seguidor por cada uma das suas miniaturas em um Espaço Fértil (verde) na região. Além disso, essas miniaturas não podem ser mortas durante a Resolução da Batalha (elas ainda podem morrer por causa da carta Praga de Gafanhotos).



Carruagens

O jogador ganha +3 de força durante a Resolução da Batalha (se ele ainda tiver miniaturas restantes na região). A carta não tem efeito adicional.



Milagre

Depois da Resolução da Batalha, o jogador ganha 1 de Devoção por cada uma das suas miniaturas mortas no decorrer da Batalha (incluindo devido a uma carta Praga de Gafanhotos).

Observação: se mais de um jogador tiver jogado esta carta, elas se resolvem na ordem inversa de Devoção (começando pelo jogador com menos Devoção).

OS DEUSES DO EGITO



AMON Formas Misteriosas

Em 1 Batalha por evento de Conflito, o jogador de Amon pode anunciar que pretende jogar 2 Cartas de Batalha. Isso deve ser feito antes que os oponentes tenham decidido quais cartas vão jogar. O jogador de Amon recebe todos os benefícios das 2 cartas, somando quaisquer bônus de força e resolvendo os dois efeitos. O jogador deve virar sua Ficha de Amon para baixo para indicar que a habilidade foi usada. Assim que o evento de Conflito terminar, a ficha é virada de novo para cima.



ANÚBIS Juiz dos Mortos

Sempre que Guerreiros inimigos forem mortos, o jogador de Anúbis pode aprisionar 1 deles em um dos espaços disponíveis no seu Tabuleiro do Deus. Durante a Resolução da Batalha, a miniatura do Deus Anúbis tem +1 de força por Guerreiro aprisionado, até um máximo de +3 de força. Note que Praga de Gafanhotos e Resolução da Batalha são momentos separados, então Anúbis pode aprisionar 1 Guerreiro em cada um deles.

Um jogador pode libertar seus Guerreiros aprisionados por Anúbis. Cada Guerreiro aprisionado pode ser invocado no lugar de um Guerreiro na reserva do jogador que pagar 1 Seguidor para Anúbis quando invocar uma miniatura.

Quando as miniaturas de um deus menor em uma fusão ou de um deus esquecido forem removidas, os Guerreiros dele nos espaços de Anúbis também são removidos. Se Anúbis for o deus menor em uma fusão, quaisquer Guerreiros aprisionados do deus maior são devolvidos para a reserva dele. Além disso, se Anúbis for esquecido, quaisquer Guerreiros aprisionados são devolvidos para suas respectivas reservas.



ÍSIS Protetora

Todas as miniaturas pertencentes ao jogador de Ísis ocupando um espaço adjacente a qualquer miniatura inimiga são consideradas Protegidas. Durante a Resolução da Batalha, se qualquer Miniatura Protegida fosse ser morta, Ísis pode escolher mantê-la viva.

Miniaturas Protegidas ainda podem ser mortas por efeitos diferentes da Resolução da Batalha, como Praga de Gafanhotos.

Se uma miniatura de Ísis fosse morrer ao mesmo tempo que a miniatura inimiga adjacente, ela ainda é considerada Protegida.

Miniaturas em Espaços de Água adjacentes a uma miniatura inimiga são consideradas Protegidas em todas as regiões em que estiverem participando, mesmo se a miniatura inimiga não estiver na região.



OSÍRIS Portal para o Submundo

O jogador de Osíris começa com 3 Fichas de Submundo ao lado do seu Tabuleiro do Deus.

Sempre que o jogador de Osíris perder uma Batalha, ele pode colocar (se estiver fora do tabuleiro) ou realocar (se já estiver no tabuleiro) 1 Ficha de Submundo em qualquer Espaço vazio que não seja de Água na mesma região onde a Batalha ocorreu. Quando estiver realocando, qualquer miniatura que já estivesse no espaço permanece onde estava.

Quando o jogador de Osíris realizar uma ação Invocar Miniatura, ele pode invocar 1 miniatura adicional da sua reserva para qualquer Espaço onde haja uma Ficha de Submundo, desde que ainda não haja uma miniatura nele. O jogador pode "invocar em cadeia", invocando primeiro essa miniatura adicional e, então, invocando a miniatura regular da ação adjacente a ela.

Miniaturas pertencentes a outros deuses não podem terminar seu movimento no espaço onde está a Ficha de Submundo, e Monumentos não podem ser construídos nesses espaços.

O espaço onde a Ficha de Submundo está localizada não é considerado Deserto nem Fértil.

Se Osíris for esquecido, todas as Fichas de Submundo são removidas da partida.



RÁ Radiância

O jogador de Rá começa com 3 Fichas de Sol no seu Tabuleiro do Deus.

Quando o jogador de Rá invocar qualquer miniatura (seja ela um Guerreiro ou Guardião), ele pode escolher atribuir uma Ficha de Sol para essa miniatura, colocando-a ao lado dela ou sobre a base. Qualquer miniatura com uma Ficha de Sol é considerada Radiante.

A recompensa de Devoção do jogador por Dominar ou vencer uma Batalha em uma região com 1 ou mais das suas Miniaturas Radiantes aumenta em 1. Como esse bônus é parte da recompensa de Devoção por "vencer uma Batalha", ela não aciona Abundante mais uma vez.

Se uma Miniatura Radiante for morta, a Ficha de Sol é devolvida para o Tabuleiro de Rá.

OS GUARDIÕES DA HUMANIDADE

MÚMIA DE GATO

Se a Múmia de Gato for morta por qualquer efeito, TODOS os jogadores na partida, exceto seu dono, perdem imediatamente 1 de Devoção. Se isso acontecer durante uma Resolução da Batalha, será resolvido depois que os jogadores ganharem Devoção por vencer ou perder a Batalha, mas antes dos efeitos que acontecem depois da Resolução da Batalha.

SATET

Durante uma ação Mover Miniaturas, Satet pode terminar seu movimento em um espaço inimigo, movendo o inimigo 1 espaço de distância. Se o inimigo não puder ser movido (por causa de Espaços de Água ou ocupados), Satet não poderá se mover para esse espaço. Satet não pode se mover para Espaços de Água, mesmo se houver uma miniatura nele.

APEP

Apep pode ser invocado em qualquer Espaço de Água no tabuleiro (não é necessário haver uma miniatura ou Monumento do jogador adjacente a ele). Ele também pode ser invocado normalmente. Note que, como outras miniaturas, Apep não pode se mover para Espaços de Água.

Observação: *Apep só pode contar como invocação extra de Em Harmonia com as Pirâmides se for realmente invocado adjacente a uma das suas Pirâmides, caso contrário, ele conta como sua invocação regular.*

MÚMIA

Se for morta, a Múmia é reinvocada imediatamente adjacente ao deus que a controla. Se não houver espaços vazios adjacentes ao deus, a Múmia não pode ser reinvocada e volta para a reserva do seu dono. Esse efeito é considerado uma invocação, o que significa que ele aciona efeitos que acontecem quando miniaturas são invocadas (como Radiância).

ESCORPIÃO GIGANTE

Quando invocado ou movido (sob quaisquer circunstâncias), o dono deve apontar as garras dele para 2 espaços. Esses espaços devem estar a 1 espaço de distância do Escorpião e a 1 espaço de distância um do outro. No começo de um evento de Conflito (antes de resolver quaisquer Batalhas), destrua todos os Monumentos adjacentes para os quais o Escorpião Gigante possa estar apontando (note que eles devem estar na mesma região que o Escorpião). O Monumento destruído e quaisquer Fichas de Ankh são devolvidas para as respectivas reservas.

ANDROSFINGE

Miniaturas inimigas adjacentes à Androsfinge não contribuem com suas forças durante Batalhas. Se a Androsfinge estiver adjacente a uma miniatura em um Espaço de Água, essa miniatura não contribui com sua força em nenhuma Batalha em que participar. Androsfinges inimigas adjacentes cancelam a força umas das outras.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Eric M. Lang

Arte: Adrian Smith

Produtor Chefe: Thiago Aranha

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

Direção de Arte: Mathieu Harlaut

Design Gráfico: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte e Júlia Ferrari

Direção das Miniaturas: Mike McVey

Escultura: David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay e RN Estúdio

Arte do Tabuleiro de Jogo e Cartas: Nicolas Fructus

Desenvolvedor Chefe: Marco Portugal

Desenvolvimento: Leo Almeida

Regras: Michael Hurley

Revisão: Jason Koepp

Playtesters: 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 Cnaan, Safuan Tay e Silvio C Martins

Fotografia das Miniaturas: Jean-Baptiste Guiton

Editor: David Preti

Galápagos

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Evelyn Trippo, Fernanda Lutfi e Thiago Cabello

Diagramação BR: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br



RESUMO DAS REGRAS



SEQUÊNCIA DO TURNO

- Os jogadores se revezam em turnos, realizando 1 ou 2 ações por turno.
- Escolha sua primeira ação, avance o Marcador de Ação dela, resolva a ação.
Evento acionado: avance o Marcador de Evento, resolva o evento, encerre seu turno.
Nenhum evento acionado: realize uma segunda ação.
- Escolha sua segunda ação de uma **linha abaixo da linha da primeira ação**, avance o Marcador de Ação dela, resolva a ação.
Evento acionado: avance o Marcador de Evento, resolva o evento, encerre seu turno.
Nenhum evento acionado: encerre seu turno.

Observação: *you must advance a second marker as far as possible, even if you cannot or do not want to perform a second action.*

AÇÕES



Mover Miniaturas:

Mova cada uma das suas miniaturas até 3 espaços.



Invocar Miniatura:

Coloque 1 miniatura da sua reserva no tabuleiro, adjacente a uma das suas miniaturas ou dos Monumentos controlados por você.



Ganhar Seguidores:

Ganhe 1 Seguidor por cada Monumento (seu ou neutro) que esteja adjacente a miniaturas suas.



Desbloquear Poderes do Ankh:

Sacrifique um número de Seguidores igual ao nível do próximo Poder do Ankh que você pode desbloquear. Ganhe o controle de uma miniatura de Guardiã do mesmo nível se o símbolo dela for revelado.

LEMBRETES IMPORTANTES:

OS DEUSES NÃO PODEM SER MORTOS
MINIATURAS E MONUMENTOS EM REGIÕES
DIFERENTES **NÃO** SÃO ADJACENTES ENTRE SI

EVENTOS



Controlar Monumento:

Ganhe o controle de 1 Monumento neutro adjacente a uma miniatura sua. Se não houver Monumentos neutros no tabuleiro, ganhe o controle do Monumento adjacente que for controlado por um oponente em vez disso.



Caravana de Camelos:

Coloque até 6 Camelos para dividir uma região em 2 novas regiões com tamanho de pelo menos 6 espaços. Coloque a próxima Ficha de Ordem de Conflito em uma das novas regiões. Então, você pode trocar a ficha de uma das duas novas regiões pela ficha de qualquer outra região.



Conflito:

O jogador que acionou o evento pega a Ficha de Desempate de Batalha. Então, verifiquem **cada região** em ordem:

- **Dominação (um jogador):** ganhe 1 de Devoção por cada maioria de Monumento que tiver. Então, ganhe 1 de Devoção por dominar a região.
- **Batalha (múltiplos jogadores):** desconsidere jogadores, miniaturas e Monumentos que não estejam na região.
 - 1. Seleccionem e Revelem as Cartas:** todos os jogadores escolhem e revelam uma Carta de Batalha.
 - 2. Construir Monumento:** em ordem inversa de Devoção, resolvam quaisquer cartas Construir Monumento que tenham sido jogadas.
 - 3. Resolvam Pragas:** resolvam cada carta Praga de Gafanhotos que tiver sido jogada.
 - 4. Maioria de Monumentos:** em ordem inversa de Devoção, cada jogador ganha 1 de Devoção por cada maioria de Monumentos que tiver.
 - 5. Resolução da Batalha:** o jogador com mais força vence a Batalha, ganha 1 de Devoção e mata todas as miniaturas inimigas. Em caso de empate, todos os jogadores perdem e suas miniaturas são mortas. A Ficha de Desempate de Batalha pode ser usada uma vez por Conflito para decidir um empate.
- **(Partida com 3+ jogadores) Depois do Terceiro Evento de Conflito:** combinem em uma fusão os dois últimos deuses na Trilha de Devoção.
- **Depois do Quarto Evento de Conflito:** eliminem quaisquer deuses na seção vermelha da Trilha de Devoção.

VITÓRIA

- Alcance o topo da Trilha de Devoção.
- Apenas um deus em jogo depois do quarto evento de Conflito.
- Maior Devoção depois do quinto evento de Conflito.