

# TEKHENU



OBELISK SŁOŃCA

ZASADY

# TEKHENU

OBELISK SŁOŃCA



## STRATEGICZNA GRA Z DRAFTEM KOŚCI AUTORSTWA DANIELE TASCINI I DÁVIDA TURCZI

W grze Tekhenu: Obelisk Słońca gracze przyjmują rolę możnych w Starożytnym Egipcie. Będą budować Świątynię Amun-Ra oraz tworzyć przysze Ipet-Isut.

W swojej turze gracze będą wybierali kość z podstawy Obelisku; zdecydują czy wykorzystać ją do wykonania akcji boga (zależnej od położenia kości), czy do produkcji surowców (zależnych od jej koloru).

W miarę przesuwania się cienia Obelisku, różne kolory kości będą stawały się Czyste, Nieczyste lub Zakazane, przechylając na jasną lub ciemną stronę szalę wagi gracza, sprawdzaną podczas sądu Maat.

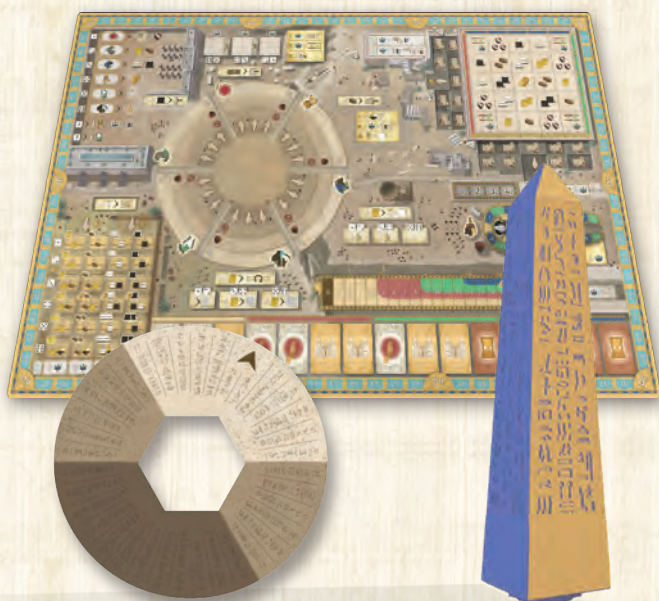
Podczas gry odbędą się 4 fazy Maat i 2 fazy Punktowania. Fazy Maat biorą pod uwagę tylko bilans gracza na jego szalkach, by określić kolejność graczy (oraz ewentualną stratę Punktów Zwycięstwa poprzez zbyt dużą Nieczystość), a fazy Punktowania będą wymagały zapłaty za zbudowane Budynki oraz zapewnią Punkty Zwycięstwa za wykonane akcje bogów.



# ELEMENTY GRY

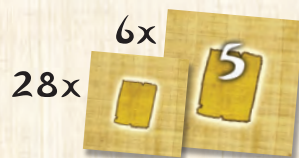
## PLANSZA I OBELISK

1 GŁÓWNA PLANSZA Z KOŁEM OBELISKU I OBELISK



## ŻETONY

SUROWCE



Papirus (żółty)



Wapień (biały)



Chleb (brązowy)



Granit (czarny)



Złoto

21 SKRYBÓW



16 WIARY



## ZNACZNIKI I PŁYTKI

2 ZNACZNIKI PUNKTOWANIA



6 PŁYTEK BONUSOWYCH HORUSA



27 PŁYTEK FILARÓW



## KOŚCI

26 KOŚCI

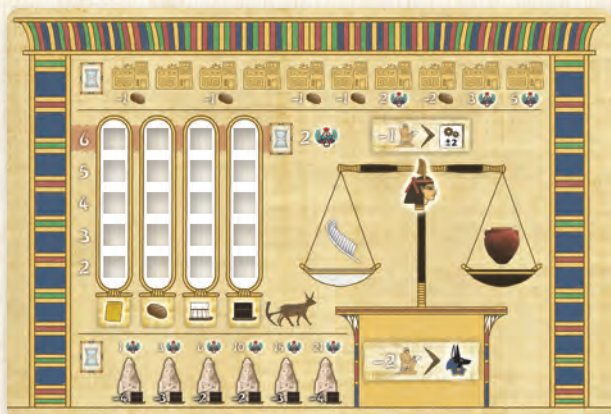


1 WORECZEK

## ELEMENTY GRACZA

### PLANSZA GRACZA

1 na gracza



### KARTA POMOCY GRACZA

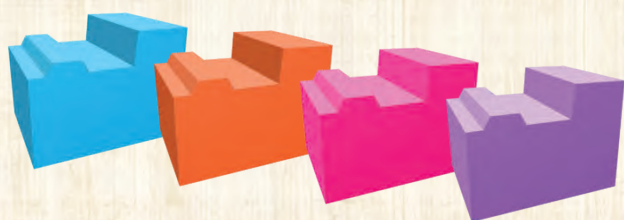
1 na gracza



Liczba na gracza w każdym z 4 kolorów: ● ● ● ●

### BUDYNKI

10 na gracza



### FILARY

8 na gracza



### ZNACZNIKI PRODUKCJI

4 na gracza



### POSĄGI

6 na gracza



### ZNACZNIK MAAT

1 na gracza



### ZNACZNIK PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

1 na gracza



### ZNACZNIK POPULACJI

1 na gracza



### ZNACZNIK ZADOWOLENIA

1 na gracza



## KARTY

88 kart

### 24 KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW



### 24 KARTY TECHNOLOGII



### 24 KARTY DEKRETÓW



### 12 KART POCZĄTKOWYCH



### 4 KARTY PRZEZNACZENIA



## ELEMENTY TRYBU SOLO

### 10 ŻETONÓW AKCJI BOTANKHAMUN



### 1 ŻETON DEBENU

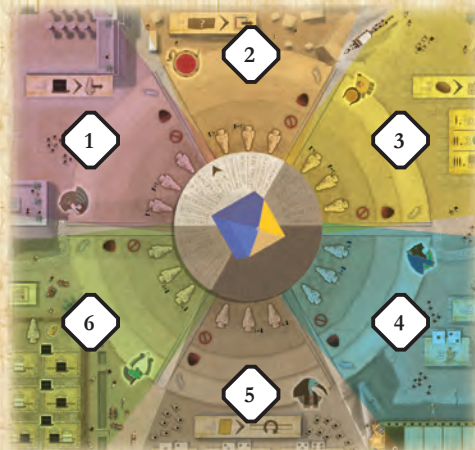


### 1 ZNACZNIK POSTĘPU



### SKRÓCONY OPIS AKCJI BOGÓW

- |   |          |   |          |
|---|----------|---|----------|
| 1 | - Horus  | 4 | - Bastet |
| 2 | - Ra     | 5 | - Thot   |
| 3 | - Hathor | 6 | - Ozyrys |



# PRZYGOTOWANIE

1. Połóżcie planszę na środku stołu, następnie umieśćcie Koło Obelisku w przeznaczonym do tego miejscu na planszy. Postawcie Obelisk, używając otworów na Kole Obelisku i na planszy. Przekręćcie Koło Obelisku na losową pozycję (upewniając się, że linie jego sekcji pokrywają się z liniami obszarów akcji).



2. Znajdźcie strzałkę na Kole Obelisku. Połóżcie znacznik Punktowania (📄) 4 sekcje od strzałki (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i znacznik Punktowania (📄) kolejne 4 sekcje od znacznika (📄) (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, co oznacza 2 sekcje od strzałki).



3. Potasujcie płytki Filarów i umieśćcie je w zakrytym stosie obok planszy przy obszarze akcji Ra. Dobierzcie 3 z płytek i połóżcie je odkryte na 3 polach powiązanych z akcją Ra.



4. Potasujcie płytki bonusowe Horusa i umieśćcie je w losowej kolejności na 6 polach w obszarze akcji Horusa.

**Uwaga:** Przez kilka pierwszych rozgrywek w Tekhenu, możecie użyć nadrukowanych na planszy symboli bonusów, odkładając płytki bonusowe Horusa do pudełka

5. Umieśćcie wszystkie znaczniki Surowców i żetony Skrybów oraz Wiary obok planszy, tworząc zasoby ogólne.
6. Umieśćcie po 1 szt. Złota na następujących polach:
  - 2 pola Posągów przy Kompleksie Świątynnym,






- 2 pola Posągów powyżej warsztatów i kamieniołomów w obszarze akcji Ozyrysa, i
- po lewej stronie drugiego rzędu obszaru akcji Ozyrysa.



7. Przygotujcie woreczek z kośćmi:

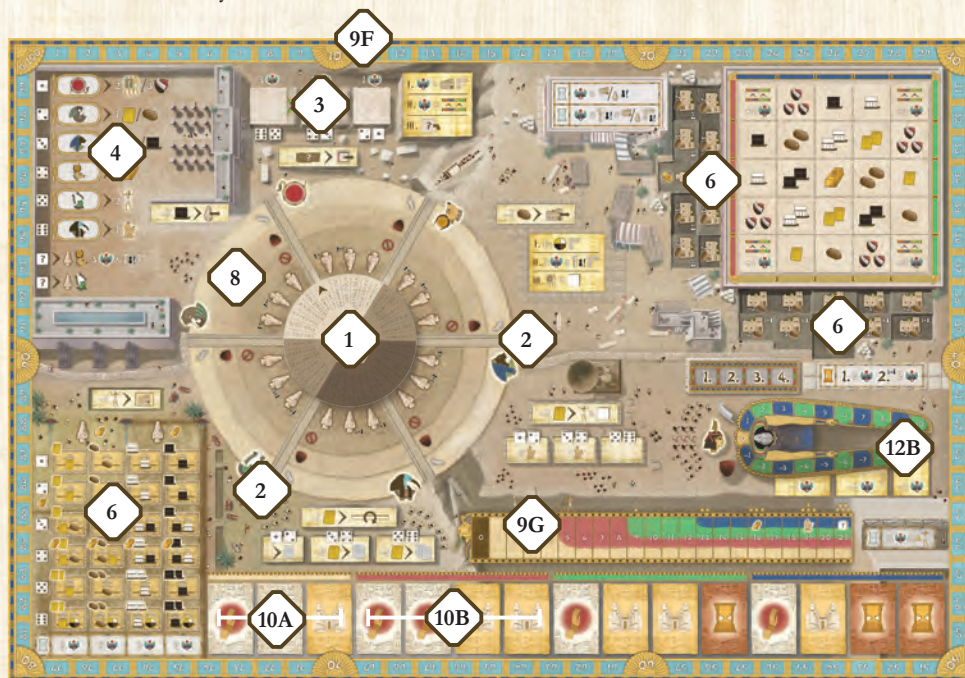
- W grze **4-osobowej**, wrzucicie wszystkie kości do woreczka.
- W grze **3-osobowej**, odlóżcie 2 szare kości do pudełka, a pozostałe kości wrzucicie do woreczka.
- W grze **2-osobowej**, odlóżcie po 1 żółtej, brązowej, białej i czarnej (ale nie szarej) kości do pudełka, a pozostałe kości wrzucicie do woreczka.

8. Dla każdej sekcji dookoła Koła Obelisku, wyciągnijcie i rzućcie 3 losowymi kośćmi z woreczka, dodając je do tej sekcji. W każdej sekcji, umieśćcie każdą kość w odpowiednim rzędzie w zależności od tego, czy kość jest Czysta , Nieczysta , lub Zakazana . (sprawdźcie *Pojęcia Kluczowe I: Czyste, Nieczyste i Zakazane Kości* na stronie 9.)



9. Dajcie każdemu graczowi planszę oraz elementy w wybranym kolorze. Każdy gracz powinien teraz:



- Umieścić 10 Budynków na polach Budynków w górnej części swojej planszy.
- Umieścić 6 Posągów na polach Posągów w dolnej części swojej planszy.
- Umieścić po 1 znaczniku Produkcji na polu "2" na każdym z 4 torów Produkcji na swojej planszy.
- Położyć 8 Filarów obok swojej planszy.
- Położyć na razie znacznik Maat obok swojej planszy.



F. Umieścić znacznik Punktów Zwycięstwa na polu "10" na torze Punktów Zwycięstwa.

G. Umieścić znacznik Zadovolenia na polu "2" na torze Pospólstwa i znacznik Populacji na polu "5" na torze Pospólstwa.







**Uwaga:** Pola początkowe są oznaczone przez  i . Poziom Zadovolenia i Populacji jest oznaczany na tym samym torze.



H. Wziąć 1 Złoto i 1 Skrybę.




10. (W trybie solo lub grze 2-osobowej zostawcie Technologię T16 i Dekret D20 w pudełku). Potasujcie osobno talie kart (Błogosławieństw, Technologii i Dekretów) umieszczając je obok planszy. Następnie stwórzcie Rynek Kart:



- A. Pierwsza część, oznaczona , powinna mieć 2 Błogosławieństw  i 1 Technologię . Umieśćcie te karty odkryte.
- B. Następną część, oznaczoną , powinna mieć 2 Błogosławieństw i 2 Technologie. Umieśćcie te karty odkryte.



**Uwaga:** Pozostawcie trzecią i czwartą część (oznaczone  i , pustą.

11. Rozdajcie każdemu graczowi po 2 Dekrety . Każdy gracz wybiera i zostawia jeden z nich, odkładając drugi na spód talii Dekretów.

**Uwaga:** Dekrety powinny być trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Możecie sprawdzać swoje Dekrety w dowolnym momencie podczas gry.

12. Potasujcie i losowo wybierzcie 5/7/9 kart Początkowych  dla 2/3/4 graczy. Połóżcie je na stole w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Rozłóżcie także wszystkie 4 karty Przeznaczenia  w pobliżu kart Początkowych.



**Uwaga:** Karty Początkowe określają początkowe Surowce oraz kolejność graczy podczas pierwszej rundy gry.

A. Wybierzcie karty Początkowe:

- Wybierzcie pierwszego gracza w dowolny sposób.
- Zaczynając od pierwszego gracza oraz idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po 1 karcie Początkowej.
- Gdy każdy gracz wybrał pierwszą kartę Początkową, zaczynając od ostatniego gracza i idąc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, gracze wybierają po drugiej karcie Początkowej.

**Uwaga:** Od tego momentu pozycja pierwszego gracza (ustalona wcześniej) nie ma już znaczenia.

B. Określcie początkową kolejność graczy:

- Każdy gracz sumuje wartości Inicjatywy na swoich 2 kartach Początkowych.
- Umieśćcie znaczniki Maat wszystkich graczy na torze kolejności graczy **malejąco** w zależności od łącznej wartości Inicjatywy (najwyższa wartość będzie pierwsza na torze, itd.). W przypadku remisu, remisujący gracz z najwyższą wartością Inicjatywy nadrukowaną na karcie umieszcza swój znacznik Maat jako pierwszy.

C. Weźcie Surowce początkowe:

- W nowo ustalonej kolejności, każdy gracz wybiera 1 kartę Przeznaczenia.
- Każdy gracz otrzymuje nagrody wskazane na jego karcie Przeznaczenia i kartach Początkowych.



- Każdy gracz powinien trzymać swoją kartę Przeznaczenia obok swojej planszy. Wskazana na karcie wartość Ankh będzie ważna w dalszej części gry (sprawdźcie *fazę Maat* na stronie 11.)
- Odlóżcie wszystkie karty Początkowe do pudełka, nie będą już potrzebne.

13. Jesteście gotowi by zacząć grę!



## POJĘCIA KLUCZOWE I

### CZYSTE, NIECZYSSTE I ZAKAZANE KOŚCI

Koło Obelisku jest podzielone na 6 sekcji: 2 Słoneczne (białe) **1**, 2 Zacięnione (szare) **2**, i 2 Ciemne (czarne) **3**, obrazujące cień rzucany przez Obelisk. W trakcie gry, cień będzie się obracał zmieniając każdorazowo inne sekcje w Słoneczne, Zacięnione i Ciemne.



Jest 5 kolorów kości: białe, czarne, żółte, brązowe i szare. W zależności od koloru kości i pozycji cienia Obelisku, każda kość jest traktowana jako Czysta, Nieczysta, lub Zakazana.

Słoneczne	CZYSTA	NIECZYSTA	ZAKAZANA	ZAKAZANA	NIECZYSTA
Zacięnione	NIECZYSTA	CZYSTA	NIECZYSTA	CZYSTA	NIECZYSTA
Ciemne	ZAKAZANA	ZAKAZANA	CZYSTA	NIECZYSTA	NIECZYSTA

**Pamiętaj:** Kości są Czyste tam, gdzie ich kolor odpowiada nasłonecznieniu ich sekcji.

**Białe kości** są Czyste w Słonecznej sekcji, Nieczyste w Zacięnionej sekcji, a Zakazane w Ciemnej sekcji.

**Przykład 1:**



**Czarne kości** są Czyste w Ciemnej sekcji, Nieczyste w Zacięnionej sekcji, a Zakazane w Słonecznej sekcji.



**Przykład 2:**

**Żółte i brązowe kości** są Czyste w Zacięnionej sekcji.

**Żółte kości** są Nieczyste w Słonecznej sekcji i Zakazane w Ciemnej sekcji.

**Brązowe kości** są Nieczyste w Ciemnej sekcji i Zakazane w Słonecznej sekcji.

**Przykład 3:**



**Szare kości** są zawsze Nieczyste (nigdy nie mogą być Zakazane lub Czyste).

**Uwaga:** Żadne kości nie są Zakazane w Zacięnionej sekcji.

**Przykład 4:**



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra w Tekhenu odbywa się na przestrzeni kilku rund według schematu:

2 Rundy	=	1 Obrót
2 Obroty	=	1 faza Maat
2 fazy Maat	=	1 Punktowanie
2 Punktowania	=	1 Gra

Podczas **każdej rundy**, gracze wykonują swoje tury w kolejności określonej na torze kolejności. **Co 2 rundy** cień Obelisku obraca się. **Co 2 obroty** występuje faza Maat, w której dokonania graczy będą sprawdzane zgodnie z Piórem Sprawiedliwości, a gracze będą w zależności od nich nagradzani lub karani. **Co 2 fazy Maat** następuje Punktowanie. Gra kończy się **po drugim Punktowaniu** i podliczeniu Punktów z Dekretów.

**1 Gra = 2 Punktowania = 4 fazy Maat = 8 obrotów = 16 rund**

## JEDNA RUNDA ROZGRYWKI

**Podczas każdej rundy, gracze wykonują swoją turę w kolejności określonej na torze kolejności.**









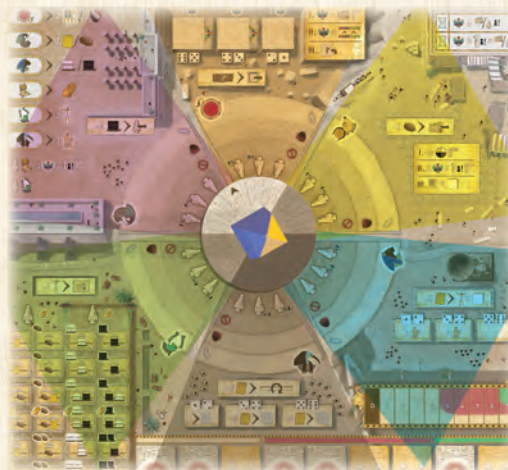
Podczas swojej tury, musisz wybrać dokładnie jedną kostkę z dowolnego miejsca wokół Koła Obelisku. Wybrana kość musi być Czysta lub Nieczysta, ale nie może być Zakazana.

Wybierz kość i (bez zmiany jej oczek) umieść ją na szalckach na swojej planszy; Czyste kości kładziesz po lewej stronie, a Nieczyste po prawej.



Następnie, musisz wykonać akcję, której efekt zależy od liczby oczek na wybranej kości. Występują 2 rodzaje akcji:

1. **Akcja boga** (Horus , Ra , Hathor , Bastet , Thot , i Ozyrys ). Wykonujesz akcję odpowiadającą sekcji, z której pochodziła wybrana kość.



2. **Produkcja Surowców.** Wyprodukuj Surowce w zależności od koloru wybranej kości.

**Uwaga:** Szare kości nie mogą być użyte do produkcji Surowców.

Wszystkie akcje są dokładniej opisane poniżej (sprawdź *Akcje* na stronie 14.)

## PO WYKONANIU SWOJEJ AKCJI...

### Jeśli jesteś ostatni na torze kolejności:

Jeśli masz **dokładnie 2 lub dokładnie 4 kości na swojej planszy gracza**, natychmiast wykonaj obrót (sprawdź *obrót* na stronie 11.)

W przeciwnym przypadku, rozpocznijcie nową rundę.

### W przeciwnym przypadku (jeśli nie jesteś ostatni na torze kolejności):

Następny gracz w kolejności rozpoczyna swoją turę.




## OBRÓT

Co 2 rundy cień Obelisku obraca się.



Obrót wykonuje się co 2 rundy. Ma to miejsce, gdy każdy gracz ma dokładnie 2 lub dokładnie 4 kości na swojej planszy gracza.

By wykonać obrót, wykonajcie poniższe kroki:

1. Obróćcie Koło Obelisku o jedną sekcję zgodnie z ruchem wskazówek zegara, obrazując jak ruch słońca zmienia cień wokół Obelisku.
2. **Jeśli gracze mają dokładnie 4 kości na swoich planszach gracza**, natychmiast przejdźcie do fazy Maat (sprawdź *fazę Maat* po prawej stronie.)
3. Do każdej z dwóch **Zacienionych** sekcji wokół Koła Obelisku (w nowej pozycji) dobierzcie z woreczka tyle kości, ilu jest graczy. Rzućcie nimi i dodajcie do tych sekcji.
4. Upewnijcie się, że każda kość wokół Koła Obelisku jest w odpowiednim rzędzie w zależności od tego, czy jest Czysta , Nieczysta  lub Zakazana , dokonując wymaganych poprawek. (sprawdź *Pojęcia Kluczowe I: Czyste, Nieczyste i Zakazane kości* na stronie 9.)
5. Rozpocznijcie nową rundę.

Przykład 5:





## FAZA MAAT

Co 2 obroty występuje faza Maat, w której dokonania graczy będą sprawdzane zgodnie z Piórem Sprawiedliwości, a gracze będą w zależności od nich nagradzani lub karani.



Faza Maat występuje co 2 obroty. Ma to miejsce, gdy każdy gracz ma dokładnie 4 kości na swojej planszy gracza.

By wykonać fazę Maat, wykonajcie poniższe kroki:

1. Każdy gracz określa **bilans** swoich szalek. Należy dodać wartości kości po lewej stronie (Czyste ) a następnie odjąć od uzyskanej sumy wartości kości z prawej strony (Nieczyste ).
  - a. Wartość każdej kości to dodatnia lub ujemna liczba jej oczek.
  - b. Każdy Surowiec (pochodzący z nadmiarowej produkcji) jest warty -1. (sprawdź *produkcja Surowców* na stronie 21.)

Przykład 6:

Tutaj bilans wynosi -6.



2. By wyrównać **brak równowagi** między Czystą, a Nieczystą stroną swoich szalek, gracze mogą umieścić dowolną liczbę żetonów Wiary po lewej lub prawej stronie.
  - a. Każdy żeton Wiary ma wartość +1 lub -1 (w zależności od tego, po której stronie wagi jest umieszczony).

**Przykład 7:**  
Bilans teraz wynosi -5.



3. Zabierzcie wszystkie znaczniki Maat graczy i ulóżcie je na torze Maat według ostatecznego bilansu na szalkach.



4. Każdy gracz z ujemnym bilansem traci Punkty Zwycięstwa według tabelki:

Bilans	Punkty Zwycięstwa
-1 do -2	0
-3 do -5	-1
-6 do -8	-2
-9 lub więcej	-3

Gracze z bilansem zerowym lub dodatnim nie tracą Punktów Zwycięstwa.

**Uwaga:** Gracz nigdy nie może mieć mniej niż 0 Punktów Zwycięstwa. Każdy kolejny ujemny Punkt Zwycięstwa jest pomijany..

5. Wszyscy gracze umieszczają swoje znaczniki Maat na torze kolejności **rosnąco**, na podstawie ich bilansu. Gracz z idealnym bilansem (o wartości 0) będzie pierwszy w kolejności, a następnie gracze z  $\pm 1$ ,  $\pm 2$  itd. W przypadku remisu, gracz z większą **wartością Ankh**  $\dagger$  (na swojej karcie Przeznaczenia) pierwszy umieszcza swój znacznik..

**Uwaga:** Gracze z bilansem +1 i -1 są uważani jako remisujący, zdecyduje ich wartość Ankh.

6. **Jeśli strzałka na Kole Obelisku wskazuje na najniższy będący w grze znacznik Punktowania (jego wartość określają klepsydry), natychmiast przeprowadźcie Punktowanie (sprawdź Punktowanie poniżej.)**
7. Zwróćcie wszystkie kości z plansz graczy z powrotem do woreczka. Zwróćcie wszystkie nadmiarowe Surowce i żetony Wiary z szalek na planszach gracza z powrotem do zasobów ogólnych. Wszystkie *nie* wykorzystane żetony Wiary należy zwrócić w ten sam sposób. Gracze nie mogą zachować swoich żetonów Wiary do późniejszego wykorzystania.
8. Zwróćcie wszystkie karty Przeznaczenia na środek stołu. Według nowej kolejności, każdy gracz wybiera jedną z kart Przeznaczenia i otrzymuje wskazane nagrody. (Karta określa również wartość Ankh  $\dagger$  na kolejną fazę Maat.)
9. Kontynuujcie krok 3 obecnego obrotu. (sprawdź obrót na stronie 11.)



Co 2 fazy Maat następuje Punktowanie.

Gra kończy się po drugim Punktowaniu i podliczeniu Punktów z Dekretów.

Punktowanie jest przeprowadzane co 2 fazy Maat. Znaczniki Punktowania znajdują się wokół Koła Obelisku, by przypomnieć wam, kiedy następuje Punktowanie.

By przeprowadzić Punktowanie, wykonajcie poniższe kroki:

1. Dla każdej z 4 dzielnic Surowców w obszarze akcji **Ozrysa** (Papirus, Chleb, Wapień i Granit), policzcie ile elementów gry (Budynków i Posagów) posiada każdy z graczy. Gracz z największą liczbą w każdej dzielnicy otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z najwyższym położonym elementem (Budynkiem lub Posagiem).
- Uwaga:** Posagi liczą się dla *dwóch* dzielnic.
2. Każdy gracz otrzymuje punkty z **Kompleksu Świątynnego**:
  - a. Każdy **Budynek i Posąg** wokół Kompleksu Świątynnego daje 1 Punkt Zwycięstwa.
  - b. Każdy **Filar** w Kompleksie Świątynnym daje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Budynek i Posąg (należący do tego samego gracza) w tym samym rzędzie lub tej samej kolumnie.

### Przykład 8:


Pomarańczowy gracz otrzymuje łącznie 8 Punktów Zwycięstwa: 3 Punkty Zwycięstwa za Budynki, 3 Punkty Zwycięstwa za pierwszy Filar oraz 2 Punkty Zwycięstwa za drugi.




### Przykład 9:

Pomarańczowy gracz otrzymuje tylko 1 Punkt Zwycięstwa za posiadane Budynki. Zwróćcie uwagę, że żaden Filar pomarańczowego nie jest w tym samym rzędzie lub kolumnie co jego Budynki, więc nie otrzyma żadnych dodatkowych punktów.



3. Każdy gracz otrzymuje 1/3/6/10/15/21 Punktów Zwycięstwa za zbudowanie 1/2/3/4/5/6 Posagów.
4. Każdy gracz otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa za  do którego dotarł znacznik Zadownolenia danego gracza.

**Uwaga:** Te symbole nie łączą się. Podliczcie tylko najwyższą liczbę , którą osiągnął znacznik. Innymi słowy, gracz otrzyma 3/6/9/12/15 Punktów Zwycięstwa za osiągnięcie lub przekroczenie 9/13/16/19/21 Zadownolenia.

5. Każdy gracz otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa za każdy znacznik Produkcji, który osiągnął najwyższą wartość („6”) na jego torze produkcji.

6. Każdy gracz otrzymuje sumę wszystkich **Punktów Zwycięstwa** widocznych w **rzędzie Budynków** na swojej planszy gracza.
7. Na koniec, każdy gracz musi zapłacić tyle **Chlebów**, ile jest ich widocznych w **rzędzie Budynków** na jego planszy gracza. Za każdy Chleb, za który gracz nie chce lub nie może zapłacić, traci 3 Punkty Zwycięstwa.

**Uwaga:** Gracz nigdy nie może mieć mniej niż 0 Punktów Zwycięstwa. Każdy kolejny ujemny Punkt Zwycięstwa jest pomijany.

## PO PUNKTOWANIU...

Usuńcie znacznik Punktowania z planszy.

### Jeśli to było drugie i ostatnie Punktowanie:

1. Każdy gracz odkrywa posiadane **karty Dekretów** (łącznie z Dekretem wybranym na początku gry). Gracz może dostać punkty z **maksymalnie 3 kart Dekretów**, ale nie więcej niż z **1 karty każdego typu**, co określa symbol znajdujący się na karcie. (dokładny opis każdej karty znajduje się w *Dodatku* na stronie 28.)

### Przykład 10:

Gracz otrzyma punkty z lewego i środkowego Dekretu. Prawy Dekret ma taki sam symbol jak środkowy, więc gracz nie może otrzymać z niego punktów.



2. Gracz, którego **znacznik Maat** jest na **pierwszym** miejscu na torze kolejności, otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.

W grach **3 lub 4-osobowych**, gracz, którego **znacznik Maat** jest na **drugim** miejscu na torze kolejności, otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.

### Następuje koniec gry!

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa! W przypadku remisu, gracz z największą liczbą Skrybów wygrywa. W przypadku dalszego remisu, gracz, którego znacznik Maat jest na pierwszym miejscu na torze kolejności, wygrywa.

### W innym przypadku:

Kontynuujcie krok 7 z obecnej fazy Maat. (sprawdź fazę Maat powyżej.)

# AKCJE

## POJĘCIA KLUCZOWE II

### UŻYWANIE SKRYBÓW

Podczas swojej tury przy wybieraniu kości z Koła Obelisku, możesz użyć jednego lub więcej Skrybów, by zmienić efekt związany z wybraną kością.

Możesz używać Skrybów na 2 sposoby:

- Wydaj 1 lub więcej Skrybów, by zmienić liczbę oczek na wybranej kości. Każdy Skryba pozwala podnieść lub obniżyć liczbę oczek o 1 lub 2.

**Uwaga:** Liczba oczek nie może spaść poniżej 1 lub wzrosnąć powyżej 6, te wartości nie "sąsiadują" ze sobą. Nie możesz podnieść 6 oczek do 1 lub odwrotnie.

#### Przykład 11:



- Wydaj dokładnie 2 Skrybów, by wykonać **akcję Anubisa**. Przy wykonywaniu akcji Anubisa, wybierasz dowolną kość z Koła Obelisku (dowolną, więc możliwe jest wybranie Zakazanej kości) i wykonujesz *dowolną* akcję (*dowolną*, więc możesz wykonać akcję Boga lub produkcję Surowców) bez względu na to, skąd pochodziła dana kość. Dla efektu akcji liczy się tylko *liczba oczek* na kości.

Dodatkowo, po wykonaniu akcji Anubisa, umieść tę kość **pod** szalkami na swojej planszy gracza. Ta kość nie będzie wpływała na bilans twoich szalek podczas fazy Maat

#### Przykład 12:



Jeśli posiadasz wystarczająco dużo Skrybów, możesz wykonać oba te efekty! Na przykład, możesz wydać 3 Skrybów, by wykonać akcję Anubisa *oraz* zmienić wartość kości.

### POJĘCIA KLUCZOWE III

#### WYDAWANIE SUROWCÓW

Żetony Skrybów i Wiary nie są Surowcami.

Złoto to uniwersalny Surowiec - może zostać wydane zamiast dowolnego innego Surowca (Papiirusu, Chleba, Wapienia lub Granitu).

Nie możesz wykonać akcji wymagającej wydania Surowców, których nie posiadasz. W takim przypadku, musisz wybrać inną akcję oraz, prawdopodobnie, także inną kość.

### POJĘCIA KLUCZOWE IV

#### LIMITY ELEMENTÓW

Liczba Budynków, Filarów i Posągów jest ograniczona. Jeśli wszystkie dostępne elementy zostaną wybudowane, to do końca gry nie można wybudować elementu tego samego rodzaju.

Po zbudowaniu, nie można przenieść elementu na inne miejsce.



### HORUS - AKCJA BOGA



Akcja Horusa pozwala **zbudować 1 Posąg**. Każdy Posąg ma swój koszt w Granicy pokazany na dole toru Posągów na planszy gracza.



**Uwaga:** Posągi muszą być budowane od lewej do prawej.

Wybierz, czy chcesz zbudować Posąg ku czci boga czy dla ludzi.

#### BUDOWA POSĄGU KU CZCI BOGA

*Budując Posąg ku czci boga, będziesz otrzymywał nagrody, gdy inni gracze będą wykonywali akcję tego boga.*



Wokół Koła Obelisku jest 18 miejsc na Posągi - 3 miejsca dla każdego z 6 egipskich bogów.



**Uwaga:** Niektóre miejsca na Posągi są niedostępne w grach z mniejszą niż 4 liczbą graczy. W grze 3-osobowej, można zbudować tylko 12 Posągów, a w 2-osobowej - tylko 6.

Liczba oczek na wybranej kości odpowiada wartości na płytce bonusowej Horusa. Ta pokazuje, któremu bogu można oddać cześć, budując Posąg.

Znajdź obszar akcji związanych z wybranym bogiem. Po opłaceniu wymaganej liczby znaczników Granitu, weź **pierwszy z lewej** Posąg ze swojej planszy gracza i umieść go na pustym miejscu na Posąg w tym obszarze.

Od teraz, za każdym razem, gdy **inny gracz** będzie wykonywał akcję tego boga, będziesz otrzymywał bonus przedstawiony na płytce bonusowej Horusa.

#### Przykład 13:

*Twoja wybrana kość 1 ma 4 oczka, które odpowiadają bogini Hathor 2. Po opłaceniu kosztu w Granicy 3, umieszczasz Posąg na polu na obszarze akcji Hathor wokół Koła Obelisku 4. Od teraz, kiedy inny gracz będzie wykonywał akcję Hathor, otrzymasz 1 Złoto z zasobów ogólnych 2.*



**W grze 3-osobowej**, ten bonus otrzymujesz również w natychmiast po zbudowaniu Posągu.

**W grze 2-osobowej**, ten bonus otrzymujesz także wtedy, kiedy ty wykonujesz akcję tego boga (ale *nie* natychmiast po zbudowaniu Posągu).

**Uwaga:** Postawienie przez tego samego gracza drugiego Posągu ku czci tego samego boga, *nie* przynosi żadnych dodatkowych korzyści.

## BUDOWA POSĄGU DLA LUDZI

*Budując Posąg dla ludzi, zamiast bonusów za akcję, otrzymasz premię podczas Punktowania.*



Na planszy znajdują się 2 miejsca na Posągi przy Kompleksie Świątynnym oraz 2 miejsca na Posągi powyżej warsztatów i kamieniołomów w obszarze akcji Ozyrysa. Na tych polach można zbudować Posąg. W tym przypadku, liczba oczek na kości użytej do wykonania akcji Horusa nie ma znaczenia.



Po opłaceniu wymaganej liczby znaczników Granitu, weź **pierwszy z lewej** Posąg ze swojej planszy gracza i umieść go na pustym miejscu otrzymując Złoto, które zostało tam umieszczone podczas przygotowania.

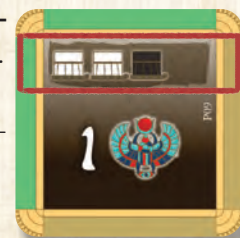
**Dodatkowo, jeśli zbudowałeś Posąg w Kompleksie Świątynnym**, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa za każdy Filar w tym samym rzędzie lub tej samej kolumnie.

Te Posągi zapewniają dodatkowe korzyści podczas Punktowania zamiast bonusów za akcję. (sprawdź Punktowanie na stronie 12.)

### RA - AKCJA BOGA



Akcja Ra pozwala **zbudować 1 Filar** w Kompleksie Świątynnym. Koszt Filaru jest przedstawiony na płytce Filaru użytej jako jego fundament.





Liczba oczek na wybranej kości odpowiada wartości wybranego miejsca z płytką Filaru. To pokazuje, która płytka może być użyta jako fundament przy budowaniu Filaru (5 lub 6 dla lewej płytki, 3 lub 4 dla środkowej i 1 lub 2 dla prawej).



Po opłaceniu kosztu (wskazanego na płytce Filaru), umieść płytkę na pustym miejscu w Kompleksie Świątynnym. Możesz dowolnie obracać płytkę przed jej umieszczeniem. Następnie, wykonaj poniższe kroki:

1. Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Budynek (nie Posąg), w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie. Nie ma znaczenia kto jest jego właścicielem.
2. Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdą krawędź (na płytce Filaru), która ma taki sam kolor jak sąsiadująca krawędź płytki Filaru lub krawędź samego Kompleksu Świątynnego.

**Uwaga:** Jeśli umieszczasz płytkę Filaru w jednym z rogów Kompleksu, zamiast tego otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdą krawędź o pasującym kolorze.

3. Otrzymaj nagrodę pokazaną na polu zakrytym przez płytkę Filaru.
4. Otrzymaj 1, 2 lub 3 Punkty Zwycięstwa w zależności od miejsca, z którego pochodziła płytka Filaru.
5. Jeśli płytka Filaru ma Słoneczną, Zacienioną lub Ciemną zdolność, która **odpowiada** sekcji Koła Obelisku, która obecnie obejmuje obszar akcji Ra (np. obie są Słoneczne), natychmiast aktywuj tę zdolność. (dokładny opis wszystkich zdolności znajduje się w *Dodatku* na stronie 27.)



Słoneczna



Zacieniona



Ciemna

6. Umieść Filar ze swoich zasobów na płytce Filaru wskazując, że to twoja własność. (Ma to znaczenie przy wykonywaniu akcji Hathor oraz przy Punktowaniu. Sprawdź *Hathor - Akcja boga* na stronie 18 i *Punktowanie* na stronie 12.)
7. Przesuń pozostałe płytki (w obszarze akcji Ra) w prawo, zapelniając wszystkie puste pola, a następnie dobrać nową płytkę ze stosu umieszczając ją na pierwszym polu z lewej strony.

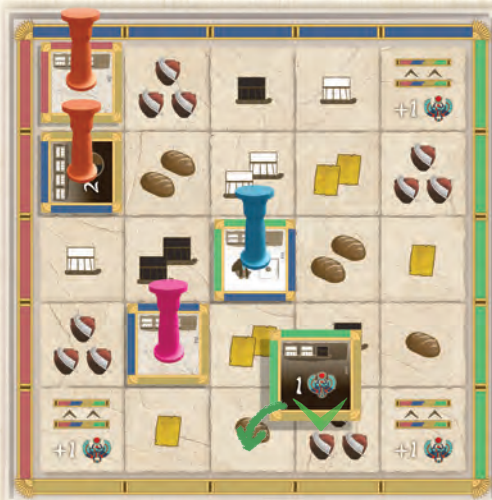
#### Przykład 14:

*Budując Filar w rogu Kompleksu Świątynnego, podwajasz liczbę otrzymywanych Punktów Zwycięstwa za krawędzie o pasujących kolorach. Poniższe umieszczenie jest warte 4 Punkty Zwycięstwa.*



#### Przykład 15:

*Wybranie płytki Filaru pasującej do obecnych warunków nastożnienia obszaru akcji Ra na Kole Obelisku, pozwala na aktywację potężnych zdolności*



## HATHOR - AKCJA BOGA



Akcja Hathor pozwala **zbudować 1 Budynek** wokół Kompleksu Świątynnego. Koszt tego Budynku to 2-4 Chleby w zależności od wybranego miejsca. Liczba oczek na kości wybranej do wykonania akcji Hathor nie wskazuje, gdzie Budynek może zostać zbudowany (ale wpływa na inny aspekt tej akcji).

Po opłaceniu kosztu w Chlebie (wskazanego na miejscu budowy), weź **pierwszy z lewej** Budynek ze swojej plany gracza i umieść go na wybranym miejscu.



**Uwaga:** Wszystkie symbole Chleba i Punkty Zncyęstwa widoczne w rzędzie Budynków na planszy gracza, powinny zostać zignorowane w tym momencie. Te symbole mają znaczenie tylko podczas Punktowania i nie wpływają na akcję Hathor.



**Uwaga:** Niektóre miejsca na Budynki są niedostępne w grze na 2 lub 3 graczy.

Dla każdego pola w Kompleksie Świątynnym w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie co wzniesiony Budynek, wykonaj poniższe kroki:

1. **Jeśli na polu znajduje się jeden z twoich Filarów**, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa.
2. **Jeśli pole jest puste**, otrzymujesz dokładnie 1 z przedstawionych Surowców lub żeton Wiary.


**Uwaga:** Jeśli miejsce przedstawia 1 Wapień, otrzymujesz 1 Wapień. Jeśli miejsce przedstawia 2 Granity, otrzymujesz 1 Granit. Jeśli miejsce przedstawia 3 żetony Wiary, otrzymujesz 1 żeton Wiary.


3. Przesuń swój **znacznik Populacji** o tyle pól, ile wynosi liczba oczek na kości wybranej do wykonania tej akcji.

### PUSTE MIEJSCA NA RYNKU KART

Dwie części na Rynku Kart pozostają puste podczas przygotowania.



Gdy **dowolny znacznik Populacji** osiągnie pole „9” (w jakikolwiek sposób), dodajcie następujące karty do trzeciej części Rynku Kart oznaczonej : 1 kartę Błogosławieństwa, 2 karty Technologii i 1 kartę Dekretu. Umieście te karty odkryte.

Gdy **dowolny znacznik Populacji** osiągnie pole „13” (w jakikolwiek sposób), dodajcie następujące karty do czwartej części Rynku Kart oznaczonej : 1 kartę Błogosławieństwa, 1 kartę Technologii i 2 karty Dekretów. Umieście te karty odkryte.

## BASTET - AKCJA BOGA



Akcja Bastet pozwala zorganizować festiwal, by **zwiększyć Zadowolenie** twojego pospółstwa.

Zapłać 2 Papirusy i przesun swój **znacznik Zadowolenia** o tyle pól, ile wynosi liczba oczek na kości wybranej do wykonania tej akcji.

**Uwaga:** *Znacznik Zadowolenia nigdy nie może wyprzedzić znacznika Populacji. Nadmiarowe zdobyte Zadowolenie jest ignorowane.*

### Przykład 16:

*Wybierasz szarą kostkę z 6 oczkami do wykonania akcji Bastet. Przesuwasz swój znacznik Zadowolenia o 4 pola do przodu, ponieważ Zadowolenie nie może być większe od Populacji.*



Jeśli wykonujesz akcję Bastet używając kości o wartości **1 lub 2**, otrzymujesz **2 Skrybów**.

Jeśli wykonujesz akcję Bastet używając kości o wartości **3 lub 4**, otrzymujesz **1 Skrybę**.

Za pierwszym razem, gdy twój znacznik Zadowolenia osiągnie pole „16” na torze Pospółstwa, otrzymujesz 1 Złoto.

Za pierwszym razem, gdy twój znacznik Zadowolenia osiągnie pole „19” na torze Pospółstwa, otrzymujesz 1 Skrybę.

Za pierwszym razem, gdy twój znacznik Zadowolenia osiągnie pole „21” na torze Pospółstwa, w ramach dodatkowej akcji, natychmiast wykonujesz jedną dowolną akcję, z wybraną przez siebie dowolną liczbą oczek na “wirtualnej” kości, **bez zabierania** żadnej kości z Koła Obelisku.

## THOT - AKCJE BOGA



Akcja Thota pozwala otrzymać **jedną lub więcej kart** (Błogosławieństw, Technologii i Dekretów) z Rynku Kart.

W grze występują trzy rodzaje kart:

**Karty Błogosławieństwa:** Błogosławieństwa to jednorazowe karty, które zapewniają natychmiastowy bonus po użyciu. Kiedy otrzymujesz Błogosławieństwo, umieść je odkryte obok swojej planszy gracza. Każda karta wskazuje, kiedy może zostać użyta. Możesz posiadać więcej niż jedno Błogosławieństwo w tym samym czasie. Odrzuć Błogosławieństwo po użyciu (dokładny opis każdej karty znajduje się w *Dodatku* na stronie 30.)

**Karty Technologii:** Technologie zapewniają trwale efekty. Kiedy otrzymujesz Technologię, umieść ją odkrytą obok swojej planszy gracza. Technologie **nie są** odrzucane po użyciu (dokładny opis każdej karty znajduje się w *Dodatku* na stronie 31.)

**Karty Dekretów:** Dekrety zapewniają dodatkowe sposoby na otrzymanie Punktów Zwycięstwa na koniec gry. Dekrety powinny być trzymane w tajemnicy przed innymi graczami. Możecie sprawdzać swoje Dekrety w dowolnym momencie podczas gry. (sprawdź *Punktowanie* na stronie 12. Dokładny opis każdej karty znajduje się w *Dodatku* na stronie 28.)

Liczba oczek na wybranej kości określa, ile kart możesz wziąć, a pozycja znacznika Zadowolenia narzuca, z których części Rynku możesz wybierać.

Pozycja znacznika Zadowolenia	Dostępne części Rynku Kart
0	Nie możesz wziąć żadnych kart.
1-4	Tylko <i>pierwszą</i> część.
5-8	<i>Pierwszą</i> lub <i>drugą</i> część.
9-12	<i>Pierwszą</i> , <i>drugą</i> lub <i>trzecią</i> część.
13+	<i>Dowolną</i> część.

Jeśli wykonujesz akcję Thota używając kości o wartości **1 lub 2**: weź **1 kartę za darmo**.

Jeśli wykonujesz akcję Thota używając kości o wartości **3 lub 4**: zapłać **2 Papirusy** i weź **2 karty**.

Jeśli wykonujesz akcję Thota używając kości o wartości **5 lub 6**: zapłać **3 Papirusy** i weź **3 karty**.

**Uwaga:** Musisz zapłacić cały wymagany Papirus i wziąć wskazaną liczbę kart wyłącznie z jednej części Rynku Kart!

**Przed** wybraniem kart, możesz zapłacić 1 Papirus, by odrzucić i uzupełnić wszystkie karty z jednej części. Możesz to zrobić tylko raz dla każdej części podczas jednej akcji Thota.



Na koniec tury, uzupełnij wszystkie puste miejsca na Rynku Kart kartami odpowiedniego rodzaju. Jeśli jedna z talii się wyczerpie, stwórz nową talię ze stosu kart odrzuconych.

**Uwaga:** Nie ma limitu kart trzymanyh na ręce

## OZYRYS - AKCJA BOGA



Akcja Ozyrysa pozwala **zbudować jeden Budynek** jako warsztat lub kamieniołom.

Warsztaty i kamieniołomy nie wymagają Surowców do budowy. Zamiast tego, ich budowa i funkcja zależy od ciężkiej pracy twojego społeczeństwa, co w efekcie obniża Zadowolenie o 1.



Liczba oczek na wybranej kości określa rząd, w którym możesz umieścić Budynek. Budynek możesz umieścić na dowolnym pustym miejscu w jednej z 4 dzielnic.

**Uwaga:** Nie możesz wykonać akcji Ozyrysa jeśli twój znacznik Zadowolenia znajduje się na „0” lub jeśli wszystkie miejsca w danym rzędzie są już zajęte.

Po obniżeniu Zadowolenia o 1, weź **pierwszy z lewej** strony Budynek ze swojej planszy gracza i umieść go na pustym miejscu w odpowiadającym rzędzie obszaru akcji Ozyrysa.



**Uwaga:** Wszystkie Chleby i Punkty Zwycięstwa widoczne w rzędzie Budynków na planszy gracza powinny zostać zignorowane w tym momencie. Te symbole mają znaczenie tylko podczas Punktowania i nie wpływają na akcję Ozyrysa.

W zależności od rzędu, gdzie zbudowano Budynek, wykonaj poniższe kroki:

- **Rząd 1:** Porusz swój znacznik Produkcji wskazanego Surowca o 1. Otrzymujesz 1 taki Surowiec.
- **Rząd 2:** Porusz swój znacznik Produkcji wskazanego Surowca o 1. Otrzymujesz 1 taki Surowiec. Dodatkowo, jeśli jesteś **pierwszym** graczem, który postawił Budynek w drugim rzędzie, otrzymujesz Złoto umieszczone tutaj podczas przygotowania.
- **Rząd 3:** Porusz swój znacznik Produkcji każdego wskazanego Surowca o 1. Otrzymujesz 1 wskazany Surowiec.
- **Rząd 4:** Porusz swój znacznik Produkcji **każdego** wskazanego Surowca o 1. Otrzymujesz 1 wskazany Surowiec oraz 1 Złoto.
- **Rząd 5:** Porusz swój znacznik Produkcji wskazanego Surowca o 2. Otrzymujesz 2 takie Surowce.
- **Rząd 6:** Porusz swój znacznik Produkcji wskazanego Surowca o 2 oraz **dowolnego** Surowca o 1 (może być ten sam lub inny). Otrzymujesz 2 wskazane Surowce.

Budowa warsztatu lub kamieniołomu w rzędzie o wyższym numerze zapewnia większe nagrody natychmiastowe, podczas gdy rząd o niższym numerze zapewnia przewagę podczas Punktowania (sprawdź produkcja Surowców na stronie 21 oraz Punktowanie na stronie 12.)

## PRODUKCJA SUROWCÓW



Zamiast wykonywania akcji boga, możesz wyprodukować Surowce bez względu na to, z której części wokół Koła Obelisku została wybrana kość.

**Uwaga:** Szare kości nie mogą być użyte do produkcji Surowców.

Przy produkowaniu Surowców:

- **Kolor** wybranej kości określa **rodzaj** produkowanego Surowca.
- **Liczba oczek** na kości określa **liczbę** produkowanych Surowców.
- Uważaj na chciwość! (Patrz poniżej.)

Kolor	Surowiec
żółta	Papirus
brązowa	Chleb
biała	Wapień
czarna	Granit

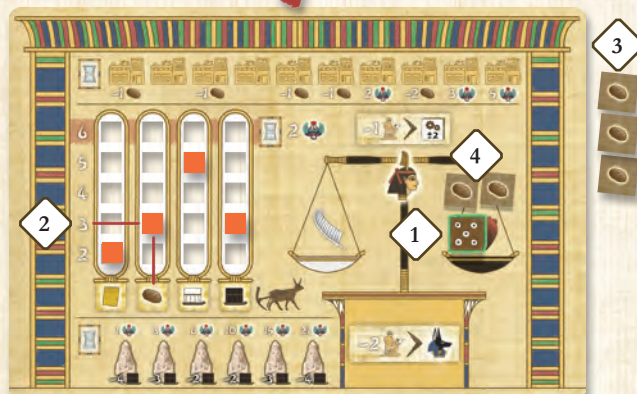
Weź liczbę Surowców równą liczbie oczek na kości wybranej do wykonania tej akcji. Następnie sprawdzasz czy nie wyprodukowałeś więcej Surowców, niż pozycja znacznika Produkcji tego Surowca na twojej planszy gracza.

Każdy wyprodukowany Surowiec **ponad** poziom znacznika Produkcji tego Surowca, „zatrzuwa” twoją duszę chciwością! Umieść wszystkie nadmiarowe Surowce po prawej stronie szalki na swojej planszy gracza. Liczą się one ujemnie przy określaniu bilansu podczas następnego fazy Maat (sprawdź *fazę Maat* na stronie 11.)

**Uwaga:** Nigdy nie możesz wydawać Surowców z szalek na swojej planszy gracza.

**Przykład 17:**

Kość wyprodukuje 5 Chlebów . Jednakże, znacznik Produkcji Chleba jest na polu “3” , co oznacza, że możesz zatrzymać tylko 3 Chleby . Pozostałe 2 Chleby musisz odłożyć na swoją planszę jako Nieczyste .



**Przykład 18:**

Kość wyprodukuje 4 sztuki Wapienia . Ponieważ znacznik Produkcji Wapienia jest wyższy niż wyprodukowana liczba , zatrzymujesz wszystkie 4 sztuki Wapienia .



# BOTANKHAMUN - TRYB SOLO

Tryb solo w Tekhenu zaprojektowany przez Davida Turczy i Nicka Shaw

## ELEMENTY GRY

### 10 żetonów akcji Botankhamun





1 znacznik Postępu  1 żeton Debenu 

## PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę tak samo jak do rozgrywki 2-osobowej - Botankhamun i ty będziecie używać własnych elementów - z następującymi zmianami:

- Botankhamun nie używa planszy gracza.
  - Zwróć jego znaczniki Produkcji do pudełka, nie będą potrzebne.
  - Zatrzymaj Budynki, Posągi i Filary pod ręką.
  - Botankhamun rozpoczyna grę z 4 Zadowolenia i 7 Populacji.
- Botankhamun nie otrzymuje Dekretu.
- Potasuj i losowo wybierz 3 karty Początkowe. Wybierz z nich dla siebie 2 karty Początkowe.
  - Botankhamun nie używa kart Początkowych i nie otrzymuje żadnych początkowych Surowców.
  - Botankhamun zawsze jest pierwszy w kolejności na początku gry.
  - Botankhamun losowo wybiera kartę Przeznaczenia ze Złotem lub Skrybą (ale nie otrzymuje jej nagrody).

### DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

- Umieść jeden z Posągów Botankhamuna jako zbudowany ku czci boga, w obszarze akcji odpowiadającej akcji Horusa  .





- Potasuj wszystkie 10 płytek akcji Botankhamuna i ulóż je odkryte w kształt piramidy (4 płytki przy podstawie) razem ze znacznikiem Postępu po lewej stronie podstawy, jak pokazano poniżej.



- Umieść żeton Debenu obok płytek akcji Botankhamuna, będziesz go potrzebował później.

### POZIOM TRUDNOŚCI



Kroki powyżej stanowią przygotowanie **łatwego** trybu solo. Możliwe jest zwiększenie poziomu trudności poprzez wykonanie poniższych kroków:

- W średnim poziomie trudności Botankhamun zaczyna grę z:**
  - Budynkiem jako warszatem Chleba na miejscu ,
  - jako kamieniołomem Granitu na miejscu ,
  - Filarem na centralnym miejscu Kompleksu Świątynnego. (Dobierz losową płytkę Filaru z wierzchu stosu, która będzie jego fundamentem.)
- W najwyższym poziomie trudności, oprócz kroków dla średniego poziomu trudności (powyżej), Botankhamun dodatkowo rozpoczyna grę z:**
  - Posągiem zbudowanym na cześć boga w obszarze odpowiadającym akcji Horusa  .

**Uwaga:** Jako dodatkowe wyzwanie, bez względu na poziom trudności, spróbuj rozpocząć grę z 2 losowymi kartami Początkowymi zamiast wyboru 2 z 3.

## TURA BOTANKHAMUNA



- Jeśli znacznik Postępu jest po lewej stronie podstawy piramidy:
  - Porusz znacznik Postępu na skrajną lewą płytkę dolnego rzędu i rozpatrz jej efekt.
- W przeciwnym przypadku, rzuć żetonem Debenu (jak monetą):
  - Jeśli wynik to , porusz znacznik Postępu na płytkę sąsiadującą z **prawym górnym rogiem** (w rzędzie powyżej) i rozpatrz jej efekt.
  - Jeśli wynik to , porusz znacznik Postępu na sąsiadującą **po prawej stronie** płytkę (w tym samym rzędzie) i rozpatrz jej efekt.

### ROZPATRYWANIE EFEKTU PŁYTKI AKCJI

Bez względu na płytkę akcji, efekt końcowy jest zawsze taki sam: Botankhamun wybiera dokładnie jedną kość i wykonuje akcję boga odpowiadającą części, z której pochodziła ta kość.

**Uwaga:** Trzymaj kość Botankhamuna obok płytek akcji. Ta kość zostanie zwrócona na standardowych zasadach podczas fazy Maat.

Botankhamun nigdy nie płaci kosztu wykonywanej akcji.

Botankhamun nigdy nie wykonuje akcji produkcji Surowców.

Botankhamun nigdy nie otrzymuje Surowców ani żetonów Wiary, tylko Skrybów.

**Uwaga:** Jeśli Botankhamun wykonuje akcję, która pozwoliłaby mu zabrać Złoto umieszczone podczas przygotowania gry, po prostu odrzuć to Złoto.

### PŁYTKI AKCJI BOGA



Botankhamun wybiera Czystą lub Nieczystą kość o najwyższej wartości, ze wskazanego obszaru akcji boga.

**W przypadku remisu,** Botankhamun wybiera Czystą kość, jeśli to możliwe.

**W przypadku dalszego remisu,** wybierz losowo jedną z nich.

**Uwaga:** Jeśli w wybranej sekcji nie ma żadnej kości lub wszystkie kości w tej sekcji są Zakazane, przejdź do kolejnej sekcji, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aż nie napotkasz odpowiedniej kości.

**Po wybraniu kości,** Botankhamun wykonuje akcję boga odpowiadającą sekcji, z której pochodziła ta kość.

### PŁYTKA SUROWCÓW



Botankhamun wybiera Czystą lub Nieczystą kość o najwyższej wartości odpowiadającą (kolorem) pierwszemu Surowcowi przedstawionemu na płytce.

**W przypadku remisu,** Botankhamun wybiera kość z sekcji, w której posiada Posąg. (W innym przypadku, jeśli nie ma żadnej kości w sekcjach z jego Posągiem, wybierz losową kość.)

**W przypadku dalszego remisu,** Botankhamun wybiera kość zapewniającą bonus Horusa o najwyższej wartości.

**Uwaga:** Jeśli nie ma kości w danym kolorze, przejdź do następnego Surowca na płytce dopóki wybór będzie możliwy.

**Uwaga:** W bardzo rzadkim przypadku, gdy tylko szare kości są dostępne, Botankhamun wybiera najwyższą kość, rozstrzygając remis według standardowych zasad.

**Po wybraniu kości,** Botankhamun wykonuje akcję boga odpowiadającą sekcji, z której pochodziła ta kość.

## AKCJE BOTANKHAMUNA

Pamiętaj, że Botankhamun nigdy nie płaci żadnego kosztu wykonywanej akcji.

### HORUS - AKCJA BOGA



#### Budowa Posągu ku czci bogu:

Pierwszym wyborem Botankhamuna jest zbudowanie Posągu ku czci boga (odpowiadającemu liczbie oczek na kości).

#### W przeciwnym przypadku:







Jeśli wybrane miejsce na Posąg jest już zajęte, w zamian, Botankhamun buduje Posąg dla ludzi. Począwszy od miejsc ponad warsztatami lub kamieniołomami, Botankhamun wybiera takie, które będzie miało największy wpływ na kontrolę 4 dzielnic. **W przypadku remisu**, wybierz losowe miejsce.

Jeśli zarówno miejsce na Posąg nad warsztatami jak i kamieniołomami jest zajęte lub żadne z nich nie wpłynie na kontrolę dzielnic, Botankhamun w zamian buduje Posąg w Kompleksie Świątynnym, wybierając miejsce w rzędzie/kolumnie z jak największą liczbą swoich Filarów. **W przypadku remisu**, wybierz losowe spośród remisujących miejsc. Botankhamun otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa za każdy Filar w tym samym rzędzie lub kolumnie według standardowych zasad.

Jeśli oba miejsca na Posągi w Kompleksie Świątynnym są już zajęte, Botankhamun otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.

#### Bonusy Horusa dla Botankhamuna

Tak jak w standardowej, 2-osobowej grze, bonusy Posągów są otrzymywane, gdy któryś z graczy - Botankhamun lub ty - wykonuje odpowiednią akcję. Twoje bonusy Horusa pozostają niezmiennie, ale Botankhamun otrzymuje je w zależności od pozycji płytki bonusowej Horusa według tabelki poniżej.

 lub 	1 Skryba
 lub 	1 Punkt Zwycięstwa
 or 	1 Skryba i 1 Punkt Zwycięstwa

### RA - AKCJA BOGA



Botankhamun buduje 1 Filar w Kompleksie Świątynnym, wybierając płytkę odpowiadającą liczbie oczek na wybranej kości. Nie zmieniając orientacji płytki, Botankhamun umieszcza ją na pustym polu w Kompleksie Świątynnym tak, by otrzymać jak najwięcej Punktów Zwycięstwa:

- Otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Budynek w tym samym rzędzie lub tej samej kolumnie, bez względu na to kto jest jego właścicielem.
- Otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa za sąsiadującą krawędź, niezależnie od koloru.
- Otrzymuje 1,2 lub 3 Punkty Zwycięstwa w zależności od miejsca, z którego wzięto płytkę Filaru.
- Pomija się wszystkie nagrody zakryte płytką Filaru.
- Pomija się wszystkie zdolności z płytki Filaru.

Jeśli kilka pól zapewniłoby taką samą liczbę Punktów Zwycięstwa, rozstrzygnij remisy na korzyść pola w rzędzie/kolumnie z jednym z jego Budynków.

**W przypadku dalszego remisu**, wybierz pole niesąsiadujące z krawędzią Kompleksu Świątynnego.

**W przypadku dalszego remisu**, wybierz losowo spośród remisujących pól.

### HATHOR - AKCJA BOGA



Botankhamun buduje Budynek wokół Kompleksu Świątynnego, zdobywając Punkty Zwycięstwa i zwiększając Populację zgodnie ze standardowymi zasadami.

**Uwaga:** Botankhamun nie otrzymuje żadnych Surowców lub żetonów Wiary.

Botankhamun wybiera miejsce tak, by otrzymać jak najwięcej Punktów Zwycięstwa za swoje Filary.

**W przypadku remisu**, wybierz losowo spośród remisujących miejsc.



## BASTET - AKCJA BOGA



Botankhamun porusza swój znacznik Zadolenia według standardowych zasad. Jeśli ta akcja jest wykonywana przy użyciu kości o liczbie oczek 1-4, Botankhamun otrzymuje także Skrybów według standardowych zasad.

Botankhamun porusza swój znacznik Zadolenia po jednym polu na raz.

**Jeśli w dowolnym momencie znacznik Zadolenia miałby wyprzedzić znacznik Populacji**, Botankhamun zamiast tego porusza znacznik Populacji.

**Uwaga:** Botankhamun ignoruje wszystkie nagrody na torze Pośpółstwa.

## THOT - AKCJE BOGA



Botankhamun wybiera 1, 2 lub 3 karty w zależności od liczby oczek na wybranej kości.

Botankhamun bierze karty według tej kolejności: Dekrety > Technologie > Błogosławieństwa. Wybiera kartę z najwyższej dostępnej dla niego części Rynku.

**Jeśli występuje kilka kart tego samego rodzaju**, Botankhamun najpierw wybiera pierwszą kartę od lewej strony (z danej części).

**Uwaga:** Botankhamun ignoruje wszystkie efekty kart. Trzyma wszystkie dobrane karty w jednym stosie w swoim obszarze.

## OZYRYS - AKCJA BOGA



Botankhamun buduje 1 Budynek, ale nie ponosi żadnych strat w Zadoleniu.

**Liczba oczek** na kości wskazuje **rząd**, jak w standardowych zasadach, a **kolor** określa **rolę** Budynku:

- Żółty = warsztat Papirusu
- Brązowy = warsztat Chleba
- Biały = kamieniołom Wapienia
- Czarny = kamieniołom Granitu

- Szary = Botankhamun wybiera dzielnicę z najmniejszą liczbą Budynków. (W przypadku remisu, wybiera pierwszą dzielnicę od lewej strony.)

**Jeśli miejsce jest już zajęte**, Botankhamun umieszcza Budynek na kolejnym miejscu po prawej (według kolejności: Papirus → Chleb → Wapień → Granit → Papirus itd.)

**Jeśli wszystkie miejsca w danym rzędzie są już zajęte**, Botankhamun umieszcza Budynek w rzędzie powyżej (według kolejności: 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6 itd.). Innymi słowy, jeśli docelowe miejsce w nowym rzędzie jest już zajęte, powyższą kolejność zastosuj dla wyższych rzędów.

**Uwaga:** Botankhamun ignoruje wszystkie Surowce i wzrosty Produkcji.

## FAZA MAAT

Podczas fazy Maat, Botankhamun posiada określony bilans, który musisz przebić, by wyprzedzić go na torze kolejności.

- Pierwsza faza Maat: +3
- Druga faza Maat: +2
- Trzecia i czwarta faza Maat: +1

**Wartość Ankh Botankhamuna zawsze wynosi 4.**

**Jeśli Botankhamun będzie pierwszy w kolejności**, losowo wybiera kartę Przeznaczenia ze Złotem lub Skrybą (ale nie otrzymuje jej nagrody).

**W przeciwnym przypadku**, możesz dowolnie wybrać jedną z czterech kart Przeznaczenia.

**Jeśli to nie była czwarta i ostatnia faza Maat**, potasuj wszystkie 10 płytek akcji Botankhamun i stwórz nową piramidę, resetując pozycję znacznika Postępu do lewej strony podstawy piramidy.

## SCORING

**Uwaga:** Nie zachodzą żadne zmiany jeśli chodzi o obliczanie końcowego wyniku.

Botankhamun punktuje według standardowych zasad w odniesieniu do:

1. 4 dzielnic Surowców w obszarze akcji Ozyrysa.
2. Budynków, Posągów i Filarów w Kompleksie Świątynnym.
3. Liczby zbudowanych Posągów.
4. Pozycji znacznika Zadowolenia.

Botankhamun dostaje również Punkty Zwycięstwa za karty:

5. Każde **Błogosławieństwo** daje 2 Punkty Zwycięstwa, a następnie jest **odrzućane**.
6. Każda **Technologia** daje 2 Punkty Zwycięstwa, a następnie jest **zatrzymywana**.

**Uwaga:** Innymi słowy, każda Technologia otrzymana przed pierwszym Punktowaniem przyniesie łącznie 4 Punkty Zwycięstwa.

Botankhamun nie otrzymuje żadnych Punktów za Tory Produkcji lub liczbę zbudowanych Budynków. Botankhamun nie płaci także Chleba podczas Punktowania.

### Jeśli to było drugie i ostatnie Punktowanie:

Botankhamun otrzymuje Punkty w zależności od pozycji znacznika Maat na torze kolejności.

Dodatkowe Punktowanie tylko dla Botankhamuna:

1. Każdy **Dekret** jest warty **4 Punkty Zwycięstwa**.

**Uwaga:** Botankhamun ignoruje wszystkie ograniczenia związane z symbolami Dekretów.

2. Każdych **2 Skrybów** przynosi **1 Punkt Zwycięstwa**.

Przy zwiększonym poziomie trudności, Botankhamun otrzymuje 8 Punktów Zwycięstwa za każdy Dekret.

## TWÓRCY

### Tekhenu: Obelisk Słońca

**Autorzy gry:** Daniele Tascini i Dávid Turczy

**Tryb solo:** Dávid Turczy i Nick Shaw

**Rozwój gry:** Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

**Kierownik artystyczny:** Kuba Polkowski

**Ilustracje:** Jakub Fajtanowski, Michał Długaj, Aleksander Zawada

**Projekt graficzny i DTP:** Zbigniew Umgelter

**Instrukcja DTP:** Agnieszka Kopera

**Instrukcja:** Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

**Korekta:** Christi Kropf, Emanuela and Robert Pratt

### Board and Dice

**Dyrektor wykonawczy:** Andrei Novac

**Dyrektor marketingu:** Filip Głowacz

**Dyrektor sprzedaży:** Ireneusz Huszcza

**Dyrektor rozwoju:** Błażej Kubacki

### Edycja polska

**Skład:** Agnieszka Korzeniewska

**Wersja polska:** zespół Portal Games

© 2021 Board & Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2021 Portalgames Sp. z o.o. (edycja polska).

Więcej informacji o Tekhenu: Obelisk Słońca na stronie [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl).

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

Podziękowania od Daniele dla Paolo i Aska za testy oraz specjalne podziękowania dla testerów: Daniela, Federico i Antonio.

Dávid dziękuje Noralie za jej pomoc, wsparcie i ciągle zwycięstwa we wszystkich grach. Dodatkowe podziękowania dla zespołu Board & Dice za szybkie decyzje podjęte przy wydaniu tej gry.

Twórcy oraz Board & Dice chcieliby podziękować za testy, rady i sugestie następującym osobom: Aleksander Malecki, Alex Johnson, Anita Sokołowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Ben Hodson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Derek Johnson, Iwona Jaworowska, Jakub Opalach, Jan Łuszczki, Jimmy Durden, John Albertson, Kieran Symington, Kinga Ślusarczyńska, Krzysztof Jurzysta, Łukasz Juras, Łukasz Włodarczyk, Mateusz Pasek, McKenna Aikens, Michał Janowski, Nick Shaw, Richard Ámann, Rick Maloy, Robert Plesowicz, Tommy Aikens, i Viktor Péter

Specjalne podziękowania dla John Albertson za jego bezcenne testy trybu solo.

Dziękujemy także Wojtkowi, Weronice, Marcinowi i Mariuszowi za pomoc w realizacji wersji polskiej.

# DODATEK

## PŁYTKI FILARÓW

**Uwaga:** Kilka płytek Filarów nie posiada specjalnych zdolności. Te Filary nie zapewniają dodatkowych efektów przy ich umieszczeniu, bez względu na pozycję Kota Obelisku.

Numer płytki	Słoneczne/ Zacienione/ Ciemne	Zdolność
P01	Słoneczne	Otrzymaj 3 Populacji. (Sprawdź puste części na Rynku Kart na stronie 18.)
P02	Ciemne	Otrzymaj 1 Skrybę.
P03	Zacienione	Otrzymaj 2 Zadowolenia.
P04	Słoneczne	Otrzymaj 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za każdą krawędź (tej płytki Filaru) pasującą kolorem do krawędzi sąsiadującej płytki Filaru lub zewnętrznej krawędzi Kompleksu Świątynnego.
P05	Ciemne	Otrzymaj 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa każdą krawędź (tej płytki Filaru) pasującą kolorem do krawędzi sąsiadującej płytki Filaru lub zewnętrznej krawędzi Kompleksu Świątynnego.
P06	Zacienione	Otrzymaj 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa za każdy Budynek (nie Posąg), należący do <b>dowolnego</b> gracza, w tym samym rzędzie lub kolumnie.
P07	Słoneczne	Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa.
P08	Zacienione	Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa.
P09	Ciemne	Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa.
P10	Ciemne	Wykonaj akcję Thota, aby dobrać jedną kartę, tak jakbyś wziął kość o wartości 1.
P11	Słoneczne	Wykonaj akcję Thota, aby dobrać jedną kartę, tak jakbyś wziął kość o wartości 1.

Numer płytki	Słoneczne/ Zacienione/ Ciemne	Zdolność
P12	Zacienione	Wykonaj akcję Horusa, aby zbudować jeden Posąg, tak jakbyś wziął kość o wartości 1,2 lub 3. <b>Uwaga:</b> Nadal musisz zapłacić koszt akcji.
P13	Słoneczne	Dobierz i zatrzymaj 1 kartę Dekretu z wierzchu talii.
P14	Ciemne	Dobierz i zatrzymaj 1 kartę Dekretu z wierzchu talii.
P15	Zacienione	Wykonaj akcję Ozyrysa, aby zbudować 1 Budynek tak, jakbyś wziął kość o wartości 3. <b>Uwaga:</b> Nadal tracisz 1 Zadowolenia.
P16	Zacienione	Otrzymaj 2 Złota.
P17	Słoneczne	Otrzymaj 2 Złota.
P18	Ciemne	Otrzymaj 2 Złota.
P19	Słoneczne	Otrzymaj podwójne nagrody na miejscu zakrytym przez płytkę Filaru (tylko Surowce i Wiara).
P20	Zacienione	Otrzymaj podwójne nagrody z pola zakrytego przez płytkę Filaru (tylko Surowce i Wiara).
P21	Ciemne	Otrzymaj podwójne nagrody z pola zakrytego przez płytkę Filaru (tylko Surowce i Wiara).
P22-27	-	Brak efektu.

## KARTY POCZĄTKOWE



Numer karty	Efekt
S01	Wartość Inicjatywy: 1. Wykonaj akcję Ozyrysa, aby zbudować 1 Budynek tak, jakbyś wziął kość o wartości 5. Nie tracisz Zadowolenia.
S02	Wartość Inicjatywy: 2. Wykonaj akcję Ozyrysa, aby zbudować 1 Budynek (tylko kamieniołom Wapienia lub Granitu) tak, jakbyś wziął kość o wartości 3. Nie tracisz Zadowolenia.
S03	Wartość Inicjatywy: 3. Wykonaj akcję Ozyrysa, aby zbudować 1 Budynek (tylko warsztat Papirusu lub Chleba) tak, jakbyś wziął kość o wartości 3. Nie tracisz Zadowolenia.
S04	Wartość Inicjatywy: 4. Otrzymaj 5 dowolnych Surowców (oprócz Złota).
S05	Wartość Inicjatywy: 5. Dobierz 2 karty Technologii z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną, a drugą wtasuj z powrotem do talii.
S06	Wartość Inicjatywy: 6. Dobierz 2 karty Błogosławieństwa z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną, a drugą wtasuj z powrotem do talii.
S07	Wartość Inicjatywy: 7. Otrzymaj 2 Skrybów i 1 Złoto.
S08	Wartość Inicjatywy: 8. Otrzymaj 1 Papirus, 1 Chleb, 1 Wapień i 1 Granit.
S09	Wartość Inicjatywy: 9. Otrzymaj łącznie 3 sztuki Wapienia i Granitu, w dowolnej kombinacji.
S10	Wartość Inicjatywy: 10. Otrzymaj łącznie 3 sztuki Chleba i Papirusu, w dowolnej kombinacji.
S11	Wartość Inicjatywy: 11. Otrzymaj 3 Populacji i 2 Zadowolenia.
S12	Wartość Inicjatywy: 12. Otrzymaj 2 Złota.

## KARTY PRZEZNACZENIA



Numer karty	Efekt
A01	Wartość Ankh: 0. Otrzymaj 1 Skrybę.
A02	Wartość Ankh: 1. Otrzymaj 1 Złoto.
A03	Wartość Ankh: 2. Otrzymaj 1 Populację lub 1 Zadowolenie. (Sprawdź <i>puste części na Rynku Kart</i> na stronie 18.)
A04	Wartość Ankh: 3. Otrzymaj 1 żeton Wiary.











## KARTY DEKRETÓW



Dekrety pozwalają ci zdobyć Punkty Zwycięstwa za **twoje** osiągnięcia na koniec gry.

Numer karty	Symbol	Efekt
D01		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdą twoją kartę Technologii w grze.
D02		Otrzymaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy twój unikatowy symbol Dekretów, łącznie z tym.
D03		Zapłać 2 Złota, by zapunktować ponownie inną twoją kartę Dekretu.
D04		Otrzymaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy osiągnięty  przez twój znacznik Populacji. <b>Uwaga:</b> Te symbole nie łączą się. Podliczcie tylko najniższą liczbę  którą osiągnął znacznik. <b>Wyjątek:</b> Musisz zapłacić 1 Surowiec za każdy , który chcesz zapunktować. Jeśli nie możesz lub nie chcesz tego zrobić, nie otrzymujesz punktów za ten . Jeśli masz również Dekret D08, zapunktuj najpierw D04!

Numer karty	Symbol	Efekt
D05		Otrzymaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy osiągnięty  przez twój znacznik Zadovolenia. <b>Uwaga:</b> <i>Te symbole nie łączą się. Podliczcie tylko najwyższą liczbę  którą osiągnął znacznik.</i>
D06		Otrzymaj Punkty Zwycięstwa równe różnicy między twoim znacznikiem Zadovolenia, a znacznikiem Zadovolenia, który znajduje się najniżej na torze Pospólstwa.
D07		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdego pozostałego Skrybę.
D08		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każde twoje pozostałe Złoto. Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdy twój pozostały Papirus, Chleb, Wapień i Granit. <b>Wyjątek:</b> Możesz otrzymać maksymalnie 20 Punktów Zwycięstwa z tego Dekretu. Jeśli masz również Dekret D04, zapunktuj najpierw D04!
D09		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy twój kamieniołom (Wapienia lub Granitu) zbudowany na obszarze akcji Ozyrysa.
D10		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy twój warsztat (Papirusu lub Chleba) zbudowany na obszarze akcji Ozyrysa.
D11		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Budynek na obszarze akcji Ozyrysa (zbudowany jako dowolny warsztat lub dowolny kamieniołom).
D12		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Budynek zbudowany wokół Kompleksu Świątynnego.
D13		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy Filar zbudowany w Kompleksie Świątynnym.
D14		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój wybudowany Posąg (ku czci boga lub dla ludzi). Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Budynek zbudowany wokół Kompleksu Świątynnego.

Numer karty	Symbol	Efekt
D15		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Filar zbudowany w Kompleksie Świątynnym. Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Budynek zbudowany wokół Kompleksu Świątynnego.
D16		Otrzymaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Posąg zbudowany ku czci boga.
D17		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój wybudowany Posąg (ku czci bogu lub dla ludzi). Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój Filar zbudowany w Kompleksie Świątynnym.
D18		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy twój wybudowany Posąg (ku czci bogu lub dla ludzi).
D19		Otrzymaj 5 Punktów Zwycięstwa za każdy twój Posąg zbudowany dla ludzi.
D20		Otrzymaj 10 Punktów Zwycięstwa, jeśli twój znacznik Maat jest pierwszy na torze kolejności. Otrzymaj 5 Punktów Zwycięstwa, jeśli twój znacznik Maat jest drugi na torze kolejności. <b>Wyjątek:</b> Używaj tylko w grach na 3 lub więcej graczy.
D21		Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdy zbudowany Budynek (na obszarze akcji Ozyrysa lub wokół Kompleksu Świątynnego), który nie znajduje się na twojej planszy gracza.
D22		Otrzymaj Punkty Zwycięstwa równe ½ liczbie oczek na twoich Czystych kościach.
D23		<b>Przed ostatnim Punktowaniem</b> , wykonaj 1 dowolną akcję tak, jakbyś używał kości o dowolnej liczbie oczek bez płacenia kosztu Surowców. <b>Uwaga:</b> <i>Ta akcja nie wykorzystuje kości, więc nie wpływa na bilans na szalkach.</i>
D24		Otrzymaj ponownie Punkty Zwycięstwa za Kompleks Świątynny (tylko twoje Budynki i Filary).

## KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW



Błogosławieństwa zapewniają potężne jednorazowe efekty. Możesz aktywować kilka Błogosławieństw na raz. Ich efekty kumulują się ze sobą i z innymi możliwymi korzyściami wynikającymi z Technologii.

Numer karty	Efekt
B01	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 4 sztuki Wąpienia.
B02	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 4 sztuki Granitu.
B03	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 4 Chleby.
B04	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 4 Papirusy.
B05	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 3 Złota.
B06	Zagraj podczas wykonywania akcji produkcji Surowców: Otrzymaj 2 Skrybów.
B07, B08	Zagraj w dowolnym momencie swojej tury: Otrzymaj 3 Populacji lub 3 Zadovolenia. (Sprawdź <i>puste części na Rynku Kart</i> na stronie 18.)
B09, B10	Zagraj przy wybieraniu kości: Obróć tę kość na dowolną ściankę.
B11, B12	Zagraj przy wybieraniu kości: Potraktuj tę kość jakby miała inny kolor. (To pozwoli ci traktować Zakazaną Kość jakby była Czysta lub Nieczysta lub spowodować produkcję innych Surowców). Dodatkowo, możesz zmienić wartość kości o 1 w górę lub w dół.
B13, B14	Zagraj przy wykonywaniu akcji Ra lub Horusa: Nie musisz płacić kosztu Wąpienia lub Granitu związanego z tą akcją.
B15, B16	Zagraj przy wykonywaniu akcji Bastet lub Hathor: Nie musisz płacić kosztu Papirusa lub Chleba związanego z tą akcją.

Numer karty	Efekt
B17, B18	Zagraj przy wybieraniu kości: W ramach dodatkowej akcji wydaj 1 Skrybę, by wykonać akcję boga odpowiadającą części <i>sąsiadującej</i> z tą, z której pochodzi wybrana kość. <b>Uwaga:</b> <i>Sąsiednia akcja używa dokładnie takiej samej kości (jeśli chodzi o kolor i liczbę oczek) jak standardowa akcja i nie ma wpływu na bilans na szalkach.</i> <b>Wyjątek:</b> Możesz wykonać akcję standardową i dodatkową w dowolnej kolejności. Twoja standardowa akcja może być akcją boga lub produkcją Surowców. Akcja dodatkowa musi być akcją boga.
B19, B20	Zagraj przy wybieraniu kości: W ramach dodatkowej akcji zmniejsz swoje Zadovolenie i Popularność o 1, by wykonać akcję boga odpowiadającą części przeciwległej do tej, z której pochodzi wybrana kość. Następujące części są wobec siebie przeciwległe: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Horus i Bastet</li> <li>• Ra i Thot</li> <li>• Hathor i Ozyrys</li> </ul> <b>Uwaga:</b> <i>Przeciwległa akcja używa dokładnie takiej samej kości (jeśli chodzi o kolor i liczbę oczek) jak standardowa akcja i nie ma wpływu na bilans na szalkach.</i> <b>Wyjątek:</b> Możesz wykonać akcję standardową i dodatkową w dowolnej kolejności. Twoja standardowa akcja może być akcją boga lub produkcją Surowców. Akcja dodatkowa musi być akcją boga.
B21, B22	Zagraj przy produkcji Surowców: Wykonaj akcję dwa razy, dwukrotnie otrzymując Surowce i, jeśli to konieczne, nadwyżkę jako "zatrute", nieczyste Surowce.
B23, B24	Zagraj na początku swojej tury: Zamiast wydać 2 Skrybów, zagraj tę kartę by wykonać akcję Anubisa. (Nadal potrzebujesz wybrać kość, a ta akcja nie liczy się jako akcja dodatkowa.)

## KARTY TECHNOLOGII



Technologie zapewniają trwałe efekty. Ich efekty kumulują się ze sobą i z innymi możliwymi korzyściami wynikającymi z aktywowanych Błogosławieństw.

Numer karty	Efekt
T01	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Ozyrysa: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa.
T02	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Ra: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa.
T03	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Thota: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa.
T04	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Horusa: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa i 1 Granit. <b>Uwaga:</b> Możesz otrzymać Granit przed wykonaniem akcji.
T05	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Hathor: Otrzymaj 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa (łącznie 5) za pola zawierające twoje Filary.
T06	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Bastet: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa, 1 Populacji i 1 Zadolenia. (Sprawdź puste części na Rynku Kart na stronie 18.)
T07	Za każdym razem gdy otrzymujesz bonus Horusa dzięki zbudowanego Posągu ku czci boga: Otrzymaj 1 Granit.
T08	Za każdym razem gdy wybierasz kość: Możesz traktować Zakazane kości jako Czyste lub Nieczyste.
T09	Za każdym razem gdy budujesz Filar na płycie Filaru ze zdolnością: Zawsze aktywujesz tę zdolność, bez względu na pozycję Koła Obelisku.
T10	Możesz używać zamiennie Złota i Skrybów. Jeśli to zrobisz przynajmniej raz w swojej turze, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.
T11	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję używając kości o wartości 1: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa.
T12	Za każdym razem gdy produkujesz Surowce: Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdy wyprodukowany nadmiarowy Surowiec.
T13	Za każdym razem gdy produkujesz Surowce: Możesz zmienić wartość kości o 1 w górę lub w dół. Dodatkowo, otrzymaj 1 Surowiec tego samego typu jak ten wyprodukowany. (Ten dodatkowy Surowiec nie podlega karom za nadwyżkę.)

Numer karty	Efekt
T14	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję boga: Możesz zmienić wartość kości o 1 lub 2 w górę lub w dół.
T15	Podczas każdej fazy Maat: Otrzymaj 2 dodatkowe żetony Wiary. Masz stałą wartość Ankh równą 5.
T16	Po każdej fazie Maat: Jeśli twój znacznik Maat jest pierwszy w kolejności, otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa. Jeśli twój znacznik Maat jest ostatni w kolejności, otrzymaj 1 Złoto. <b>Wyjątek:</b> Używaj tylko w grach na 3 lub więcej graczy.
T17	Za każdym razem gdy podczas produkcji Surowców produkujesz Chleb: Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa. Podczas Punktowania: Nie musisz płacić żadnego Chleba.
T18	Za każdym razem gdy wybierasz Czystą Kość: Otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa.
T19	Za każdym razem gdy używasz Nieczystej kości do wykonania akcji boga: Możesz wydać 1 Skrybę, by dodatkowo wyprodukować Surowce, odpowiadające kolorowi i wartości kości przed wykonaniem standardowej akcji.
T20	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Thota: Otrzymaj 1 Papirus. <b>Uwaga:</b> Możesz otrzymać Papirus przed wykonaniem akcji.
T21	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Hathor: Otrzymaj 1 Chleb. <b>Uwaga:</b> Możesz otrzymać Chleb przed wykonaniem akcji.
T22	Możesz używać zamiennie Wapienia i Granitu. Jeśli to zrobisz przynajmniej raz w swojej turze, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.
T23	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Anubisa: Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa.
T24	Za każdym razem gdy zagrywasz Błogosławieństwo: Otrzymaj 1 Złoto.

# SKRÓT ZASAD

- 2 rundy = 1 obrót  
 2 obroty = 1 faza Maat  
 2 fazy Maat = 1 Punktowanie  
 2 Punktowania = 1 Gra

Słoneczne					
Zacienione					
Ciemne					

## JEDNA RUNDA ROZGRYWKI

- Weź dokładnie 1 Czystą lub Nieczystą kość z Koła Obelisku (ale nie Zakazaną kość).
- Umieść kość na szalce po odpowiedniej stronie.
- Wykonaj akcję:
  - akcję boga odpowiadającą umiejscowieniu kości, lub
  - wyprodukuje Surowce odpowiadające kolorowi wybranej kości (szare kości nie mogą być wykorzystane).

## OBRÓT

Jeśli wszyscy gracze mają dokładnie 2 lub dokładnie 4 kości na swojej planszy:

- Obróć Obelisk o jedną część zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Jeśli gracze mają dokładnie 4 kości, natychmiast przejdźcie do **fazy Maat**.
- Dołóżcie kości do zacienionych części Obelisku (tyle kości, ilu jest graczy).
- Upewnijcie się, że kości wokół Koła Obelisku są w poprawnych rzędach.
- Rozpocznijcie nową rundę.

## FAZA MAAT

Jeśli wszyscy gracze mają po 4 kości na swoich planszach graczy:

- Określ **bilans** na swoich szalkach.
- Użyj żetonów Wiary do wyrównania **braku równowagi**.
- Przemieść znaczniki Maat, by odzwierciedlić bilans.
- Odejmij Punkty Zwycięstwa za nadmierną Nieczystość.
- Określcie nową kolejność graczy w zależności od pozycji znacznika Maat, rozstrzygając remisy według wartości Ankh.
- Jeśli Koło Obelisku wskazuje na najniższy, jeszcze nie rozpatrzony znacznik Punktowania, natychmiast przeprowadźcie Punktowanie.
- Wyczyśćcie szalki graczy i zwróćcie żetony Wiary.

- Zwróćcie wszystkie karty Przeznaczenia na środek stołu. Wybierz nowe w kolejności graczy.
- Przejdźcie do kroku 3. obrotu.

## PUNKTOWANIE

- Zapunktuj 4 dzielnice Surowców w obszarze akcji Ozyrysa.
- Zapunktuj Kompleks Świątynny:
  - Każdy **Budynek** i każdy **Posąg** daje 1 Punkt Zwycięstwa.
  - Każdy **Filar** daje 1 Punkt Zwycięstwa za każdy Budynek i każdy Posąg (należący do tego gracza) w tym samym rzędzie/kolumnie.
- Otrzymaj 1/3/6/10/15/21 Punktów Zwycięstwa za zbudowanie 1/2/3/4/5/6 **Posągów**.
- Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy osiągnięty przez twój znacznik Zadowolenia.
- Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy twój znacznik Produkcji na polu „6”.
- Otrzymaj sumę Punktów Zwycięstwa pokazaną w twoim rzędzie Budynków.
- Zapłać sumę Chleba pokazaną w twoim rzędzie Budynków, tracąc 3 Punkty Zwycięstwa za każdy brakujący Chleb.

## PO PUNKTOWANIU...

Usunąć znacznik Punktowania z planszy.

### Jeśli to było drugie i ostatnie Punktowanie:

- Zapunktuj **maksymalnie 3 karty Dekretów** różnego rodzaju.
- Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa, jeśli jesteś pierwszy w kolejności.
- W grach na 3 lub 4 graczy, otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa, jeśli jesteś drugi w kolejności.
- Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa! W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą liczbą Skrybów, a następnie gracz, który jest wcześniej w kolejności.

### W przeciwnym przypadku:

Kontynuujcie krok 7 z obecnej fazy Maat.