

# ANKH

— BOGOWIE EGIPITU —



FARAON





# WPROWADZENIE

*W starożytnym Egipcie jeden z ludzi był wybierany na pośrednika między Bogami a śmiertelnikami. Taki król był namaszczany na proroka, kapłana i władcę przez samych Bogów, i powierzano mu utrzymywanie Maat, kosmicznej równowagi i porządku nad ziemią Egiptu i jego ludem. Faraon uzyskiwał przywilej stanowienia i egzekwowania prawa oraz pełnił władzę cywilnej i wojskowej, a dzięki jego mądrości i przewodnictwu Bogów Egipt prosperował.*

*Kiedy między Bogami rozgorzała wojna, każde bóstwo szukało wsparcia Faraona. Któż lepiej broniłby ich sprawy niż ten wyjątkowy śmiertelnik, którego sami obdarzyli takimi mocami? Jednak jakakolwiek stronnicza decyzja zniweczyłaby Maat, a kosmiczny porządek zamieniła w chaos. Kierując się roztropnością, którą obdarzyli go Bogowie, Faraon oświadczył, że w tym konflikcie nie opowie się po żadnej ze stron. Będzie bacznie go obserwował, chronił ludność przed najgorszymi okrucieństwami wojny i utrzymywał Maat podczas przejścia na monoteizm, przez cały czas oddając równą cześć wszystkim Bogom.*

*W ten sposób Faraon równoważył potrzeby Bogów z politycznymi i społecznymi potrzebami śmiertelników. Dopóki żył będzie Faraon, bitwa w niebie nie przerodzi się w wojnę domową na ziemi.*



<b>KOMPONENTY</b> .....	<b>3</b>
<b>NOWE POJĘCIA</b> .....	<b>4</b>
<b>KARTY FARAONA</b> .....	<b>4</b>
<b>FARAON</b> .....	<b>4</b>
<b>KAPŁANI</b> .....	<b>4</b>
<b>KARTY POLITYKI</b> .....	<b>4</b>
<b>PLANSZA PAŁACU</b> .....	<b>5</b>
<b>MONUMENT: SFINKS</b> .....	<b>5</b>
<b>DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA</b> .....	<b>6</b>
<b>ZASADY SPECJALNE</b> .....	<b>6</b>
<b>PRYZYWANIE JEDNOSTKI</b> .....	<b>6</b>
<b>RUCH JEDNOSTEK</b> .....	<b>6</b>
<b>KONTROLA MONUMENTU</b> .....	<b>7</b>
<b>ROZPATRYWANIE KOMNAT PAŁACU</b> .....	<b>7</b>
<b>KARTY POLITYKI</b> .....	<b>7</b>
<b>POŁĄCZENIE BOGÓW</b> .....	<b>7</b>
<b>DODATKOWE WYJAŚNIENIA</b> .....	<b>7</b>
<b>SCENARIUSZE</b> .....	<b>7</b>
<b>FARAONOWIE</b> .....	<b>8</b>



Rozszerzenie *Faraon* przybliży boskie zmagania do królestwa ludzi, a w szczególności do jednego człowieka: Faraona całego Egiptu! Bogowie wysyłają swoich kapłanów do pałacu królewskiego, aby tam wpływali na sprawy królestwa, manipulując różnymi urządzeniami w celu uzyskania przewagi politycznej i nakłonili Faraona do uznania ostatecznej boskości jedyne prawdziwego Boga. Ich walka może być boska, ale jeśli Bogom nie uda się wyegzekwować swojej dominacji nad sferą ludzkich spraw, czeka ich jedynie zapomnienie.

# KOMPONENTY



**31 FIGUREK**



1 złoty Faraon



3 Kapłanów Anubisa



3 Kapłanów Amona



3 Kapłanów Izdy



3 Kapłanów Horusa



3 Kapłanów Hathor



3 Kapłanów Bastet



3 Kapłanów Tota



3 Kapłanów Seta



3 Kapłanów Ra



3 Kapłanów Ozyrysa



5 żetonów Sfinkсів



4 żetony Faraona



1 żeton Śmierci Faraona



5 kart Pomocy Gracza



5 kart Faraonów



40 kart Polityki



1 plansza Pałacu



## NOWE POJĘCIA

### KARTY FARAONA



### KAPŁANI



Grając z tym rozszerzeniem gracze wybierają 1 z 5 dostępnych kart Faraona. Każda karta reprezentuje legendarnego Faraona i uzupełnia zasady gry w podobny sposób jak scenariusze. Każdego z Faraonów można dołączyć do dowolnego scenariusza, aby zwiększyć różnorodność rozgrywek.

**Uwaga:** W pierwszej rozgrywce sugerujemy użycie **Amenhotepa** jako Faraona.

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 3 Kapłanami w swojej puli. Kapłani nawykli do rywalizacji o kontrolę nad różnymi Komnatami Pałacu i zdobywania korzyści dla swojego Boga. Co do zasady, Kapłani nigdy nie wchodzi na Mapę. Zamiast tego, kiedy gracze wykonują akcję Przyzwanie Jednostki, przyzywają również 1 ze swoich Kapłanów do Komnaty Pałacu. Kiedy wykonują akcję Ruch Jednostek, mogą również poruszyć swoich Kapłanów do sąsiadujących Komnat.

**Uwaga:** To rozszerzenie zawiera figurki Kapłanów także dla tych 5 Bogów, których można znaleźć w rozszerzeniu **Panteon**.

### FARAON



Faraon to neutralna jednostka, która zawsze znajduje się na Mapie i wpływa na rozgrywkę w różny sposób, zależnie od wybranej karty Faraona. Zajmuje pola i porusza się jak każda zwykła jednostka. Faraona nigdy nie można zabić, chyba że jakiś efekt wyraźnie na to wskazuje.

### KARTY POLITYKI



Kontrola nad niektórymi Komnatami Pałacu, pozwala graczom dobierać na rękę karty Polityki. Zawierają one różne efekty specjalne, których można użyć podczas wykonywania dowolnej akcji. Po użyciu, karty Polityki są umieszczane na stole, podobnie jak karty Bitwy, i wracają na rękę gracza podczas odzyskiwania zagryanych kart Bitwy. Nie ma limitu kart Polityki, które gracz może posiadać.

## PLANSZA PAŁACU



Podczas przygotowania rozgrywki umieszcza się ją obok planszy Głównej. Przedstawia ona Pałac Królewski z mieszczącymi się w nim czterema urzędami. Każda Komnata może być zajęta przez dowolną liczbę Kapłanów, zapewniając różne korzyści kontrolującemu ją Bogu. Na koniec każdego wydarzenia Kontroli Monumentów, w każdej Komnacie po kolei, sprawdzana jest większość Kapłanów. Bóg, który w danej Komnacie posiada najwięcej Kapłanów, zwraca ich wszystkich do swojej puli i rozpatruje efekty tej Komnaty. Jeden z tych efektów polega na dobraniu odkrytej karty Polityki, spośród tych rozłożonych dole planszy Pałacu.

## MONUMENT: SFINKS

Sfinks to specjalny rodzaj Monumentu, którego nie można zbudować w zwykły sposób. Jedynym sposobem na umieszczenie Sfinksa na Mapie jest kontrolowanie Sali Wojny, której efekt pozwala na zastąpienie Sfinksem jednego z kontrolowanych przez siebie Monumentów.



**Sfinks liczy się jako Monument każdego innego rodzaju (jako Obelisk, Świątynia i Piramida), przez cały czas, z wyjątkiem rozpatrywania większości Monumentów, kiedy liczy się jako własny rodzaj.** Oznacza to, że podczas każdego Konflikty gracze mogą teraz zdobywać nagrody za większość Sfinkсів, a także korzystać ze Sfinkсів do rozpatrzenia mocy *Żądny Obelisków*, *Żądny Świątyni* i *Żądny Piramid*.

Sfinksy posiadają również specjalne moce pochodzące od władcy ziemskiego królestwa. Każdy Faraon posiada unikatowy efekt *Zagadki Sfinksa*, który znajduje się na dole jego karty. Gdy gracz kontroluje Salę Wojny, może również rozpatrzyć *Zagadkę Sfinksa*, zyskując korzyści bezpośrednio powiązane z liczbą kontrolowanych przez siebie Sfinkсів.

Kontrola nad Sfinksem może się zmienić, gdy na Mapie nie będzie żadnych neutralnych Monumentów, które gracze mogą kontrolować. Tak jak w przypadku pozostałych Monumentów, jeśli w zasobach ogólnych nie ma już więcej Sfinkсів, nie można ich dodać na Mapę. Jeśli jednak Sfinks zostanie zniszczony, jego żeton wraca do zasobów ogólnych.



## DODATKOWE ZASADY PRZYGOTOWANIA



- 1 Połóżcie Planszę Pałacu obok Planszy Głównej.
- 2 Potasujcie talię Polityki i połóżcie ją zakrytą na pierwszym od lewej polu planszy Pałacu. Dobierzcie 3 karty Polityki i rozłóżcie je odkryte na polach na prawo od talii.
- 3 Każdy gracz dodaje 2 Kapłanów do swojej puli a trzeciego umieszcza w Izbie Praw na planszy Pałacu. Zaleca się utworzenie pul Kapłanów obok planszy Pałacu, oddzielnie od Wojowników, aby wszyscy gracze widzieli ilu Kapłanów jest jeszcze dostępnych dla każdego z graczy.
- 4 Każdy gracz bierze 1 kartę Pomocy Gracza.
- 5 Umieście 5 żetonów Sfinksów obok Sali Wojny, aby wszyscy gracze widzieli ile z nich jest nadal dostępnych. Sfinksy są częścią zasobów ogólnych.
- 6 Wybierzcie jedną z kart Faraonów (losowo lub wspólnie przez wszystkich graczy). Wykonajcie instrukcję przygotowania Faraona przedstawione na rewersie jego karty. Określają one pole na Mapie, na którym należy umieścić figurkę Faraona oraz ewentualne dodatkowe kroki przygotowania rozgrywki.

## ZASADY SPECJALNE

Oprócz specjalnych zasad wprowadzonych przez każdego Faraona, to rozszerzenie zmienia sposób rozpatrywania 2 z 4 akcji oraz 1 z wydarzeń.

### PRYZYWANIE JEDNOSTKI

Poza umieszczeniem na Mapie wybranej jednostki, gracz dodatkowo przyzywa 1 Kapłana ze swojej puli (jeśli jest on dostępny) i umieszcza go w DOWOLNEJ Komnacie na planszy Pałacu.

### RUCH JEDNOSTEK

Poza poruszeniem swoich jednostek na Mapie, gracz dodatkowo może poruszyć każdego ze swoich Kapłanów znajdujących się w Pałacu do sąsiadującej Komnaty. Zwróćcie uwagę, że nie wszystkie Komnaty sąsiadują ze sobą.



## KONTROLA MONUMENTU

Na koniec każdego wydarzenia Kontroli Monumentu rozpatruje się planszę Pałacu. Sprawdza się większość Kapłanów w każdej Komnacie Pałacu, w której znajduje się co najmniej 1 Kapłan. Komnaty są rozpatrywane w kolejności ich numerów:

- > 1 • Izba Praw
- > 2 • Sala Wojny
- > 3 • Sąd Cywilny
- > 4 • Sala Tronowa

Gracz, który ma w danej Komnacie więcej Kapłanów niż którykolwiek z pozostałych graczy wygrywa większość. W przypadku remisu większość wygrywa ten z remisujących graczy, który ma niższy poziom Uwielbienia. Gracz posiadający większość w danej Komnacie wykonuje następujące kroki:

- **Zwraca wszystkich swoich Kapłanów z tej Komnaty** do swojej puli. Kapłani pozostałych graczy (tych, którzy nie wygrali większości) pozostają w Komnacie.
- **Rozpatruje efekty** danej Komnaty.

Po rozpatrzeniu wszystkich Komnat, doберите karty z talii Polityki i uzupełnijcie nimi wszystkie puste pola na dole planszy Pałacu.

### ROZPATRYWANIE KOMNAT PAŁACU

#### 1 - Izba Praw

Gracz wybiera **jedną** z dwóch opcji:

- Jako pierwszy wybierz 1 z odkrytych kart Polityki i doберите ją na rękę.

#### LUB

- Usurń z gry 1 ze swoich kart Polityki (użytych lub z ręki) i spraw, że wszyscy pozostali gracze stracą po 1 punkcie Uwielbienia.

#### 2 - Sala Wojny

Gracz zastępuje na Mapie 1 ze swoich Monumentów Sfinksem (o ile jest dostępny). Gracz umieszcza swój żeton Ankh na Sfinksie, aby oznaczyć swoją kontrolę. Zastąpiony żeton Monumentu jest zwracany do zasobów ogólnych.

Następnie gracz rozpatruje efekt **Zagadki Sfinksa** wymieniony na dole karty Faraona używanej w tej rozgrywce.

#### 3 - Sąd Cywilny

Gracz wybiera 1 z pozostałych odkrytych kart Polityki i zyskuje 2 żetony Wyznawców.

#### 4 - Sala Tronowa

Gracz wybiera 1 z pozostałych odkrytych kart Polityki i porusza figurkę Faraona do 3 pól. Faraon może poruszać się przez pola zajmowane przez jednostki i Monumenty, przez pola Wody, Rzeki i Karawany Wielbłądów, ale musi zakończyć swój ruch na pustym polu, niebędącym polem Wody.

**Uwaga:** Po zdobyciu karty Polityki, podczas rozpatrywania Komnaty, przez któregokolwiek z graczy nie należy uzupełniać pola, z którego została dobrana. Nowe karty Polityki zostaną odkryte po rozpatrzeniu wszystkich Komnat. Karty Polityki, które nie zostały dobrane przez graczy, nie są odrzucane.

## KARTY POLITYKI

Raz na akcję, po przesunięciu znacznika Akcji, gracz może użyć 1 karty Polityki z ręki, przed lub po rozpatrzeniu tej akcji, ale przed rozpatrzeniem wywołanego wydarzenia. Oznacza to, że gracz może użyć do 2 kart Polityki na turę, o ile nie wykonuje w niej tylko 1 akcji, w którym to przypadku może użyć tylko 1 karty Polityki.

Używając karty Polityki, gracz kładzie ją odkrytą przed sobą (obok innych zagranych kart Polityki i Bitwy) i rozpatruje jej efekt. Taka karta nie może zostać użyta ponownie, dopóki nie wróci na rękę tego gracza.

Kiedy gracz odzyskuje swoje zagrane karty Bitwy za pomocą karty *Równowaga Maat* lub z dowolnego innego powodu, odzyskuje również wszystkie użyte przez siebie karty Polityki.

**Ważne:** Karty Polityki nie stanowią ukrytej informacji. Dowolny gracz, w dowolnym momencie rozgrywki, może poprosić innego gracza o pokazanie posiadanych przez niego kart Polityki.

## POŁĄCZENIE BOGÓW

Podczas łączenia się Bogów, figurki Kapłanów i karty Polityki pomniejszego Boga są usuwane z gry. Od tej pory obaj gracze będą używać Kapłanów i kart Polityki należących pierwotnie do wyższego Boga.

Ponieważ każdy z graczy kontrolujących połączonego Boga wykonuje teraz tylko 1 akcję na turę, może w niej użyć tylko 1 karty Polityki.

## DODATKOWE WYJAŚNIENIA



### SCENARIUSZE

**DWIE STOLICE:** Faraon może zajmować pole sąsiadujące z Miastem, ale jako neutralna jednostka nie jest liczony podczas rozpatrywania kontroli nad Miastami.

**DYNASTYCZNE NIEPOKOJE:** Zalecamy nie używanie w tym scenariuszu Kserksesa. Jeśli się na to zdecydujecie, ostrzegamy: stała utrata Uwielbienia w połączeniu z efektem Kserksesa znacznie zwiększają prawdopodobieństwo tego, że wszyscy gracze zostaną wyeliminowani. Zwycięstwo nie jest niemożliwe, ale jest trudniejsze do osiągnięcia.

**WIELKA ODBUDOWA:** Pula żetonów Sfinkсів jest nadal tworzona w tym scenariuszu. Po zastąpieniu Monumentu Sfinksem, żeton zastąpionego Monumentu wraca do puli swojego właściciela.

Podczas rozgrywek z Ramzesem uważajcie żeby nie pomieszać żetonów używanych do oznaczenia Piechoty z tymi, które reprezentują place budowy.

**STRAŻNICY KEMET:** Plansza Pałacu jest także rozpatrywana PO każdym wydarzeniu Licytacji Strażnika.



## RAMZES

### Przygotowanie żetonów Faraona

Żetony Faraona są umieszczane na torze Wydarzeń jako przypomnienie, niezależnie od innych żetonów przygotowywanego scenariusza.

### Poprowadź Ekspedycję

Ten efekt rozpatruje się po wszystkich innych efektach, które mają miejsce na końcu wydarzenia Konflikty. Po rozpatrzeniu tego efektu żeton Faraona należy usunąć z gry.

### Zaciąg Piechoty

Gracz zawsze musi umieścić Piechotę na Mapie, chyba że w regionie Faraona nie ma pustych pól.

### Blokada przez Piechotę

Piechota nie może zajmować pól Wody. Na każdym polu może znajdować się tylko 1 żeton Piechoty. Figurki i żetony nie mogą zajmować pól z Piechotą. Jeżeli Piechota sąsiaduje z jednostką znajdującą się na polu Wody, to siła tej jednostki nie liczy się w żadnej Bitwie, w której bierze ona udział.

## KSERKSES

### Przygotowanie figurki Faraona

W odróżnieniu od pozostałych Faraonów umieszczanych na Mapie przez ostatniego gracza, Kserkses jest umieszczany na Mapie przez pierwszego gracza.

### Król Tyran

Kserkses anuluje wszystkie punkty Uwielbienia zdobywane w jego regionie, włączając te z kart i innych efektów, które są rozpatrywane po Bitwie (jak *Cud*, czy *Czczony*).

## AMENHOTEP

### Ukochany

Premia Uwielbienia kumuluje się z wszystkimi pozostałymi premiami.

### Zagadka Sfinksa

Odrzucone karty umieść na stosie kart odrzuconych. Jeśli w dowolnym momencie gry miałyby być dobrana karta Polityki, a ich talia jest pusta, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię. Jeżeli w talii znajduje się mniej kart Polityki niż miałyby być odkrytych, odkryj wszystkie pozostałe w talii karty.

## TUTANCHAMON

### Przygotowanie żetonów Faraona

Żetony Faraona są umieszczane na torze Wydarzeń jako przypomnienie, niezależnie od innych żetonów przygotowywanego scenariusza.

### Faworyt

Pierwszym regionem, który jest rozpatrywany podczas każdego wydarzenia Konflikty, jest region Tutanchamona. Następnie rozpatrzenie pozostałe regiony w zwykłej kolejności (1, 2, 3 ...) pomijając region Tutanchamona. Ta zasada nie wpływa na umieszczanie żetonów Kolejności Konflikty.

### Odnowiciel

Ten efekt rozpatruje się po wszystkich innych efektach, które mają miejsce na końcu wydarzenia Konflikty.

### Dziedzictwo Króla Chłopca

Po śmierci Tutanchamona, gracze nie mogą przyzywać ani poruszać Kapłanów do Sali Tronowej.

### Zagadka Sfinksa

Na potrzeby rozpatrzenia Zagadki Sfinksa po śmierci Tutanchamona, zawsze uważa się, że ma on 3 żetony Faraona.

## ECHNATON

### Wielki Unifikator

Gracze nie muszą tworzyć osobnych pul Kapłanów i Wojowników. Do wszystkich celów można używać Kapłanów zamiast Wojowników i na odwrót.

**Uwaga:** *Jeśli podczas akcji Przyzywanie Jednostki nie masz w swojej puli wystarczającej liczby Wojowników lub Kapłanów, możesz wybrać, czy wolisz przyzywać na Mapę, czy planszę Pałacu.*

### Lgną do Niego!

Apep może być przyzwany na pole Wody, jeśli jest ono w tym samym regionie co Faraon. Unut musi być przyzwana w tym samym regionie, w którym znajduje się Faraon.

### Zagadka Sfinksa

Apep może być przyzwany na pole Wody, jeśli sąsiaduje ono ze Sfinksem. Unut musi być przyzwana w sąsiedztwie Sfinksa.



#### Wersja polska:

Zespół Portal Games,  
ul. Henryka Sienkiewicza 13,  
44-190 Knurów,  
Polska  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

© 2021 Portal Games Sp. z o.o.  
© 2021 CMON Global Limited,  
wszystkie prawa zastrzeżone.  
Żadna część tego produktu  
nie może być kopiowana bez  
wyraźnej zgody. Guillotine Games  
oraz logo Guillotine Games są  
znakami towarowymi Guillotine  
Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt,  
CMON oraz logo CMON są  
znakami towarowymi CMON  
Global Limited. Prawdziwy wygląd  
komponentów może różnić  
się od tych przedstawionych.  
Figurki znajdujące się w pudełku  
są złożone i niepomalowane.  
Wyprodukowano w Chinach.



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/ankh>.

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: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>