

ANKH

— BOGOWIE EGIPITU —



PANTEON





Wojna Bogów nie rozpoczęła się żadną formalną deklaracją. Bogowie nie opowiadali się po żadnej ze stron nabrzmiewającego konfliktu. Żadne pojedyncze wydarzenie nie przekształciło się w otwartą bitwę. Było to raczej powolne uświadamianie sobie, że w miarę jak wzrastało uwielbienie dla jednych Bogów, moc pozostałych słabła.

Niektórzy sądzili, że są ponad to, uważali się za najmądrzejszych, najsilniejszych lub odpornych na kaprysy śmiertelnego człowieka. Mylili się. Bogowie nie istnieją bez wyznawców, a uwielbienie ludu jest dla nich siłą napędową, bez względu na to, czy sobie tego życzą, czy nie.

Fala kosmicznej równowagi przechyliła się ku ludzkości, a Bogowie, którzy niegdyś cieszyli się ich niekwestionowanym szacunkiem, teraz muszą walczyć o swoją pozycję.

W ten sposób ostatni z Bogów, próbujący dotąd zachować dystans, dołączyli do walki o dominację. To, co zaczęło się jako błaha przepychanka w walce o władzę, zamieniło się w konflikt między wszystkimi Bogami egipskiego panteonu.

Na koniec zostanie tylko jeden.



BASTET **Koty Bubastis**

Grający Bastet rozpoczyna grę z 3 żetonami Kotów. Każdy z nich posiada inny symbol na rewersie:



Po zakończeniu przygotowania do gry, grający Bastet wybiera na Mapie trzy Monumenty, każdy w innym regionie, i kładzie na nich po 1 żetonie Kota symbolem do dołu (zakryte). Jeśli na Mapie są mniej niż 3 regiony z Monumentami, gracz umieszcza na niej tyle żetonów, ile jest to możliwe, a pozostałe żetony trzyma zakryte obok swojej planszy Boga.

Jeśli Bastet uczestniczy w Bitwie w regionie z żetonem Kota, żeton ten jest odkrywany jednocześnie z zagraną przez nią kartą Bitwy i dodaje premię do siły bojowej zgodną ze swoim symbolem (★ dodaje 0). W Bitwach, w których Bastet nie bierze udziału, oraz w regionach, w których nie ma Bitew, żetony Kotów pozostają zakryte.

Po każdym wydarzeniu Konfliktu, grający Bastet zbiera wszystkie żetony Kotów i ponownie umieszcza je zakryte na Mapie, każdy na Monumentcie w innym regionie.

Raz na turę, przed lub po wykonaniu akcji, przeciwnik może zdecydować się na odkrycie żetonu Kota sąsiadującego z jedną z jego jednostek i zwrócenie go Bastet. Jeśli pokazuje on **+1** lub **+3**, położy ten żeton odkryty obok planszy Bastet. Jeśli żeton pokazuje **★**, zabij jednostkę użytą do jego odkrycia (jeżeli sąsiaduje z nim więcej niż jedna jednostka tego przeciwnika, może on wybrać, która zostanie zabita), a grający Bastet zbiera wszystkie żetony Kotów i ponownie umieszcza je zakryte na Mapie, każdy na Monumentcie w innym regionie. Jak zawsze, Bogów nie można zabić.

Jeśli Bastet zostanie zapomniana, wszystkie żetony Kotów należy usunąć z gry.



HATHOR

Bezinteresowne Oddanie

Po tym gdy grający Hathor rozpatrzy jakikolwiek efekt zmuszający ją do poświęcenia co najmniej 1 Wyznawcy, może poświęcić 1 dodatkowego Wyznawcę, aby przyzwać 1 jednostkę na pole sąsiadujące z jej jednostką lub kontrolowanym przez nią Monumentem. Ta jednostka jest przyzywana po pełnym rozpatrzeniu tego efektu.

Specjalne przypadki:

Poświęcenie podczas akcji Odblokowanie Mocy Ankh:

- Jeśli w wyniku odblokowania mocy Ankh gracz zyskał kontrolę nad Strażnikiem, to ten Strażnik może być natychmiast przyzwany dzięki mocy Hathor.

Poświęcenie podczas rozpatrywania karty

Plaga Szarańczy:

- Przyzwana jednostka nie jest zabijana przez tę *Plagę Szarańczy* (ale może zostać zabita przez kolejną *Plagę Szarańczy*).
- Przyzwana jednostka może być jedną z tych, które zostały zabite przez tę *Plagę Szarańczy*.

Poświęcenie podczas rozpatrywania karty

Budowa Monumentu:

- Jednostka może zostać przyzwana w sąsiedztwie właśnie zbudowanego Monumentu.
- Jeśli gracz korzystając z mocy *Natchniony* nie poświęci żadnego Wyznawcy, nie może skorzystać z mocy Hathor.

Uwaga: Jeśli przyzywana jednostka ma efekt, który wpływa na sposób jej przyzywania (np. *Unut* lub *Apep*), nie musi przestrzegać ograniczenia przyzywania w sąsiedztwie jednostki Hathor lub kontrolowanego przez nią Monumentu.

Przekazywanie Wyznawców innemu Bogowi nie liczy się jako ich poświęcenie.



TOT

Mądrość Maat

W każdej Bitwie, w której Tot bierze udział, po tym gdy wszyscy gracze wybiorą karty, ale przed ich odkryciem, grający Totem może spróbować odgadnąć 1 kartę wybraną przez jednego z przeciwników. Jeżeli się na to zdecyduje, to najpierw umieszcza 1 Wyznawcę z zasobów ogólnych na polu Wagi na swojej planszy.

Następnie podaje nazwę karty i wszyscy gracze standardowo odkrywają swoje karty. Jeśli grający Totem nie zdecydował się na zgadywanie, Bitwa jest rozpatrywana normalnie.

Uwaga: Jeśli któryś z graczy przypadkowo odkryje kartę zanim grający Totem miałby szansę zgadywać, musi podtrzymać swój wybór (a grający Totem może ją odgadnąć).



Przed rozpatrzeniem kolejnych kroków Bitwy, gracze sprawdzają, czy grającemu Totem udało się odgadnąć:

- Jeśli **nie**, wszyscy Wyznawcy z pola Wagi są przekazywani graczowi, którego kartę Tot próbował odgadnąć.
- Jeśli **tak**, Wyznawcy pozostają na polu Wagi.

Na koniec każdego wydarzenia Konflikty, wszyscy Wyznawcy z Wagi są odrzucani do zasobów ogólnych, a grający Totem zyskuje po 1 punkcie Uwielbienia za każdy odrzucony żeton. Należy to rozpatrzyć przed wszystkimi innymi efektami, które mają miejsce na koniec wydarzenia Konflikty (*Połączenie*, *Eliminacja*, *Petsuchos...*).



HORUS

Oko HORUSA



Grający Horusem rozpoczyna grę z 2 żetonami Oka na swojej planszy Boga.

Na początku każdego wydarzenia Konflikty, grający Horusem może wybrać do 2 regionów, w których będzie miała miejsce Bitwa, i w każdym z nich umieścić 1 żeton Oka.

Podczas rozpatrywania Bitwy w regionie z żetonem Oka, grający Horusem zabiera Oko na swoją planszę i musi podać nazwę karty innej niż *Równowaga Maat*. Karta ta jest zakazana w tej Bitwie, a gracze, włączając w to grającego Horusem, nie mogą zagrać takiej karty.

Uwaga: Grający Horusem może umieścić żeton Oka w regionie Bitwy, w której nie bierze udziału.

Jeśli któryś z graczy pomyłkowo zagra zakazaną kartę, musi cofnąć ją na swoją rękę, a następnie jest zmuszony zagrać w tej Bitwie kartę Równowaga Maat.

Grający Horusem ogłasza zakazaną kartę po tym, gdy zostaną rozpatrzone efekty mocy Żądny Obelisków. Grający Horusem musi ogłosić zakazaną kartę zanim grający Amonem zdecyduje, czy chce użyć swojej zdolności do zagrania 2 kart Bitwy.





SET Zdrajca

Podczas każdego wydarzenia Konflikty, przez cały czas jego rozpatrywania, Wojownicy i Strażnicy przeciwników, którzy sąsiadują z figurką Boga Seta, traktowani są jakby należeli do grającego Setem.

Oznacza to, że jeśli w danym regionie wszystkie jednostki gracza są Wojownikami lub Strażnikami sąsiadującymi z Setem, gracz ten w ogóle nie liczy się jako obecny w tym regionie, ponieważ nie ma w nim żadnych jednostek.

Grający Setem zyskuje wszystkie korzyści zapewniane przez tak kontrolowane jednostki, włączając w to ich premie do siły i efekty Strażników. Ponadto, liczą się one jako jednostki Seta na potrzeby rozpatrywania efektów zależnych od sąsiedzowania lub zajmowanej pozycji (np. *Żądny Świętyń, Wylew Nilu, Susza*). Pierwotni właściciele jednostek tracą te korzyści.

Jeśli grający Setem wygra Bitwę lub licytację *Plagi Szarańczy*, sąsiadujące z Setem jednostki przeciwników nie zostają zabite, ponieważ nadal liczą się jako należące do Seta.

Ale jeśli grający Setem przegra, te jednostki zostają zabite i wywołują dowolny efekt tak, jakby należały do Seta. Oznacza to, że grający Setem zyskuje dodatkowe punkty Uwielbienia z karty *Cudu*, za zabite jednostki przeciwników sąsiadujące z Setem. Ponadto to grający Setem rozpatruje efekty wrogich Kocich Mumii, Mumii i Mumii Faraona, które zostaną zabite w sąsiedztwie Seta.

Podczas rozgrywek przeciwko Ra, jeśli Set sąsiaduje z Opromienioną jednostką, grający Setem otrzymuje premię Uwielbienia za Dominację lub wygraną Bitwę w regionie z Opromienioną jednostką.

Poruszanie Seta podczas Konflikty:

- Jeśli podczas Konflikty Set porusza się w efekcie użycia mocy *Żądny Obelisków*, sąsiedztwo z jednostkami przeciwników może się zmieniać. Oznacza to, że zmienia się również kontrola nad jednostkami, które podczas ruchu Seta znajdują się lub przestaną się znajdować w jego sąsiedztwie.
- Set może przesunąć sąsiadujące z nim jednostki przeciwników za pomocą efektu mocy *Żądny Obelisków*. Jednak w momencie, gdy jednostka przeciwnika zostanie odsunięta od Seta, kontrola nad tą jednostką wraca do jej pierwotnego właściciela. Może to spowodować, że gracz weźmie udział w Bitwie, w której wcześniej nie był obecny. Jeśli Set również się porusza i ponownie stanie obok tej jednostki, ponownie będzie ona traktowana jako należąca do Seta.
- Gdy poruszony w efekcie użycia mocy *Żądny Obelisków* Set znajdzie się w sąsiedztwie jednostek przeciwników, te jednostki zaczynają liczyć się jako należące do Seta, a nie do pierwotnego właściciela. Może to spowodować, że gracz nie weźmie udziału w Bitwie, w której był wcześniej obecny. Może się nawet zdarzyć, że Bitwa w ogóle nie będzie rozpatrywana, w przypadku gdyby w efekcie takiego ruchu Set stał się jedynym graczem z jednostkami w danym regionie i go zdominował.

- Jeśli kilku graczy w Bitwie ma możliwość skorzystania z mocy *Żądny Obelisków*, używają jej w odwrotnej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od tego z nich, który ma najniższy poziom Uwielbienia. Kiedy nadejdzie ich kolej, aby skorzystać z tej mocy, mogą przesuwać jednostki tylko wtedy, jeśli nadal mają co najmniej 1 swoją jednostkę w regionie tej Bitwy. Oznacza to, że jeśli Set porusza się i przejmie kontrolę nad wszystkimi jednostkami przeciwnika w danym regionie, ten przeciwnik nie może już użyć mocy *Żądny Obelisków*, nawet jeśli wcześniej miał jednostki w tym regionie.



Wersja polska: Zespół Portal Games, ul. Henryka Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polska 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 jakies 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/>