

Göttliche Intervention



Kampf (3x/3x):

Plus 1 oder 2 Stärke im Kampf



Kampf (3x/2x):

Plus 1 oder 2 Schaden im Kampf



Kampf (3x/2x):

Plus 1 oder 2 Schutz im Kampf



Tagphase (4x):

Eine gegnerische Einheit zerstören.



Tagphase (2x):

Zwei Gebetspunkte erhalten.



Tagphase (4x):

Zwei eigene Einheiten der Stadt oder einer eigenen Truppe hinzufügen.



Tagphase (2x):

Jeder Gegner verliert einen Gebetspunkt. Du erhältst einen Gebetspunkt.



Tagphase (3x):

Teleportiert eine Truppe zu einem Obelisk. (In der Bewegungsaktion spielen)



Tagphase (1x):

Ignoriere die Mauern einer Stadt. (In der Bewegungsaktion spielen)



Gegnerzug (2x):

Eine GI Karte des Gegners nutzlos erklären. (Nicht im Kampf)



Gegnerzug (1x):

Kampf findet nicht statt, man zieht seine Einheiten ohne Verlust ins Nachbarfeld

Rote Fähigkeitsplättchen



Kampf (2x):

Plus 1 Stärke wenn man angreift



Tagphase (1x):

Teleportieren als Bewegungsaktion kostet -1 Gebetspunkt



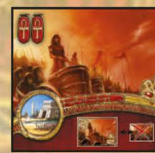
Tagphase (1x):

Plus einen Bewegungspunkt in der Bewegungsaktion.



Kampf (1x):

Plus 1 Schaden.



Tag (1x):

Eine eigene Kampf-karte durch die Spezialkarte ersetzen.



Tag (1x):

Eigene Truppen ignorieren fremde Stadtmauern.



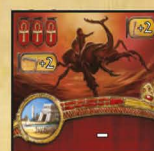
Tag (1x):

Bewegungsaktion vom Obelisk aus kann Truppen teleportieren.



Tag (1x):

1en zusätzlichen Aktionsanzeiger nehmen.



Tagphase (1x):

Truppe erhält +2 Bewegung und +2 Stärke.



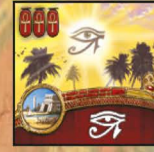
Kampf (1x):

Dauerhaft +1 Stärke im Kampf.



Kampf (1x):

Für jede abgeworfene GI-Karte +1 Stärke (nach Karten aufdecken).



Tagphase (1x):

Einmalig einen dauerhaften Siegpunkt nehmen.



Tagphase (1x):

Truppe erhält + 1 Bewegung, + 2 Stärke und +2 Schaden.



Tagphase (1x):

Vor einem Kampf werden 2 gegnerische Einheiten zerstört.



Tagphase (1x):

Truppe erhält +1 Bewegung und +2 Stärke; Stadtmauern werden ignoriert.

Rundenablauf

A - Nacht (Vorbereitungsphase):

- Verteilen von Gebetspunkten (2 pro Spieler plus zusätzliche durch Fähigkeiten)
- Verteilen der Karten „Göttliche Intervention“ Jeder Spieler zieht 1 Karte (Kein Kartenlimit)

· Auswirkung der Nacht-Fähigkeiten

- Festlegung der Zugreihenfolge; Spieler mit den wenigsten SP bestimmt die neue Reihenfolge. Bei Gleichstand der, der früher an der Reihe war.

B - Tag (Aktionsphase):

- Benutzen der Aktionsanzeiger (im Wechsel)
 1. Beten (Zwei Gebetspunkte erhalten)
 2. Eine Pyramide beliebig oft erhöhen (Kosten = neue Stufe addiert [1 auf 3 = 5 GP])
 3. Fähigkeitsplättchen kaufen (Pyramide muss die erforderliche Stufe haben und GP müssen bezahlt werden)
 4. Rekrutieren (X GP = X Einheiten; beliebig auf die EIGENEN Stadtbezirke verteilen)
 5. Bewegen/Angreifen
 - A: Bodentransport (1 Schritt benachbart ziehen)
 - B: Schiffstransport (1 Schritt über Nil [Pfeile])
 - C: Teleport von Pyramide zum Obelisk (2 GP)

- Verteilen von Gebetspunkten und der dauerhaften Siegpunkte auf dem Spielplan (z.B. 2 Tempel = 1 SP)

LIMITS:

- Maximal 5 Einheiten pro Feld (Ausnahme durch Fähigkeiten)
- Maximal eine Kreatur pro Feld/Truppe (zählt nicht für das Einheitenlimit)
- Maximal 11 Gebetspunkte (GP)
- Man darf niemals 2 gleiche Fähigkeitsplättchen besitzen (auch nicht unterschiedlicher Farbe)
- Auf Aktionsfelder nur ein Anzeiger und in jeder der drei Reihen muss einer am Ende liegen.

Blaue Fähigkeitsplättchen



Tagphase (2x):
Beim rekrutieren erhält man 2 Einheiten mehr.



Kampf (2x):
Als Verteidiger erhält man +2 Stärke



Tagphase (1x):
Einheitenlimit nun auf 7 angehoben.



Tagphase (1x):
Truppe erhält +1 Bewegung, +1 Stärke und +1 Schutz.



Tagphase (1x):
Eine eigene Kampfkarte durch neue ersetzen.



Kampf (1x):
Truppe erhält +1 Bewegung; zusätzlich werden fremde Kreatureffekte im Kampf aufgehoben.



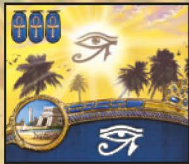
Kampf (1x):
Alle Truppen erhalten +1 Schutz im Kampf



Kampf (1x):
Ein Siegpunkt wenn man einen Kampf defensiv gewinnt.



Kampf (1x):
Gegner muss seine gespielte Kampfkarte zeigen bevor man legt.



Tagphase (1x):
Einmalig einen Siegpunkt erhalten.



Nachtphase (1x):
Vier Einheiten dürfen beliebig zu einer Stadt und/oder einer Truppe zugefügt werden.



Tagphase (1x):
Truppe erhält +2 Stärke; zusätzlich einmalig einen Siegpunkt.



Tagphase (1x):
Oberste Pyramidenstufe als Aktion nutzbar: 1x Rekrutieren und 1x Bewegung

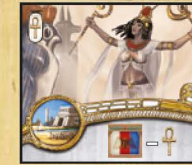


Tagphase (1x):
Dauerhaft einen Aktionsanzeiger zusätzlich erhalten.

Weißer Fähigkeitsplättchen



Tagphase (2x):
Bei der Gebetsaktion erhält man nun 3 GP anstatt wie normal 2 GP.



Tagphase (2x):
Jeder kauf eines Fähigkeitsplättchens kostet 1 GP weniger.



Tagphase (1x):
Jede Erhöhung einer Pyramidenstufe kostet 1 GP weniger.



Nachtphase (1x):
Man erhält 2 GP zusätzlich.



Kampf (1x):
Pro getötete feindliche Einheit erhält man 2 GP.



Nachtphase (1x):
Man erhält eine zusätzliche GI-Karte.



Nachtphase (1x):
Kostenlos eine Pyramidenstufe aufstufen.



Nachtphase (1x):
Man darf anstatt 1 GI-Karte zu ziehen, 5 ziehen, dann aber nur eine davon behalten.



Kampf (1x):
Beim Sieg eines Kampfes erhält man sofort 4 GP.



Tagphase (1x):
Einmalig einen Siegpunkt erhalten.



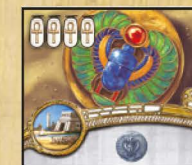
Tagphase (1x):
Bei jeder GP Nutzung zahlt man nun -1 GP.



Nachtphase (1x):
Zusätzlich +5 GP



Nachtphase (1x):
Truppe erhält +1 Stärke und +1 Bewegung; zusätzlich eine GI-Karte mehr ziehen.



Tagphase (1x):
Dauerhaft einen Aktionsanzeiger zusätzlich erhalten.