



## PUNTEGGIO

### Alla fine di ogni Epoca

#### (8) Divinità



Si **scartano** alla fine di un'epoca  
ogni tessera Divinità = **2 punti**

#### (5) Oro



Si **scartano** alla fine di un'epoca  
ogni tessera Oro = **3 punti**

#### (25) Faraoni



Si **conservano** alla fine di un'epoca  
maggioranza = **5 punti**  
minoranza = **-2 punti**

#### (25) Nilo (12) Inondazione



Si **conservano** Si **scartano**  
alla fine di un'epoca  
Con almeno 1 tessera Inondazione:  
ogni tessera Nilo e ogni  
tessera Inondazione = **1 punto**

#### (5x5) Civiltà



Si **scartano** alla fine di un'epoca  
Con zero tessere = **-5 punti**  
Con 3 tessere diverse = **5 punti**  
Con 4 tessere diverse = **10 punti**  
Con 5 tessere diverse = **15 punti**

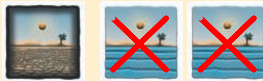
### Catastrofi



(2) **Funerale** = rimuove 2 Faraoni



(2) **Rivolta** = rimuove 2 Civiltà  
(a scelta)



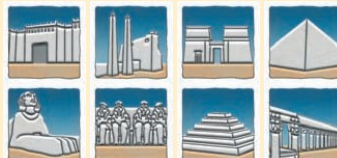
(2) **Siccità** = rimuove 2 tessere  
(prima Inondazioni, poi Nilo)



(2) **Terremoto** = rimuove 2  
Monumenti (a scelta)

### Solo alla fine della Terza Epoca

#### (5x8) Monumenti



Si **conservano** alla fine di un'epoca  
1, 2, 3, 4, 5, 6 tessere diverse = **1, 2, 3, 4, 5, 6 punti**  
7 tessere diverse = **10 punti**  
8 tessere diverse = **15 punti**  
ogni set di 3, 4, 5 tessere uguali = **5, 10, 15 punti**

#### (16) Soli



Somma più alta  
= **5 punti**

Somma più bassa  
= **-5 punti**



## PREPARAZIONE

I giocatori ricevono due tavolette di valore 5 e un gruppo di Soli:

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
<b>Gruppo 1</b>	9-6-5-2	13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
<b>Gruppo 2</b>	8-7-4-3	12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
<b>Gruppo 3</b>		11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
<b>Gruppo 4</b>			10-9-5	13-10-5
<b>Gruppo 5</b>				12-11-6

Inizia il giocatore che possiede il Sole con il valore più alto.

## TURNODI GIOCO

Il giocatore di turno può eseguire 1 azione solo se ha ancora Soli a faccia in su:

- **Pescare 1 tessera (180 in totale)**
- **Usare le tessere Divinità:** Il giocatore scarta 1 o più tessere Divinità e prende un numero corrispondente di tessere dal percorso delle Aste
- **Invocare Ra:** Viene avviata un'asta

## AVVIO DI UN'ASTA



- **Quando il giocatore attivo invoca Ra**

Se tutti gli altri passano, il giocatore attivo deve fare un'offerta

- **Quando il giocatore attivo pesca una tessera Ra (30 in totale)**

Tutti possono passare. Se tutti passano, le tessere restano in gioco



- **Quando l'area delle aste è piena**

Tutti possono passare. Se tutti passano, le tessere nel percorso delle aste vengono scartate

## SVOLGIMENTO DI UN'ASTA

- Inizia il giocatore alla sinistra del giocatore attivo
- Il maggior offerente prende tutte le tessere e il Sole al centro del tabellone
- Il Sole offerto dal vincitore dell'asta è posto al centro del tavolo
- Il Sole preso va nell'area del giocatore a faccia in giù

## FINE DI UN'EPOCA

- **Quando il percorso di Ra è pieno**

L'Epoca termina immediatamente senza ulteriori aste.  
Tutte le tessere vengono scartate da entrambi i percorsi

- **Quando tutti i Soli dei giocatori sono a faccia in giù**

Tutte le tessere del percorso di Ra vengono scartate

Dopo l'assegnazione dei punti, tutti i Soli sono di nuovo capovolti a faccia in su.

Inizia l'Epoca successiva il giocatore che possiede il Sole con il valore più alto.

Il gioco termina alla fine della terza Epoca.

Il giocatore con più punti è il vincitore.

In caso di parità vince il giocatore che possiede il Sole con il valore più alto.