

ORDINE DEL TURNO

FASE NOTTE (il gioco inizia con questa fase)

- Ogni giocatore ottiene 2 ♀.
- Ogni giocatore ottiene 1 carta ID.
- Risolvere le tessere potere con i simboli Notte.
- Determinare l'ordine di turno (saltare il primo turno di gioco e ogni volta se si usa la fase Alba).

FASE ALBA (TA SETI)

A partire dall'ultimo giocatore in ordine contrario a quello del turno, ogni giocatore gioca una carta combattimento e ne scarta un'altra, ed eventualmente spende quanti segnalini alba desidera.

Il giocatore con il valore di comando più alto deciderà per primo la propria posizione nel turno, poi il secondo e così via. In caso di parità, il giocatore che ha giocato prima nell'ultimo turno decide per primo.

FASE GIORNO

I giocatori eseguono le azioni piazzando i Segnalini Azione sugli spazi vuoti della propria piramide. All'inizio di una nuova fase giorno si riprendono i segnalini dalla piramide. Deve esserci almeno un segnalino in ognuno dei 3 livelli della piramide. I segnalini azione argento e oro devono essere piazzati direttamente dopo un normale segnalino azione nello stesso turno e non possono essere giocati singolarmente.

Azioni

Movimento

1. **Ta-Seti:** muovi un sacerdote lungo il cammino per Ta Seti, solo dopo esegui la normale azione di movimento.
2. Muovi un qualsiasi numero di unità di una truppa.
Il teletrasporto (costa 2♀) può essere fatto all'interno di un'azione di movimento da una piramide verso un qualunque obelisco, ma non conta tra i movimenti dell'azione. Puoi muovere, usare il teletrasporto e muovere nuovamente (e così via) finché hai abbastanza ♀ e movimenti in una sola azione di movimento. Per entrare dentro la città di un altro giocatore, la truppa deve iniziare l'azione di movimento nella regione immediatamente adiacente alle mura, a meno il suo controllore non possieda la tessera potere o la carta ID "cancelli aperti".
Muovere in una regione dove si trova una truppa di un altro giocatore conclude immediatamente l'azione di movimento e inizia quella di combattimento.

Reclutamento

Recluta unità nella tua città, ognuna costa 1♀. Per ogni regione e distretto cittadino il limite massimo di unità è 5. Eventuali creature nella riserva dei giocatori possono essere rimesse sul tabellone, all'interno di una truppa in un distretto cittadino, durante questa azione. Per ogni azione di reclutamento solo una creatura può essere posizionata dalla riserva sul tabellone.

Ta-Seti: se hai dei sacerdoti tra la riserva delle unità, puoi reclutarli come le altre unità, ma non possono essere l'unica unità di una truppa.

Innalzare una piramide

Il costo in ♀ è uguale al prossimo livello della piramide. Questa può essere elevata di più livelli durante una singola azione, sommando i costi dei vari livelli (dal livello 0 all'1 il costo è di 1♀. Dal 2 al 4 di 7♀).

Ogni piramide al livello 4 garantisce al suo controllore un punto vittoria temporaneo.

Pregare

Ottieni 2♀.

Comprare una tessera potere

Paga X♀ per comprare una tessera potere del colore di una piramide che controlli e non superiore al livello di quella. Il costo in ♀ è pari al livello della tessera potere.

Puoi controllare le piramidi di altri giocatori occupandole e sfruttarle per comprare tessere potere. Le creature comprate possono essere immediatamente inserite in una truppa presente in città.

ULTIMA PARTE DELLA FASE GIORNO (FASE TRAMONTO)

Quando tutti i giocatori hanno piazzato i propri segnalini azione, risolvi le seguenti azioni:

- Il giocatore che controlla il Tempio del Delta può eliminare un'unità e rimetterla nella riserva per ricevere 5♀.
- I giocatori che controllano gli altri templi ottengono 2 o 3♀ in base al tempio controllato, per ogni tempio controllato.
- Il giocatore che controlla il Santuario di Tutti gli Dei può eliminare 2 unità e rimetterle nella riserva per ottenere un Punto Vittoria Permanente.
- I giocatori che controllano 2 o più templi ottengono un Punto Vittoria Permanente. Il Santuario di Tutti gli Dei non è un tempio.

BATTAGLIA

Una battaglia inizia quando una truppa di un giocatore entra in una regione dov'è presente una truppa di un altro giocatore. Se un giocatore controlla un distretto della tua città, puoi reclutare in quel distretto e iniziare immediatamente una battaglia.

1. Determinare il valore di comando iniziale dell'attaccante e del difensore;
2. Entrambi scelgono una carta battaglia coperta e ne scartano un'altra. Si possono giocare quante carte ID si desidera ponendole sotto la carta battaglia giocata.
3. Si scoprono le carte battaglia e le eventuali carte ID e si calcola la forza, il danno e la difesa di entrambi. Il giocatore con il valore di forza più alto vince la battaglia. In caso di parità, vince il difensore. Si applicano poi i danni non parati da difesa e si ripongono le unità nelle rispettive riserve.
4. Il perdente decide se ritirarsi o richiamare le proprie unità. In caso di ritirata il vincitore decide una regione adiacente a quella dove si è svolta la battaglia dove porre la truppa del perdente. La regione non può essere già occupata.
5. Se il perdente decide di richiamare le proprie unità, le ripone tutte nella riserva e guadagna 1♀ per ogni unità richiamata. A questo punto anche l'attaccante può, se lo desidera, richiamare le proprie unità secondo lo stesso procedimento.
6. Se il vincitore è l'attaccante e almeno una sua unità è sopravvissuta allo scontro, ottiene un Punto Vittoria Permanente.
7. **Ta-Seti:** il giocatore che ha perso lo scontro o che ha perso tutte le unità riceve un segnalino alba. Ogni giocatore può ricevere un solo segnalino alba per battaglia.

TESSERE POTERE E ABILITÀ DEI SACERDOTI PROMO



AURA PROTETTIVA

Le tue truppe non possono essere danneggiate in alcun modo fuori da una battaglia.



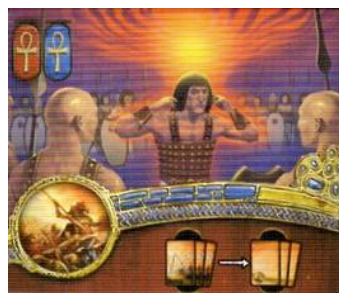
SPEDIZIONE NOTTURNA

Durante la fase Notte puoi muovere uno dei tuoi sacerdoti lungo il cammino per Ta-Seti alla destinazione successiva. Non ottieni i bouns tra le località, né puoi prendere oggetti o abilità presenti nel villaggio di arrivo.



REMINESCENZA

Alla fine di una battaglia, se il tuo avversario ha giocato almeno una carta ID, puoi sceglierne una e metterla nella tua mano.



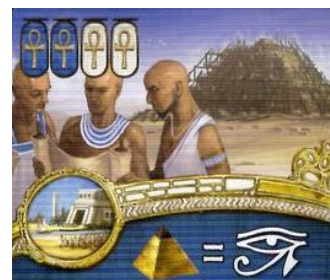
PREVEGGIENZA DIVINA

Il tuo avversario deve rivelarti le carte ID che intende giocare in battaglia prima che tu scelga le tue carte battaglia e ID.



RINNOVAMENTO

Durante la fase Notte, prima che le carte ID vengano distribuite, puoi scartare un qualsiasi numero di carte ID e pescarne lo stesso numero più uno.



DISCEPOLO DI PTAH

Ogni piramide sotto il tuo controllo ti garantisce il Punto Vittoria Temporaneo al livello 3 anziché al livello 4.



PIETÀ

All'inizio della fase Notte ottieni un Punto Vittoria Permanente se controlli almeno 2 templi.



IMMUNITÀ

Questa truppa non può ottenere danno fuori dalla fase battaglia.



OFFERTA

Dopo una battaglia, ottieni un ♀ per ogni unità nemica che hai distrutto in questa battaglia.