

## Spelmateriaal

- 1 speelbord 'Tafel der Goden' (bestaande uit 5 gebieden + 1 actierad)
- 1 speelbord 'Piramide van de tijd'
- 30 vaastegels
- 1 startspelermarker
- 1 faraomarker
- 1 richtingaanwijzer
- 120 hulpbrongtegels (vierkantig)
- 1 offergavebuidel
- 40 offergavetegels (vijfhoekig)
- 30 handwerkerkaarten
- 26 edelkaarten
- 40 houten speelstukken (5 grote schijven, 5 blokjes, 30 kleine schijven)
- 5 verradersporen
- 1 scorebloc

**Opmerking :** De hiernavolgende spelopbouw en afbeeldingen gelden voor spelpartijtjes met 3 tot 5 spelers. De nodige aanpassingen voor een spel met 2 of voor het solospel kan men vinden op pagina 8.

## 1 speelbord 'Tafel der Goden'

De vijf grote gebieden van de 'Tafel der Goden' moeten toevallig tot één cirkel worden samengesteld in het midden van de tafel. Het actierad wordt in het midden van deze cirkel gezet en gebruikt om de gebieden te bevestigen. Het bovenste deel van het actierad moet vrij draaibaar zijn zonder dat de rest van het speelbord wordt bewogen.

## 1 speelbord 'Piramide van de tijd'

Dit speelbord wordt naast de 'Tafel der Goden' gelegd.

## 30 vaastegels

Alle vaastegels worden zeer grondig gemixt en als een verdeckte voorraad in de buurt van de piramide gelegd. Er worden zoveel vazen blootgelegd als er deelnemende spelers zijn.

## 1 richtingaanwijzer

Deze marker wordt zichtbaar voor alle spelers met een toevallige zijde naar boven neergelegd. Deze marker geeft aan in welke richting het actierad tijdens het spel zal draaien.



faraomarker



## 1 startspelermarker en 1 faraomarker

Een startspeler wordt geloot. Deze speler legt de startspelermarker voor zich neer. De faraomarker wordt naast de 'Piramide van de tijd' gelegd.



startspelermarker

## 5 grote schijven, 5 blokjes en 30 kleine schijven

Elke speler kiest een kleur en neemt de acht bijbehorende houten markers. Elke speler legt zijn grote schijf op het eerste veld van het rondenspoor van de 'Piramide van de tijd'. Elke speler plaatst zijn houten blokje in het gebied van de grafkamer , links naast het eerste niveau van het bouwpad. Elke speler legt één van zijn kleine schijven onder elk spoor in het Nijlgebied , Elke speler legt de laatst overgebleven schijf voor zich neer om zijn kleur aan te geven.






## 120 hulpbrontegels

Er worden zes hoopjes vierkante hulpbrontegels (van elke kleur één) naast het speelbord klaargelegd.




## 1 offerbuidel en 40 offergavetegels


Alle offertegels worden in de offerbuidel gestopt en men legt deze buidel in de buurt van het offergavegebied . Trek zoveel sets van telkens twee vijfhoekige tegels uit de buidel als er spelers in het spel zijn plus één en leg deze sets op de daarvoor bestemde velden van het offergavegebied (in een spel met drie spelers dus vier sets). Trek vervolgens zoveel extra offergavetegels als er sets zijn en leg deze op de bonuszone in het midden van het offergavegebied.



## 26 edelkaarten

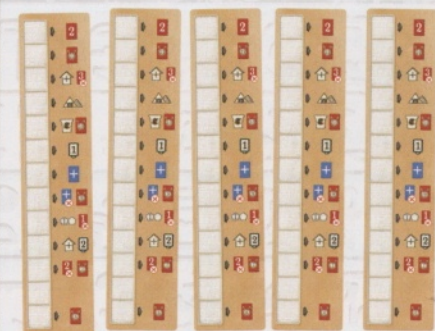
Deze kaarten worden zeer grondig gemixt en als een verdeckte stapel in de buurt van het edelgebied gelegd . Leg telkens één edelkaart open in elk van de drie velden van dit gebied.

## 30 handwerkerkaarten

Deze kaarten worden zeer grondig gemixt en als een verdeckte stapel in de buurt van het handwerkgebied gelegd . Leg telkens één edelkaart open in elk van de vier velden van dit gebied.


## 5 verradersporen

Deze sporen worden alleen gebruikt in de solovariant (zie pagina 8).



## Vóór het begin van het spel

Beginnend met de rechterbuurman van de eerste speler en verder, tegen de wijzers van de klok in, vervult elke speler de drie volgende stappen :

- Hij trekt twee edelkaarten, kiest er één uit en legt die open voor zich neer. Dit is zijn startedele. De capaciteiten van de edelen zijn beschreven op pagina 10.
- Hij kiest één van de beschikbare vazen uit die onder de piramide van de tijd zijn blootgelegd en neemt de drie hulpbronnen die op de vaas staan uit de voorraad en legt de vaas dan op de aflegstapel..
- Hij neemt twee zilverfiches uit de voorraad .

Alle edelen, die niet werden gekozen, worden terug gemixt in de stapel van de edelen. De vazen die door de spelers werden gekozen, worden vervangen door precies evenveel nieuwe. Het spel kan nu beginnen.

## Beginnermodus

Voor het eerste spel raden wij aan om de startedele op de volgende wijze te kiezen: sorteert de vijf schrijverskaarten uit de stapel, mix deze verdeckt en deel aan elke speler er één uit: dit is de startedele.

Opmerking : De spelers kunnen uiteraard zelf beslissen of ze deze beginnersmodus gebruiken ofwel het spel spelen in de normale spelmodus.





## Doel van het spel

Het doel is aan het einde van het spel de meeste prestigepunten (PP) te bezitten. Men moet zijn hulpbronnen slim beheren om het meeste uit de acties van de 'Tafel der Goden' te halen: een prachtige grafkamer bouwen, zich omringen met krachtige edelen, handwerkers in dienst nemen, offers brengen en vooruitgaan in het Nijlgebied. Deze acties voldoen aan de rituele eisen van de goden en leveren prestige op!

Het belangrijkste element is het centrale rad dat de toegangskosten voor elke actie bepaalt.

## Spelverloop

Een spelpartijtje PHARAON verloopt in vijf rondes. Te beginnen met de startspeler komen alle spelers in elke ronde na elkaar, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. De actuele ronde wordt telkens voortgezet tot alle spelers passen.

De speler die aan de beurt is, kan :

### A. De actie van één gebied uitvoeren of B. Passen

Daarna komt de volgende speler aan de beurt.

## A. De acties van een gebied uitvoeren

De 'Tafel der Goden' bestaat uit vijf gebieden, die door de zuilen der Goden van elkaar zijn gescheiden. De speler kan tijdens zijn speelbeurt één actie in één gebied naar keuze uitvoeren. Hiervoor betaalt hij de **toegangskosten** voor dat gebied en daarna zijn **actiekosten**.

### Toegangskosten




Onder elk gebied toont het actierad een basishulpbron van het spel. Om de actie van een gebied uit te voeren, legt de speler een hulpbron van het vereiste type in één van de vrije velden op het rad. Hulpbronnen kunnen nooit op velden worden gelegd waarop al een tegel ligt. Als er geen vrije plaats meer is, kan deze actie niet langer worden gebruikt voor de rest van de ronde.

**Belangrijk :** de vierde plaats van elk gebied is alleen beschikbaar in een spel met 4 en 5 spelers. Negeer dit veld als er minder spelers deelnemen.

### Actiekosten

Zodra de toegangskosten op het rad zijn betaald, kan de speler de actie van dit gebied uitvoeren. Dan moet hij de actiekosten betalen die in het gebied zijn aangegeven. De hulpbron die zonet is betaald voor toegang tot dit gebied kan altijd worden afgetrokken van de kosten van de actie als deze overeenstemt. Het is vaak raadzaam om ervoor te zorgen dat de **toegangskosten** kunnen worden verrekend met de actiekosten. De betaalde hulpbronnen worden onmiddellijk terug in de voorraad gelegd.



**Voorbeeld :** De actie van het handwerkgebied eist drie identieke hulpbronnen. Herman heeft al 1  uitgegeven om de toegangskosten te betalen zodat hij nog 2 extra  moet geven om de actiekosten te vervullen. Hij had ook 3 gelijke hulpbronnen van een andere kleur in plaats van de 2  kunnen betalen.

## Hulpbronnen

Er zijn vijf verschillende basishulpbronnen die de spelers tijdens het spel ontvangen en uitgeven. Deze hulpbronnen vertegenwoordigen de verschillende domeinen van macht en invloed in het oude Egypte.



Landbouw



Justitie



Koningschap



Bouw



Handel

Extra aan deze vijf basishulpbronnen is er een jokerbron: zilver, symbool van de wijsheid. Deze kan te allen tijde worden gebruikt om één enkele hulpbron te vervangen.



Zilver

De hulpbronsymbolen verschijnen op het spelmateriaal onder twee verschillende vormen :



Een **vierkantig** symbool geeft de **kosten** aan: de speler **betaalt** deze hulpbron.



Een **rond** symbool geeft de **inkomsten** aan: de speler **ontvangt** deze hulpbron.

De spelers bewaren hun eigen hulpbronnen, zichtbaar voor iedereen, voor zich. Als ze een hulpbron ontvangen, nemen ze die uit de voorraad en leggen die voor zich

neer. Als ze hulpbronnen uitgeven, doen ze dat vanuit hun persoonlijke voorraad. Als een hulpbron is uitgeput terwijl een speler geacht wordt een hulpbron te nemen, worden deze inkomsten genegeerd.

### Vazen

Telkens als een speler een vaas ontvangt, neemt hij de drie hulpbronnen die op die vaas zijn aangegeven en legt de vaas op de aflegstapel. Als er geen vaas meer in de voorraadstapel ligt, wordt de aflegstapel gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.





## Acties in detail

Elk gebied op de tafel geeft toegang tot een bepaalde actie. De actiekosten zijn in elk gebied verschillend.



### Offergavegebied

**Actiekosten :** 1 hulpbron naar keuze + 1 extra identieke hulpbron als optie.

Neem één van de nog beschikbare sets met 2 offergavetegels in dit gebied. De speler heeft de mogelijkheid één extra identieke hulpbron te betalen om als voordeel ÉÉN van de bonustegels te ontvangen. Deze bonustegel kan worden genomen ofwel:

- uit de bonuszone
- of toevallig uit de offergavebuidel.

**Voorbeeld :** Maria geeft 1 uit om toegang tot het offergebied te krijgen. De toegangskosten worden van de actiekosten afgetrokken en Maria neemt één set met 2 tegels. Zij besluit om één extra uit te geven om een derde tegel te nemen die ze uit de bonuszone kiest.



Maria had ook 2 identieke hulpbronnen kunnen betalen, naast de toegangskosten, om dezelfde inkomsten te ontvangen.

De sets en bonustegels die door de spelers worden genomen, worden pas aan het einde van een ronde vervangen.

**Altijd geldt:** als een tegel uit de buidel moet worden genomen en deze leeg is, worden alle afgelegde offertegels terug in de buidel gemixt. Als het nog steeds onvoldoende is om aan te vullen, vormt men zoveel mogelijk complete sets met 2 offertegels en legt men de resterende tegel in de bonuszone.

### De 3 soorten offergavetegels



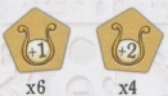
3 van elke soort

Deze tegels kunnen te allen tijde worden uitgegeven om de overeenkomstige hulpbron te vervangen.



3 van elke soort

Deze tegels kunnen te allen tijde worden uitgegeven om de hulpbron naar keuze voor de toegangs- of de actiekosten in het afgebeelde gebied te vervangen.



x6

x4

Deze tegels zijn aan het einde van het spel 1 respectievelijk 2 prestigeepunten waard.



### Edelgebied

**Actiekosten :** 5 verschillende hulpbronnen.



Neem één edele, hetzij van de drie in dit gebied blootgelegde of willekeurig van de stapel. Men legt deze voor zich neer. Er moeten altijd drie open edelen in dit gebied beschikbaar zijn.

Zodra één van de velden leeg is, wordt een nieuwe edele van de voorraadstapel gepakt om het veld weer op te vullen.

Een veld mag niet leeg blijven tenzij de stapel is opgebruikt. Zodra men een edele voor zich heeft, kan men van zijn vaardigheid profiteren, die onderaan de kaart wordt weergegeven.

### De 3 soorten vaardigheden



Men profiteert slechts eenmaal van de vaardigheid als men deze edele ontvangt.



Deze vaardigheid is bestendig en altijd werkzaam.



Deze vaardigheid kan men maar één keer per ronde benutten. Draai de kaart 90° als men ze inzet om aan te geven dan men ze al heeft benut.

Elke edele levert bovendien aan het einde van het spel prestigeepunten op volgens de voorwaarden die zijn aangegeven in de bovenste rand van de kaart.

De vaardigheden van de edelen en de voorwaarden voor de puntenwaardering worden gedetailleerd beschreven op pagina 10.



### Nijlgebied

**Actiekosten :** 2 hulpbronnen.

De speler neemt de inkomsten die onder de gekozen kosten zijn aangegeven.

### De 3 soorten inkomsten



Trek toevallig een vaas



Neem de afgebeelde hulpbron



De speler verplaatst zijn speelsteen één veld vooruit op één van de twee sporen die met de kleur van de pijl overeenkomen. Als er geen kleur wordt weergegeven, kan men een spoor naar keuze kiezen..

**TIP :** Als een pijl twee specifieke kleuren toont, moeten steeds die beide hulpbronnen voor deze actie worden betaald.

Aan het einde van het spel ontvangt elke speelsteen prestigeepunten (PP) in overeenstemming met de positie op zijn spoor.

**Voorbeeld :** Carl geeft 1 uit voor toegang tot het Nijlgebied. Hij zet zijn speelstenen op het blauwe en rode spoor. Hij geeft ook 1 en extra naast de uit om de actiekosten te betalen.



Carl ontvangt en en zet zijn beide speelstenen op de sporen blauw en rood telkens één veld naar boven. Als alternatief had hij ook één van de stenen ofwel op het blauwe of het rode spoor 2 velden kunnen omhoog zetten.





## Handwerkgebied

**Actiekosten :** 3 dezelfde hulpbronnen naar keuze.

De speler **neemt één handwerker** ofwel van de vier blootgelegde of toevallig van de voorraadstapel en legt die voor zich neer en neemt direct de aangegeven hulpbron aan de rechterraand.

Als een vaas is aangegeven, trekt hij die toevallig uit de voorraad en neemt de afgebeelde hulpbronnen. Elke handwerker levert aan het einde prestigepunten op. Er moeten altijd op elk moment vier blootgelegde handwerkers in dit gebied beschikbaar zijn.



Zodra één van deze velden leeg is, wordt een nieuwe handwerker van de voorraad getrokken om de plaats aan te vullen.

Geen enkel veld mag leeg blijven tenzij de voorraadstapel is opgebruikt.



## Grafkameergebied

**Actiekosten :** 2 tot 4 hulpbronnen die op het volgende bouwniveau van de grafkamer is aangegeven.

De speler verplaatst zijn houten blokje naar het volgende bouwniveau van de grafkamer. Aan het einde van het spel ontvang men het aantal prestigepunten dat wordt weergegeven op het niveau dat men hebt bereikt.



6

## B. Passen

Als een speler past, neemt hij zijn speelsteen van de het rondenspoor van de 'Piramide van de tijd'. Hij legt zijn speelsteen op het meest linkse veld van de onderste rij van de piramide, die nog geen speelsteen bevat. Vervolgens kiest hij één van de vazen die beschikbaar zijn onder de piramide en neemt de aangegeven hulpbronnen.



**Voorbeeld :** Filip (geel) past. Hij zet zijn speelsteen uiterst links in de tweede rij omdat de eerste is bezet. Dan kiest hij één van de overgebleven vazen en neemt 1, 1 en 1 uit de voorraad.

Een speler die gepast heeft, kan tot het einde van de actuele ronde **geen actie** meer uitvoeren. Als hij in de ronde opnieuw aan de beurt komt, **verplaatst hij zijn speelsteen** één veld naar rechts in zijn rij. Hij ontvangt vervolgens de inkomsten die in dit veld of in één van de velden links ervan worden weergegeven. Spelers die het laatste veld in hun rij al hebben bereikt, kunnen niet vooruitgaan en geen inkomsten meer ontvangen.

### Voordelen en inkomsten op de 'Piramide van de tijd'



De speler neemt de startspelermarker en komt in de volgende ronde als eerste aan de beurt. Aan het einde levert de marker 3 PP op.



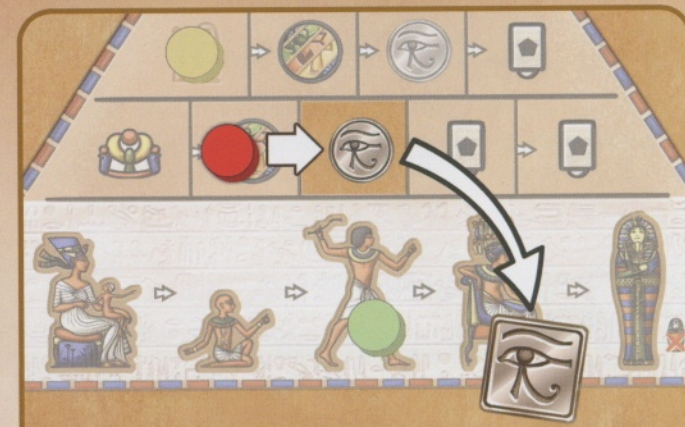
De speler neemt 1 basishulpbron naar keuze uit de voorraad (geen zilver).



De speler neemt 1 zilver uit de voorraad.



De speler neemt 1 offergavetegel ofwel uit de bonuszone in het offergavegebied of toevallig getrokken uit de offergavebuidel.



**Voorbeeld :** Marc (rood) heeft al eerder in de ronde gepast. Als hij opnieuw aan de beurt is, verzet hij zijn speelsteen op de 'Piramide van de tijd' één veld verder. Hij neemt 1 uit de voorraad. Marc had ook een basishulpbron naar keuze kunnen nemen (inkomsten van een vorig veld in zijn rij).



## Einde van de ronde en voorbereiding van de volgende ronde

De ronde eindigt zodra alle spelers hebben gepast. Niemand speelt nog **of gaat vooruit op zijn rij van de piramide**. De speler die als laatste heeft gepast, zet zijn speelsteen op het rondenspoor één veld vooruit in plaats van deze op de piramide te zetten. De speelstenen van de andere spelers worden hierop gestapeld en een nieuwe ronde wordt voorbereid :

- Alle markers die zich op dit moment op het rad bevinden, worden terug in de voorraad gelegd.
- Trek daarna zoveel tegels als er nodig zijn uit de buidel om het offergavegebied te vervullen. Er moeten zoveel sets met 2 tegels zijn als er spelers zijn plus één. Evenveel tegels als sets moeten in de bonuszone in het midden van het offergavegebied liggen. Als de buidel leeg is, worden alle afgelegde offertegels terug in de buidel gemixt. Als het nog steeds onvoldoende is om aan te vullen, vormt men zoveel mogelijk complete sets met 2 offertegels en legt men de resterende tegel in de bonuszone.



## Slotwaardering

Na vijf rondes eindigt het spel en de spelers voeren de slotwaardering door.

Neem het scorebloc en vul voor elke speler alle kolommen in en bereken dan het puntentotaal.



### Eisen van de Goden

De speler gaat voor elk van de vijf Goden na of hij de beide voorwaarden heeft vervuld.

Voor elke God wiens eisen hij compleet heeft vervuld, ontvangt hij de som van de PP die links en rechts van deze God zijn aangegeven. Voor gedeeltelijk vervulde eisen van een God ontvangt men geen punten.

### Edelen

De speler telt de prestigepunten op van al zijn edelen. De voorwaarden van de edelen worden op pagina 10 uitgelegd.



### Handwerkers

De speler telt de prestigepunten op van al zijn handwerkerkaarten.

### Grafkamer

De speler ontvangt de prestigepunten die op het laatste door hem bereikte niveau zijn aangegeven.



### Sporen van het Nijlgebied

Voor elk spoor van het Nijlgebied waarop de speler een speelsteen heeft, ontvangt hij de prestigepunten die op de bereikte rij zijn aangegeven: 0, 3 of 7 PP.

### Hulpbronnen / offergavetegels

De speler ontvangt 1 prestigepunt voor elke hulpbron (inclusief zilver) of offergavetegel die hij nog heeft. Hij telt hierbij de prestigeboni op die op de offergavetegels zijn aangegeven.



### Farao / Startspeler

De speler die de faraomarker bezit, ontvangt 7 prestigepunten.

De speler die de startspelermarker bezit, ontvangt 3 prestigepunten.





**De speler met de meeste prestigepunten wint het spel.** In het geval van een gelijkspel wint van die spelers de speler die de faraomarker bezit of, bij gebreke daarvan, de speler met de meeste hulpbron- en/of offergavetegels voor zich. Als het gelijkspel blijft bestaan, delen deze spelers de overwinning.





### Voorwaarden voor de eisen van de Goden


Elke God verlangt de vervulling van twee voorwaarden, één voor elk van de hem omringende gebieden. Om deze reden vertoont elk gebied links en rechts hetzelfde type voorwaarde.

**2**  Minstens 2 niveaus van de grafkamer hebben gebouwd.

**3**  Minstens 3 uitgestalde offergavetegels bezitten.

**2**  Minstens 2 uitgestalde edelkaarten bezitten.

**3**  Minstens 3 uitgestalde handwerkerkaarten bezitten.

**3**  Een speelsteen hebben op minstens 3 sporen van het Nijlgebied.

**Belangrijk :** om te voldoen aan de voorwaarden van de beide goden die aan hetzelfde gebied grenzen, kan de speler **dezelfde spelelementen niet tweemaal tellen.** Alle spelers kunnen de eis van dezelfde God vervullen.

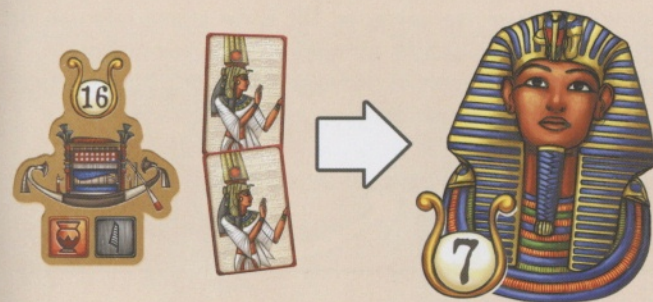


**Voorbeeld :** Om de eisen van deze 2 Goden te vervullen, moet de speler 4 niveaus van de grafkamer gebouwd hebben, 3 offergavetegels bezitten en op 2 sporen van het Nijlgebied een speelsteen hebben. Dit is 16 PP waard. In dezelfde situatie ontvangt een speler die minder dan 3 tegels heeft slechts 6 PP omdat hij alleen de voorwaarden van de onderste God heeft vervuld.



## Farao's opvolger

De eerste speler die zowel **twee edelen** alsook het **derde bouwniveau van de grafkamer** heeft bereikt, wordt de nieuwe farao. Hij legt de faraomarker voor zich neer, die aan het einde van het spel 7 prestigepunten oplevert.



## Eisen van de Goden

De Goden, die op de zuilen tussen de gebieden zijn afgebeeld, stellen vijf eisen, die telkens en dit afhankelijk van de samenstelling van de gebieden, in elk spel kunnen verschillen. Boven elke god bevindt zich links en rechts het aantal prestigepunten en de voorwaarden waaraan moet worden voldaan om ze te ontvangen. Elke god stelt **één unieke en ondeelbare eis.** Als de speler **aan het einde van het spel aan alle voorwaarden** links en rechts **voldoet, is de eis vervuld.** De speler ontvangt dan de som van de prestigepunten die links en rechts van deze God zijn aangegeven. Als een speler slechts **gedeeltelijk** voldoet aan een van de linker- of rechtervoorwaarden, **voldoet hij niet aan de eis** en verdient hij **geen punt** voor deze God.



## Spelregels 2 spelers

Het spel met twee spelers wordt net zo gespeeld als het spel met meerdere spelers met volgende uitzonderingen.

### Vazen onder de 'Piramide van de tijd'

Bij de spelopbouw en als aan het einde van een ronde nieuwe vazen worden blootgelegd drie vazen open onder de 'Piramide van de tijd'.

Aan het begin van het spel en bij elke nieuwe ronde worden de aangegeven hulpbronnen op de vazen, die **niemand heeft gekozen**, op de overeenkomstige velden op het rad geplaatst.



**Voorbeeld:** Herman en Filip hebben beiden in deze ronde gepast en hun vaas gekozen. Ze leggen de hulpbronnen van de niet gekozen vaas op het actierad. 3 velden , en zijn voor de volgende ronde niet beschikbaar. Er zijn nu slechts 2 velden in het rode en slechts 1 veld in het gele gebied beschikbaar.



## Solomodus : De samenzwering van de verrader

*De tijd van de opvolging komt steeds dichterbij, maar sommige edelen in de nabije sfeer van je vader hebben zelf hoge ambities. Het is duidelijk dat één van hen een samenzwering plant om te profiteren van je jeugdige leeftijd om in jouw plaats te regeren.*

In deze spelmodus speelt men solo tegen een virtuele tegenstander: de verrader. Het doel is om de samenzwering te dwarsbomen door het spel te beëindigen met **meer prestigepunten** dan de verrader. Volg de eigen strategie, maar hou ook rekening met de progressie van deze machtige tegenstander.

### Spelopbouw

De spelopbouw is idem als op pagina 2 en 3, er worden slechts twee vazen onder de piramide blootgelegd. Kies een kleur voor de speelstenen van de verrader en leg deze op het spelbord. Plaats de vijf verradersporen toevallig met de heldere kant naar boven naast elkaar. Neem telkens één andere basishulpbron en verdeel deze willekeurig over de vijf sporen. Plaats elke hulpbron onderaan elk spoor op het eerste beschikbare veld. Op deze manier wordt elk spoor toegewezen aan één basishulpbron voor de duur van het spel. Laat naast de verradersporen nog wat ruimte over voor alle spelelementen die de verrader heeft op te slaan.

Neem zoveel vazen, zonder deze te bekijken, als wordt aangegeven onderaan op het uiterst linkse verraderspoor en mix ze in een verdeckte stapel in het speelgebied van de verrader.



Leg in het offergavegebied de drie offertegelsets in de linkerkolom. Trek drie offergavetegels voor de bonuszone in het midden en zorg ervoor dat ze **netjes in één kolom** liggen.



Kies de eigen startedele en één van de beschikbare vazen en neem 2 , precies zoals in een normaal spel. Net als bij de regels voor twee spelers, worden de hulpbronnen op de niet gekozen vaas op de overeenkomstige velden van het rad geplaatst en deze vaas wordt op de aflegstapel gelegd. Dan legt men vervolgens twee nieuwe vazen bloot. Leg de edelkaart die men niet behoudt in het speelgebied van de verrader. Dit is de startedele van de verrader die hem tijdens dit spel vertegenwoordigt.

**Opmerking:** Als men in de beginnersmodus speelt, trekt men een willekeurige schrijver voor de verrader.

Kies of loot wie begint, jij of de verrader. Het spel kan nu beginnen.

### Moelijkheidsgraad van de verrader verhogen

Men kan de moeilijkheidsgraad in de solomodus verhogen door 1 tot 5 verradersporen met de donkere zijde naar boven te leggen. Hoe meer sporen er met de donkere zijde naar boven liggen, hoe moeilijker het is om tegen de verrader te kunnen winnen.

### Spelverloop

Het spelverloop ontwikkelt zich zoals in een normaal spel. Net als een echte tegenstander voert de verrader speelbeurten uit, kan hij ook passen vóór je zelf past en vooruitgaan in de piramide of kan hij doorgaan met spelen nadat jezelf hebt gepast. Wat verandert, is wat deze tegenstander in zijn speelbeurt kan doen.



## Speelbeurt van de verrader

Leg **één vaas** in het speelgebied van de verrader bloot om **zijn speelbeurt uit te voeren**. Leg eerst de hulpbron die onderaan op de vaas staat op het verraderspoor. Leg dan 1 van de beide hulpbronnen in het bovenste deel op het verraderspoor en leg het andere op het actierad. Om het even wat men ook kiest: **alle hulpbronnen van de vaas moeten worden gebruikt**.

### Hulpbron op de sporen plaatsen

Leg de hulpbron op het verraderspoor dat aan de hulpbron is toegewezen (zie spelopbouw solo). Leg ze op het eerste vrije veld, te beginnen van onderaan. Als er symbolen naast het bedekte veld staan, **trede deze bijbehorende effecten onmiddellijk op** (zie effecten rechts). Als een spoor, waarop een hulpbron moet worden geplaatst, vol is, legt men de hulpbron op het volgende spoor rechts. Als men een hulpbron niet op het uiterst rechtse spoor kan leggen, legt men deze op het uiterst linkse spoor.

### Hulpbron op het actierad plaatsen

Leg de hulpbron op een beschikbaar vrij veld in de bijbehorende kolom. Als de drie velden van een kleur al zijn belegd, mag men deze hulpbron niet kiezen om op het rad te leggen.

**Opmerking:** Als voor geen van beide hulpbronnen plaats is op het rad, moeten beide op de verradersporen worden gelegd, te beginnen met de hulpbron links.



**Voorbeeld:** Na de speelbeurt van Herman, legt hij één vaas in het speelgebied van de verrader bloot. Hij legt eerst 1 op het bijbehorende verraderspoor.



Hij moet nu de derde edele van links uit het edelgebied op de aflegstapel leggen.



Herman kiest dan om op het actierad te leggen en dekt hiermee de laatst beschikbare plaats van deze kleur voor de rest van deze ronde af.



Hij is nu gedwongen om op het bijbehorende verraderspoor te leggen. Op deze wijze vervult de verrader de eis van de afgebeelde God en zal aan het einde de passende PP krijgen.

## Effecten van de verradersporen



De verrader verplaatst zijn blokje in het grafkamergebied één stap voorwaarts.



Aan het einde van het spel ontvangt de verrader de prestigepunten voor de eis van deze God.



De verrader neemt de beschikbare edelkaart die overeenkomt met het gegeven getal, beginnend van links, en legt deze voor zich neer. Negeer de inhoud van deze edelkaarten.



Aan het einde ontvangt de verrader het hoogste niveau van prestigepunten voor elke edelkaart die hij bezit, in plaats van de scorevoorwaarden die op de kaart staan vermeld.



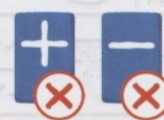
Leg de edele op de aflegstapel die overeenkomt met het aangegeven nummer, beginnend vanaf links. Deze edele wordt niet door de verrader genomen en telt niet mee voor zijn slotwaardering.



De verrader neemt de handwerkerkaart met de hoogste prestigewaarde van de vier in het handwerkgebied en behoudt deze vóór zich. Bij een gelijkspel neemt de verrader de kaart uiterst links.



De verrader neemt de handwerkerkaart met de laagste prestigewaarde van de vier in het handwerkgebied en behoudt deze vóór zich. Bij een gelijkspel neemt de verrader de kaart uiterst links.



Leg de handwerkerkaart met de hoogste of laagste prestigewaarde van de vier in het handwerkgebied op de aflegstapel. Deze handwerker wordt niet door de verrader genomen en telt niet mee voor zijn slotwaardering. Bij een gelijkspel neemt de verrader de kaart uiterst links.



De verrader neemt de door het getal aangegeven set, beginnend van de bovenkant. De verrader behoudt alle offergavetegels die hij neemt vóór zich. Als er geen meer zijn op de plaats die is toegewezen voor de verrader, ontvangt hij niets.



De verrader neemt uit de bonuszone de door het getal aangegeven offergavetegel, beginnend van boven. De verrader behoudt alle offergavetegels die hij neemt vóór zich. Als er geen meer zijn op de plaats die is toegewezen voor de verrader, ontvangt hij niets.



De verrader gaat één veld omhoog op één van de sporen van het Nijlgebied en kiest het spoor dat overeenkomt met de kleur van zijn volste verraderspoor. Bij een gelijkspel kiest hij het spoor uiterst links. Negeer dit effect als de verrader al het hoogste niveau op het bijbehorende spoor heeft bereikt.



De verrader gaat één veld omhoog op één van de sporen van het Nijlgebied en kiest het spoor dat overeenkomt met de kleur van zijn leegste verraderspoor. Bij een gelijkspel kiest hij het spoor uiterst links. Negeer dit effect als de verrader al het hoogste niveau op het bijbehorende spoor heeft bereikt.



## Passen en einde van een ronde

Steeds als men geen vaas voor de verrader kan blootleggen omdat er **geen vaas meer in zijn speelgebied** is, **past** de verrader. De verrader neemt **geen van de beschikbare vazen**. Zoals gewoonlijk plaatst hij zijn speelsteen op de eerste rij van de piramide en beweegt van daaruit verder als hij weer aan de beurt is. Als hij een hulpbron mag kiezen, krijgt hij een toevallige. Als hij een offertegel ontvangt, trekt men één uit de buidel. De verrader benut zijn tegels nooit, maar verdient daarmee prestigepunten aan het einde van het spel.

Steeds als men past, neemt men één vaas naar keuze. Als de verrader nog niet gepast heeft, legt men zijn speelsteen op de eerste rij van de piramide. Als men opnieuw aan de beurt is, ontvangt men de inkomsten zoals in spel voor meerdere spelers. De verrader past alleen als hij in zijn beurt **geen vaas in zijn speelgebied kan blootleggen**.

Zodra beide spelers hebben gepast, wordt een nieuwe ronde voorbereid, zoals in het spel voor meerdere spelers, met deze uitzonderingen:

- Vervolledig het offergavegebied totdat het **drie sets** van telkens twee offergavetegels bevat. De bonuszone in het offergavegebied moet opnieuw worden gevuld zodat deze 3 tegels bevat die in een kolom worden neergelegd.

- Zoals in het spel voor twee spelers worden de op de vazen aangegeven hulpbronnen, die niet werden gekozen, **op de passende velden van het rad** gelegd.
- Er worden **twee nieuwe vazen** blootgelegd (deze stap wordt genegeerd als men zich in de vijfde ronde bevindt).
- Selecteer het verraderspoor, te beginnen van links, dat overeenstemt met het rondenummer van de volgende ronde. Trek zonder te kijken zoveel vazen zoals wordt aangegeven onderaan op dit spoor en leg die verdekt in het speelgebied van de verrader.  
**Voorbeeld** : Als de derde ronde wordt voorbereid, worden er zoveel vazen getrokken als op het derde verraderspoor van links wordt aangegeven.

Aan het einde van de vijfde en laatste ronde volgt nog de slotwaardering.

## Farao's opvolger

De verrader, net zoals de speler zelf, kan de faraomarker winnen als hij de eerste is die aan zijn eisen voldoet, via de edelen die hij voor zich liggen heeft en het bouwniveau dat hij op het bouwpad van de grafkamer heeft bereikt.

## Slotwaardering

De solospeler telt zijn prestigepunten zoals in het normale spel. De verrader telt zijn punten zoals gewoonlijk, gebaseerd op de spelelementen die hij voor zich liggen heeft, met twee uitzonderingen.

### Eisen van de Goden

Elk van de verradersporen toont op een bepaald niveau het symbool van één van de vijf Goden. Als de verrader dit niveau bereikt of overschreden heeft, ontvangt hij de PP voor deze God. Anders scoort hij geen punten voor deze God. Dit vervangt voor hem de voorwaarden die op de gebieden zijn aangegeven.



### Edelen

Bekijk het prestigeniveau per edelkaart die de verrader in elk spoor heeft bereikt met dit symbool. Hij ontvangt dit aantal PP **voor elk van de edelkaarten** die voor hem liggen. Dit vervangt voor hem de voorwaarden die op de edelkaarten zijn aangegeven. Verklaring: In het zeer zeldzame geval dat de verrader niet eens het eerste niveau bereikt, is elk van zijn edelen 6 PP waard.

De **solospeler wint** het spel als hij **meer prestigepunten** heeft dan de verrader. Bij een gelijkstand wint de verrader.

## Overzicht van de edelkaarten

Elke edelkaart toont een getal in de rechterbovenhoek van zijn afbeelding. Hieronder vindt men alle details van de edelkaarten.

### Bestendige vaardigheden



#### Schrijvers [1 à 5]

**Prestigepunten** : de 5 schrijvers werken allemaal op dezelfde manier. Elk van de kaarten is 4 PP waard plus een bonus van +4 PP voor elk van beide goden die het getoonde gebied omringen als men aan de vereisten voldoet.

**Vaardigheid** : de vaardigheid van de schrijvers geeft de speler de toelating om bestendig één van de beide aangegeven hulpbronnen als vervanging voor de andere te gebruiken, alsof het die hulpbron is. Met de schrijver [1], kan men steeds betalen in plaats van of in plaats van .

Toelichting : de hulpbron die moet betaald worden voor de toegangskosten blijft wel die is aangegeven op het actierad. Men kan een offergavetegel uitgeven die één van deze twee hulpbronnen vertegenwoordigt alsof het de andere was.



#### Generaal [6]

**Prestigepunten** : ontvang 7 PP. Men ontvangt +4 PP als men de faraomarker bezit. Men ontvangt + 4PP als men de startspelermarker bezit.

**Vaardigheid** : als men past, gaat men direct op de eigen rij van de 'Piramide van de tijd' één veld voorwaarts en ontvangt de aangegeven inkomsten of respectievelijk voordelen.

Toelichting : als men opnieuw aan de beurt is, verplaatst men zich zoals gewoonlijk één enkel veld verder. Als men als eerste past, neemt men de startspelermarker voordat men deze vaardigheid benut. Er is geen effect als men de laatste is die past.

#### Architect [7], Hogepriesteres [8], Voorman [9] en Korenmeester [10]

**Vaardigheid** : op de aangegeven gebieden kan men te allen tijde een hulpbron naar keuze geven voor de betaling van de toegangskosten op het actierad. Deze hulpbron telt als de eigen kleur in plaats van diegene die op het rad is aangegeven.



#### Rechter [11]

**Vaardigheid** : in het edelgebied kan men altijd met vijf hulpbronnen naar keuze betalen in plaats van met de vijf verschillende die normaal gezien nodig zijn. De toegangskosten worden zoals gewoonlijk betaald.



#### Grootvizier [12]

**Prestigepunten** : ontvang 3 PP. Men ontvangt +3 PP voor elke edele die men bezit, ook voor de grootvizier zelf.

**Vaardigheid** : deze edele bezit geen vaardigheid.



## Vaardigheden éénmaal per ronde



### Arts [13]

**Prestigepunten :** Ontvang 3 PP. Men ontvangt +2 PP voor elke verschillende PP-waarde onder de handwerkerkaarten die men bezit.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men de actie in het handwerkgebied uitvoeren, ook als er geen vrije plaats meer op het actierad beschikbaar is. De toegangskosten moeten wel nog worden betaald.



### Bouwcoördinator [14]

**Prestigepunten :** Ontvang 6 PP. Men ontvangt +2 PP voor elk niveau van de grafkamer die men heeft bereikt.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men de actie in het grafkamergebied uitvoeren, ook als er geen vrije plaats meer op het actierad beschikbaar is. De toegangskosten moeten wel nog worden betaald.



### Hogepriesteres [15]

**Prestigepunten :** Ontvang 6 PP. Men ontvangt +2 PP voor elke offergavetegel die men bezit.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men de actie in het offergavegebied uitvoeren, ook als er geen vrije plaats meer op het actierad beschikbaar is. De toegangskosten moeten wel nog worden betaald.



### Stadhouder [16]

**Prestigepunten :** Ontvang 5 PP. Men ontvangt +3 PP voor elk spoor van het Nijlgebied waarin men het hoogste niveau heeft bereikt.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men de actie in het Nijlgebied uitvoeren, ook als er geen vrije plaats meer op het actierad beschikbaar is. De toegangskosten moeten wel nog worden betaald.



### Wijze vrouw [17]


**Prestigepunten :** Ontvang 3 PP. Men ontvangt +3 PP voor elk spoor van de vijf eisen van de Goden die men heeft vervuld..


**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men een tegel met een basishulpbron ruilen tegen een andere hulpbron naar keuze.

Toelichting : men kan een offergavetegel uitgeven die een basishulpbron toont. Deze vaardigheid kan men ook aanwenden als men past en een vaas kiest.



### Schatbewaarder [18]

**Prestigepunten :** Ontvang 8 PP. Men ontvangt +2 PP voor elk zilver  dat men bezit.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men een tegel met een basishulpbron ruilen tegen één .

Toelichting : men kan een offergavetegel uitgeven die een basishulpbron toont. Deze vaardigheid kan men ook aanwenden als men past en een vaas kiest.



### Tutor [19]

**Prestigepunten :** Ontvang 7 PP. Men ontvangt +1 PP voor elke tegel met een basishulpbron die men bezit.

Toelichting : de offerergavetegels die men bezit en die een basishulpbron tonen komen ook in aanmerking voor deze bonus.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men, als men een vaas ontvangt, een extra basishulpbron uitkiezen en nemen.

Toelichting : deze vaardigheid kan men ook aanwenden als men past en een vaas kiest.



### Diplomaat [20]

**Prestigepunten :** Deze edele levert de speler zoveel prestigepunten op als een andere edele naar keuze die men bezit.

**Vaardigheid :** eenmaal per ronde kan men een vaas, die men zonet heeft ontvangen, op de aflegstapel leggen. In plaats van de afgebeelde hulpbronnen ontvangt men drie basishulpbronnen naar keuze.


Toelichting : deze vaardigheid kan men ook aanwenden als men past en een vaas kiest.



## Onmiddellijk in te zetten vaardigheden



### Hogere ambtenaar [21]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, gaat men op een Nijlspoor naar keuze in totaal tot maximaal drie velden verder en men ontvangt twee  zilver. Deze vaardigheid heeft daarna geen effect meer.




### Hogere ambtenaar [22]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, ontvangt men twee offergavetegels en gaat men op een Nijlspoor naar keuze in totaal tot maximaal twee velden verder. Deze vaardigheid heeft daarna geen effect meer.

Toelichting : deze tegels kunnen zowel uit de bonuszone genomen worden alsook toevallig worden getrokken uit de offergavebuidel.



### Hogere ambtenaar [23]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, ontvangt men één van de neergelegde handwerkerkaarten of men trekt er één van de stapel en neemt één zilver . Deze vaardigheid heeft daarna geen effect meer.

Toelichting : men ontvangt de hulpbronnen en vazen die op de handwerkerkaart zijn afgebeeld.




### Hogere ambtenaar [24]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, ontvangt men één van de neergelegde handwerkerkaarten of men trekt er één van de stapel en men neemt twee bonusofferergavetegels. Deze vaardigheid heeft daarna geen effect meer.

Toelichting : men ontvangt de hulpbronnen en vazen die op de handwerkerkaart zijn afgebeeld. De tegels kunnen zowel uit de bonuszone genomen worden alsook toevallig worden getrokken uit de offergavebuidel.



### Hogere ambtenaar [25]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, gaat men op het bouwpad van de grafkamer één niveau verder en men ontvangt één zilver . De vaardigheid heeft daarna geen effect meer.



### Hogere ambtenaar [26]

**Vaardigheid :** als men deze edele verwerft, gaat men op het bouwpad van de grafkamer één niveau verder en men ontvangt één bonusofferergavetegel. Deze vaardigheid heeft daarna geen effect meer.

Toelichting : de tegels kunnen zowel uit de bonuszone genomen worden alsook toevallig worden getrokken uit de offergavebuidel.





## KORT OVERZICHT

De spelers komen na elkaar, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Een speler kan tijdens zijn speelbeurt :

- Een actie uitvoeren
- Passen

### Een actie uitvoeren

- betaal de **toegangskosten** op het actierad,
  - betaal dan de **actiekosten** van het gebied.
- De **toegangskosten** kunnen van de **actiekosten** worden afgetrokken.


### Passen

- Neem één van de beschikbare blootgelegde vazen,
- plaats de eigen speelsteen op de piramide
- ontvang de inkomsten als men terug aan de beurt komt.

### Einde van een ronde

Zodra alle spelers hebben gepast, eindigt de ronde.

### Nieuwe ronde voorbereiden

- Verwijder alle tegels van het rad en leg ze op de aflegstapel,
- vul het offergavegebied opnieuw aan,
- draai het actierad één slag in de richting die door de richtingsmarker wordt aangegeven,
- leg nieuwe vazen bloot (negeer dit voor de opbouw van de vijfde ronde),
- draai alle edelkaarten die de vaardigheid  tonen naar hun normale positie.

### Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde ronde. De speler met de meeste prestigepunten (PP) is de winnaar. In het geval van een gelijkspel wint van die spelers de speler met de faraomarker of indien dit niet van toepassing is, de speler die de meeste hulpbronnen en/of offergavetegels bezit. Als er dan nog een gelijkspel heerst, zijn er meerdere winnaars.

## Dankbetuiging

De ontwerpers bedanken Le FLIP van Parthenay voor hun steun aan Pharaon, Clément voor zijn vertrouwen in dit project en Seb en Christine voor hun faraonische werk aan de game. Christine bedankt Clément en Sébastien voor het hernieuwde vertrouwen, haar vader en moeder, van wie ze heel veel houdt, en Maël voor de steun gedurende het hele project. Catch Up Games bedankt Sylvain, Henri en Christine. Le Shruburo, Maël, Matthieu, Fred, Alex, Laurent, Seb, Denis, JB en alle andere vrienden die ons hebben geholpen met het testen van het spel of met het proeflezen.

## Overzicht van de symbolen

	Betaal een hulpbron landbouw.		Het handwerkergebied.
	Betaal een hulpbron bouw.		Het grafkamegebied.
	Betaal een hulpbron handel.		Het Nijlgebied.
	Betaal een hulpbron koningschap.		Het edelgebied.
	Betaal een hulpbron justitie.		Het offergavegebied.
	Betaal een hulpbron naar keuze.		Een God die het handwerkgebied omringt.
	Ontvang een hulpbron landbouw.		Een God die het grafkamegebied omringt.
	Ontvang een hulpbron bouw.		Een God die het Nijlgebied omringt.
	Ontvang een hulpbron handel.		Een God die het edelgebied omringt.
	Ontvang een hulpbron koningschap.		Een God die het offergavegebied omringt.
	Ontvang een hulpbron justitie.		Eén van de vijf Goden op het speelbord.
	Ontvang een hulpbron naar keuze.		
	Ontvang één zilver, symbool van de wijsheid. Dit is de jokerhulpbron.		
	Ontvang een toevallig getrokken vaas.		De speler schuift zijn speelsteen één veld omhoog op één van de beide sporen die met de kleur van de pijl overeenkomen...
	De startspelermarker.		... of op een spoor naar keuze.
	De faraomarker.		Een spoor in het Nijlgebied waarop men minstens het eerste veld heeft bereikt.
	Ontvang een offergavetegel ofwel van de beschikbare in de bonuszone van het gebied ofwel getrokken uit de buidel.		Een spoor in het Nijlgebied waarop men minstens het derde veld heeft bereikt.
	Een offergavetegel.		Een niveau op het bouwpad van de grafkamer.
	Een handwerkerkaart.		Het actierad.
	Een edelkaart.		De piramide van de tijd.