

THE ESOTERIC ORDER OF GAMERS

THE ESOTERIC ORDER OF GAMERS

CONTEÚDO DE JOGOS HÁ

10 ANOS!

Dedicado a jogos de tabuleiro temáticos. **Resumos de regras, relatos de partidas, análises, entrevistas, tutoriais e projetos de organizadores em foamboard** - e muito mais.

ORDEROFGAMERS.COM

FIQUE POR DENTRO!

YOUTUBE
EsotericOrderGamers

TWITTER
@EOGamers

FACEBOOK
EOGamersFB

INSTAGRAM
orderofgamers

SIM, É GRÁTIS... MAS...

Sou Peter (Universal Head). Há 10 anos, crio meus conhecidos **resumos de regras** e vídeos divertidos e informativos sobre jogos de tabuleiro.

Isso exige tempo, dinheiro e muito trabalho, e **preciso do seu apoio** para continuar. Se este material é útil e você gosta do meu conteúdo, considere **fazer uma doação** ou **apoiar-me regularmente no Patreon** e aproveitar os benefícios de fazer parte da comunidade EOG!

DOAR
orderofgamers.com/shop/single-offering

PATREON
patreon.com/esotericorder

v1.1

Jun. 2022

Jogo: **Ankh: Deuses do Egito**

Editora: **CMON (2021)**

Página 1: Resumo de regras - frente

Página 2: Resumo de regras - verso

Página 3: Consulta rápida (imprima 2 cópias)

Página 4: Poderes, cartas, deuses e Guardiões - frente (2 cópias)

Página 5: Poderes, cartas, deuses e Guardiões - verso (2 cópias)

Edição em Português Brasileiro

Tradução não oficial feita para o ComparaJogos.com.br.

Resumo e diagramação originais de Peter Gifford (“Universal Head”), The Esoteric Order of Gamers.

Terminologia conferida com o manual brasileiro.

Este material destina-se apenas ao uso pessoal de quem já possui o jogo, como referência adicional. A The Esoteric Order of Gamers não reivindica direitos da editora ou dos titulares de direitos autorais e não obtém benefício financeiro com este material. A arte do jogo pertence à editora e é usada sem autorização. **Este PDF não pode ser republicado on-line, vendido ou usado para qualquer finalidade que não seja o uso pessoal.**

Para design gráfico de qualidade no seu próximo projeto, visite universalhead.com

Criado por Peter Gifford “Universal Head”
The Esoteric Order of Gamers

ANKH
GODS OF EGYPT

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe um deus e pega seus componentes: **miniatura do deus, 6 Guerreiros, Tabuleiro do Deus, Tabuleiro de Fusão, Fichas de Ankh**, conjunto de **7 Cartas de Batalha** e **Carta de Auxílio ao Jogador**.

Rá recebe as **3 Fichas de Sol**; Osíris, as **3 Fichas de Submundo**; Amon, a **Ficha de Amon**.

Cada jogador começa com **1 Ficha de Seguidor**. Forme uma reserva geral com as restantes. Seguidores são ilimitados: use substitutos se acabarem.

Coloque 6 Fichas de Ankh nos espaços da linha inferior do seu Tabuleiro do Deus. Mantenha as demais perto de você, em sua reserva pessoal.

Sorteie o **primeiro jogador** (ou escolha quem tem mais gatos). Os demais jogam em sentido horário.

Em ordem inversa de turno, começando pelo último jogador, empilhem suas Fichas de Ankh de plástico no espaço inicial da **Trilha de Devoção**. A ficha do primeiro jogador fica no topo, com mais Devoção; as demais ficam abaixo, em ordem.

Coloque os **4 Marcadores de Ação** nos espaços iniciais das trilhas do **Tabuleiro Central** correspondentes ao número de jogadores. Coloque o **Marcador de Evento** no primeiro espaço da **Trilha de Eventos**.

Escolham um **cenário** do Livro de Cenários, por acordo ou sorteio. Ele deve comportar o número de jogadores.

Coloque **Monumentos** (Pirâmides, Templos e Obeliscos), **Fichas de Ordem de Conflito** e **Camelos** (se houver) no tabuleiro conforme a preparação do cenário. Deixe os restantes, junto da **Ficha de Desempate de Batalha**, na reserva geral.

As **Fichas de Ordem de Conflito** pertencem a regiões inteiras, não a espaços específicos do tabuleiro.

Coloque suas miniaturas e Fichas de Ankh (nos Monumentos que controla) conforme o cenário. O primeiro jogador é o jogador nº 1; o jogador à sua esquerda é o nº 2, e assim por diante.

Escolham, por acordo ou sorteio, uma **Carta de Referência do Guardião** de cada nível: 1, 2 e 3. Deixem-nas perto do tabuleiro e coloquem junto delas as miniaturas conforme o número de jogadores:

2 jogadores: 1 Guardião de cada tipo.

3 jogadores: 2 Guardiões de cada tipo.

4 ou 5 jogadores: todos os Guardiões disponíveis de cada tipo (3 de base pequena; 2 de base grande).

Sigam as demais instruções de preparação do cenário.

CONCEITOS BÁSICOS

O mapa tem **3 regiões** e espaços **Férteis** (verdes), de **Deserto** (amarelos) ou de **Água** (azuis). Espaços terrestres ficam vazios ou contêm 1 miniatura ou Monumento. Água normalmente não pode ser ocupada; pertence a todas as regiões adjacentes e é adjacente a todos os espaços ao redor.

Miniaturas e Monumentos são **adjacentes** se seus espaços compartilham uma borda e estão **na mesma região**. Espaços separados por rio ou Camelo não são adjacentes.

Caravanas de Camelos não são miniaturas nem são controladas por jogadores. Há 3 tipos de **Monumento: Obeliscos, Templos e Pirâmides**. Um deus controla um Monumento se houver uma de suas Fichas de Ankh anexada a ele. Cada Monumento só pode ser controlado por 1 deus. Sem ficha, ele é neutro.

Se várias Fichas de Ankh estiverem empilhadas no mesmo espaço da **Trilha de Devoção**, a ordem da pilha indica quem tem mais Devoção: a ficha de cima tem mais; a de baixo, menos. Ao entrar em um espaço ocupado, uma ficha sempre vai para o topo da pilha.

Quando vários jogadores ganham ou perdem Devoção ao mesmo tempo, resolva em ordem crescente, começando por quem tem menos Devoção.

TURNO

A partida é jogada em **turnos**. No seu turno, realize **1 ou 2 ações**. Às vezes, sua ação também aciona um **evento**. Após resolver totalmente suas ações e qualquer evento, seu turno termina e joga a próxima pessoa em sentido horário.

AÇÕES

Há 4 ações possíveis no seu turno:

Mover Miniaturas
Invocar Miniatura
Ganhar Seguidores
Desbloquear Poder do Ankh

Cada ação tem sua trilha no **Tabuleiro Central**. Para escolhê-la, avance seu marcador 1 espaço para a direita e resolva a ação por completo. Você pode escolher uma ação mesmo sem conseguir resolvê-la.

Se o marcador chegar ao último espaço à direita da trilha (fundo branco), um **evento** é acionado.

Primeiro, resolva totalmente a ação que acionou o evento. Depois, avance o Marcador de Evento 1 espaço para a direita, resolva o evento e devolva o Marcador de Ação ao espaço inicial da trilha, correspondente ao número de jogadores no início da partida. Para lembrar, cubra os espaços indisponíveis à esquerda com Fichas de Ankh de um deus não utilizado.

Se acionar um evento com sua primeira ação, você não pode realizar uma segunda ação.

Se a primeira ação não acionar um evento, você deve escolher uma segunda ação. Ela deve estar em uma linha abaixo da primeira no tabuleiro.

Mesmo sem conseguir resolver sua segunda ação, avance seu marcador. Você só move um único marcador no turno se a primeira ação acionar um evento, se ela for **Desbloquear Poder do Ankh** ou se seu deus estiver em uma **fusão**.

MOVER MINIATURAS

Esta ação permite **mover cada uma das suas miniaturas no tabuleiro 1, 2 ou 3 espaços**.

Miniaturas podem atravessar espaços ocupados por quaisquer miniaturas, Monumentos ou fichas, atravessar Água, rios e Caravanas de Camelos, mas **devem terminar em um espaço vazio que não seja de Água**.

Cada espaço do tabuleiro só pode conter 1 miniatura ou 1 Monumento por vez.

INVOCAR MINIATURA

Escolha **1 miniatura da sua reserva** (Guerreiro ou Guardião) e **coloque-a no tabuleiro**, em um espaço vazio que não seja de Água, adjacente a uma miniatura sua já no tabuleiro ou a um Monumento que você controla. Lembre-se: adjacência exige estar na mesma região.

GANHAR SEGUIDORES

Ganhe **tantos Seguidores quantos forem os Monumentos** (neutros ou sob seu controle) **adjacentes a pelo menos uma miniatura sua**. Pegue essas Fichas de Seguidor da reserva geral e coloque-as na sua reserva.

DESBLOQUEAR PODER DO ANKH

Os **Poderes do Ankh só podem ser usados depois de desbloqueados** por esta ação. Estão divididos em 3 níveis, em 3 colunas: cada deus pode desbloquear no máximo 2 poderes de cada nível.

Há 2 Fichas de Ankh por coluna na linha inferior do Tabuleiro do Deus. Ao realizar esta ação, mova a ficha mais à esquerda dessa linha para um poder à sua escolha na mesma coluna. Assim, é preciso desbloquear os dois poderes de nível 1 antes de desbloquear um de nível 2, e assim por diante.

Para desbloquear um poder, **sacrifique Seguidores em quantidade igual ao nível dele** (1, 2 ou 3). Devolva os Seguidores sacrificados à reserva geral.

Se não tiver Seguidores suficientes ou já tiver desbloqueado todos os seus poderes, ainda poderá escolher esta ação e mover o marcador, mas sem obter benefício nem sacrificar Seguidores.

Se revelar um **símbolo de Guardião**, ganhe o controle de 1 miniatura da Carta de Referência do Guardião do mesmo nível. Se não houver mais miniaturas nela, você não ganha nada.

Encaixe uma base da sua cor e de tamanho adequado na nova miniatura. Sem uma base disponível desse tamanho, não pode pegá-la. Guardiões na sua reserva podem entrar no tabuleiro com a ação **Invocar Miniatura**.

EVENTOS

A Trilha de Eventos é a linha do tempo da partida. Há 2 tipos de espaço: **eventos individuais** (redondos), que envolvem apenas quem os acionou, e **Conflitos** (quadrados), que envolvem todos os jogadores.

CONTROLAR MONUMENTO

Ao acionar este evento, **ganhe o controle de 1 Monumento neutro** à sua escolha, adjacente a pelo menos 1 miniatura sua. Coloque nele uma Ficha de Ankh da sua reserva para indicar seu controle.

Se não houver Monumentos neutros no tabuleiro, ganhe o controle de um Monumento de outro jogador. Ainda é preciso ter pelo menos 1 miniatura adjacente a ele. Devolva a Ficha de Ankh anterior à reserva do dono e substitua-a por uma sua.

Se não estiver adjacente a um Monumento válido ou não tiver Fichas de Ankh na reserva, você não recebe benefício (mas o Marcador de Evento avança normalmente).

CARAVANA DE CAMELOS

Ao acionar este evento, coloque no tabuleiro uma linha de **até 6 Camelos** da reserva geral.

Camelos ficam nas linhas entre os espaços, 1 por lado do hexágono (não em rios nem espaços de Água). A linha deve conectar 2 destes elementos: rios, espaços de Água, outros Camelos ou bordas externas do mapa. **Cada nova região deve ter pelo menos 6 espaços**, sem contar Água.

Escolha qual nova região mantém a **Ficha de Ordem de Conflito** original. Na outra, coloque a ficha de menor número da reserva. Por fim, troque a ficha de uma das 2 novas regiões por qualquer Ficha de Ordem de Conflito já no tabuleiro.

CONFLITO

Quem acionou o evento pega a **Ficha de Desempate de Batalha**, virada para cima. Devolva-a à reserva geral após resolver todo o evento.

Resolva **cada região em ordem**, seguindo as Fichas de Ordem de Conflito, da menor para a maior. Ignore regiões sem miniaturas. **Se houver miniaturas de 2 ou mais jogadores, ocorre uma Batalha.**

Se todas as miniaturas da região forem de um jogador, ele **domina** a região. Primeiro, ganha 1 de Devoção por cada maioria de Monumentos (deve controlar mais Monumentos de um tipo na região que qualquer oponente). Depois, ganha 1 de Devoção por dominar a região.

BATALHA

Resolva cada Batalha nesta ordem:

1. Escolher e revelar cartas: cada jogador com pelo menos 1 miniatura na região escolhe secretamente 1 **Carta de Batalha** da mão e a coloca virada para baixo. Todos revelam suas cartas ao mesmo tempo.

2. Construir Monumento: resolva todas as cartas *Construir Monumento* reveladas em ordem crescente de Devoção, começando pelo jogador com menos Devoção.

3. Resolver Praga: resolva todas as cartas *Praga de Gafanhotos* reveladas.

4. Maioria de Monumentos: determine quem controla mais Monumentos de cada tipo na região que qualquer oponente. Em ordem inversa de Devoção, cada jogador ganha 1 de Devoção por maioria.

5. Resolução da Batalha: jogadores com miniaturas na região calculam sua **força** total. Cada miniatura fornece 1 de força; poderes e habilidades podem aumentar esse valor. Some o bônus de força da Carta de Batalha, desde que ainda tenha miniaturas na região.

Quem tiver mais força vence, ganha **1 de Devoção** e mata todas as miniaturas inimigas na região (Guerreiros e Guardiões; **deuses nunca podem ser mortos**).

Em um empate, se um dos empatados tiver a Ficha de Desempate virada para cima, pode usá-la para vencer. Vire-a para baixo: ela não poderá ser usada nas demais Batalhas deste Conflito.

Se houver empate e a ficha não for usada, **todos perdem**. Todas as miniaturas da região morrem, exceto os deuses.

Miniaturas mortas voltam para a reserva dos seus donos.

Todas as Cartas de Batalha usadas ficam **viradas para cima**, junto ao jogador, visíveis a todos. As cartas já usadas são informação pública e ajudam a prever as escolhas dos oponentes.

FUSÃO DE DEUSES

Apenas em partidas com **3 ou mais jogadores**, ao fim do **3º Conflito**, os 2 deuses com menos Devoção se fundem em um só. Seus jogadores passam a jogar em equipe pelo restante da partida, vencendo ou perdendo juntos.

Após resolver todo o 3º evento de Conflito, siga estes passos:

1. Identifique os deuses da fusão: o penúltimo na Trilha de Devoção é o **deus maior**; o último é o **deus menor**.

2. Destrua todos os Monumentos do deus menor, devolvendo-os à reserva. Remova da partida sua miniatura de deus, Guerreiros, Cartas de Batalha e reserva de Fichas de Ankh. Dê todos os seus Seguidores ao deus maior. Este pode controlar quaisquer Guardiões do deus menor, mesmo que já tenha um igual ou não tenha desbloqueado o Ankh correspondente. Se não houver bases da sua cor e tamanho adequado suficientes, escolha quais Guardiões manter e remova os demais da partida.

3. Mova a Ficha de Ankh do deus maior para cima da ficha do deus menor na Trilha de Devoção. As 2 fichas se movem juntas como uma única entidade pelo restante da partida.

4. O jogador do deus menor encaixa uma de suas bases grandes na miniatura do deus maior para representar a fusão.

5. O deus menor ajusta seus Poderes do Ankh para que sejam iguais aos do deus maior, mesmo que isso aumente ou diminua seus poderes desbloqueados.

6. A fusão tem as habilidades especiais de ambos os deuses. Os jogadores trocam seus Tabuleiros de Fusão e os colocam junto dos seus Tabuleiros do Deus, para que ambos vejam as duas habilidades.

7. Ambos compartilham a reserva de Guerreiros, Guardiões e Seguidores que pertencia ao deus maior.

COMO JOGAR COM UMA FUSÃO DE DEUSES

Os 2 jogadores continuam jogando seus turnos normalmente, mas cada um realiza **apenas 1 ação por turno**. Eles compartilham e controlam a mesma reserva de miniaturas, Seguidores e Fichas de Ankh. Não precisam escolher ações diferentes. Ambos podem usar as duas habilidades dos deuses e seus Poderes do Ankh idênticos no próprio turno.

Os Poderes do Ankh dos dois tabuleiros devem permanecer iguais. Se um jogador desbloquear um poder, o outro atualiza seu tabuleiro imediatamente. Cada poder e efeito ainda se aplica apenas uma vez à fusão.

Um novo Guardião recebe uma base da cor do deus maior e vai para a reserva compartilhada, podendo ser invocado por qualquer um dos dois.

As decisões em Batalhas são tomadas em conjunto, usando as Cartas de Batalha do deus maior. Em caso de desacordo, o jogador do deus maior decide.

Ambos vencem ou perdem juntos.

DEUSES ESQUECIDOS

Ao fim do **4º evento de Conflito**, deuses com a Ficha de Ankh ainda na **seção vermelha da Trilha de Devoção** são eliminados. Remova da partida suas miniaturas (deus, Guerreiros e Guardiões). Destrua seus Monumentos, devolvendo-os à reserva, e devolva seus Seguidores à reserva.

Se restarem 2 ou mais deuses, a partida continua. Se restar apenas 1, ele vence. Se todos forem esquecidos, todos perdem.

VENCENDO A PARTIDA

Há 3 formas de vencer:

1. Vencer imediatamente ao alcançar o **topo da Trilha de Devoção** com sua Ficha de Ankh.

2. Vencer imediatamente por ser o **único deus restante** após o 4º evento de Conflito. Se nenhum deus restar, todos perdem.

3. Se nenhuma condição anterior ocorrer, vence quem tiver **mais Devoção** após resolver o último evento da trilha.

ANKH
GODS OF EGYPT

AÇÕES

Para escolher uma ação, avance seu marcador 1 espaço para a direita e resolva-a. Se ele chegar ao último espaço da trilha, um **evento** é acionado. Resolva a ação; depois, avance o Marcador de Evento 1 espaço para a direita e resolva o evento. Devolva o Marcador de Ação ao espaço inicial da trilha.

Se sua primeira ação acionar um evento, você não pode realizar uma segunda ação.

Se a primeira ação não acionar um evento, você deve escolher uma segunda ação, em uma linha abaixo da primeira no tabuleiro.

MOVER MINIATURAS

Mova cada miniatura sua no tabuleiro 1, 2 ou 3 espaços. Elas podem atravessar quaisquer miniaturas, Monumentos, fichas, Água, rios e Caravanas de Camelos, mas **devem terminar em um espaço vazio que não seja de Água**. Cada espaço só pode conter 1 miniatura ou 1 Monumento por vez.

INVOCAR MINIATURA

Escolha 1 miniatura da sua reserva e coloque-a no tabuleiro, em um espaço vazio que não seja de Água, adjacente a uma miniatura sua ou a um Monumento que você controla.

GANHAR SEGUIDORES

Ganhe tantos Seguidores quantos forem os Monumentos (neutros ou sob seu controle) **adjacentes a pelo menos uma miniatura sua**.

DESBLOQUEAR PODER DO ANKH

Mova a Ficha de Ankh mais à esquerda da linha inferior do seu tabuleiro para um poder à sua escolha na mesma coluna. **Sacrifique Seguidores em quantidade igual ao nível do poder**.

Se revelar um **símbolo de Guardião**, ganhe o controle de 1 miniatura da Carta de Referência do Guardião do mesmo nível.

EVENTOS

CONTROLAR MONUMENTO

Ganhe o controle de 1 Monumento neutro à sua escolha, adjacente a pelo menos 1 miniatura sua. Coloque nele uma Ficha de Ankh sua.

Se não houver Monumentos neutros, ganhe o controle de um Monumento de outro jogador, ainda adjacente a uma miniatura sua. Remova a Ficha de Ankh anterior e substitua-a por uma sua.

Se não estiver adjacente a um Monumento válido ou não tiver Fichas de Ankh, não recebe benefício (mas o Marcador de Evento avança).

CARAVANA DE CAMELOS

Coloque uma linha de **até 6 Camelos** da reserva no tabuleiro. Eles ficam nas linhas entre os espaços, 1 por lado do hexágono, nunca em rios nem espaços de Água.

A linha de Camelos deve conectar 2 destes elementos: rios, espaços de Água, outros Camelos ou bordas externas do mapa. Cada nova região deve ter pelo menos 6 espaços, sem contar Água.

Escolha qual nova região mantém a **Ficha de Ordem de Conflito** original. Na outra, coloque a ficha de menor número da reserva. Por fim, troque a ficha de uma das 2 novas regiões por qualquer ficha já no tabuleiro.

CONFLITO

Pegue a Ficha de Desempate de Batalha, virada para cima.

Resolva cada região em ordem, seguindo as Fichas de Ordem de Conflito, da menor para a maior. Ignore regiões sem miniaturas. **Com miniaturas de 2 ou mais jogadores, ocorre uma Batalha.**

Se todas as miniaturas forem de um jogador, ele **domina** a região. Primeiro, ganha 1 de Devoção por maioria de Monumentos; depois, 1 de Devoção por dominar a região.

BATALHA

1. Escolher e revelar cartas: cada jogador com pelo menos 1 miniatura na região escolhe secretamente 1 **Carta de Batalha** da mão e a coloca virada para baixo. Todos revelam ao mesmo tempo.

2. Construir Monumento: resolva todas as cartas *Construir Monumento* reveladas em ordem crescente de Devoção.

3. Resolver Praga: resolva todas as cartas *Praga de Gafanhotos* reveladas.

4. Maioria de Monumentos: determine quem tem maioria de cada tipo. Em ordem inversa de Devoção, cada jogador ganha 1 de Devoção por maioria.

5. Resolução da Batalha: jogadores com miniaturas na região somam sua **força**. Cada miniatura fornece 1 de força; poderes e habilidades podem aumentá-la. Some o bônus da Carta de Batalha se ainda houver miniaturas suas na região.

Quem tiver mais força vence, ganha **1 de Devoção** e mata todas as miniaturas inimigas na região, exceto deuses, que nunca podem ser mortos.

Em um empate, um jogador empatado com a Ficha de Desempate virada para cima pode usá-la para vencer. Vire-a para baixo; não pode ser usada novamente neste Conflito.

Em um empate sem uso da ficha, todos perdem e todas as miniaturas na região morrem, exceto deuses.

Miniaturas mortas voltam à reserva de seus donos.

Cartas de Batalha usadas ficam **viradas para cima**, junto ao jogador, visíveis a todos.

VENCENDO A PARTIDA

1. Vença imediatamente ao chegar ao **topo da Trilha de Devoção**.

2. Vença imediatamente se for o **único deus restante** após o 4º Conflito. Se nenhum restar, todos perdem.

3. Caso contrário, vence quem tiver **mais Devoção** após resolver o último evento da trilha.

ANKH
GODS OF EGYPT

PODERES DO ANKH

NÍVEL 1

DOMINANTE

Sempre que vencer uma Resolução da Batalha, ganhe 3 Seguidores da reserva. Não se aplica à Dominação.

INSPIRADOR

Ao resolver uma carta *Construir Monumento* em uma Batalha, construa de graça: não é preciso sacrificar Seguidores.

ONIPRESENTE

No início de cada evento de Conflito, antes das Batalhas, ganhe 1 Seguidor por região com pelo menos 1 miniatura sua.

REVERENCIADO

Sempre que realizar a ação Ganhar Seguidores, ganhe 1 Seguidor adicional.

NÍVEL 2

RESPLANDESCENTE

Se controlar 3 ou mais Monumentos do mesmo tipo em qualquer lugar do tabuleiro, seu deus tem força base 3 em vez de 1.

EM HARMONIA COM OS OBELISCOS

No início de uma Batalha em que tenha pelo menos 1 miniatura, você pode mover qualquer quantidade das suas miniaturas, de qualquer lugar do tabuleiro, para espaços vazios adjacentes a Obeliscos seus na região da Batalha.

Se vários jogadores tiverem esse poder, usem-no em ordem inversa de Devoção, movendo 1 miniatura por vez até não poderem ou não quererem mover mais.

EM HARMONIA COM OS TEMPLOS

Cada Templo seu em uma região concede +2 de força ali se houver pelo menos 1 miniatura sua adjacente a ele. Mais miniaturas adjacentes não aumentam o bônus; miniaturas com força neutralizada ainda contam.

EM HARMONIA COM AS PIRÂMIDES

Ao realizar a ação Invocar Miniatura, você pode invocar 1 miniatura adicional adjacente a cada Pirâmide que controla. Pode "invocar em cadeia": invoque primeiro as adicionais e depois a miniatura regular da ação adjacente a uma delas.

NÍVEL 3

GLORIOSO

Se vencer uma Batalha com força pelo menos 3 pontos maior que a do inimigo mais forte, ganhe 3 de Devoção em vez de 1. Jogadores sem miniaturas na Resolução da Batalha têm força 0, ignorando bônus.

MAGNÂNIMO

Se perder uma Batalha em que tenha pelo menos 2 miniaturas na etapa de Resolução da Batalha, ganhe 2 de Devoção.

Resolva após o vencedor ganhar Devoção. Se vários jogadores tiverem o poder, use a ordem inversa de Devoção.

ABUNDANTE

Enquanto estiver na seção vermelha da Trilha de Devoção, ganhe 1 de Devoção extra sempre que ganhar qualquer quantidade de Devoção. Isso também vale ao ganhar Devoção no último espaço vermelho da trilha.

Vencer uma Batalha ou dominar uma região conta como um único ganho de Devoção, mesmo com vários efeitos alterando a quantidade. Todas as maiorias de Monumentos vencidas em uma região também contam como um único ganho. Cada um desses ganhos recebe apenas +1 de Devoção. Assim, normalmente você pode ganhar até 2 de Devoção extra por região: 1 por dominar ou vencer a Batalha e 1 por vencer maiorias de Monumentos.

VENERÁVEL

Após cada Batalha em que participou (jogou uma Carta de Batalha), você pode sacrificar 2 Seguidores para ganhar 1 de Devoção. Se vários jogadores usarem o poder, resolva em ordem inversa de Devoção, começando por quem tem menos. Resolva antes quaisquer cartas *Milagre* jogadas.

CARTAS DE BATALHA

PRAGA DE GAFANHOTOS +1

Cada jogador com pelo menos 1 miniatura na região faz uma oferta secreta de Seguidores para sacrificar. Cada um esconde qualquer quantidade de Fichas de Seguidor na mão fechada e cobre sua reserva restante com a outra mão. Todos revelam ao mesmo tempo. Sacrifique todos os Seguidores ofertados, devolvendo-os à reserva.

Todos os Guerreiros e Guardiões na região morrem, exceto os do jogador que, sozinho, sacrificou mais Seguidores. Se houver empate pela maior oferta, nenhuma miniatura é poupada.

Mesmo sem miniaturas restantes na região, um jogador ainda pode se beneficiar de Venerável ou de uma carta *Ciclo de Ma'at* ou *Milagre* jogada. Porém, não pode ganhar Devoção por maioria de Monumentos nem vencer a Batalha: sua força é 0, ignorando quaisquer bônus.

CONSTRUIR MONUMENTO +0

Ao resolver esta carta, você pode sacrificar 3 Seguidores para construir um Monumento à sua escolha (Obelisco, Templo ou Pirâmide disponível na reserva) em qualquer espaço vazio que não seja de Água na região da Batalha. Pegue o Monumento da reserva e coloque-o no tabuleiro com uma Ficha de Ankh da sua reserva. Sem espaço vazio, Monumentos disponíveis ou Fichas de Ankh, não pode construir.

CARRUAGENS +3

Ganhe +3 de força na Resolução da Batalha, se ainda tiver miniaturas na região. Não há efeito adicional.

CICLO DE MA'AT +0

Após a Resolução da Batalha, recupere todas as suas Cartas de Batalha usadas, incluindo *Ciclo de Ma'at*, e devolva-as à mão. Esta é a única maneira de recuperar cartas usadas.

SECA +1

Se vencer a Batalha, aumente sua recompensa por vencer em 1 de Devoção por miniatura sua em um espaço de Deserto (amarelo) na região.

O bônus faz parte da recompensa por vencer a Batalha e não aciona Abundante novamente.

INUNDAÇÃO +0

Ao revelar esta carta, ganhe 1 Seguidor por miniatura sua em espaço Fértil (verde) na região. Essas miniaturas não podem morrer na Resolução da Batalha, mas ainda podem morrer por *Praga de Gafanhotos*.

MILAGRE +0

Após a Resolução da Batalha, ganhe 1 de Devoção por miniatura sua morta no decorrer da Batalha, inclusive por *Praga de Gafanhotos*. Se vários jogadores jogaram esta carta, resolva em ordem inversa de Devoção, começando por quem tem menos.

OS DEUSES DO EGITO

AMON

Em 1 Batalha por Conflito, antes de os oponentes decidirem suas cartas, Amon pode anunciar que jogará 2 Cartas de Batalha. Ele recebe os benefícios de ambas, somando os bônus de força e resolvendo os dois efeitos. Vire a Ficha de Amon para baixo para indicar o uso. Ao fim do evento de Conflito, vire-a para cima novamente.

ANÚBIS

Sempre que Guerreiros inimigos morrerem, Anúbis pode aprisionar 1 deles em um espaço disponível do seu Tabuleiro do Deus. Na Resolução da Batalha, a miniatura de Anúbis tem +1 de força por Guerreiro aprisionado, até +3. *Praga de Gafanhotos* e Resolução da Batalha são momentos separados: Anúbis pode aprisionar 1 Guerreiro em cada um.

Ao invocar uma miniatura, um jogador pode pagar 1 Seguidor a Anúbis para invocar um Guerreiro seu aprisionado em vez de um da sua reserva.

Ao remover miniaturas de um deus menor em uma fusão ou de um deus esquecido, remova também seus Guerreiros aprisionados. Se Anúbis for o deus menor, devolva os Guerreiros aprisionados do deus maior à reserva dele. Se Anúbis for esquecido, devolva todos os aprisionados às respectivas reservas.

ÍSIS

Cada miniatura de Ísis adjacente a uma miniatura inimiga é considerada **Protegida**. Se ela fosse morrer na Resolução da Batalha, Ísis pode mantê-la viva. Ela ainda pode morrer por outros efeitos, como *Praga de Gafanhotos*.

Se a miniatura de Ísis e a inimiga adjacente fossem morrer ao mesmo tempo, a de Ísis ainda estaria Protegida. Miniaturas em Água adjacentes a uma inimiga são Protegidas em todas as regiões em que participam, mesmo se a inimiga estiver em outra região.

OSÍRIS

Osíris começa com 3 Fichas de Submundo junto ao seu tabuleiro. Ao perder uma Batalha, pode colocar (de fora do tabuleiro) ou realocar (de outro espaço) 1 Ficha de Submundo em um espaço vazio que não seja de Água na região da Batalha. Ao realocar, qualquer miniatura no espaço anterior permanece ali.

Ao realizar Invocar Miniatura, pode invocar 1 miniatura adicional da reserva em um espaço com Ficha de Submundo, desde que não haja miniatura ali. Pode "invocar em cadeia": primeiro a adicional, depois a miniatura regular da ação adjacente a ela.

Miniaturas de outros deuses não podem terminar seu movimento em espaços com Fichas de Submundo, e Monumentos não podem ser construídos neles.

Um espaço com Ficha de Submundo não é considerado Deserto nem Fértil.

Se Osíris for esquecido, remova todas as Fichas de Submundo da partida.

RÁ

Rá começa com 3 Fichas de Sol no seu Tabuleiro do Deus.

Ao invocar uma miniatura (Guerreiro ou Guardião), Rá pode atribuir a ela uma Ficha de Sol, colocando-a ao lado ou na base. Uma miniatura com essa ficha é **Radiante**.

Sua recompensa de Devoção por dominar ou vencer uma Batalha em uma região com pelo menos 1 miniatura sua Radiante aumenta em 1. O bônus faz parte da recompensa por vencer e não aciona Abundante novamente.

Se uma miniatura Radiante morrer, devolva a Ficha de Sol ao tabuleiro de Rá.

OS GUARDIÕES DA HUMANIDADE

MÚMIA DE GATO

Se morrer por qualquer efeito, todos os jogadores, exceto seu dono, perdem imediatamente 1 de Devoção.

Se isso ocorrer na Resolução da Batalha, resolva após o ganho de Devoção por vencer ou perder, mas antes dos efeitos que ocorrem após a Resolução da Batalha.

SATET

Durante Mover Miniaturas, Satet pode terminar seu movimento no espaço de um inimigo, movendo-o 1 espaço.

Se não for possível movê-lo, por Água ou espaços ocupados, Satet não pode entrar ali. Ela não pode entrar em Água, mesmo que haja uma miniatura lá.

APEP

Pode ser invocado em qualquer espaço de Água, sem exigir miniatura ou Monumento seu adjacente. Também pode ser invocado normalmente. Como as demais miniaturas, não pode se mover para Água.

Só conta como invocação extra de Em Harmonia com as Pirâmides se for invocado adjacente a uma Pirâmide sua. Caso contrário, conta como a invocação regular.

MÚMIA

Se morrer, é reinvocada imediatamente adjacente ao deus do seu dono. Sem espaço vazio adjacente, volta à reserva. Isso conta como invocação e aciona efeitos de invocar miniaturas, como Radiância.

ESCORPIÃO GIGANTE

Ao ser invocado ou movido, em qualquer circunstância, seu dono deve apontar as garras para 2 espaços, cada um a 1 espaço do Escorpião e a 1 espaço do outro.

No início de um Conflito, antes das Batalhas, destrua os Monumentos adjacentes para os quais ele aponta, desde que estejam na mesma região. Devolva os Monumentos e suas Fichas de Ankh às respectivas reservas.

ANDROSFINGE

Miniaturas inimigas adjacentes não contribuem com força nas Batalhas. Se uma estiver em Água, não contribui em nenhuma Batalha da qual participe. Androsfinges inimigas adjacentes anulam a força uma da outra.