

Amun-Re

Componenti di gioco

66 carte oro (18 x 1, 12 x 2, 12 x 5, 9 x 10, 10 x 20, 5 x -3

39 carte potere

n.b i retro delle carte oro e delle carte potere sono identici.

15 Carte Provincia

15 Singole Piramidi

15 Doppie Piramidi

15 Blocchi di costruzione per Piramidi

10 Blocchi per I giocatori in 5 colori diversi (*uno per le aste e l'altro come segnapunti*)

1 Tempio di Amun-Re

1 Faraone indicatore del primo giocatore

15 Tasselli per indicare il possesso di una provincia in 5 colori diversi, 3 per ogni colore

45 Agricoltori

5 Carte sommario

1 Tabellone

1 Regole

Preparazione

Prima di fare la prima partite staccare tutti I pezzi in cartoncino. Assemblare il tempio di Amun-Re e il Faraone.

Il tabellone viene aperto e posizionato al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende una carta "Master Builder" dal mazzo delle carte speciali, le rimanenti vengono mischiate e posizionate faccia coperta vicino al tabellone.

Le 15 carte provincia vengono mischiate e piazzate coperte vicino al tabellone.

Tutte le piramidi, blocchi di costruzione, agricoltori sono piazzati vicino al tabellone.

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende I due blocchi di costruzione, I 3 tasselli possesso provincia del proprio colore, un carta sommari, una carta -3 e 20 ori (in diverso taglio). Ogni giocatore piazza il proprio blocco di costruzione nello spazio 0 del segnapunti che corre intorno al tabellone.

Il più vecchio giocatore divide per taglio le carte oro e fungerà da banchiere per il resto della partita. Con meno di 5 giocatori, le rimanenti carte -3 vengono rimesse nella scatola.

Il tempio di Amun-Re è piazzato nello spazio alla sinistra del percorso del tempio.

Il più vecchio giocatore prende il Faraone e diventa il primo giocatore nel primo turno.

Giocare

Il gioco è diviso in due metà, una è il vecchio regno e l'altra è il nuovo regno. Ciascuna metà è divisa in 3 round e ciascun round è diviso in 5 o 6 fasi.

Fase 1 – Rivelazione delle carte provincia

Fase 2 – Acquisizione delle province rivelate

Fase 3 – Azioni: acquisto e uso di carte potere, di agricoltori e di blocchi di costruzione

Fase 4 – Offerte ad Amun-Re

Fase 5 – Raccolto e altre entrate

Fase 6 – Punteggio (solo alla fine della prima e della seconda metà)

Dopo 3 round, il Vecchio regno finisce e vengono registrati i punti. Nel nuovo regno dopo che 3 round sono stati giocati, vengono nuovamente registrati i punti e il gioco finisce.

Prima metà di gioco – Il Vecchio Regno

Fase 1 – Rivelazione delle carte provincia

Il primo giocatore estrae dal mazzo delle carte provincia un numero di carte pari a quello dei giocatori e le piazza scoperte nei rispettivi spazi provincia del tabellone.

In queste province vengono anche piazzati tutti i bonus che possono essere carte potere (BUTO, DAKHLA, EDFU, THEBES 1 o 2 carte), blocchi di costruzioni (ABYDOS, MEMPHIS 1 o 2 blocchi) o Oro (DAKHLA 12 Oro). Questi bonus sono indicati comunque all'interno della provincia dentro un riquadro rettangolare. Le carte potere sono posizionate sulla provincia coperte, sotto la carta provincia. I blocchi di costruzione e l'oro sono presi dalla riserva e piazzati dentro la provincia.

Esempio: Sono state estratte le seguenti carte provincia: BAHARYA, DAKHLA, ABYDOS, SAWU (ovviamente stanno giocando 4 giocatori). Le carte vengono poi messe all'interno della provincia di appartenenza.

In BAHARYA ci sono 2 agricoltori disegnati. Qui non ci sono bonus (ma avere 2 agricoltori gratis è un grande vantaggio)

In DAKHLA ci sono 12 oro di bonus e viene anche piazzata 1 carta potere coperta.

In ABYDOS viene piazzato 1 blocco di costruzione

In SAWU, come in BAHARYA, non ci sono bonus da piazzare.

Fase 2 – Acquisizione delle province rivelate

Ciascun giocatore può acquisire solo una provincia a turno

Il primo giocatore prende questo il proprio blocco da asta e lo piazza in uno spazio valido su una qualunque carta provincia sul tabellone. Questa è la sua offerta. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

- Ciascuno nel suo turno piazza il proprio blocco da asta in un spazio libero su una carta provincia.

- Se un blocco da asta è piazzato in una carta provincia in cui è già stato messo un altro blocco da un altro giocatore, allora il giocatore di turno deve piazzare il proprio blocco da asta in uno spazio con un numero maggiore di quello occupato da blocco già presente.

Quando ciascun giocatore ha piazzato il proprio blocco, si passa a verificare se ci sono dei giocatori che sono stati superati nella loro offerta per la carta provincia. Se non ce n'è nessuno la fase dell'asta finisce e ognuno prende possesso della provincia vinta. Se invece ci sono casi in cui uno o più giocatori hanno perso l'asta, la fase dell'asta continua. In senso orario, ogni giocatore che ha perso un'asta (cioè la sua offerta è stata superata da quella di un altro giocatore) piazza il suo blocco da asta in un'altra provincia, seguendo le regole precedenti. Quindi il blocco non può essere piazzato nella stessa provincia dove si è persa l'asta (eventualmente in nessuna altra provincia dove si è persa l'asta). Si continua in senso orario, saltando i giocatori che hanno già vinto un'asta. Quando c'è un solo blocco per ogni carta provincia, e quindi ogni giocatore ha acquisito una provincia la fase dell'asta finisce.

Esempio: Nel primo round di aste, il Rosso ha iniziato e ha piazzato il proprio blocco da asta nello spazio "3" sulla carta di ABYDOS. Il Nero sceglie di piazzare il proprio blocco nello spazio "1" nella carta SAWU. Il blu piazza il proprio blocco sullo spazio "6" della carta di ABYDOS, di fatto estromettendo il Rosso per questa provincia. Il Bianco a sua volta posiziona il proprio blocco sulla spazio "10" di ABYDOS, anche il blu viene quindi estromesso.

Nel secondo round dell'asta è ora il Rosso a dover riposizionare il proprio blocco e deve scegliere un'altra provincia. Piazza quindi il proprio blocco nello spazio "0" della carta di DAKHLA. Ora è il turno del Blu. Lui piazza il suo blocco nello spazio "6" nella carta di SAWU, estromettendo il Nero da quella provincia.

Nel terzo round, il Nero deve offrire per un'altra provincia (è l'unico in quanto gli altri giocatori sono tutti i migliori offerenti nelle rispettive province). Decide di offrire per BAHARYA e piazza il suo blocco nello spazio "0". A questo punto vi è un solo blocco per carta, quindi la fase dell'asta è finita. Ogni giocatore piazza il proprio tassello colorato sulla provincia presa.

Il Bianco paga 10 oro, il Blu 6, il Rosso e il Nero niente.

I giocatori pagano l'oro alla banca e riprendo il proprio blocco da asta. Le carte provincia sono scartate scoperte e vanno a formare il mazzo degli scarti. Ciascun giocatore prende il proprio tassello di possesso provincia e lo posiziona all'interno della provincia presa. Se ci sono bonus di carte potere o di oro il giocatore che ha acquisito quella provincia prende possesso anche dei bonus. Se sono carte potere o carte oro le prende in mano se sono blocchi di costruzione questi vengono lasciati nella provincia. Il giocatore li può usare nella fase 3 per costruire una piramide.

I giocatori non possono offrire più oro di quanto abbiano. Se accade il giocatore dà alla banca ogni sua carta oro e l'asta ricomincia.

Nota: Nella fase 2, le carte potere "Asta bloccata" e "Rilancio", possono essere giocate.

Fase 3 – Azioni

Iniziando dal primo giocatore, ciascun giocatore può ora svolgere le seguenti 3 azioni nel seguente ordine: comprare e usare le carte potere, gli agricoltori e i blocchi di costruzione. Ogni giocatore può svolgere un qualunque numero di azioni anche nessuna. Il turno gira in senso orario e quando un giocatore ha concluso la sua fase di azione il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Il prezzo per ogni bene è sempre lo stesso: 1 pezzo di un qualunque tipo (carte, agricoltori, blocchi) costa 1 oro, 2 pezzi dello stesso tipo costano 3 oro, 3 pezzi dello stesso tipo costano 6 oro, etc. (vedere la tabella sul tabellone). Possono anche essere comprati più di 7 pezzi dello stesso tipo (7 è il Massimo contemplato dalla tabella) al costo di 36 oro per 8 pezzi, 45 oro per 9, 55 oro per 10, etc...

Esempio: 2 carte potere costano 3 oro, 4 agricoltori costano 10 oro, 3 blocchi di costruzione costano. In totale il giocatore spende 19 oro.

Azione A. Comprare e usare le Carte Potere

Un giocatore può comprare le carte potere. Le carte comprate possono essere giocate immediatamente oppure conservate per i turni successivi. Le carte potere concedono sempre dei benefici, non ci sono carte potere negative o sfavorevoli. Ogni carta può essere giocata solo durante la fase appropriata.

Il limite di carte che si possono acquistare in questa fase è indicato nella fascia alta delle province che si posseggono. Il numero più alto dei simboli delle carte potere disegnate tra tutte le province possedute è il numero massimo di carte potere acquistabile.

Esempio: Nel turno 3, il Rosso possiede MEMPHIS, AMARNA e AVARIS. Quindi il rosso può acquistare massimo 3 carte potere poiché MEMPHIS ha disegnato 3 carte potere ed è il numero più alto tra le 3 province.

Nel turno 2, il Blu possiede BUTO e MENDES e quindi non può acquistare carte potere, poiché non c'è nessuna carta potere disegnata in nessuna delle due province possedute.

Una volta giocata una carta potere, viene scartata scoperta a formare un mazzo degli scarti delle carte potere.

I giocatori possono scartare carte potere in qualunque momento del gioco. Per ogni carta potere scartata il giocatore riceve 1 oro dalla banca.

Se il mazzo delle carte potere finisce, il mazzo degli scarti di queste carte viene mescolato in modo da formare un nuovo mazzo di carte potere.

Azione B. Comprare e usare gli Agricoltori

Un giocatore può comprare degli Agricoltori che gli daranno soldi nella fase del raccolto. Appena vengono comprati vengono subito piazzati nelle province. Una volta comprati possono essere divisi tra le province possedute dal giocatore a discrezione del giocatore. Ma ogni provincia può accettare agricoltori solo negli appositi spazi che siano liberi. Eccezione: Libero Agricoltore.

Esempio: Il Rosso possiede BAHARYA e BERENIKE. Il giocatore non ha ancora piazzato nessun agricoltore in queste province. Il rosso decide allora di comprare 2 agricoltori, paga 3 oro alla banca e piazza i due agricoltori a BAHARYA. Nessun agricoltore può essere piazzato a BERENIKE, visto che in questa provincia non esistono spazi per gli agricoltori.

Nota: la carta potere Libero Agricoltore può essere giocata durante questa azione.

Azione C. Comprare e usare i blocchi di costruzione

Un giocatore può comprare dei blocchi di costruzione per poter erigere le piramidi, che daranno punti vittoria durante la fase 6.

Se un giocatore compra dei blocchi li deve subito posizionare in una qualunque provincia che possiede. Quando ci sono 3 blocchi di costruzione in una provincia, immediatamente i blocchi tornano nella riserva comune e vengono rimpiazzati da una piramide. Se un giocatore costruisce una seconda piramide in una provincia sostituisce la scultura raffigurante la singola piramide con la scultura raffigurante la doppia piramide. I blocchi di costruzione, una volta piazzati, non possono essere più spostati.

Esempio: A MEMPHIS ci sono 2 blocchi di costruzione e a MENDES c'è già una piramide e un blocco di costruzione. Il Rosso compra 3 blocchi di costruzione e paga 6 oro alla banca. Ne piazza uno a MEMPHIS. Ora in questa provincia ci sono 3 blocchi di costruzione, viene quindi costruita una piramide, i blocchi vengono sostituiti da una piramide. Poi piazza i rimanenti 2 blocchi a MENDES per un totale anche qui di 3 blocchi di costruzione. Cambia i blocchi e la piramide già presente con una doppia piramide.

Nota: La carta Capomastro può essere giocata durante questa azione.

Fase 4 – Offerte ad Amun-Re

In questa fase bisogna fare offerte al dio Amun-Re. Il successo o il fallimento del raccolto dipende dal livello delle offerte.

Ciascun giocatore sceglie una o più carte oro o la carta speciale -3 e le piazza coperte davanti a se (Attenzione: la carta speciale "Cambiare l'Offerta" deve essere giocata ora). Poiché anche il numero delle carte offerte è segreto i giocatori le possono coprire con una mano. Qualunque errore verrà cos'idrato come se fosse stata giocata la carta speciale -3. Una volta che tutti hanno definito la propria offerta, le carte vengono rivelate. Il totale di tutte le carte (incluse le carte -3) è il valore dell'offerta. Il tempio di Amun-Re viene mosso nello spazio lungo il suo percorso corrispondente al totale dell'offerta.

Esempio: Offerte all'asta

Rosso: 9 Oro

Blu: 4 Oro

Nero: -3 Oro

Bianco: -3 Oro

Offerta totale: 7 Oro

I tempio di Amun-Re viene mosso fino al secondo spazio poiché l'offerta rientra nella fascia 3-12.

Amun-Re ora ricompensa i giocatori che gli hanno offerto le cifre più alta di oro. Il giocatore con l'offerta più alta può prendere 3 beni in qualunque combinazione (può prendere 2 agricoltori, 1 carta potere, 3 blocchi di costruzione, 2 carte potere e 1 un blocco, etc.....). Poi il giocatore che ha offerto la seconda cifra più alta di oro sceglie due beni in qualunque combinazione. Tutti gli altri giocatori che non hanno giocato la carta speciale -3 ricevono un bene di loro scelta.

In caso di parità si procede sempre in ordine di gioco, quindi il primo giocatore vincerà sul secondo vincerà sul terzo che vincerà sul quarto, e così via, in senso dunque orario. Chiunque abbia giocato la carta -3 riceve invece dalla banca 3 oro.

Regole speciali per I beni ricevuti da Amun-Re:

- Se un giocatore prende le carte speciali, non esiste il limite dato dai simboli disegnati sulle province che possiede..
- Se un giocatore prende degli agricoltori, questi devono essere subito piazzati sulle province negli appositi spazi liberi nelle proprie province. La carta potere Libero Agricoltore non può essere giocata in questa fase.
- Se un giocatore prende dei blocchi di costruzione li piazza immediatamente su una o più tra le proprie province. Se così ci sono 3 blocchi o più in una provincia, subito viene costruita una piramide (togliendo solo 3 blocchi come di consueto). La carta potere Capomastro non può essere giocata in questa fase.

Il giocatore che ha offerto più oro sarà il primo giocatore nel successivo round. Gli viene quindi consegnato il Faraone. Se tutti i giocatori hanno offerto la carta speciale -3 allora l'ordine di gioco rimane invariato. Tutte le offerte positive in oro vengono quindi pagate alla banca

Nota: La carta potere "Cambia l'offerta" può essere giocata solo durante la fase 4.

Cosa succede se questa carta viene giocata?

Un giocatore gioca questa carta potere e la mette tra quelle della sua offerta (anche se ha giocato la carta -3). Dopo aver calcolato il valore dell'offerta, ogni giocatore che ha giocato una carta "Cambia l'Offerta", iniziando dal primo giocatore, sceglie di incrementare o decrescere il valore totale dell'offerta di 3 oro.

Attenzione: la carta potere “Cambia l’Offerta” costringe a modificare il totale offerto (in positivo o negativo) e non modifica le offerte singole dei giocatori che quindi verranno ricompensati dal dio Amun-Re in base alle loro effettive offerte.

Fase 5 – Raccolto e altre entrate

Iniziando dal primo giocatore, ognuno riceve oro dalla banca. Ci sono due tipi di entrate : raccolto e altre entrate. Il raccolto verrà effettuato solo da chi ha agricoltori nelle proprie province. Le altre entrate vengono dalle province che hanno disegnato una moneta sooto il nome della provincia con o senza cammello.

Pagamenti per il raccolto:

Per ogni agricoltore in una provincia, un giocatore riceve tanto oro quanto è il numero di oro indicato dal tempio di Amun-Re.

Altre Entrate:

Chi possiede ABU e/o BERENIKE riceve sempre 4 o 8 oro.

Chi possiede KHARGA, SAWU e/o AVARIS riceve 5, 7 o 8 oro se il tempio di Amun-Re è nel primo o secondo spazio del percorso del tempio. E’ stato disegnato un cammello in queste provincia proprio per indicare questa particolarità.

Attenzione: I giocatori ricevono queste altre entrate sia che abbiano o meno in queste province degli agricoltori.

Esempio: Il tempio di Amun-Re è nel secondo spazio del percorso del tempio e il Rosso ha MEMPHIS, ABU e SAWU.

La posizione del tempio di Amun-Re fa guadagnare per ogni agricoltore presente nelle province 2 oro come pagamento del raccolto. SAWU fa guadagnare al Rosso 7 oro come altra entrata poiché vi è un cammello disegnato nella provincia e il tempio è nel secondo spazio.

Il Rosso guadagna:

A MEMPHIS

1 Agricoltore 2 Oro

Ad ABU

2 Agricoltore 4 Oro

Altre Entrate 4 Oro

A SAWU

Altre Entrate 7 Oro

Il Rosso totalizza: 17 Oro

Nota: La carta potere “8 oro” e “Incremento del Raccolto” possono essere giocate solo nella 5 fase.

Quando tutti I giocatori hanno ricevuto l’oro che hanno guadagnato, inizia il turno successivo. La Fase 6 viene svolta solo alla fine della prima e della seconda metà di gioco.

Fase 6 – Punteggio (solo alla fine della prima e della seconda metà)

Durante il conteggio dei punti vittoria, I giocatori guadagnano punti che vengono registrati spostando il proprio blocco per segnare i punti.

I punti si guadagnano come segue:

1. Per le Piramidi

Ciascuna piramide da 1 punto (4 Piramidi = 4 Punti)

2. Per linee complete di Piramidi

Ciascuna linea completa di piramidi (una piramide in ciascuna delle province del giocatore) fa guadagnare 3 punti. Ciascuna linea completa vale 3 punti.

Esempio:

Linea Completa	3 Punti
Linea Completa	3 Punti
Linea Incompleta	0 Punti
Il Rosso guadagna	6 Punti

(Per ragioni di chiarezza le doppie piramidi non sono mostrate in questo esempio)

3. Per la provincia con più piramidi a est e a ovest del Nilo.

Il giocatore con più piramidi in una provincia guadagna 5 punti. Se c'è più di una provincia (di diversi giocatori, ovviamente) con lo stesso numero di piramidi, viene contato il numero di blocchi da costruzione presenti nelle province in questione. In caso di ulteriore pareggio tutti i giocatori guadagnano 5 punti..

Esempio:

Ovest del Nilo: il Blu ha una provincia con il numero maggior di piramidi (EDFU).

Est del Nilo: il Blu e il Bianco hanno entrambi una provincia con lo stesso numero di piramidi questo numero è il alto tra tutte le altre province dell'est (ABU and BERENIKE). A parità anche di blocchi di costruzione presenti nelle province, entrambi guadagnano 5 punti.

In totale:

Blu prende 10 Punti

Bianco prende 5 Punti

4. Per i templi nelle province di DAMANHUR, EDFU e AMARNA

In qualche provincia può esserci disegnato uno o più templi. Un tempio può far guadagnare 1, 2, 3 o 4 punti dipende dallo spazio occupato dal tempio di Amun-Re nel suo percorso. Questi punti vengono guadagnati sia alla fine del 1 che alla fine del secondo round.

Esempio: Il Nero prende 3 punti per ciascun tempio in DAMANHUR

Quindi il Nero guadagna 6 punti.

5. Per I bonus delle Carte Potere

Ciascuna di queste case fa guadagnare 3 punti se però vengono soddisfatte le condizioni richieste dalla carta stessa.

6. Per l'Oro (L'oro viene contato solo alla fine della seconda metà del gioco) .

Il giocatore con più oro guadagna 6 punti. Il giocatore con il secondo più alto ammontare di oro riceve 4 punti; e il giocatore con il terzo più alto ammontare di oro prende 2 punti. Gli altri giocatori non ricevono nulla. In caso di parità tutti i giocatori prendono punti, ma il piazzamento successivo viene saltato.

Esempio: 2 giocatori hanno più oro degli altri, la stessa cifra. Entrambi ricevono 6 punti. Il giocatore che ha la seconda cifra più alta non prende 4 punti come normale, bensì 2 (come fosse arrivato terzo).

Esempio di punteggio alla fine della seconda metà.

Blu prende i seguenti punti:

1. Ha costruito 7 Piramidi	7 Punti
2. Ha una linea completa di Piramidi	3 Punti
3. Ha le due province (est e ovest) con più piramidi:	
Ovest del Nilo	5 Punti
Est del Nilo	5 Punti
4. Ha un tempio a EDFU. Il tempio di Amun-Re è nel primo spazio del suo percorso	1 Punto
5. Ha due carte potere ed ha soddisfatto le condizioni richieste	6 Punti
6. Immaginiamo che abbia meno oro tra i 4 giocatori	0 Punti
Il Blu guadagna	27 Punti

Tra il Vecchio Regno e il Nuovo Regno

Dopo la fase 6 della prima metà di gioco, tutti i giocatori rimuovono i loro indicatori di possesso provincia dalla loro province. Tutti gli agricoltori vengono rimossi dal tabellone e rimessi nella riserva comune. Le piramidi e i blocchi di costruzione rimangono sul tabellone. Verranno eventualmente acquistate insieme alle province dove sono stati costruiti durante la seconda metà.

Tutte le carte provincia estratte nel Vecchio regno (prima metà) sono mischiate e viene formato il mazzo delle province da cui estrarre durante il Nuovo regno (seconda metà) .

Attenzione: Le carte provincia non usate durante la prima metà del gioco (eventualità solo se giocate in 3 o 4 giocatori) non vengono mescolate insieme a quelle estratte, ma vengono accantonate nella scatola.

Seconda metà del gioco – Il Nuovo Regno

Questa seconda metà viene giocata esattamente come la precedente. Il primo giocatore inizia il primo turno con la prima fase.

Fine del gioco e punteggio finale

Il gioco finisce con la fine della seconda metà dopo la fase 6.

Il giocatore con più punti vittoria nel segnapunti alla fine della seconda metà di gioco è il vincitore. Se c'è un pareggio, si prendono in considerazione il numero delle piramidi nelle proprie province. Se ancora c'è pareggio, allora vengono dichiarati più vincitori.

Descrizione delle carte potere

Regole per giocare le carte potere:

- I giocatori possono usare le loro carte potere solo nella fase indicata.
- I giocatori possono sempre e in qualunque momento scartare una carta potere e prelevare dalla banca 1 oro per ogni carta scartata.
- Un giocatore non può mai giocare due volte la stessa carta potere nello stesso momento.

Esempio: Nella fase 3 (Azioni) un giocatore gioca la carta “Capomastro” e converte 2 blocchi (anziché tre) in piramide. MA ha anche un'altra carta Capomastro, ma non la può giocare perché ne ha già giocata una, neanche su un'altra provincia.

Esempio: Nella fase 6 (Punteggio) un giocatore gioca una carta “Libero Agricoltore”, lui ne ha un'altra, ma non la può giocare in quanto ne ha già giocata una identica.

Carte Potere [Viene incluso il titolo in tedesco tra parentesi quadre]

Blocco dell'asta (x2) [Bietblockade]

Se questa carta viene giocata chiunque voglia offrire per questa provincia deve posizionare il proprio blocco da asta due spazi più avanti di quello occupato dal giocatore che ha giocato la carta. Se poi questo giocatore verrà estromesso dall'asta e si sposterà su un'altra carta provincia, questa carta varrà anche per questa asta.

Fase 2.

Rilancio (x2) [Überbieten in gleicher Provinz]

Il giocatore può rilanciare su una provincia in cui ha già fatto un'offerta. Non ha più effetto se si cambia provincia.

Fase 2.

Libero Agricoltore (x5) [Gratisbauer]

Il giocatore prende un Agricoltore dalla riserva. Lo può piazzare in una qualunque provincia anche se senza spazi agricoltore liberi (o mancanti).

Fase 3.

Capomastro (x8) [Baumeister]

Al giocatore bastano 2 blocchi per costruire una piramide

Fase 3.

Cambia l'offerta (x4) [Opferkorrektur]

Questa carta cambia il totale del valore dell'offerta di più o meno 3.

Fase 4.

Incrementa il raccolto (x5) [Erntesteigerung]

Il giocatore gioca questa su una delle sue province. Il pagamento del raccolto per questa provincia sarà aumentato di 1 punto per agricoltore.

Fase 5.

8 Oro (x3)

Il giocatore gioca questa carta su una sua provincia e riceve 8 oro. Il raccolto e le altre entrate NON saranno contate in questa provincia.

Fase 5

Bonus degli Agricoltori (x2) [Bauernbonus]

Se un giocatore ha un totale di 9 agricoltori nelle sua province prende 3 punti vittoria.

Fase 6.

Bonus delle province – Ovest o Est del Nilo (x2) [Provinzbonus – Nilseite]

Se un giocatore ha tutte le sue province ad est o tutte ovest, guadagna 3 punti.

Fase 6.

Bonus delle Carte Potere (x2) [Machtkartenbonus]

Se un giocatore ha 7 o più di carte potere nelle sue 3 province (tra simboli sul tabellone nelle sue province e carte che ha in mano) prende 3 punti.

Fase 6

Bonus delle province – Alto o basso Egittot (x2) [Provinzbonus Unter-/Oberägypten]

Se un giocatore ha tutte le sue province in Alto o tutte nel Basso Egitto guadagna 3 punti.

Fase 6.

Bonus delle province – Rive del Nilo [Provinzbonus Nilufer]

Se un giocatore ha tutte le sue province sulle rive del Nilo o tutte non bagnate dal Nilo, prende 3 punti.

Fase 6.

VARIANTE:

Quando si deve comprare (fase acquisti) o prendere gratis (come dono per le offerte di Amun-Re) una o più carte potere si possono prendere 2 carte aggiuntive e scegliere tra queste. Scartare quindi le 2 in più e conservatevi le altre. Scartare vuol dire porre le carte non scelte nel mazzo degli scarti. In alternativa (forse meglio, anzi consigliato) le 2 carte in più vengono riposte sul mazzo delle prese delle carte potere. Questo per evitare che chi prende più carte del normale (ossia quelle 2 aggiuntive) possa scartare carte a lui non favorevoli o inutili ma decisamente molto buone per altri e quindi creare degli scompensi.