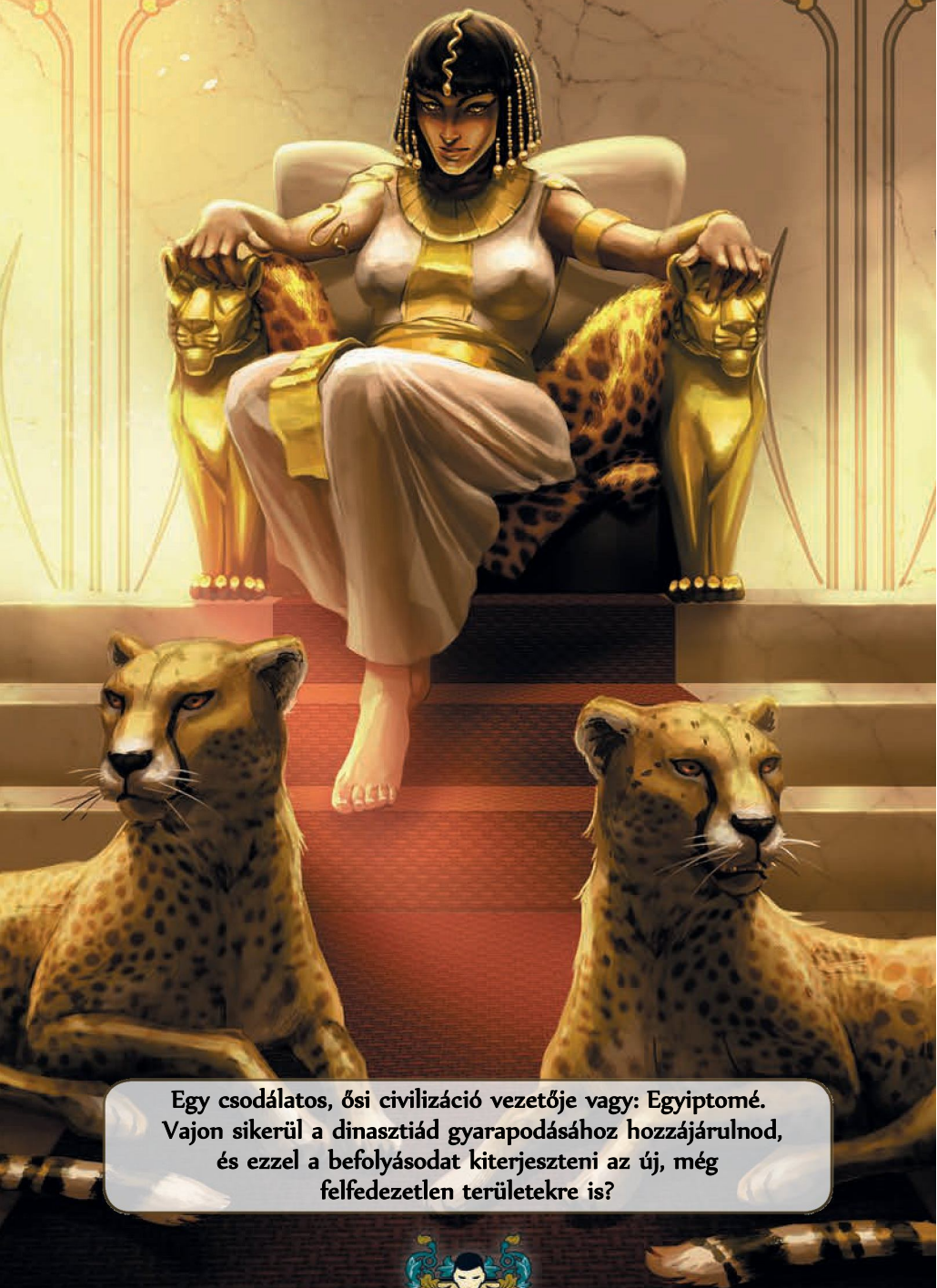


Sébastien Dujardin

DEUS

EGYPT

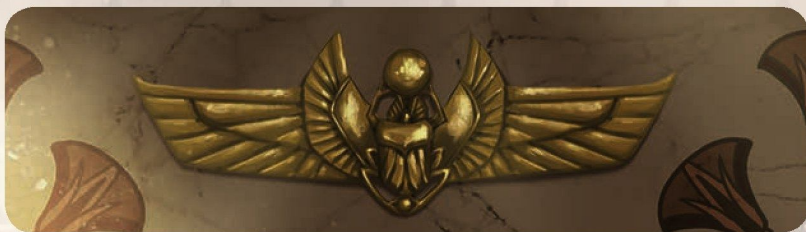


Egy csodálatos, ősi civilizáció vezetője vagy: Egyiptomé. Vajon sikerül a dinasztiaád gyarapodásához hozzájárulnod, és ezzel a befolyásodat kiterjeszteni az új, még felfedezetlen területekre is?



fordította: Beorn (2017)
lektorálta: leogecc

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás



A kiegészítő áttekintése

Az „Egyiptom” a „Deus” társasjáték legelső kiegészítője, mely **96 új épületkártyát** tartalmaz (minden színből 16-ot), ami lecseréli az alapjáték néhány, vagy akár az összes kártyáját. Minden szín esetén egyszerűen dönts el, hogy az alapjáték, vagy ezen kiegészítő épületkártyáit akarod-e használni.

Minden 16 darabos kártyaszínhez tartozik egy-egy új szabálycsomag, amit az alábbiakban ismertetünk majd. Ezek a szabályok alapvetően eltérnek az alap-szabálykönyvben leirtaktól.

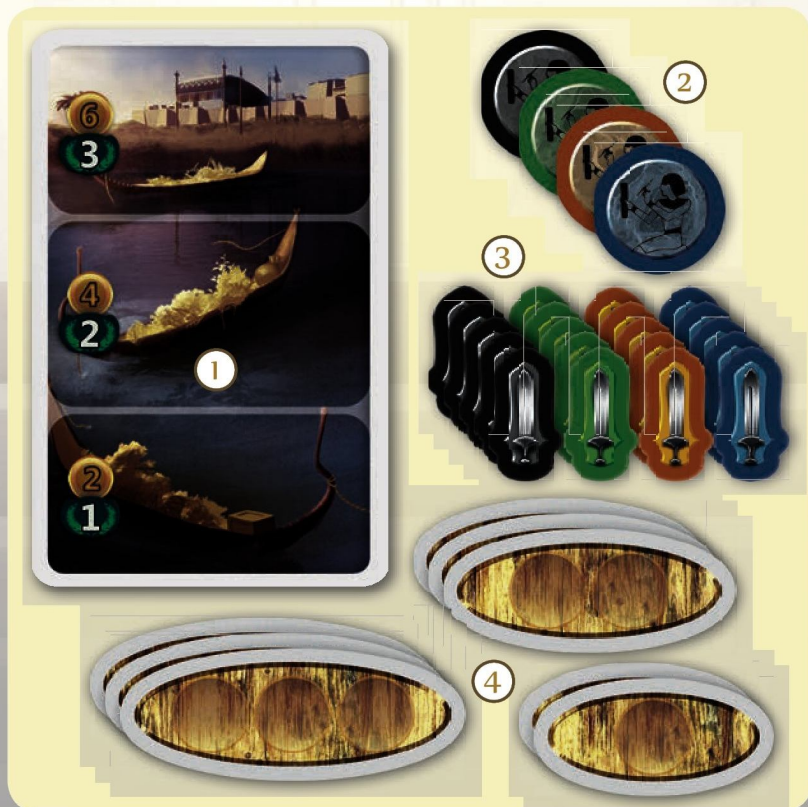
Definíciók

- Egy kártya **rangja** a játékosábla feletti oszlopban elfoglalt helyétől függ. Ha egy kártya az egyik oszlop 2. kártyája (alulról számolva), akkor az 2. rangú.
- Egy **óceán** egy vagy több szomszédos tengerrégióból áll. Egy egybefüggő óceán több kontinenslapkán is elhelyezkedhet.

Játéktartozékok

- **96 épületkártya** (16 polgári épület, 16 tudományos épület, 16 tengeri épület, 16 katonai egység, 16 termelőépület, 16 templom)
- **1 piaclapka** ①
- **4 írnokjelző** (minden játékos színében 1-1) ②
- **20 csatajelző** (minden játékos színében 5-5) ③
- **24 barkjelző*** (7 db 1-es, 8 db 2-es és 9 db 3-as) ④

* bark (barque) = vitorlás hajó típus

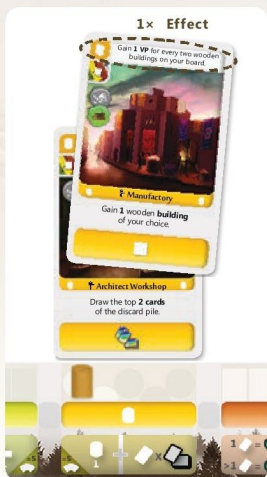


Általános szabályok

A) Az egyszeri hatás

Elég sok kártya tetején szerepel valamilyen egyszeri hatás is. Az elsődleges hatásokkal ellentétben ezek csak **játékonként egyszer** lépnek működésbe, akkor, **amikor a kártyát elhelyezed**. Azt viszont te döntheted el, hogy a kártya egyszeri hatását az **elsődleges hatás előtt, vagy az után** szeretnéd-e használni.

Hasonlóan az elsődleges hatásokhoz, az egyszeri hatások használata is opcionális (azaz ha úgy döntesz, figyelmen kívül is hagyhatod a hatását).



Például:

Delphine elhelyezi a második kártyáját is a tudományos oszlopban. Miután leteszi a fa tudományos épületét egy érvényes régióba, **elsőként a korábban elhelyezett sárga kártyája elsődleges hatását élvezheti (felhúzhatja a dobópakli 2 legfelső lapját)**. Ezután a most elhelyezett kártyája hatásai következnek: az egyszeri hatást a döntéséről függően az **elsődleges hatás előtt vagy után** is végrehajthatja (de akár úgy is dönthet, hogy egyáltalán nem foglalkozik vele). A második verzió mellett dönt, mert így az **elsődleges hatás során lerakott fa épület után is (ha egy már meglévő mellé helyezi)** megkaphatja a kártya tetején lévő egyszeri hatás következtében az 1 GYP-ot.

B) Speciális építési feltételek

Bizonyos épületkártyákon egy speciális szimbólumot találhatsz az építési költségük felett. Ezek a szimbólumok azon épületek minimális számát jelölik, amiket már korábban meg kellett építened az adott régióban, hogy ezt a kártyát elhelyezhesd a játékoslábad felett, és a hozzá kapcsolódó fa épületet letehesd egy megfelelő régióra.



Például:

A bal oldali szimbólum azt jelenti, hogy **legalább 1 épületet már meg kellett építened az adott régióban ahhoz, hogy az ehhez a kártyához tartozó épületet is megépíthesd**. Ezért ezt az épületet **nem építheted fel egy üres régióban**.



Speciális szabályok



Tengeri épületek



Játék előkészítése

- Ha az új tengeri épület kártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 tengeri épület kártyáját a 16 új kártyára.
- Tedd a piaclapkát az asztal közepére.
- Tegyél mind a 4 nyersanyagból egyet-egyet a piaclapka középső mezőjére. 2 vagy 3 játékos esetén ezeket a dobozba visszatett nyersanyagok közül vedd el, 4 játékos esetén a közös készletből.

Játékmenet

Minden új tengeri kártya rendelkezik valamilyen egyszeri hatással, amely az egyes nyersanyagok aktuális értékét a jelzők piaclapkán való mozgatásával módosítja. A nyersanyagok kezdeti értéke (az alapjátékkal megegyező módon): 4 arany, illetve 2 GYP. A nyersanyagok ára háromféle módon befolyásolhatja a játékot:

- **Minden épület megépítésénél** a piaclapkán jelzett értéket kell megfizetned (2, 4, vagy 6 arany), ha az adott erőforrást arannyal akarod helyettesíteni.

Például: a búza nyersanyag jelenlegi ára 2 arany (a búza jelzője a piaclapka alsó mezőjén van), így egy épület építésénél bármelyik búzát 2 arannyal helyettesítheted (a szokásos 4 arany helyett).

- **Egyes kártyák elsődleges hatásának végrehajtásakor**, az adott nyersanyag értéke (2, 4, vagy 6), illetve a GYP-értéke (1, 2, vagy 3) határozza meg a költségeket, illetve jutalmakat.

Például: a búza jelenleg 2 aranyba kerül, a kő pedig 6 aranyba. Ha 1 búzát és 3 követ adsz el a „Nagy bazár” kártyát használva, akkor $(2 + 3 \times 6 =)$ 20 aranyat kapsz (a szokásos 16 arany helyett).

- **A játék végén a legtöbb adott nyersanyaggal rendelkező** játékos, a piactábla aktuális állása szerint kap GYP-ot.

Például: ha a fa jelző a legfelső (3 GYP-os) mezőn áll a játék végén, akkor a legtöbb fa nyersanyaggal rendelkező játékos 3 GYP-ot kap (a szokásos 2 GYP helyett).

Megjegyzés: A legtöbb arannyal rendelkező játékos a piaclapka állásától függetlenül minden esetben 2 GYP-ot kap a játék végén.



Termelőépületek



Játék előkészítése

- Ha az új termelőépület kártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 termelőépület kártyáját a 16 új kártyára.
- Minden játékos egy 2-es és egy 3-as méretű barkjelzővel kezdi a játékot, melyeket mindenki tegyen valahova a játékostáblája mellé.
- A többi barkjelzőt tedd a közös készletbe.

Játékmenet

Minden barkjelző minden helyére **1-1 nyersanyag** fér el. Egy barkba tehetsz többféle nyersanyagot is.

A saját barkjaid **között** tetszőlegesen átrendezheted a nyersanyagaidat, mintha csak egy gigantikus méretű raktár lenne az összes barkod.

A köröd végén **minden, nem a barkjelzőiden tárolt nyersanyagot vissza kell adnod a közös készletbe.**

A további barkjelzők megszerzésének egyetlen módja egy zöld termelőépület megépítése, és annak egyszeri hatásának használata. Amikor ezt használod, vedd el a közös készletből a jelzett számú és méretű barkjelzőt, és tedd őket a játékostáblád mellé.

Tudományos épületek

Játék előkészítése

- Ha az új tudományos épület kártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 tudományos épület kártyáját a 16 új kártyára.

Játékmenet

Nincsenek eltérő szabályok, de az új tudományos épületkártyák elég erőteljes egyszeri hatással rendelkeznek.

Polgári épületek

Játék előkészítése

- Ha az új polgári épület kártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 polgári épület kártyáját a 16 új kártyára.
- Minden játékos vegye el a színének megfelelő írnokjelzőjét is.

Játékmenet

Minden alkalommal, amikor építesz egy polgári épületet, tedd a most felépített fa épületed alá az írnokjelződet. Ezt a jelzőt minden új polgári épületed felépítésekor át kell helyezned (az újonnan épített alá kerül).

Katonai épületek

Játék előkészítése

- Ha az új katonai épület kártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 katonai épület kártyáját a 16 új kártyára.
- Minden játékos saját színének megfelelő 5-5 csatajelzőjét tedd a közös készletbe, a fa épületek közelébe. A többi csatajelzőt (melyek nem tartoznak játékos színekhez) tedd vissza a játék dobozába.

Játékmenet

Csatajelzőt a felépített katonai épületkártyák egyszeri hatásával szerezhetsz (tedd a csatajelzőt a játékos tábládra). Akkor használhatod őket, amikor egy katonai kártya elsődleges hatása ezt lehetővé teszi (természetesen ez sem kötelező). Minden újabb körben természetesen újra aktiválhatod a katonai épületkártyád elsődleges hatását, ha van még használható csatajelződ.

A csatajelzőidet bizonyos katonai kártyák hatására üres régiókban is elhelyezheted. Azt a régiót te foglaltad el, ahol a csatajelződ szerepel, még ha ott egyelőre nincs is épületed, azaz csak te építhetsz épületeket a csatajelző régiójába. Egy barbár falú megtámadása során azokat a régiókat is figyelembe kell venedek (már elfoglalt régiókat számítanak), ahol csak csatajelzők vannak, de a csatajelző önmagában nem számít katonai egységnek.



Például:

Delphine egy polgári épületet helyez el a saját csatajelzőjével elfoglalt régiója mellé. Ezzel a barbár falú megtámadását azonnal végre kell hajtani, hisz mind a két szükséges feltétel teljesült: a barbár falu szomszédságában lévő összes régiót elfoglalták a játékosok, és legalább egy katonai egység is van itt. **Rodrigo** nyeri meg a barbár falu GYP-jait, mert a falu szomszédságában a legnagyobb katonai erő (1 katonai egység) az övé.

Játék előkészítése

- Ha az új templomkártyák használata mellett döntesz, cseréld ki az alapjáték 16 templomkártyáját a 16 új kártyára.

Variációk

- Keverd össze a 16 új és 16 régi templomkártyát, majd húzd ki közülük azt a 16-ot véletlenszerűen, amit majd használtak a játékban, a többit pedig tedd vissza a játék dobozába.

Játékmenet

Az alapjáték templomaitól eltérően az új templomoknak valamilyen **állandó hatása** van. Ezen hatásokat akkor élvezheted, ha az adott templomkártyát már elhelyezted a játékos táblád fölé, és teljesíted a követelményeit.

A templomkártyáknak is van egyszeri hatásuk: a kártya tetején lévő szövegdoboz jelzi az adott kártyáért kapható GYP-ok számát, vagy a kártyára teendő GYP jelzők számát. A templomkártyára helyezett GYP jelzők amolyan „aktiválás számlálóknak” minősülnek: minden alkalommal, amikor teljesíted az adott templom követelményét, vegyél le a kártyájáról egy GYP jelzőt, valamint vegyél el a közös készletből 3 GYP-ot. Ha már nincs a templom kártyádon GYP jelző, nem kaphatod meg többször ezt a jutalmat.

A játék végén minden templomkártyádon megmaradt GYP jelzőt megkapsz (azokat számold a többi GYP-od közé). Ezen új típusú templomaid után már nem kapsz további GYP-okat a játék végén, mint a régiek esetén.

A fordító megjegyzése a következő oldalon kezdődő kártyák ismertetéséhez:

Sok kártya hasonló egymáshoz, ugyan az a hatása, csak éppen a 4 nyersanyag egyikére vonatkozik, vagy valami más apró különbség van közöttük. Ezeket a változó részeket szögletes zárójellel jelöltem meg. Például: az [agyag] kifejezés csak az egyik kártyán szerepel valóban „agyag”-ként, a másikon „fa”, a harmadikon „búza”, míg a negyediken „kő” jelenik meg helyette. Az [1 GYP / 3 arany] kifejezés esetén az egyik kártyán az „1 GYP”, a másikon a „3 arany” formában szerepel, stb...



Kártyahatások és pontosítások



Barge (Bárka) [4 különböző]

Adj el legfeljebb 2x2 [agyagot]. Minden eladott 2 [agyag] után a piaci értékével megegyező GYP-t kapsz.

Ix: Válassz egy nyersanyagot, csökkentsd 1-gyel a piaci értékét.

Például: ha eladsz 1 [agyagot], és az [agyag] jelenlegi piaci értéke 3 GYP, akkor 3 GYP-ot kapsz. Ha 2 [agyagot] adsz el ugyanezen érték mellett, akkor 6 GYP-ot kapsz.



Great Souk (Nagy bazár) [2 egyforma]

Adj el legfeljebb 4, általad választott nyersanyagot. Az eladott nyersanyagok piaci értékével egyenlő aranyat kapsz.

Ix: Cseréld meg 2 nyersanyag jelzőjét a piaclapkán.

Nem használható a kártya egyszeri hatását az eladások közben. A piaci értékeket az eladás előtt, vagy után változtathatod meg, de közben nem.



Merchant Ship (Kereskedőhajó) [2 egyforma]

Adj el pontosan 1 nyersanyagot minden egyes típusból, és kapsz 6 GYP-ot.

Ix: Cseréld meg 2 nyersanyag jelzőjét a piaclapkán.

Pontosan 1-1 nyersanyagot kell eladnod minden típusból (1 búza, 1 fa, 1 agyag és 1 kő), hogy megkapja a 6 GYP-ot.



Papyrus Barque (Pápirusz bark) [4 különböző]

Adj el legfeljebb 6 [agyagot]. Minden egyes eladott [agyag] piaci értékével egyenlő aranyat kapsz.

Ix: Válassz egy nyersanyagot; növeld 1-gyel a piaci értékét.

Nincs pontosítás.



Souk (Bazár) [4 különböző]

Lépj 1 hajóddal ugyanannak az óceánnak bármelyik tengerrégiójára. Vásárolj legfeljebb 5 általad választott nyersanyagot. Minden nyersanyag költsége fele a piaci értékének aranyban.

Ix: Növeld vagy csökkentsd 1-gyel az [agyag] piaci értékét.

A nyersanyagokat a hajód mozgatása nélkül is megveheted. A hajód mozgatásakor áthaladhatsz más játékosok hajói által elfoglalt tengerrégiókon is, de végül a hajódnak egy üres tengerrégióban kell megállnia. Az 5 nyersanyagot tetszőleges kombinációban veheted meg.

Például: vehetsz 2 agyagot, 2 követ és 1 fát. Ha az agyag piaci értéke 4 arany, a kőé 6 arany, a fáé pedig 2 arany, akkor $(2 \times 2 + 2 \times 3 + 1 =) 11$ aranyat kell fizetned érte (a 22 arany helyett).



Barn (Csűr) [4 különböző]

Termelj [1 / 2 / 3 / 5] nyersanyagot minden egyes olyan régióban, melyben legalább [2 / 3 / 4 / 5] épületed van, és amelyek közül az egyik termelőépület.

Ix: Vegyél el egy [1-es / 2-es / 3-as] méretű barkjelzőt.

A termelt nyersanyagok azokhoz a régiókhoz kapcsolódnak, amelyiken legalább [2 / 3 / 4 / 5] épületed áll.



Intensive Production (Intenzív termelés) [4 különböző]

Ha van termelőépületed [mocsárban], és az egyik barkod teljesen üres, akkor töltsd meg azt a barkodat [agyaggal].

Ix: Vegyél el egy 1-es méretű barkjelzőt.

A barkjaidon tárolt nyersanyagaidat bármikor átrendezheted. Ez azt jelenti, hogy mielőtt aktiválnád a kártya hatását, megvariálhatod a nyersanyagaidat, hogy egy üres barkjelződ legyen, és így több nyersanyagot szerezhess a közös készletből.



Mill (Malom) [4 egyforma]

Válaszd ki az egyik termelőépületet. Kapsz a régióhoz kapcsolódó Y nyersanyagot, ahol Y ennek a kártyának a rangja.

Ix: Vegyél el egy 3-as méretű barkjelzőt.

Például: Ha ezt a kártyát a 2. sorba építed meg, akkor a rangja 2-es lesz, így 2 aranyba kerül a megépítése, valamint 2 nyersanyagot kaphatsz az általad választott termelőépület régiójától függően.

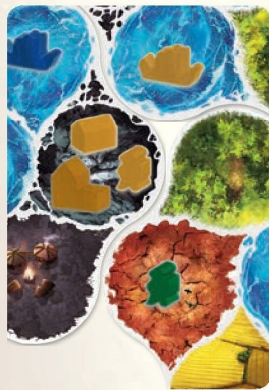


Outsourced Production (Kihelyezett termelés) [2 egyforma]

Az egyik termelőépület a régióban lévő minden egyes épület után termel 1-1 nyersanyagot. Csak a szomszédos régiókhöz kapcsolódó nyersanyagok közül választhatsz.

Ix: Vegyél el egy 1-es méretű barkjelzőt.

A kapott nyersanyagok száma a választott termelőépület régióban lévő épületeid számától függ (beleértve az esetleg most oda helyezett termelőépületet is). A nyersanyagokat NEM ezen régió, hanem a SZOMSZÉDOS régiók szerint választhatod.



Például:

Delphine megépíti a „Kihelyezett termelés” kártyát, majd a termelőépületét egy hegyvidéki régióba helyezi el. Mivel ezen régióban 3 épülete van (beleértve a most elhelyezettet, valamint a katonai egységét is), 3 nyersanyagot fog kapni a szomszédos régiókból. Mivel a szomszédos régiókban 3 tenger, 1 barbár falu (melyek egyike sem termel nyersanyagot), erdő és mocsár van, így csak ez utóbbi kettő által termelt nyersanyagok közül - azaz csak agyagot és/vagy fát - választhat, követ nem. Úgy dönt, hogy 2 agyagot és 1 fát vesz el a közös készletből.



Seasonal Production (Szezonális termelés) [2 egyforma]

Minden egyes termelőépület termel 1, a saját régiójának megfelelő nyersanyagot.

Ix: Vegyél el egy 2-es méretű barkjelzőt.

Nincs pontosítás.



Architect Workshop (Építészműhely) [2 egyforma]

Húzd fel a dobópakli 2 felső kártyáját.

Ix: Addig kapsz fa épületeket, amíg minden típusból 2 nem lesz a játékosábládon.

Ne felejtésd el, hogy soha nem lehet 10 kártyánál több a kezvedben. Ha már nincs elegendő fa épületed a saját készletedben, értelemszerűen abból a típusból nem fogsz 2-t kapni.



House of Life (Az Élet Háza) [2 egyforma]

Bármennyi kártyát húzhatsz; minden egyes kártya után 1 aranyat kell fizetned.

Ix: Kapsz 2 aranyat a játékosábládon lévő minden egyes fa épületedért.

Az egyszeri hatásnál csak az éppen a játékosábládon lévő fa épületeid után kapsz 2-2 aranyat, és nem a már megépítettekért, vagy nem azok után, amik még a saját készletedben vannak. Az elsődleges hatás használatakor be kell jelentened, hogy hány kártyát szeretnél felhúzni, majd húzás előtt ki kell értük fizetned az 1-1 aranyat. Ne felejtésd el, hogy soha nem lehet 10 kártyánál több a kezvedben.



Library (Könyvtár) [2 egyforma]

Tedd vissza az egyik típushoz tartozó összes fa épületet a játékosábládról a készletedbe. Minden egyes visszatett épületért kapsz 1 GYP-ot.

Ix: Aktiváld egy már megépített másik kártyádat.

Az egyszeri hatást használva bármilyen színű és bármilyen rangú kártyádat aktiválhatod (ami nem a Könyvtár).



Manufactory (Manufaktúra) [2 egyforma]

Kapsz 1 általad választott fa épületet.

Ix: Kapsz 1 GYP-ot a játékostábládon lévő minden 2 fa épületedért.

Nincs pontosítás.



Observatory (Csillagvizsgáló) [2 egyforma]

Helyezz 1 aranyat a készletedből a játékostáblára kijátszott valamelyik másik kártyára. Amikor később aktiválsz az adott kártyát, dobod el az aranyat, és aktiválsz a kártyát még egyszer.

Ix: Addig húzz kártyákat, amíg nem lesz 8 kártya a kezvedben.

Az aranyat a saját készletedből kell egy olyan kártyára tenned, amelyiken még nincs arany.



Royal Archives (Királyi levéltár) [4 különböző]

Aktiválsz 1 másik, azonos rangú, már megépített kártyádat.

Ix: Kapsz 2 GYP-ot minden egyes már megépített [tengeri] kártyád után.

Például: Ha már 3 [tengeri] épületkártyát építettél meg, 6 GYP-ot kapsz. Ha ez az adott oszlopban a 3. kártya (azaz 3. rangú), akkor a 3. sor bármelyik másik kártyáját aktiválhatod, függetlenül, annak színétől.



Scribe School (Írnok iskola) [2 egyforma]

Vásárolj legfeljebb 3, általad választott fa épületet, darabját 2 aranyért.

Ix: Addig húzz kártyákat, amíg nem lesz 8 kártya a kezvedben.

Nincs pontosítás.



Inn (Kocsmá) [2-2 egyforma - összesen 4]

Kapsz [3 aranyat / 1 GYP-ot] minden egyes általad elfoglalt olyan régióért, mely az írnojkjelző régiójával azonos típusú.

Például: Ha az írnojkjelző egy mocsár régió van éppen, akkor minden egyes mocsarad után [3 aranyat / 1 GYP-ot] fogsz kapni, beleértve azokat a régiókat is, ahol csak egy csatajelző van.

Az írnojkjelzős régió után is megkapod a jutalmat.



Lighthouse (Világítótorony) [2 különböző]

Kapsz [3 aranyat / 1 GYP-ot] minden egyes olyan óceánért, mely legalább egy általad elfoglalt szárazföldi régióval szomszédos.

Ne felejtse el, hogy egy óceán egy vagy több tengerrégióból áll, amelyek akár több kontinenslapkán is lehetnek.



Palace (Palota) [2 különböző]

Kapsz [3 aranyat / 1 GYP-ot] minden olyan kontinenslapkáért, ahol van legalább 1 épületed.

A kontinenslapka az egyik olyan nagyobb lapka, amelyből a játék táblája felépül. Ne kever össze a kontinenslapkát a régióval!



Remote House (Távoli épület) [2-2 egyforma - összesen 4]

Kapsz [3 aranyat / 1 GYP-ot] minden egyes üres szárazföldi régióért (a barbár falut kivéve), mely szomszédos az írnojkjelző régiójával.

Ne felejtse el, hogy miután megtámadták, a barbár falu már nem számít „falunak”, hanem üres területnek, így jár érte a [3 arany / 1 GYP].



Village House (Falusi épület) [2-2 egyforma - összesen 4]
 Kapsz [3 aranyat / 1 GYP-ot] az írnokjelződdel szomszédos régióban lévő minden egyes épületedért.
 Például: Ha az írnokjelződ szomszédságában 3 épületed van, akkor [9 aranyat / 3 GYP-ot] kapsz.



Archers (Íjászok) [2 egyforma]
 Költés el 2 csatajelzőt, és helyezd le 1 seregdet egy barbár faluval szomszédos mezőre, így megkapod annak GYP-jait. Fektesd el a sereget, ezzel jelezve, hogy többet már nem használható.
 Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.
 A barbár falu támadása végrehajtható a sereged által, még ha nincs teljesen körbeépítve akkor is.



Barracks (Laktanyák) [2 egyforma]
 Helyezz egy csatajelzőt 1 seregeddel szomszédos üres régióra. Az ellenfelednek 3 GYP-ot kell fizetnie, hogy eldobhassa a csatajelződet, ha épületet akar építeni ide.
 Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.
 Ha később épületet építesz ebben a régióban, tedd át a csatajelződet egy szomszédos üres régióba. Ha már nincs szomszédos üres régió, dobd el ezt a csatajelződet a közös készletbe.



Camels (Tevék) [4 egyforma]
 Mozgasd az egyik seregdet szabadon. Elköltethetsz 1 csatajelzőt, hogy átmehessen bármennyi ellenséges vagy barbár régióba.
 Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.
 Az egyik seregdet szabadon áthelyezheted egy másik régióba, az alábbi szabályok betartásával:

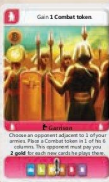
- A sereged áthaladhat / megállhat tengeri régióban, ha van ott saját hajód.
 - A sereged nem léphet ellenséges hajó által elfoglalt régióba.
 - Soha nem lehet 2 sereged ugyanabban a régióban.
- Ha más játékosok és/vagy barbár falun keresztül szeretnéd mozgatni a seregdet, el kell költened 1 csatajelzőt, de ebben az esetben sem hagyhatod abba a mozgásodat ezen régióban.



Chariots (Harci szekerek) [4 egyforma]
 Költés el 1 csatajelzőt, és csoportosítsd át a seregeidet. Helyezd őket olyan régiókba, melyeket már elfoglaltál, vagy olyan régiókba, melyek a korábban elfoglalt régióiddal szomszédosak.
 Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.
 Egy csatajelzőért cserébe az összes seregdet átcsoportosíthatod.



Fortress (Erőd) [2 egyforma]
 Válassz ki az egyik olyan ellenfeledet, amelyik 1 seregeddel szomszédos. Helyezz egy csatajelzőt a játékosablájára, és semmisítsd meg 1 ott lévő fa épületét. Amikor az ellenfeled abból a típusból egy új épületet kap, akkor te is kapsz 1-et.
 Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.
 A csatajelződet az ellenfeled játékosablájának 5 épületmezőjének egyikére (ami nem a templom) kell elhelyezned, és ezután az egyik ezen a mezőn lévő fa épülete megsemmisül (vissza kell tennie azt a saját készletébe), ha van. Nem tehetsz több csatajelzőt ugyanazon ellenfeled ugyanazon épületmezőjére. Ha az ellenfeled több épületet is szerez ebből a típusból egyszerre, akkor annyit kaphat, amennyit csak tud, de te csak 1 ugyanolyan fa épületet kapsz a saját készletedből.



Garrison (Helyőrség) [2 egyforma]

Válaszd ki az egyik olyan ellenfeledet, amelyik 1 seregeddel szomszédos. Helyezz egy csatajelzőt a 6 építési oszlopa egyikébe. Ennek az ellenfelednek 2 aranyat kell fizetnie számodra minden egyes új kártyáért, amelyet ebbe az oszlopába megépít.

Ix: Kapsz 1 csatajelzőt.

A csatajelzőt a játékosablója 6 építési mezőjének bármelyikére teheted, tehát akár a templom mezőjére is. Ezt a csatajelzőt többé nem lehet innen eldobni, tehát ellenfelednek minden alkalommal 2 aranyat kell neked fizetnie, ha ilyen típusú épületkártyát épít meg.



Temple of Amun (Amun temploma) [Anubis-Apis-Aton] [4]

Mostantól ez a kártya 1 [agyagot] ad, amit csak épületek megépítésére használhatsz. Ha egy épület építésekor nem használod ezt az ingyen [agyagot], kapsz 1 GYP-ot.

Ix: Kapsz 4 GYP-ot.

Ezek a templomok állandó nyersanyagtermelőként működnek. Még ha különböző nyersanyagot is ad, ilyen templomból csak egyet építhetsz meg. Ezek a templomok nem adnak a játék végén külön GYP-okat.



Temple of Hathor (Hathor temploma) [Horus] [2 különböző]

Mostantól minden egyes alkalommal, amikor valaki [megtámad egy barbár falut / épít egy templomot - beleértve ezt is], kapsz 3 GYP-ot a közös készletből, és 1 GYP-ot erről a kártyáról. Ha már nincs GYP a kártyán, akkor e hatás többé nem aktiválható.

Ix: Tegyel 3 GYP-ot a közös készletből erre a kártyára.

Nem számít, hogy ki támadja meg a barbár falut: amíg van még GYP jelző ezen a kártyán, megkapod a közös készletből a 3 GYP-ot, és 1 GYP-ot erről a kártyáról is.



Temple of Isis (Isis Temploma) [1]

Mostantól minden alkalommal, amikor kártyát dobsz el, húzz annyi kártyát, hogy 6 kártya legyen a kezvedben.

Ix: Kapsz 4 GYP-ot.

A kézlimited nem változik meg: az továbbra is maximum 10 kártya.



Temple of Ma'at (Ma'at temploma) [Min-Montu-Mut-Neith] [5]

Mostantól a [kék] kártyákat a másik 4 épület oszlopba is elhelyezheted.

Ix: Kapsz 6 GYP-ot.

A máshová elhelyezett kártyának megfelelő fa épületet építheted fel, nem pedig azt az épületet, amelyik oszlopba a kártyát elhelyezted.



Temple of Ptah (Ptah temploma) [1]

Mostantól minden egyes felajánlásod úgy hajtsd végre, mintha még egy kártyát eldobnál.

Ix: Kapsz 4 GYP-ot.

Például: Ha 4 kártyát dobsz el zöld kártyaként, akkor 5 tetszőleges nyersanyagot kapsz (4 helyett).



Temple of Set (Set temploma) [Sobek-Thoth] [3 különböző]

Mostantól minden alkalommal, amikor pontosan a [2. / 3. / 4.] épületedet építed meg egy régióban, kapsz 3 GYP-ot a közös készletből, és 1 GYP-ot erről a kártyáról. Ha már nincs GYP a kártyán, akkor e hatás többé nem aktiválható.

Ix: Tegyel 3 GYP-ot a közös készletből erre a kártyára.

Egy régióban [másodiknak / harmadiknak / negyediknek] felépített templomod ugyanúgy aktiválja az elsődleges hatást: amíg van még GYP jelző ezen a kártyán, megkapod a közös készletből a 3 GYP-ot, és 1 GYP-ot erről a kártyáról is.

Sébastien Dujardin

DEUS EGYPT



Játéktervező: **Sébastien Dujardin**

Illusztrációk: **Christine Deschamps, Misda**

Grafikai tervezés: **Ian Parovel**

A francia szabályok szerkesztése: **Sébastien Dujardin,
Renaud Eloy**

Angol fordítás: **Nathan Morse és Thomas Gallecier**

Külön köszönet:

A játéktervező és a kiadó szeretné megköszönni
Madeline, Anaëlle, Noélie, Etienne, Shadi, Patrick,
Christian, Nathan, Charlotte, Renaud, Antoine
és mindenki más munkáját,
akik segítettek a projekt befejezésével.

