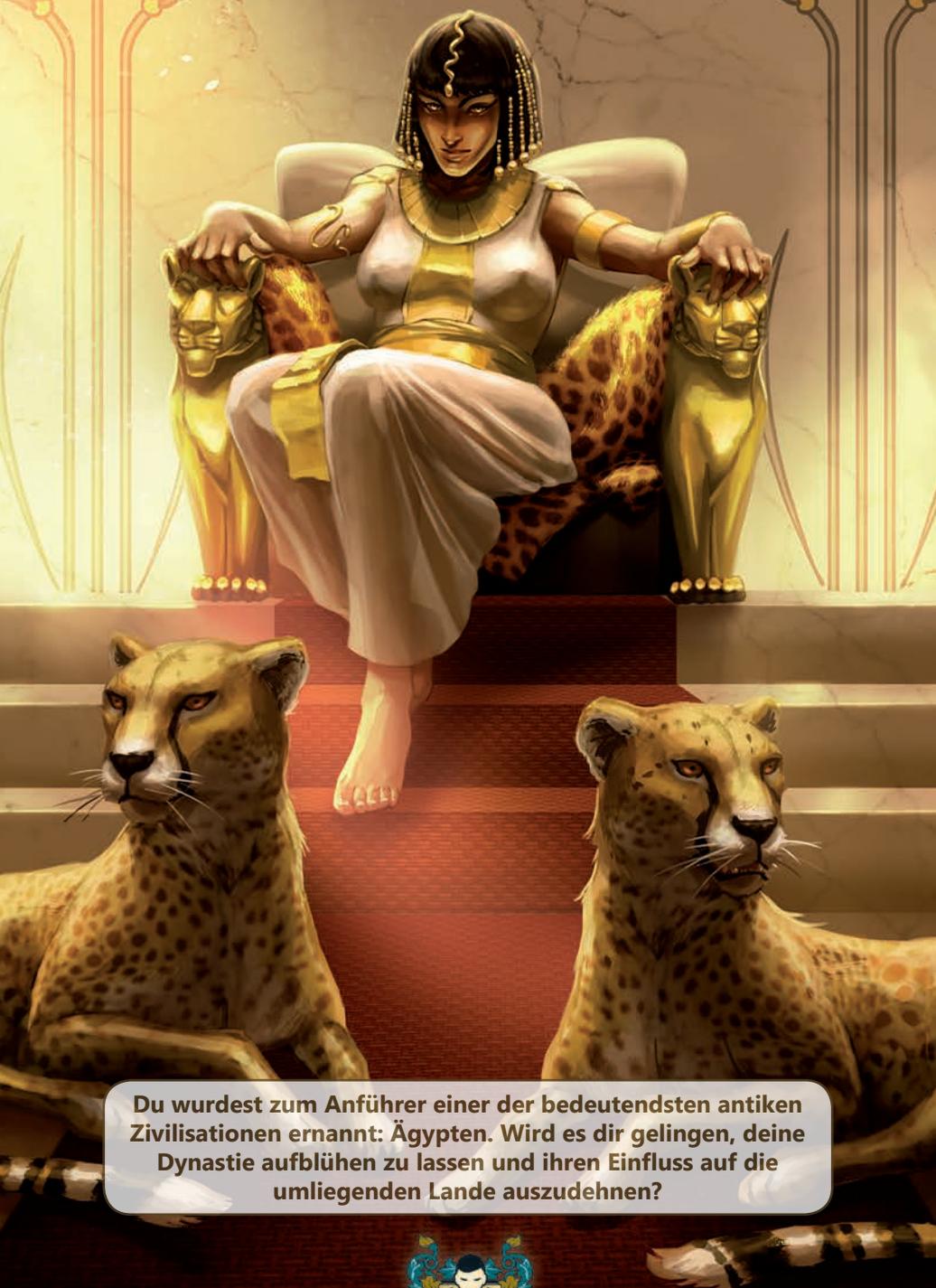


Sébastien Dujardin

DEUS

EGYPT



Du wurdest zum Anführer einer der bedeutendsten antiken Zivilisationen ernannt: Ägypten. Wird es dir gelingen, deine Dynastie aufblühen zu lassen und ihren Einfluss auf die umliegenden Lande auszudehnen?





Überblick über die Erweiterung

Ägypten ist die erste Erweiterung für Deus und enthält **96 Gebäudekarten** (je 16 pro Farbe). Diese können einige oder alle Karten des Grundspiels ersetzen. Ihr könnt für jede Farbe einzeln entscheiden, ob ihr die Karten des Grundspiels oder die der Erweiterung verwendet.

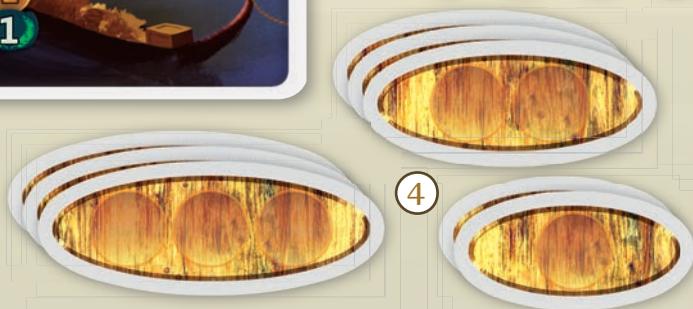
Mit jeder Kartengruppe kommen neue Regeln ins Spiel, die im Folgenden erläutert werden. Abgesehen von den hier aufgeführten Änderungen, behalten alle Regeln des Grundspiels ihre Gültigkeit.

Wichtige Begriffe

- Der **Rang** einer Karte entspricht ihrer Position in der Reihe, in der sie liegt (die unterste Karte entspricht Rang 1, dann Rang 2 usw.).
- Ein **Meer** besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Meeresgebieten und kann sich über mehrere Kontinentalplatten erstrecken.

Spielmaterial

- **96 Gebäudekarten** (16 Seefahrtsgebäude, 16 Produktionsgebäude, 16 Wissenschaftsgebäude, 16 Zivilgebäude, 16 Militäreinheiten und 16 Tempel).
- **1 Marktplättchen**. ①
- **4 Schreibermarker**, 1 je Spielerfarbe. ②
- **20 Kampfmarker**, 5 je Spielerfarbe. ③
- **24 Barkenplättchen** der Größen 1 (7x), 2 (8x) und 3 (9x). ④



Allgemeine Regeln

A. „1x“-Effekt

Viele der neuen Karten haben neben ihrem Standard-Effekt eine zusätzliche 1x-Fähigkeit. Diese Fähigkeit steht immer oberhalb des Standard-Effekts und kann im Gegensatz zu diesem **nur genau einmal** pro Partie genutzt werden. Die 1x-Fähigkeit kann nur in dem Moment genutzt werden, in dem die Karte ausgespielt wird. Der Spieler entscheidet, ob er die 1x-Fähigkeit **vor oder nach** dem Standard-Effekt nutzt. Natürlich kann er die 1x-Fähigkeit auch verfallen lassen, wenn ihm dies sinnvoll erscheint.



Beispiel:

Stefan legt seine zweite Gebäudekarte in seine Reihe der gelben Wissenschaftsgebäude. Er setzt das entsprechende Gebäude in ein passendes Gebiet und führt dann den Effekt seiner bereits ausliegenden gelben Karte aus: Er nimmt die obersten beiden Karten des Ablagestapels. Danach muss er entscheiden, ob er die 1x-Fähigkeit seiner neu ausgespielten Karte vor oder nach deren Standard-Effekt nutzen möchte. Er entscheidet sich für Letzteres. Er nimmt zunächst einen Gebäude-Spielstein seiner Wahl (z. B. ein Produktionsgebäude) und erhält dann 4 SP, da er jetzt 4 Gebäude-Paare auf seinem Spielertableau stehen hat.

B. Besondere Baubedingung

Einige Gebäude zeigen bei den Baukosten ein zusätzliches, besonderes Symbol.

Dieses Symbol gibt die **Mindestanzahl** an Gebäuden an, die sich bereits in dem Gebiet befinden müssen, in welches das neue Gebäude gesetzt werden soll.



Beispiel:

In diesem Beispiel muss sich also bereits mindestens 1 Gebäude in dem Gebiet befinden, in das dieses Gebäude gesetzt werden soll. Es ist nicht möglich, dieses Gebäude in ein bislang leeres Gebiet zu setzen.



Spezifische Regeln



Blaue Karten (Seefahrt)



Spielaufbau

- Die 16 blauen Karten (Seefahrt) des Grundspiels werden durch die 16 blauen Karten dieser Erweiterung ersetzt.
- Das Marktplättchen wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Es wird 1 Rohstoff jeder Art auf das mittlere Feld des Markts gelegt. Im Spiel zu zweit oder dritt werden diese Rohstoffe von den beim Spielaufbau aussortierten Rohstoffen genommen, im Spiel zu viert hingegen aus dem allgemeinen Vorrat.

Im Spiel

Sämtliche neue Karten haben eine 1x-Fähigkeit, die den Marktwert der Rohstoffe auf dem Markt beeinflusst. Der Startwert jedes Rohstoffs beträgt 4 Gold / 2 SP (wie im Grundspiel).

Der Marktwert eines Rohstoffs beeinflusst das Spiel auf dreierlei Weise:

- **Beim Bauen eines Gebäudes:** Der Goldwert (2, 4 oder 6) bestimmt die Kosten, die man bezahlen muss, wenn man bei den Baukosten eines Gebäudes einen Rohstoff durch Gold ersetzen möchte.

Beispiel: Der Getreide-Marker befindet sich gerade auf dem „2 Gold“-Feld. Möchte ein Spieler ein Gebäude bauen, für dessen Bau Getreide benötigt wird, kann er Getreide für je 2 Gold kaufen (anstatt für je 4 Gold).

- **Beim Ausführen des Standard-Effekts einiger Karten:** Der Goldwert (2, 4 oder 6) bzw. der Siegpunktwert (1, 2 oder 3) bestimmt die Kosten bzw. den Nutzen des jeweiligen Effekts.

Beispiel: Der Getreide-Marker befindet sich gerade auf dem „2 Gold“-Feld, der Stein-Marker auf dem „6 Gold“-Feld. Der Spieler darf 5 Rohstoffe kaufen und möchte 4 Getreide und 1 Stein haben. Er zahlt dafür nur 14 Gold (anstatt der sonst üblichen 20 Gold).

- **Bei der Wertung der Mehrheiten am Spielende:** Der Siegpunktwert (1, 2 oder 3) bestimmt die SP, die diese Rohstoffart am Ende des Spiels wert ist.

Beispiel: Der Holz-Marker befindet sich bei Spielende auf dem „3 SP“-Feld. Daher erhält der Spieler mit dem meisten Holz 3 SP (anstatt der sonst üblichen 2 SP).

Wichtig: Die Mehrheit bei den Goldstücken bringt weiterhin (unveränderlich) 2 SP.



Grüne Karten (Produktion)



Spielaufbau

- Die 16 grünen Karten (Produktion) des Grundspiels werden durch die 16 grünen Karten dieser Erweiterung ersetzt.
- Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn je eine Barke der Größen 2 und 3 und legt sie neben sein Spielertableau.
- Die übrigen Barken werden neben dem Spielfeld bereitgelegt.

Im Spiel

Auf jedem Lagerplatz einer Barke kann genau 1 **Rohstoff** eingelagert werden. Auf einer Barke können mehrere Rohstoffarten gelagert werden. Ein Spieler kann jederzeit seine eingelagerten Rohstoffe beliebig zwischen seinen Barken umsortieren.

Jeder Spieler muss am Ende seines Zuges seine Rohstoffe einlagern. Rohstoffe, die nicht eingelagert werden können, müssen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.

Weitere Barken erhält man nur, indem man ein Produktionsgebäude baut und dessen 1x-Fähigkeit nutzt: Der Spieler nimmt sich dann eine Barke der angegebenen Größe aus dem Vorrat und legt sie zu seinen bereits vorhandenen.

Gelbe Karten (Wissenschaft)

Spielaufbau

- Die 16 gelben Karten (Wissenschaft) des Grundspiels werden durch die 16 gelben Karten dieser Erweiterung ersetzt.

Im Spiel

Es gibt keine speziellen Änderungen, aber alle Wissenschaftsgebäude haben sehr starke 1x-Fähigkeiten.

Braune Karten (Zivil)

Spielaufbau

- Die 16 braunen Karten (Zivil) des Grundspiels werden durch die 16 braunen Karten dieser Erweiterung ersetzt.
- Jeder Spieler erhält einen Schreibermarker.

Im Spiel

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Zivilgebäude baut, muss er seinen Schreibermarker unter den soeben eingesetzten Spielstein legen. Dieser Marker liegt daher immer unter dem zuletzt gebauten Zivilgebäude eines Spielers.

Rote Karten (Militär)

Spielaufbau

- Die 16 roten Karten (Militär) des Grundspiels werden durch die 16 roten Karten dieser Erweiterung ersetzt.
- Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn seine 5 Kampfmarker und legt sie in seinen persönlichen Vorrat. Nicht benötigte Marker werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Im Spiel

Ein Spieler erhält jedes Mal einen seiner Kampfmarker (und legt ihn auf sein Spielertableau), wenn er die 1x-Fähigkeit einer Militärkarte nutzt. Ein Kampfmarker kann immer dann eingesetzt werden, wenn es eine Militärkarte explizit erlaubt. Jeder Kampfmarker kann einmal pro Partie eingesetzt werden und kommt nach Nutzung aus dem Spiel. Ein Spieler ist nicht verpflichtet, einen Kampfmarker einzusetzen, auch wenn er die Möglichkeit dazu hat. Um den Standard-Effekt derartiger Militärkarten in späteren Zügen zu nutzen, muss jeweils ein Kampfmarker eingesetzt werden.

Liegt in einem Gebiet ein Kampfmarker eines Spielers, so gilt dieses Gebiet als **besetzt**, genauso als hätte der Spieler dort ein Gebäude. Er kann also Gebäude in Gebiete einsetzen, die an den Marker angrenzen. Ein Gebiet mit einem Kampfmarker gilt auch für einen Angriff auf ein Barbarendorf als besetzt.



Beispiel:

Stefan setzt ein Zivilgebäude in ein Gebirge, das benachbart zu einem seiner Kampfmarker ist. Das angrenzende Barbarendorf wird sofort angegriffen, da beide dafür notwendigen Bedingungen erfüllt sind: Alle angrenzenden Gebiete sind von Spielern besetzt und es steht mindestens 1 Militäreinheit in einem dieser Gebiete. *Sabine* erhält die SP des Barbarendorfes, da sie die meisten Militäreinheiten in den angrenzenden Gebieten besitzt.



Spielaufbau

- Die 16 violetten Karten (Tempel) des Grundspiels werden durch die 16 violetten Karten dieser Erweiterung ersetzt.

Variante

- Die 16 Tempelkarten des Grundspiels werden mit den Tempelkarten dieser Erweiterung zusammengemischt. Von diesen 32 Karten werden 16 abgezählt und in den Stapel der Gebädekarten gemischt. Die übrigen 16 Karten werden unbesehen zurück in die Spielschachtel gelegt.

Im Spiel

Anders als die Tempel im Grundspiel geben die neuen Tempel keine zusätzlichen Siegpunkte bei Spielende, sondern haben **dauerhafte Effekte** während der Partie. Diese gelten, sobald man die Karte ausgespielt hat.

Tempel haben keine 1x-Fähigkeit. Stattdessen gewährt jeder Tempel entweder einen sofortigen SP-Gewinn oder es werden SP-Plättchen auf die Karte gelegt. Diese Plättchen zeigen an, wie oft der Effekt eines Tempels genutzt werden kann: Ein Spieler nimmt jedes Mal, wenn die angegebene Bedingung eines Tempels eintritt, eines dieser Plättchen von der Karte, nimmt sich drei weitere aus dem Vorrat und legt alle vier zu seinen Siegpunkten. Sobald keine Plättchen mehr auf der Karte liegen, kann der Effekt nicht länger genutzt werden. Bei Spielende nimmt jeder Spieler alle SP-Plättchen, die noch auf seinen Tempelkarten liegen, und legt sie zu seinen anderen SP-Plättchen. Er erhält hierbei aber keine zusätzlichen SP-Plättchen aus dem Vorrat.



Kartenübersicht und Erläuterungen



Großer Souk

Die 1x-Fähigkeit kann nicht während des Verkaufs genutzt werden. Die Rohstoffe können nur entweder vor oder nach dem Vertauschen der Marktwerte verkauft werden.



Kauffahrer

Es wird genau 1 Rohstoff jeder Art benötigt (1 Getreide, 1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein), um die 6 SP zu erhalten.



Lastkahn

Der Spieler kann 1 oder 2 Sets verkaufen, also 2 oder 4 Rohstoffe der angegebenen Art.
Beispiel: Der Marktwert für Lehm beträgt 3 SP. Verkauft ein Spieler 1 Set aus 2 Lehm, erhält er dafür 3 SP. Verkauft er 2 Sets, erhält er 6 SP.



Papyrusbarke

Keine Anmerkungen.



Souk

Man darf Rohstoffe kaufen, ohne ein Schiff zu bewegen. Es ist erlaubt, hierbei Gebiete mit anderen Schiffen zu durchqueren. Die Bewegung muss aber in einem unbesetzten Meeresgebiet enden.

Ein Beispielkauf: Ein Spieler erwirbt 2 Lehm, 2 Stein und 1 Holz. Die Marktwerte sind aktuell 4 Gold pro Lehm, 6 Gold pro Stein und 4 Gold pro Holz. Insgesamt zahlt der Spieler nur die Hälfte, also 12 Gold.



Akkordarbeit

Rohstoffe auf eigenen Barken können jederzeit umverteilt werden. Der Spieler kann vor der Aktivierung dieser Karte seine Rohstoffe so umverteilen, dass eine größere Barke leer ist und er daher mehr Rohstoffe gewinnt.

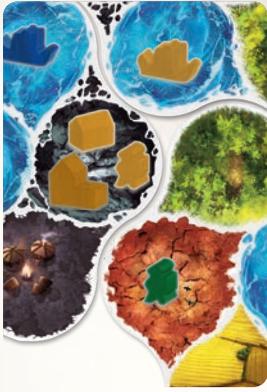


Ausgelagerte Produktion

Die Menge der produzierten Rohstoffe ist gleich der Anzahl der Gebäude im Gebiet des Produktionsgebäudes (welches mitzählt).

Die Art der produzierten Rohstoffe hängt ausschließlich von den benachbarten Gebietsarten ab (egal wem sie gehören), und nicht von den Gebäuden oder dem Gebiet, in dem das Produktionsgebäude steht. Der Spieler darf die Kombination der Rohstoffe hierbei frei wählen.

Beispiel Seite 8 >



Beispiel:

Stefan spielt die Ausgelagerte Produktion aus und wählt sein Produktionsgebäude in einem Gebirge. Er hat insgesamt 3 Gebäude in diesem Gebiet (inkl. des Produktionsgebäudes). Dieses Gebiet grenzt an ein Barbarendorf, einen Sumpf und einen Wald. Daher kann er nur Lehm und Holz produzieren. Er entscheidet sich für 1 Lehm und 2 Holz.



Mühle

Y ist der Rang der Karte und bezeichnet ihre Position (von unten nach oben) in der jeweiligen Reihe oberhalb des Tableaus.

Beispiel: Die Mühle ist das zweite gebaute Produktionsgebäude. Es kostet 2 Gold und der Spieler wählt ein Produktionsgebäude, das 2 Rohstoffe entsprechend seines Gebiets produziert.



Saisonalarbeit

Keine Anmerkungen.



Scheune

Die Rohstoffe entsprechen dem jeweiligen Gebiet, auf dem die Produktionsgebäude stehen.



Amtsstube des Architekten

Zur Erinnerung: Man darf nie mehr als 10 Handkarten haben.



Bibliothek

Die 1x-Fähigkeit erlaubt es, eine beliebige Karte oberhalb des Tableaus zu aktivieren, unabhängig von ihrem Rang oder ihrer Farbe.



Haus des Lebens

Durch die 1x-Fähigkeit erhält der Spieler 2 Gold für jeden Spielstein auf seinem Spielertableau. Dies gilt nicht für Spielsteine in seinem Vorrat oder auf dem Spielfeld. Bevor der Spieler Karten zieht, muss er ansagen, wie viele Karten er ziehen möchte, und 1 Gold pro Karte zahlen. Zur Erinnerung: Man darf nie mehr als 10 Handkarten haben.



Königliche Archive

Wenn du die 1x-Fähigkeit nutzt, gewinnst du 2 SP für jede Karte des angegebenen Typs oberhalb deines Tableaus.

Der Spieler kann eine Karte desselben Rangs aktivieren. Ist Königliche Archive z. B. die dritte Karte der Reihe, kann der Spieler eine andere Karte des dritten Rangs aktivieren. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.



Manufaktur

Keine Anmerkungen.



Schriftgelehrten-Schule

Keine Anmerkungen.



Sternwarte

Der Spieler nimmt das Goldstück aus seinem persönlichen Vorrat.

Man kann kein Goldstück auf eine Karte legen, auf der bereits ein Goldstück liegt.



Landsitz

Beachte, dass ein besiegtes Barbarendorf als unbesetztes Landgebiet zählt, das dir 1 SP bzw. 3 Goldstücke einbringen kann, wenn du diese Karte aktivierst.



Leuchtturm

Zur Erinnerung: Ein Meer besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Meeresgebieten und kann sich über mehrere Kontinentalplatten erstrecken.



Palast

Eine Kontinentalplatte ist eines der großen Spielfeldteile. Eine Kontinentalplatte ist nicht zu verwechseln mit einem Gebiet.



Stadthaus

Beispiel: Der Schreibermarker befindet sich in einem Gebiet mit 3 Gebäuden. Der Spieler erhält 3 SP bzw. 9 Gold.



Wirtshaus

Beispiel: Der Schreibermarker befindet sich in einem Sumpfbereich. Der Spieler erhält 1 SP bzw. 3 Gold für jedes von ihm besetzte Sumpfbereich.

Auch das Gebiet mit dem Schreibermarker zählt mit.



Bogenschützen

Das Barbarendorf muss zur angreifenden Armee benachbart sein.



Festung

Der Kampfmarker markiert einen Gebäudebereich auf dem Spielertableau eines Mitspielers (er wird daher unterhalb der Gebäude-Spielsteine auf dem Tableau abgelegt). Ein Gebäudebereich eines Spielers kann nicht mehr als einmal markiert werden (auch nicht von verschiedenen Spielern).

Ein Spieler kann nur einen Mitspieler wählen, der ein Gebiet besetzt, das benachbart zu einer eigenen Armee ist.

Das zerstörte Gebäude wird in den persönlichen Vorrat des Besitzers zurückgelegt.

Erhält der betroffene Mitspieler mehrere Gebäude der gewählten Gebäudeart auf einmal, erhält der Spieler genauso viele.



Garnison

Der Kampfmarker wird auf die oberste Karte in einer der sechs Reihen über dem gewählten Spielertableau gelegt. Jede Reihe kann nicht mehr als einmal markiert werden (auch nicht von verschiedenen Spielern).

Ein Spieler kann nur einen Mitspieler wählen, der ein Gebiet besetzt, das benachbart zu einer eigenen Armee ist.

Der Kampfmarker kann nicht entfernt werden, sobald er einmal platziert wurde. Der Mitspieler muss dem Besitzer der Garnison also jedes Mal 2 Gold zahlen, um eine Karte in die markierte Reihe legen zu können.



Kamele

Ein Spieler kann gemäß den folgenden Regeln 1 beliebige seiner Militäreinheiten aus einem seiner Gebiete bewegen:

- Die Einheit darf ein Meeresgebiet überqueren, wenn sich dort ein eigenes Schiff befindet. Sie darf ihre Bewegung auch in einem solchen Meeresgebiet beenden.
- Ein Meeresgebiet mit einem fremden Schiff darf niemals betreten werden.
- Am Ende der Bewegung dürfen sich niemals zwei Militäreinheiten in einem Gebiet aufhalten.

Der Spieler kann 1 Kampfmarker abgeben, um durch ein oder mehrere Gebiete zu ziehen, die von anderen Spielern und/oder Barbarendörfern besetzt sind, solange die Bewegung nicht in einem solchen feindlichen Gebiet beendet wird.



Kaserne

Falls der Besitzer der Kaserne später selbst in dem Gebiet bauen möchte, kann er den Kampfmarker in ein unbesetztes Nachbargebiet verschieben. Gibt es kein solches Gebiet, wird der Kampfmarker abgeworfen.



Streitwagen

Ein einzelner Kampfmarker erlaubt es dem Spieler, alle seine Armeen umzugruppieren.



Die Tempel von Amun, Aton, Anubis und Apis

Diese Tempel zählen als permanente Rohstoffe, die ausschließlich für das Bauen von Gebäuden genutzt werden können. Jeder Tempel liefert dabei immer nur 1 Rohstoff der angegebenen Art.

Diese Tempel beeinflussen nicht die Rohstoffmehrheiten bei Spielende.



Die Tempel von Hathor und Horus

Die 3 SP, die auf diese Karten gelegt werden, stammen aus dem allgemeinen Vorrat.

Es spielt für die Effekte dieser Karten keine Rolle, welcher Spieler ein Barbarendorf angreift bzw. einen Tempel baut. Es kann auch ein Mitspieler sein.



Tempel der Isis

Dieser Tempel verändert nicht das Handkartenlimit. Es beträgt weiterhin 10 Karten.



Die Tempel von Ma'at, Min, Montu, Mut und Neith

Der Spieler muss stets ein Gebäude von der Art der gespielten Karte bauen, unabhängig davon, in welche Reihe er die Karte legt. Somit ist es nun möglich, mehr als 5 Karten in dieselbe Reihe zu legen (6 Karten, wenn man 1 dieser Tempel besitzt, 7 Karten mit 2 Tempeln usw.).



Tempel des Ptah

Beispiel: Der Spieler wirft 4 Karten ab, um sich 4 Rohstoffe zu nehmen (grüne Karte). Er kann nun den Tempel nutzen und sich 5 Rohstoffe nehmen.



Die Tempel von Seth, Sobek und Thoth

Die 3 SP, die auf diese Karten gelegt werden, stammen aus dem allgemeinen Vorrat.

Der Tempel selbst zählt als eines der benötigten Gebäude in diesem Gebiet.

Diese Karten haben keinen Effekt mehr, wenn sich keine SP auf ihnen befinden.

Sébastien Dujardin

DEUS EGYPT



Autor: **Sébastien Dujardin**

Illustrationen: **Christine Deschamps, Misda**

Grafik: **Ian Parovel**

Redaktion der französischen Originalregel:

Sébastien Dujardin

Redaktion der deutschsprachigen Ausgabe:

Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Danksagung: Der Autor und der Hersteller möchten sich insbesondere bei Madeline, Anaëlle, Noélie, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, Nathan, Charlotte, Renaud, Antoine bedanken sowie bei allen anderen, die zur Fertigstellung dieses Projekts beigetragen haben.

