



by Reiner Knizia

一款关于神、人以及他们纪念碑的富有挑战性的游戏

太阳神拉尔的荣耀，期待你努力地扩大力量和声望来实现，你可以通过法老，建造纪念碑，在尼罗河旁耕种，向神表示敬意，推进科技和人类的文明来完成这个目标！

游戏纵览

这个游戏跨越三个时代，这些时代反映了古代埃及的历史：

- 古王国时期（公元前2665-2155）
- 中王国时期（公元前2130-1650）
- 新王国时期（公元前1555-1080）

在这些时代期间，玩家得到各种象征埃及人生活的方块。方块可以在当太阳神符号出现的拍卖中得到。在拍卖中可以挑选的方块会不断的变化，但是太阳神符号是有限的，聪明的玩家会小心的挑选时机来为他们想得到的方块出价。当一个时代结束后，玩家得到用于表示他们得到多少声望点数的记分牌。

在三个时代后拥有最多声望的玩家是胜利者。

组 件

一块游戏图版

180个方块：30个太阳神、8个神、25个法老王+2个葬礼

25个尼罗河、12个洪水+2个干旱、5个黄金、

5x5个文明+4个骚乱、5x8个历史遗迹+2个地震

48个记分牌：10x1分、8x2分、20x5分、10x10分

16个太阳

一个太阳神符号

一个带拉绳的布袋

游戏纵览

游戏跨越三个时代

每个时代结束后，授予声望

在游戏结束时声望最高的玩家是胜利者

组 件

一块游戏图版

一百八十块方块

四十八块记分牌

十六个太阳

一块太阳神符号

一个带拉绳的布袋

准 备

把游戏图版放在桌子的中间。图版上有两个不同的方块轨道：上面的有十个空间（太阳神轨道），下面的有八个空间（拍卖轨道）。在图版的顶端和底端有在每个时代结束后如何获得声望点数的资料表格。

从袋子里拿出方块并彻底地将方块混合在一起。桌子上每个玩家面前的区域是他们的展示区域（在下面描述）。这个区域用于每个玩家放置他们的太阳和他们得到的方块。

将剩余的记分牌面朝上的放置在游戏图版的旁边。每个玩家拿两个五分的记分牌，然后将他们面朝下放在自己的展示区域内。



1



2



5



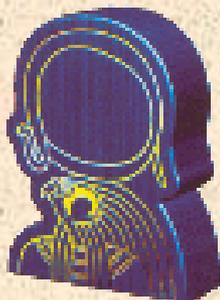
10

按照下面所显示的将太阳分成一组一组的放在桌子上：

	三个玩家	四个玩家	五个玩家
组一	13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
组二	12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
组三	11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
组四		10-9-5	13-10-5
组五			12-11-6

玩家们随意地决定哪个玩家得到那一组。然后玩家把他们的太阳面朝上放在自己的展示区域。将数字为一的太阳面朝上放在游戏图版中间的太阳空间内。

把太阳神符号放在游戏图版旁边。



准 备

把游戏图版放在桌子的中央

搅和袋子中的方块

每个玩家得到两个价值为五的记分牌；把剩余的积分牌放在游戏图版的旁边

依照这个表格分发太阳

有三个或四个玩家时，只使用数字为 1 - 1 3 的太阳



把太阳神符号放置在邻近游戏图版的位置

展示区域

每个玩家将他自己的太阳和方块分成五组，按照下面所显示的方式放在自己面前的桌上，这些方块永远是面朝上的：

1. 太阳和神



2. 法老



3. 尼罗河和洪水



4. 文明和黄金



5. 历史遗迹



进行游戏

太阳点数最高的玩家先开始。在他的回合之后，按顺时针围着桌子循环进行。

在一个玩家的回合中，如果他还有至少一个太阳是面朝上的，他可以执行下列行动中的一个：

- 从布袋中抓一张方块
- 使用神方块
- 召唤太阳神

没有面朝上的太阳的玩家在他的回合中没有行动。当拍卖轨道放满了方块时，玩家被限制只能使用神方块或者召唤太阳神。

从布袋中抓一张方块：

玩家从布袋中抓一张方块。如果玩家拿出了一张太阳神方块，他把这张方块放在太阳神轨道上的一个最近的空白空间内。然后把太阳神符号放在他自己的展示区域。这时开始拍卖（参照下文）。



太阳神

当玩家抓出了其他方块，他把这张方块放在拍卖轨道上的一个最近的空白空间内，然后结束他的回合。

当游戏是三个玩家时，不使用太阳神轨道中的头两个空间；当游戏是四个玩家时，不使用第一个空间。

展示区域

面朝上的太阳可以用于在拍卖中出价；面朝下的太阳是已经使用过的所以不能再用。

玩家将同一类型的方块邻近放置在一起。

玩家将同样的文明或者历史遗迹方块放置成稍微撮开的一堆，使他们的数量可以容易地看清。

进行游戏

太阳点数最高的玩家先开始，然后按顺时针进行
随便选一个

从布袋中抓一张方块或者
使用神方块 或者
召唤太阳神

没有面朝上太阳的玩家跳过

拿出一个方块放在图版上

太阳神方块 拍卖

把太阳神方块面朝上放在
太阳神轨道上，知道这个
时代结束

使用神方块

如果一个玩家有一个或者更多的神方块在他的展示区域，他可以使用他们来从拍卖轨道中得到方块。玩家可以在一个回合中使用任意数量的神方块，使用每个神方块可以从拍卖轨道中拿一张方块。然后将使用的神方块面朝下放到盒子中，并把从拍卖轨道中拿到的方块放到他自己的展示区域中。玩家不可以从拍卖轨道中拿神方块，也不能从太阳神轨道中拿太阳神。如果拿完方块后使拍卖轨道出现缺口。在之后的回合中用抓出的方块填上。

众神



阿努比斯



贝斯特



赫努姆



荷露斯



塞斯



索贝尼



图特



乌托

召唤太阳神

玩家说“R A”，然后放置太阳神符号在自己的展示区域，然后开始拍卖（见下文）。

拍 卖

由于抓到太阳神方块或者召唤太阳神而导致进行拍卖行动的玩家是这次拍卖的太阳神玩家，他通过将太阳神符号放在自己的展示区域来表明这一点。拍卖由太阳神玩家左边的玩家开始，然后围绕着桌子顺时针继续，最后是太阳神玩家。玩家们为拍卖轨道上的方块出价。出价的获胜者还可以得到图版中间太阳空间内的太阳。如果拍卖轨道中没有方块，出价的获胜者只能得到方块。

在拍卖中的每个玩家，都可以使用他们面朝上的太阳中的一个来投标，并把它放到图版的边上。后出价的玩家必须高于前一个玩家的出价。玩家可以不略过（p a s s），选择不出价。然而，对于主动召唤太阳神举行拍卖的玩家，如果其他玩家都不出价，那么他必须出价。而因为拍卖轨道满了或者没有神可以使用，就只能召唤太阳神的玩家来说，他可以在其他玩家都不出价的情况下也不出价。这样的话，所有拍卖轨道上的方块都面朝下放回盒子里。

出价最高的玩家得到拍卖轨道上的所有方块（无论有什么），然后把他们面朝上的放在自己的展示区域。玩家还将得到图版中间的太阳并把他面朝下的放在自己的展示区域。面朝下的太阳不能在这个时代剩下的回合中使用，但是他可以在下个时代开始时翻转成面朝上的。玩家这时把出价所使用的太阳面朝上放在图版中间的太阳空间内。

拍卖之后，这个太阳神玩家左边的玩家不管拍卖结果如何，继续进行游戏。

使用神方块可以从拍卖轨道得到方块

当一个神方块被使用时，这个神方块移出游戏。

召唤太阳神 拍卖

拍卖从太阳神玩家左边的玩家开始顺时针进行；每个玩家可以出一次价

在拍卖轨道没有方块时也可以举行拍卖。这种情况下，玩家只能为图版上的太阳出价。

出价最高的玩家交换太阳并得到所有拍卖轨道上的方块

其他出价的玩家，不论谁，收回他们的太阳并面朝上放在展示区域。

太阳神左边的玩家继续进行游戏

灾 难

当一个玩家在拍卖中获胜，他从拍卖轨道得到的方块中包含一个或者更多的灾难方块的话，他的展示区域会损失其他种类的方块。首先，他把从拍卖中得到的所有其他类型的方块放到展示区域内。然后他们必须“履行”灾难，丢弃两张和灾难类型匹配的方块。如果玩家只有一张类型匹配的方块，他可以只损失这一张。如果玩家没有类型匹配的方块，他没有方块由于灾难而损失。一个玩家必须履行他所得到的所有灾难。

一个玩家可以哪个类型匹配的方块来丢弃，干旱除外。在干旱中，玩家必须首先丢弃他所有的洪水方块（每张干旱二张）然后是再丢弃尼罗河方块来达到每张干旱二张的总数。被选择的方块和使用的灾难方块一起移出游戏。



时 代

当一个玩家的展示区域没有面朝上的太阳时（也就是说他已经使用了所有的太阳），他在这个时代就没有回合了，竞争方块的玩家会渐渐的变少。当有最后一个面朝上太阳的玩家使用了他的太阳后，这个时代结束。所有在太阳神轨道上的方块面朝下放到盒子中；在图版中间的太阳保持到下一个时代。

另外，当太阳神轨道满了，这个时代立刻结束。这种情况下，不进行拍卖，在太阳神轨道和拍卖轨道上的所有方块都面朝下放到盒子中。这样，只有面朝上的太阳在游戏图版上。玩家展示区域没有使用的面朝上的太阳在下一个时代时保持面朝上。

一个时代结束后，为玩家展示区域的方块评分（见下文）。评分后，所有面朝下太阳翻过来面朝上。玩家在每个时代开始时都拥有同样数量的太阳。然而，玩家可能会有与游戏开始时得到的太阳相比，价值不同的太阳。拥有最高太阳点数的玩家开始下一个时代。

灾难毁坏两张同类型的方块；方块立刻被丢弃

灾难方块可以通过黑色的边框来区别。

如果玩家得到几张灾难方块，他必须全部履行他们。

把所有从游戏中丢弃的方块面朝下放到盒子中，他们不可以被玩家看到。

没有面朝上太阳的玩家略过

一个时代结束当：
所有太阳都已经使用或者太阳神轨道满了

三个玩家时，有八个太阳神方块时代就结束。四个玩家时是九个太阳神方块，五个玩家是十个太阳神方块。

评分后，所有太阳翻过来面朝上

当出价时，玩家也应该考虑到他在下一个时代得到那几个太阳。

评分

每个时代结束时，玩家根据他们的成就得到代表声望的记分板。之后一个玩家的总声望会被计算出来，他得到（或者损失）与总声望相等的记分板。玩家面朝下保存这些记分板在自己的展示区域。

注意：方块上的标记表示他们要保留而不丢弃。

神

每个神方块使玩家得到两点声望，然后面朝下放到盒子中。

法老

每个时代结束后，拥有最多法老方块的玩家得到五点声望，拥有最少法老方块的玩家损失两点声望。如果有两个或者更多玩家是最多或者最少，都得到五点或者损失两点。如果所有玩家都拥有同样数量的法老方块，没有点数被授予或损失。法老方块在下一个时代依然保留在玩家的展示区域。



法老

例子：玩家甲、乙、丙和丁拥有 3 - 2 - 2 - 3 个法老。甲和丁每人得到五点声望；乙和丙每人损失两点声望。



甲 5点



乙 -2点



丙 -2点



丁 5点

尼罗河和洪水

每个时代后，每个玩家从展示区域内的每个尼罗河和洪水方块得到一点声望。然而，他只能在至少有一个洪水方块的情况下得到这些点数。玩家没有洪水方块的话，其他所有尼罗河方块都不得分。

评分后，所有尼罗河方块面朝下放回盒子中。而尼罗河方块在下一个时代依然保留在玩家的展示区域。



尼罗河



洪水

黄金

每个时代结束后，每个玩家从展示区域内的每个黄金方块得到三点声望。评分后，这些黄金方块面朝下放回盒子中。



黄金

评分

如果玩家损失的声望点数多于他拥有的，他损失他所有拥有的并在下个时代中是零点；负分数不统计。

每个神 2点
(移出游戏)

法老最少 -2点

法老最多 5点
(保留在展示区域)

每个尼罗河和每个洪水 1点
(但是必须至少有一个洪水)
(洪水移出，尼罗河方块保留)

每个金币 3点
(移出游戏)

文明

每个时代结束后，没有文明方块在自己展示区域的玩家损失五个声望点数。如果一个玩家拥有三张不同的文明方块，他得到五个声望点数，有四张不同方块可以得到十点，有五张不同方块可以得到十五点。评分后，所有文明方块都面朝下放回盒子中。



艺术



农学



宗教



天文学



文字

例子：甲有三张天文学、两张农学和两张文字方块。他得到五点，因为他有三种不同的文明方块。对于每一张天文学、农学和文字，他所得到的都是相同的。额外的同样文明方块得不到额外的点数。



5点

历史遗迹

历史遗迹只在第三个时代结束后评分。他们在游戏中始终保留在玩家的展示区域。玩家从每张不同的历史遗迹得到一个声望点数直到六张不同的历史遗迹，拥有七张不同的历史遗迹得十点，拥有全部八张不同的历史遗迹得十五点。另外，玩家每有三张一样的历史遗迹还可以得到五点的奖励。拥有四张一样的可以得十点，拥有五张一样的可以得十五点。



要塞



方尖碑



宫殿



金字塔



狮身人面像



雕像



阶梯金字塔



神庙

例子：甲有四张金字塔、三张神庙、两张要塞和一张狮身人面像。第三个时代结束后，他得到十九点（四张不同的历史遗迹得四点，四张金字塔得十点，三张神庙得五点），因此，他可以从他的所有历史遗迹上得到点数，除了第二张要塞。



10点



5点



4点

没有文明

-5点

3/4/5 张不同

5/10/15点

(移出游戏)

1-6/7/8张不同

1-6/10/15点

3/4/5 相同的

5/10/15

(历史遗迹只在第三个时代后评分)

太阳

像历史遗迹一样，太阳只在第三个时代后评分。计算每个玩家太阳上的数字之和（面朝下和面朝上的）。拥有最高总数的玩家得到五个声望点数。总数最低的玩家损失五个声望点数。如果两个或者更多的玩家同是最高或者最低，每人都得到或者损失五个声望。如果所有玩家有同样的总数，不授予或损失点数。

例子：玩家甲、乙、丙和丁的太阳总数是 $1\ 7 - 2\ 5 - 2\ 1 - 1\ 7$ ，乙得到五点，甲和丁损失五点，丙不得也不损失点数。



甲 -5点



丙 0点



乙 5点



丁 -5点

游戏结束

当第三个时代评分完成后，游戏结束。每个玩家统计他们所有代表声望点数的记分板。拥有最高总数的玩家获胜。如果两个或者更多玩家有同样的最高总数，那么在那些玩家中，太阳数字总和最高的玩家是胜利者。

太阳之和最低

-5点

太阳之和最高

5点

注意：在图版的表格中有下划线的方块在评分后依然保留在玩家的展示区域；所有没有下划线的同类型方块在评分后移出游戏。

游戏结束

三个时代后拥有最高声望点数的玩家胜利者。