

游戏准备

将游戏板拼在一起放在两名玩家之间。

每名玩家拿取自己颜色的29个标记、一套牌和一个白色“交换”标记。

玩家洗混自己的牌并面朝下放在游戏板旁边。
计分标记放在计分条“1”分区旁边的区域里。



游戏进程

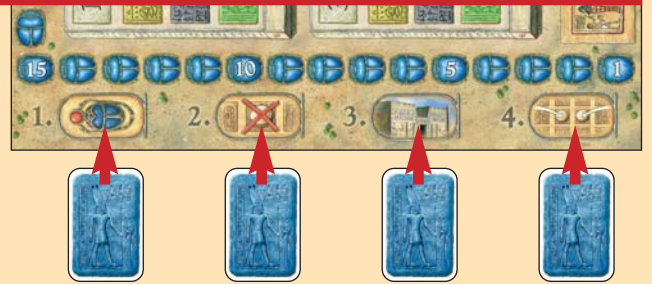
- 每名玩家拿起自己牌堆最上面4张牌，看好并面朝下每个自己的椭圆框下放1张牌。

游戏中一旦玩家出示交换标记以便抓4张新牌替换已抓的4张牌，原有4张牌丢弃掉，他的交换标记也从游戏中移除。

- 当两名玩家都放好自己的牌，翻开这些牌并逐个评估。

[见: 第1椭圆框到第4椭圆框]

- 当所有8张牌都已评估，翻开的牌丢弃掉，每人抓4张新牌。新一轮开始。当面朝下的牌堆用完，将弃牌洗混叠成新的牌堆供使用。



椭圆框

■ 第1椭圆框 – 分数:

两名玩家牌的价值进行比较，较高价值的玩家获得双倍点数差的得分。如果双方平局，无人得分。



如图：Peter在这里打出一张“1”。Elke是一张“4”，分差是3。Elke得到双倍分差，即6分。

注：分数记录在计分条上。计分标记前移得分数量的格子。

• 椭圆框 2 - 4 决定游戏顺序和显示哪个神庙有多少个标记移除或引入。

- 轮到行动的玩家依次评估椭圆框2到4，然后另一玩家行动。

■ 第2椭圆框 – 游戏顺序 / 标记的移除：

放在这里的牌决定两件事：

- a) 余下轮中两人的游戏顺序。



如图：红色玩家开始

低面值牌的玩家先行。如果牌面值相同，“椭圆框1”刚出牌面值小的玩家先行。如果牌面值仍相同，两名玩家从自己牌堆抽牌直到其中一人抽到的牌比对方面值小。先行玩家然后开始行动。（抽出的牌放回牌堆底部。）



例：如果玩家在该椭圆框旁放一张4牌，他可以移除 $4 - 2 = 2$ 个的对手标记。

对于面值2的牌，不移除标记。

b) 移除标记 (第1轮不进行)

轮到行动的玩家现在从神庙移除标记。移除的数量为放置牌面值减去2。

- 如果结果为正数，对手相应数量的标记被移除；
- 如果结果为-1，玩家必须移除自己1个标记；

注：椭圆框3旁的牌决定哪些神庙可以移除标记。

移除的标记放在冥界。

如果神庙里的标记不够移除，则只移除那些已有的标记。

■ 第3椭圆框 – 决定神庙：

放在这里的牌决定哪个神庙将移除标记或引入标记。标号小于或等于放置牌面值的神庙将使用。



例：对于面值为2的牌，可以在神庙1和2上移除或放置标记。

■ 第4椭圆框 – 放置标记：

放置在这里的牌决定本轮玩家可以从自己供应堆中拿取并放在神庙上的标记数量。1个标记总是放在一个神庙的1个未占据方格上。如果玩家自己供应堆里没有标记，则他不能放置标记。



如图：这里，红色玩家有4个方格可以选择放置标记。



每个不能放置的标记放到冥界的一个空方格上。

注：放在椭圆框3旁的牌决定哪些神庙可以放置标记。

冥界里的标记：

以下情况下，标记放到冥界里：

- 标记从神庙移除；或
- 标记不能放进一个神庙（没有空位）

例：Peter可以在神庙1和2放4个标记。神庙1还有1个空格。神庙2还有2个空格。这样他第4个标记没有位置。这个标记就放到冥界里。

标记应放在冥界的空格上。如果冥界全满了，两名玩家完成自己的回合然后马上计分。

注：如果玩家不得不放进冥界的标记比冥界空格还多，多余的标记放回自己的供应堆。

计分

计时时，奖励以下分数：

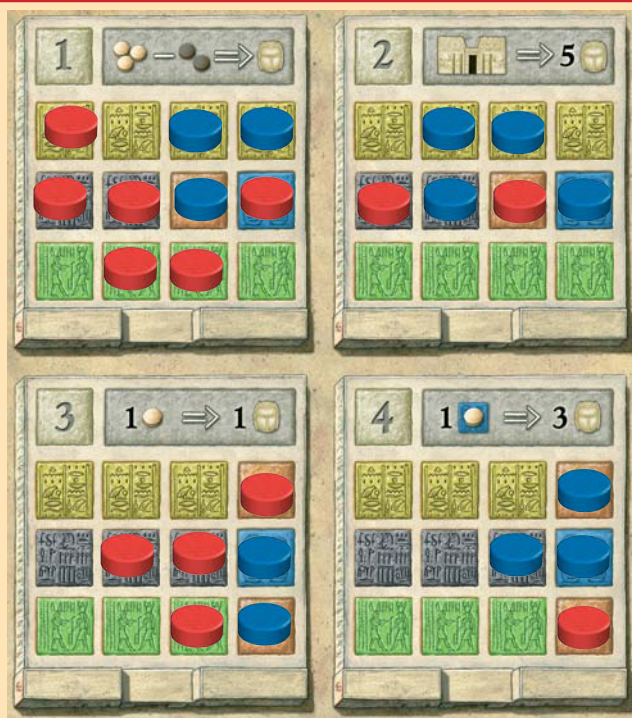
- 神庙 1：在该神庙有最多标记的玩家得到该神庙两人标记数量差的分数。
- 神庙 2：在该神庙有最多标记的玩家得5分。
- 神庙 3：在该神庙拥有最多标记的玩家得到他在这里放置标记数量的分数。
- 神庙 4：在该神庙有最多标记的玩家，每占领1个蓝色方格（四个神庙每个有1个蓝色方格）得3分。
- 黑色方格：在黑色方格里有最多标记的玩家得8分。
- 奖分方格：占据奖分方格的玩家得到方格上标记的额外加分（+1或+2）。

计分回合后，两名玩家轮流从神庙里移除自己4个标记，从领先者开始。（如果两人平分，红色先行。）

进行移除时，如果可能，玩家必须每个神庙移除1个自己的标记。如果玩家在某神庙里没有标记，那么他可以从标记最多的神庙里多移除1个。

冥界里的标记和刚移除的标记放回各自供应堆。

如果游戏还没结束，进行新一轮。



神庙 1：红方得 3 分
[6个红色标记减去3个蓝色标记 = 3 分]

神庙 2：蓝方得 5 分
[占多数方得 5 分]

神庙 3：红方得 4 分
[占多数方有 4 个标记 = 4 分]

神庙 4：蓝方得 9 分
[占多数方每占据1个蓝色方格得 3 分 = 9 分]

黑色方格：红方得 8 分
[占多数方得 8 分]

奖分方格：红方得 4 分；蓝方得 4 分
[按方格标注的1 或 2 分]

注：如果某神庙没有多数赢家，无人得分。
这条规则也适用于黑色方格计分。

游戏结束

- 如果以下四个条件之一发生，游戏立即结束：
某人达到40分；一个神庙的所有方格占满；
所有黄色或绿色方格占满。

满足这一条件的玩家胜利。

- 另外在计时时某人达到或超过40分情况下，游戏结束。在这种情况下，计分过程进行完整。

拥有最高分数的玩家胜利（超出40的分数也计算在内）。如果玩家平分，游戏平局。

埃及两位伟大神——阿托恩和阿蒙的大祭司在争夺最高权力。两位领袖都想把自己的祭司放到底比斯四个最大神庙的关键职位上。

ATON



中文翻译：sou1

Thorsten Gimmler 设计的双人游戏



游戏目标

每名玩家扮演古埃及的底比斯里一名争权夺利的大祭司。

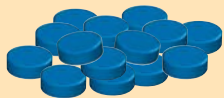
赢家是首先获得以下条件的玩家：

- 获得40分，或
- 占领一个神庙的所有方格，或
- 占领四个神庙的所有黄色方格，或
- 占领四个神庙的所有绿色方格。

游戏部件和准备

- 72张游戏牌，其面值从1到4，蓝色和红色各36张。
- 1个六部分组成的游戏板
- 58个祭司，用红色或蓝色标记表示
- 2“交换”标记(白色)
- 2计分标记(红色和蓝色各一)
- 1套游戏指引

29个蓝色标记



“交换”标记



抽取新牌用的牌堆



4个神庙，每个有12个方格
一个标记放进一个方格里。



29个红色标记



“交换”标记



游戏牌放在正对椭圆框的地方。这里放蓝色的，对面是红色的。



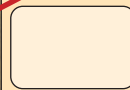
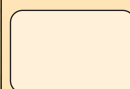
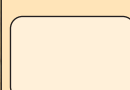
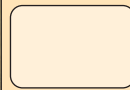
Q
*椭圆框是埃及象形文字书写的国王名字周围的椭圆形框

2个计分标记



有8个方格的冥界 – 一旦所有方格被占据，马上计分。

奖分方格



4个椭圆框*分列游戏板两端。

计分条（最高到40分）
- 用来指示两名玩家的得分。