



GOD'S



PLAN!



Manual de instrucciones

Índice

1. Introducción	pg. 2
2. Componentes del juego	pg. 2
3. Preparación de la partida	pg. 3
4. Desarrollo de la partida	pg. 3
Niveles y rondas	pg. 3
Duración de las rondas	pg. 3
Mazos de cartas para cada nivel	pg. 4
Turnos	pg. 5
Nivel final	pg. 5
5. Final de la Partida	pg. 6
6. Ganador	pg. 6
7. Reglas y mecánicas	pg. 6
Combates	pg. 6
Cámaras	pg. 6
Trampas y enemigos	pg. 6
Hechizos	pg. 7
Reliquias	pg. 7
Iluminación	pg. 7
Gestión de inventario	pg. 7
Consumibles	pg. 7
Personajes	pg. 8
8. Glosario y Componentes.....	pg. 9
Baldosas	pg. 9
Objetos	pg. 9
Hechizos	pg. 13
Personajes	pg. 16
Objetos divinos	pg. 17
Reliquias	pg. 18
Habilidades divinas	pg. 18

Introducción

Un grupo de exploradores estaba trabajando en sus excavaciones en un templo egipcio recién descubierto, los aldeanos de la zona evitaban a toda costa aquel sitio aunque el motivo se hubiese perdido hace generaciones. De repente el suelo cedió y los arqueólogos cayeron por un agujero que los llevó a la dimensión de los dioses, donde éstos aprovechándose de que habían llegado invitados los pusieron en un laberinto mortal. Podrán escapar del lugar los exploradores?

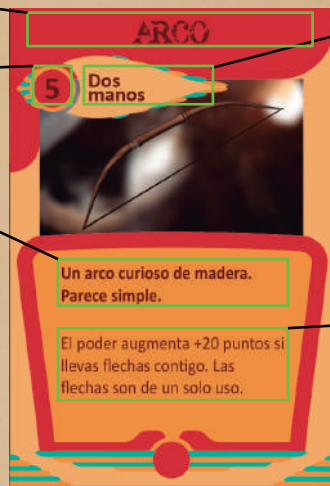
Componentes del juego

Cartas:

Título de la carta

Poder de batalla

Descripción



Tipo de la carta

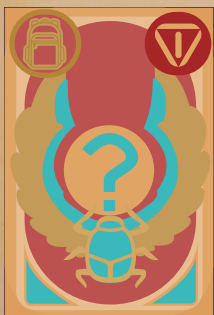
Los objetos pueden ser equipables: (casco, mano, zapatos, mochila) y de inventario. Los hechizos que guardas no ocuparan espacio de inventario.

Descripción de habilidad

Componentes del juego

Baldosas: 76 baldosas (9 templos, 1 de inicio, y 66 baldosas de laberinto).

Cartas:



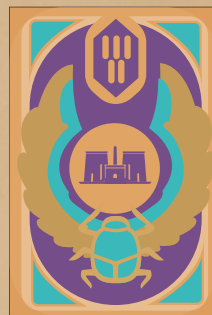
4 mazos de objetos



4 mazos de hechizos



7 cartas de personajes



7 Objetos divinos



7 Dioses



27 flechas



27 llaves



9 cartas de habilidades divinas.



5 cartas de jugador

Preparación de la partida

Para empezar la partida seguiremos los siguientes pasos:

1. Separar todos los mazos (cada uno tiene la cara posterior de la carta distinta)
2. Ordenarlos por niveles y si son de objetos o hechizos.
3. Barajar cada mazo por separado.
4. Cada jugador elige a un personaje (cada personaje tiene distintas habilidades)
5. Se decide el jugador inicial mediante el método que creáis adecuado.
6. Preparar a mano los mazos que se van a necesitar para el primer nivel (rojo I, rojo II, morado I y morado II)
7. Separar las baldosas de templo del resto de baldosas.
8. Se coloca la baldosa inicial al centro de la mesa, con las figuritas de los 4 jugadores encima.
9. Puede empezar la partida.

Desarrollo de la partida

Niveles y rondas

La partida se desarrollará en 5 etapas o niveles de la tumba. Mientras se va avanzando por los niveles las recompensas y los peligros aumentarán. Cada nivel se compone de un número de rondas (ver Duración de normas), en cada ronda todos los jugadores jugarán su turno en sentido horario.

Pasadas las 7 rondas de cada nivel, los dioses, cansados de ese laberinto lo desintegrarán y teletransportan a los jugadores a uno de nuevo, es decir, (sin que los jugadores pierdan ningún objeto de los que llevaban) el laberinto se recogerá y se devolverán todas las baldosas a la bolsa excepto la baldosa inicial, y así dará comienzo al siguiente nivel.

Duración de las rondas

- Nivel 1: 5 rondas
- Nivel 2: 7 rondas
- Nivel 3: 10 rondas
- Nivel 4: 10 rondas
- Nivel 5: 7 rondas

A tener en cuenta!

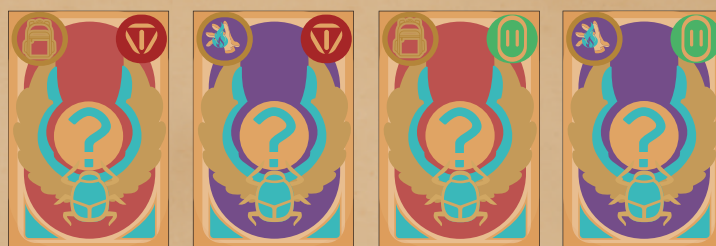
En el nivel 4, en las cámaras con llave el jugador debe coger una carta de objeto y una de hechizo en vez de escoger una de las dos.

En el nivel 5 se deben añadir las baldosas de templo a la bolsa de baldosas.

En el nivel 5 las cámaras son las mismas que en el nivel 4, los mazos no cambian.

Mazos de cartas para cada nivel

Nivel 1



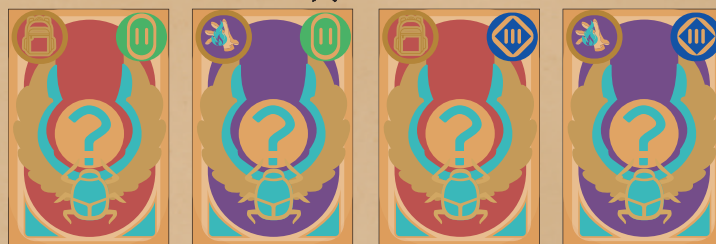
Objeto 1

Hechizo 1

Objeto 2

Hechizo 2

Nivel 2:



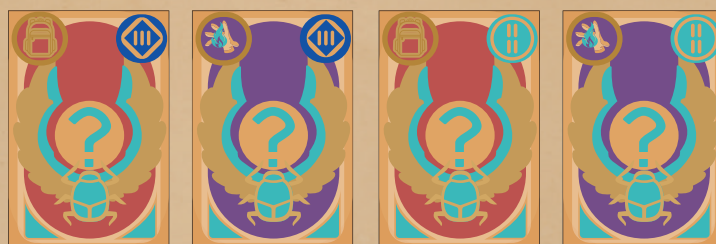
Objeto 2

Hechizo 2

Objeto 3

Hechizo 3

Nivel 3



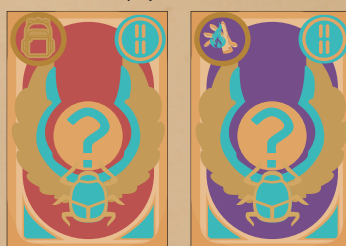
Objeto 3

Hechizo 3

Objeto 4

Hechizo 4

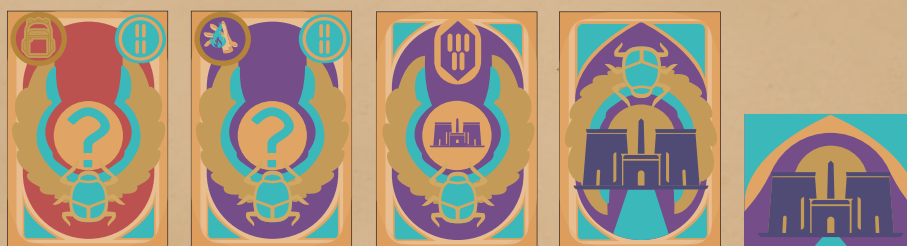
Nivel 4



Objeto 4

Hechizo 4

Nivel 5



Objeto 4

Hechizo 4

Objetos
Divinos

Divinidades

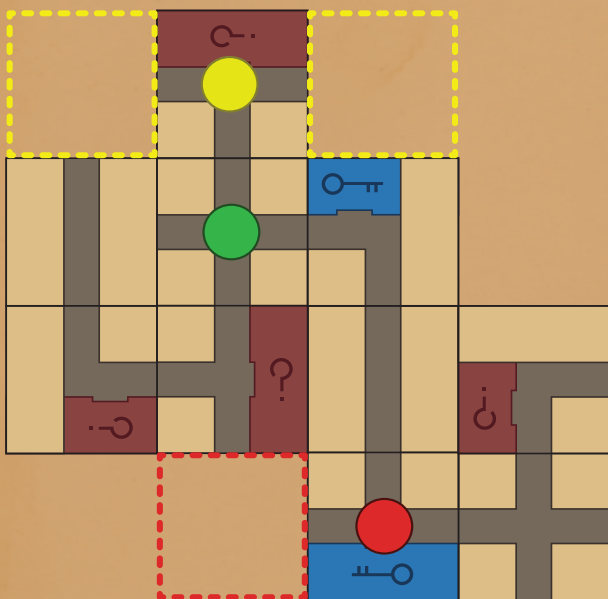
Habilidades
Divinas

Turnos

El turno de cada jugador se componen de dos fases, primero, en el caso de que haya caminos libres en la baldosa dónde se encuentra el jugador, éste sacará una baldosa de laberinto al azahar y la colocará como baldosa adyacente a la que se encuentra el jugador. Cuando un jugador coloca una baldosa, puede elegir libremente la orientación de esta mientras se conecte mediante un camino con el resto del laberinto

Después de haber colocado la baldosa el jugador se moverá de 0 a 4 baldosas y si en esa baldosa hay una cámara podrá entrar en ella (sí se trata de una cámara con llave deberá usar una llave para entrar).

Ejemplo: Colocación de nuevas baldosas

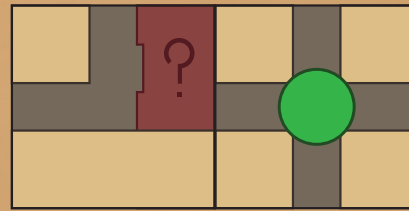
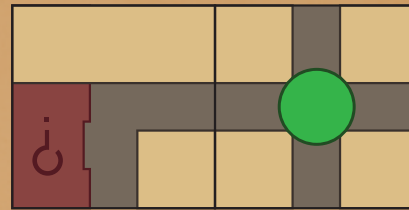


En el ejemplo vemos que el jugador rojo puede colocar una baldosa adyacente a la que se encuentra en el momento.

El jugador amarillo decidirá dónde poner la baldosa en el lugar donde él desee.

El jugador verde no jugará ninguna baldosa porque no hay caminos disponibles en la baldosa donde se encuentra.

Ejemplo: Orientación de las baldosas



En el ejemplo vemos que, aunque la rotación de las baldosas sea libre, éstas deben estar conectadas a la baldosa donde está el jugador de modo que el camino no se corte. Un camino solo puede ser cortado por otro camino generado correctamente.

Nivel final

En el último nivel, las cosas cambian, armados de valor y con todos los objetos místicos que llevamos les plantamos cara a los dioses y los desafiamos en combate. En este nivel entran en juego los templos, baldosas especiales dónde encontraremos a los poderosos dioses y probaremos de derrotarlos.

Cuando coloques una baldosa de templo podrás entrar para intentar derrotar a los dioses, al entrar debes coger la primera carta del mazo de **habilidades divinas** y aplicar sus efectos, al haber aplicado los efectos se lleva a cabo la batalla contra los dioses, solo si superas al dios enemigo en puntos de batalla. Si logras superar la batalla conseguirás una reliquia mítica que pertenece a ese dios, estas reliquias tienen un gran poder y serán decisivas al final de la partida.

Para saber qué reliquia se relaciona con cada dios ver **Dioses pg. 16**

Final de la partida

La partida concluirá en el momento en que todos los dioses hayan caído. En el caso de que, transcurridas las 7 rondas que dura el nivel 5 no se hayan eliminado todos los dioses la partida finalizará al final de ese turno.

Ganador

El ganador de la partida será el jugador que sume más puntos de supremacía al final de la partida. Los puntos de supremacía son otorgados por las reliquias que vayas encontrando en tu exploración. Cada 4 puntos de batalla que tengas sumarás 1 punto de supremacía extra.

En el caso de empate ganará el jugador que posea un número mayor de reliquias, si en este caso también hay empate, el ganador será el jugador que cuente con más puntos de batalla.

Reglas y mecánicas

Combate

Al encontrarte con un enemigo deberás luchar contra él para poder seguir adelante. Ganarás la pelea sólo si tienes más puntos de batalla que el enemigo. Si logras derrotar al enemigo guardarás la carta del enemigo y contarás con sus puntos de supremacía al final de la partida. Si pierdes guarda la carta de enemigo boca abajo y esta contará negativamente al final del turno (a excepción de los dioses).

Los puntos de batalla de un jugador son la suma de los puntos de batalla del casco, zapatos y armas que lleves en la mano.

Cámaras

Al explorar nuevas baldosas, puede que estas den acceso a cámaras del tesoro, estas cámaras son opcionales, si decides saquearlas podrás obtener un objeto o hechizo dependiendo del nivel en el que estés.

Cuando saquees una cámara podrás elegir entre una carta de objeto o bien una carta de

hechizo. Debes tener en cuenta que algunas cámaras contienen trampas.

Algunas de estas cámaras (color azul) requerirán el uso de una llave para entrar, éstas llaves las encontrarás saqueando cámaras normales. Estas cámaras de darán objetos y hechizos de mayor nivel, aunque las trampas también serán de mayor nivel.

Trampas y enemigos

En los mazos de objetos y hechizos hay distintas trampas y enemigos, cuando salga una trampa sufrirás sus consecuencias. Si se trata de un enemigo, deberás luchar contra él. Si logras derrotar a las adversidades puedes volver a elegir una carta.

En el caso de que en una cámara con llave en el nivel 4 salga un enemigo o una trampa la otra carta elegida no se perderá por haber salido junto a una trampa, si logras derrotar las adversidades puedes coger 2 cartas más.

Hechizos

Los hechizos son un parte muy importante en el desarrollo de la partida, los hechizos se pueden conseguir en las cámaras y a medida que avance la partida estos se volverán mas impredecibles divertidos y emocionantes.

Existen dos grandes tipos de hechizos, los contenidos y los desatados. Los hechizos contenidos se pueden guardar y no ocupan espacio en el inventario. Estos se pueden usar en el turno del jugador y en el momento en que se usan, a menos que se indique lo contrario, se descartará esa carta y se aplicará el efecto al jugador que indique la persona que ha usado el hechizo.

Los hechizos desatados difieren de los contenidos porque éstos se aplican en el mismo momento que el jugador coge la carta del mazo, las demás funciones son iguales a los hechizos normales

Reliquias

En las diferentes cámaras puede que encuentres reliquias ancestrales. Estas reliquias dan puntos de supremacía y algunas de ellas te otorgarán habilidades impresionantes. Las reliquias ocuparán un espacio en el inventario de los jugadores.

Iluminación

Cuando consumes un uso de un objeto que ilumina (Cerilla, Antorcha, Casco de minero o Disco solar de Ra) en vez de sacar una baldosa aleatoria, sacas $X(1)$ baldosas y eliges las que colocarás. Las baldosas sobrantes se devuelven a la bolsa.

(1). Las cerillas iluminarán 2 baldosas, las antorchas, el Casco de minero y el Disco solar de Ra iluminarán hasta 3 baldosas, cada una con sus usos correspondientes.

A tener en cuenta!

Los hechizos pueden ser beneficiosos o perjudiciales, así que escoge sabiamente el destinatario.

Gestión de inventario

Elige sabiamente que vas a llevar en tu inventario, pues es limitado y vas a poder descartar objetos a menos que cumplas una de las siguientes opciones: si tu inventario está lleno puedes descartar un objeto de tu elección para dar espacio al nuevo; también se liberará espacio de inventario si alguna trampa, enemigo, o hechizo lo indica.

Para poder acumular más objetos deberás equiparte con mochilas, que encontrarás buscando en cámaras.

Si un objeto es soltado por cupla de un hechizo será descartado, a excepción del caso en el que el Acaparador esté en juego.

Consumibles

Los consumibles se dividen en 2 tipos, los que están en objetos de equipo (mano, casco o zapatos) y los consumibles en sí mismos. Los objetos de equipo no se perderán una vez consumidas sus habilidades, los objetos consumibles (cerilla, frasco, llave, flecha, antorcha) se descartarán al acabar con sus usos.

Personajes

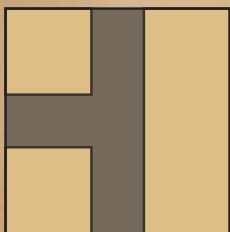
Durante la partida, cada jugador dispondrá de un tablero de jugador, en él se podrán disponer todas las cartas que el jugador posea. El tablero consta de las ranuras que tendrá el jugador. (El número de ranuras puede variar debido al uso de hechizos, mochilas o acompañantes).



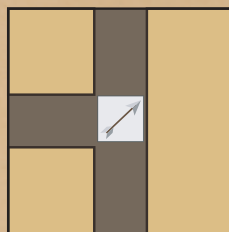
- (1). **Montón de cartas de enemigo:** Deja aquí las cartas de enemigos derrotados (boca arriba) y las cartas de los enemigos que te hayan derrotado (boca abajo).
- (2). **Montón de cartas de hechizo contenido:** Deja aquí los hechizos que guardes para activar (boca abajo) y los hechizos que tengas activos afectandote en el momento (boca arriba).
- (3). **Equipo en la mano:** Deja aquí los objetos que tengas equipados en la mano. A menos que se indique lo contrario los objetos ocuparán una mano, por lo que puedes llevar 2.
- (4). **Equipo de casco:** Deja aquí el casco que lleves equipado.
- (5). **Carta de personaje:** Deja aquí la carta del personaje que hayas elegido.
- (6). **Equipo de zapatos:** Deja aquí los zapatos que lleves equipados.
- (7). **Mochila:** Deja aquí la carta de mochila que estés usando para incrementar tu inventario. (El Hatillo se equipará en la mano, nunca en la ranura de mochila, y se puede llevar a la vez que otra mochila).
- (8). **Inventario:** Deja aquí los objetos y reliquias que quepan en tu inventario.

Glosario de componentes

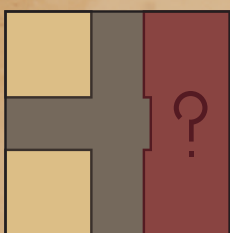
Baldosas:



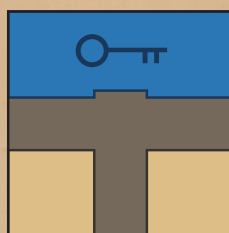
Las baldosas comunes tan solo contienen caminos, las encontrarás en forma de I de T o de X.



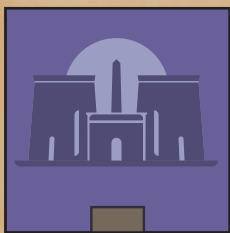
Las baldosas de flecha son iguales que las normales pero te dan 3 fichas de flecha cuando pasas por encima.



Las baldosas de cámara contienen una cámara de donde te aguardan valiosos objetos y hechizos (ver Cámaras pg. 6).



Las baldosas de cámara con llave contienen mejores recompensas que la cámara común, pero también mayores peligros (ver Cámaras pg. 6).



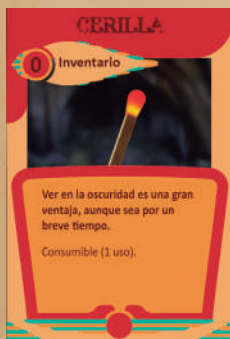
En las baldosas de templo empieza la batalla contra un dios. Debes coger la primera carta del mazo de dioses.



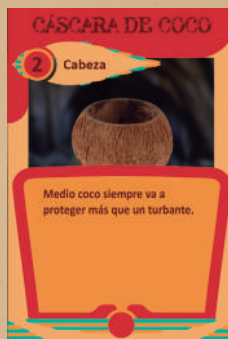
La baldosa de inicio se usa para empezar cada nivel. Con todos los personajes en ella.

Cartas:

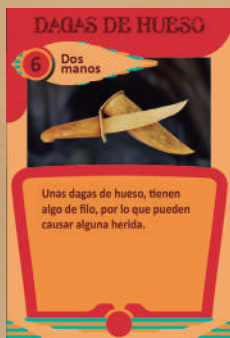
A partir de este punto es recomendable empezar la partida y consultar la descripción de cada carta cuando ésta aparezca en la partida. Habrá una mejor experiencia de juego si desconoces los objetos, hechizos o reliquias que puedan aparecer en la partida.



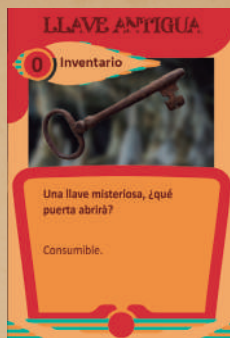
Cerilla: Las cerillas iluminarán hasta 2 baldosas una única vez, al usarlas se consumen.



Cáscara de coco: "Casco" que te ofrece 2 puntos de batalla.



Dagas de hueso: Arma con más puntos de batalla del nivel 1 pero te ocupará las dos manos. útil para derrotar con facilidad los primeros enemigos que te puedas encontrar.



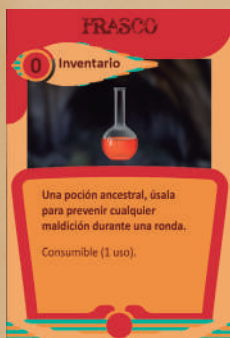
Llave antigua: Úsala para abrir las cámaras de llave (cámaras azules).



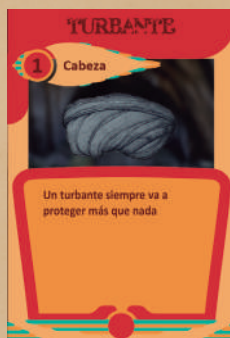
Espada de madera: Arma de una sola mano para eliminar a los enemigos iniciales, te ayudará con 3 puntos de batalla.



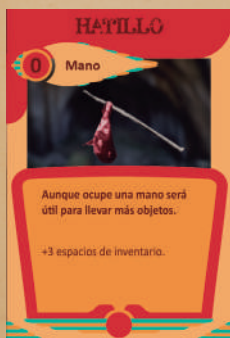
Sandalias: Primer objeto de la clase Zapatos con 2 puntos de batalla pero nada más.



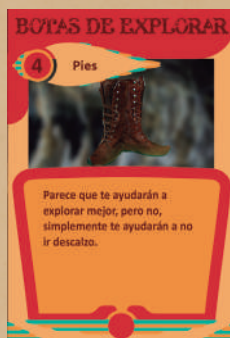
Frasco: Poción que al consumirla te protegerá de un hechizo malicioso durante una ronda.



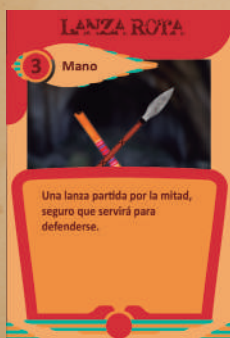
Turbante: Accesorio inicial del tipo casco que te aportará 1 punto de batalla.



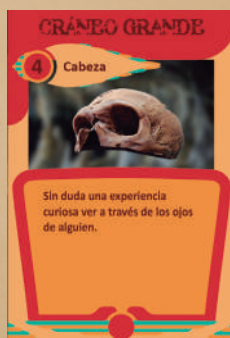
Hatillo: Mochila para poder llevar más objetos, 3 concretamente, pero te ocupará una mano. Así que tu decides.



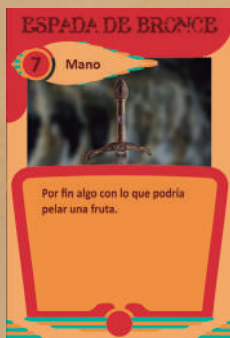
Botas de explorador: Primeros zapatos que te cubrirán los pies completamente y por ello dan 4 puntos de batalla.



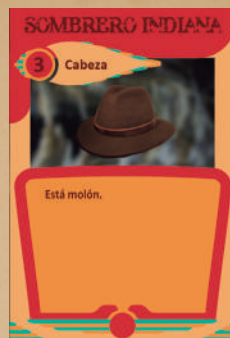
Lanza rota: Lanza partida por la mitad que en el nivel 1 te servirá para combatir enemigos del mismo nivel, te aportará 3 puntos de batalla y es un arma de una sola mano.



Cráneo grande: Casco que da 4 puntos de batalla.



Espada de bronce: Espada mejorada respecto la de madera, esta ofrece al jugador 7 puntos de batalla.

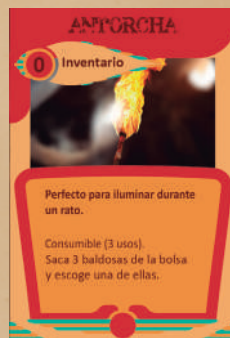


Sombrero de Indiana: Simplemente alegra la vista, por ese motivo sus puntos de batalla son 3.

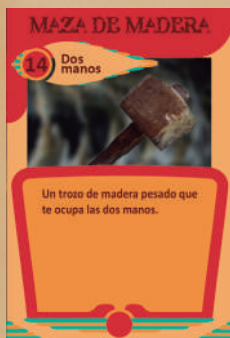
+5 puntos de epicidad. Si llegas a 20 ganas la partida.



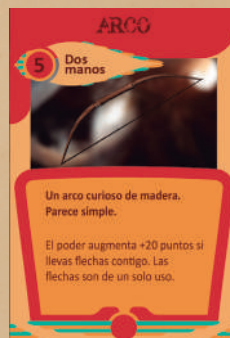
Femur: Arma de una mano, menos eficaz que la espada de bronce, da 5 puntos de batalla.



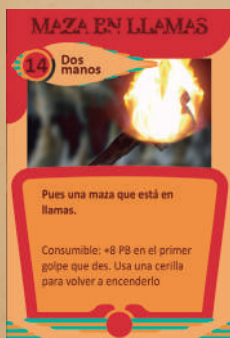
Antorcha: Ilumina hasta 3 baldosas y tiene 3 usos.



Maza de madera: Arma de dos manos muy pesada, su peso se ve reflejado en los puntos de batalla que ofrece, 14 puntos de batalla.
(No se puede encender)



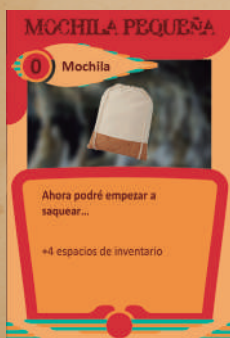
Arco: Por sí solo tiene 5 puntos de batalla pero en el momento que en la otra mano tengas flechas, los puntos de batalla aumentan en +20. Las flechas son de un solo uso y las encontrarás por la tumba.



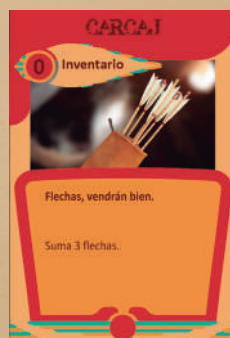
Maza en llamas: El primer golpe que des con ella te dará +8 puntos de batalla, al golpear, se apagará, pero siempre podrás volver a encenderla con una cerilla. No se puede encender una vez desvelado el enemigo.



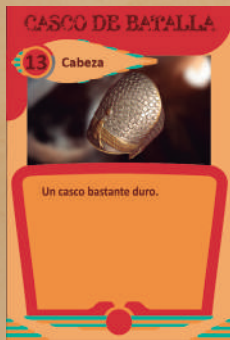
Botas aladas: Te permitirán desplazarte por 10 baldosas de una vez. Tiene 3 usos. Cuenta con 8 puntos de batalla para el jugador.



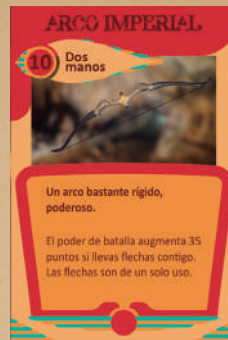
Mochila pequeña: Mochila que dispone de cuatro espacios, pero con una diferencia importante, no te ocupará una mano.



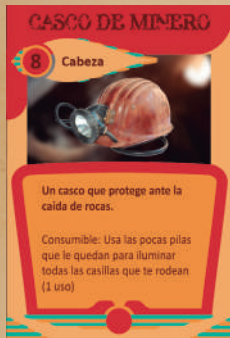
Carcaj: Coge 3 fichas de flechas del montón.



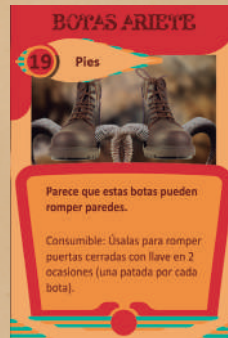
Casco de batalla: Casco con 13 puntos de batalla.



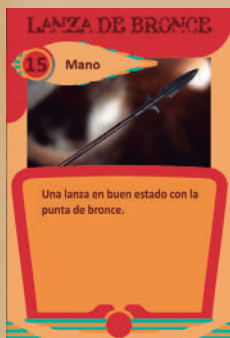
Arco imperial: El arco imperial por sí solo tiene 15 puntos de batalla, cuando tengas flechas, sus puntos de batalla aumentan en +40.



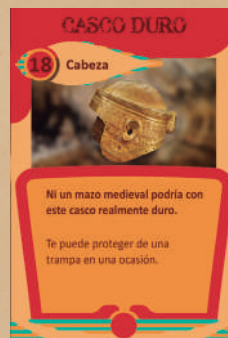
Casco de minero: Casco que te ofrece 8 puntos de batalla y te la ventaja de poder iluminar hasta tres baldosas en 3 ocasiones siempre que lleves el casco equipado.



Botas ariete: Zapatos con 19 puntos de batalla. Con estas botas puedes entrar hasta en 2 cámaras secretas sin necesidad de llave, podrás entrar en ellas de una patada!



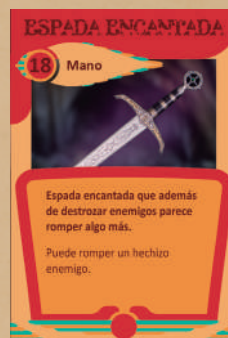
Lanza de bronce: Arma de una sola mano con 15 puntos de batalla.



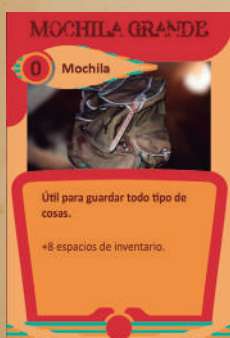
Casco duro: Casco con más poder de batalla, 18. Por si fuera poco, te puede salvar de una única trampa, pero al salir de ella, no cogerás carta.



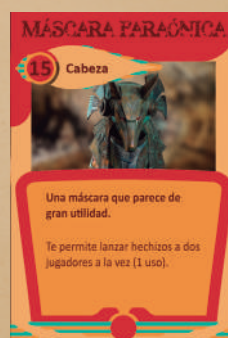
Libro de hechizos: Libro misterioso que a parte de tener 8 puntos de batalla dará la opción al jugador que lo lleve de elegir entre las dos primeras cartas del mazo de hechizos.



Espada encantada: Arma de una mano con 18 puntos de batalla. Al estar encantada puedes romper un hechizo de otro jugador. (Sólo uno)

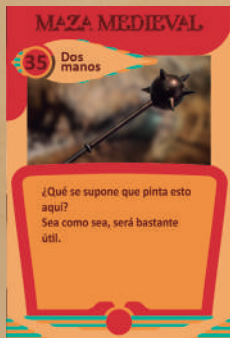


Mochila grande: Mochila con 8 espacios.



Máscara faraónica: Este casco tiene 15 puntos de batalla, si lo tienes equipado podrás hechizar a un segundo jugador con el mismo hechizo una única vez.

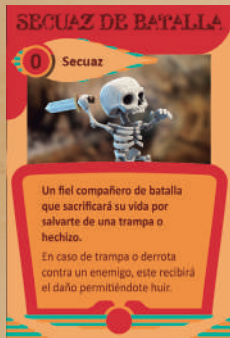
v



Maza medieval: Arma con más puntos de batalla, 35 concretamente, por ello, requiere el uso de las dos manos del jugador.



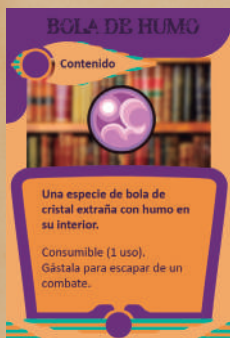
Secuaz mochilero: A parte de llevar una mochila en la espalda, con esta carta tendrás un acompañante con 5 espacios más.



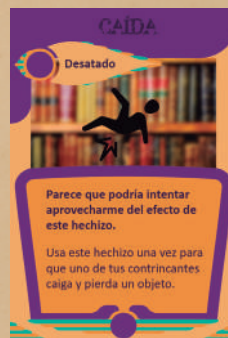
Secuaz de batalla: Compañero de batalla que sacrificará su vida por salvarte a ti. Te salvará de una trampa o un hechizo en una única ocasión.



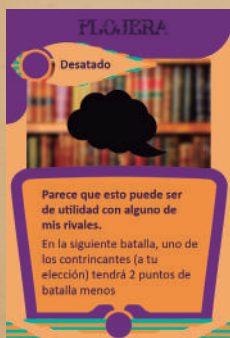
Vendaje: "Zapatos" que dan 6 puntos de batalla, y gracias, pero pueden tener mucha importancia en el transcurso de la partida, con estas vendas puedes eludir las adversidades, te confundirán con una momia!



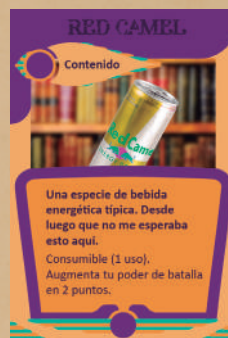
Bola de humo: Permite huir de una batalla.



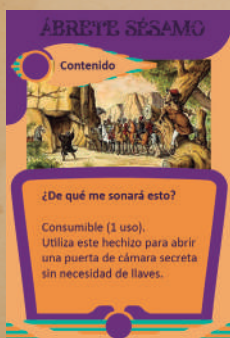
Caída: El jugador de tu elección deberá descartar un objeto o hechizo contenido.



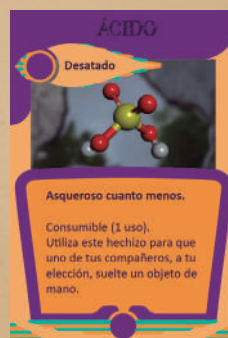
Flojera: En la siguiente batalla, uno de los rivales tendrá a tu elección tendrá -2 puntos de batalla.



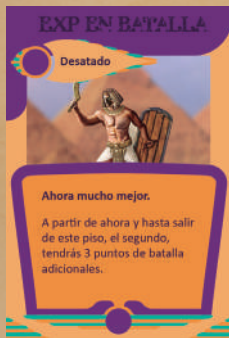
Red Camel: +2 puntos de batalla en el piso actual. Al cambiar de nivel descarta la carta.



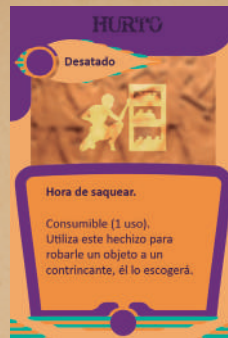
Abrete sésamo! : Usalo para abrir una puerta cerrada con llave.v



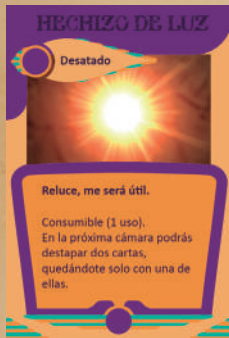
Ácido: Al jugador de tu elección se le caerá un objeto que tenga en la mano.



Experiencia en batalla: +3 puntos de batalla en el piso actual. Al cambiar de nivel descarta la carta.



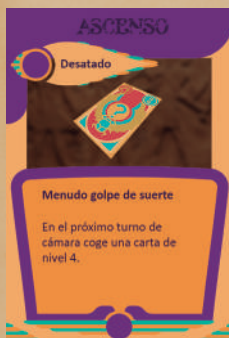
Hurto: Un jugador te dará uno de sus objetos a su elección.



Luz: En la siguiente cámara destaparás dos cartas pero únicamente podrás elegir una.



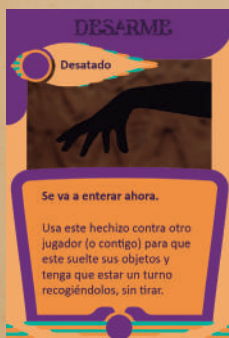
Ambición: En el siguiente turno de cámara, el jugador cogerá una carta extra obligatoriamente.



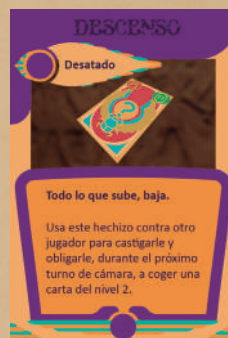
Ascenso: El jugador cogerá una carta de Nivel 4 en la siguiente cámara que visite.



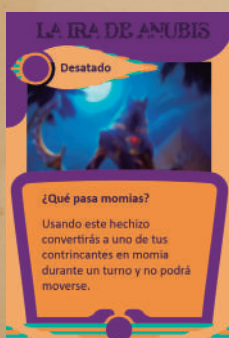
Bendición: El jugador coge un objeto de nivel 3 y otro de nivel 2, aleatoriamente (El que esté encima del mazo).



Desarme: Un jugador que tu elijas perderá los objetos de las manos durante un turno. El jugador objetivo no hará su turno 1 vez.



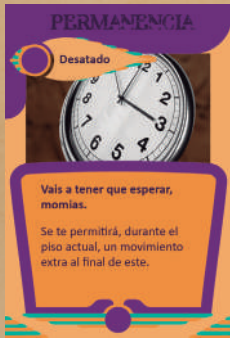
Descenso: El jugador cogerá una carta de Nivel 2 en el siguiente turno.



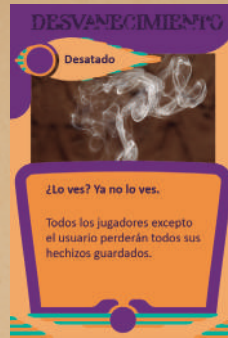
La ira de Anubis: Convierte a un rival en momia, éste perderá su siguiente turno, ocupado quitándose las vendas.



La llama de Ra: Ilumina cada uno de tus pasos en el nivel actual. Al cambiar de nivel descarta esa carta.



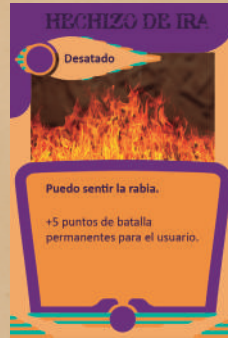
Permanencia: Al final del nivel actual se permitirá al jugador hacer un movimiento extra.



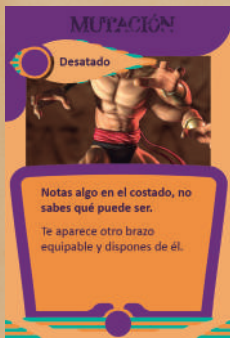
Desvanecimiento: Todos los jugadores excepto el que haya sacado esta carta perderán todos sus hechizos contenidos que aun no hayan usado.



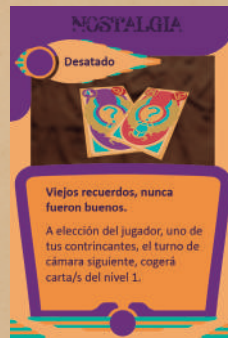
Infamia: -5 puntos de supremacía a un contrincante. Entregale esta carta y la guardará hasta el final de la partida.



Ira: +5 puntos de batalla permanentes hasta el final de la partida.



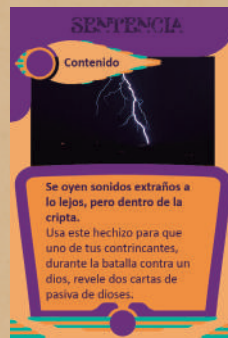
Mutación: Te aparece otro brazo equipable. Ahora tienes 3 manos y puedes equiparte 3 armas



Nostalgia: A elección del jugador, uno de tus contrincantes, cogerá cartas del nivel 1 la próxima vez que saquee una cámara. El jugador objetivo guardará esta carta hasta que saquee una cámara.



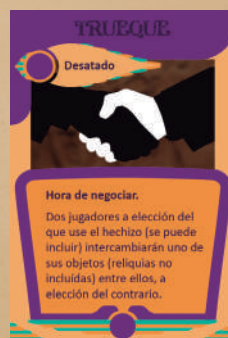
Saqueo: Roba llaves, hechizos o consumibles de un contrincante a tu elección una única vez.



Sentencia: Un jugador a elección, durante el enfrentamiento contra un dios, revelará dos cartas de dios en vez de una. El jugador objetivo guardará esta carta hasta que luche contra un dios.



Tercer ojo: Cuando lo desees, los otros jugadores tendrán que enseñarte las cartas que tienen.



Trueque: Dos jugadores a elección del que use el hechizo (se puede incluir) intercambiarán uno de sus objetos (reliquias no incluidas) entre ellos, a elección del contrario.



Acaparador: No puede perder objetos en batallas y trampas y además, cuando un jugador los pierda, el Acaparador podrá quedárselos.



Guerrera: Sus objetos equipables tienen puntos de batalla extra dependiendo del nivel donde lo hayan obtenido (+1 en el nivel 1, +2 en el nivel 2, etc.).



Cerrajera: Consígues al entrar en un nivel (incluido el primero) el valor del número de piso en llaves (+1 en el nivel 1, +2 en el nivel 2, etc.).



Hechicero: Puede almacenar los hechizos desatados, además, los adversarios que sean afectados por sus hechizos, se verán afectados durante más turnos (+1 en el nivel 1, +2 en el nivel 2, etc.)



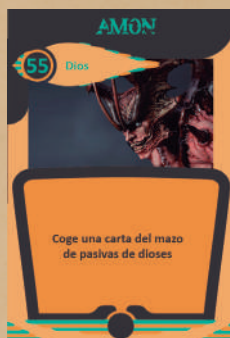
Coleccionista: Tus reliquias cuentan X puntos de supremacía extra. X es el número de nivel donde encontraste la reliquia. Ejemplo: Reliquia de nivel 1 suma uno, reliquia de nivel 2 suma 2, etc.



Manitas: sus objetos y habilidades consumibles se pueden usar mas veces (+1 en el nivel 1, +2 en el nivel 2, etc.). No afecta a los hechizos.



Explorador: puedes colocar 1 loseta extra durante un movimiento del nivel equivalente al número de este (+1 en el Nivel 1, +2 en el Nivel 2, etc.). Solo podrás interactuar con una de las losetas en ese mismo turno una vez colocadas.



Amón: Dios creador y rey de todos los dioses. Al derrotarlo consigues la Cabeza de Amón.



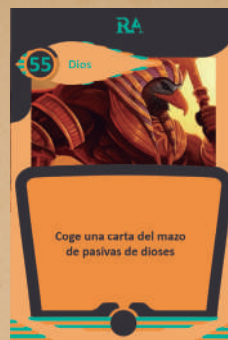
Anubis: Dios de la momificación. Al derrotarlo consigues el Basón de Anubis.



Isis: Diosa de la magia y la sabiduría. Al derrotarlo consigues las Alas de Isis.



Osiris: Dios de la resurrección, la fertilidad, la agricultura y rey del más allá. Al derrotarlo consigues Heka y Nejej.



Ra: Dios del Sol. Al derrotarlo consigues el Cetro de Ra.



Sobek: Dios de los cocodrilos. Al derrotarlo consigues las Botas de Cocodrilo.



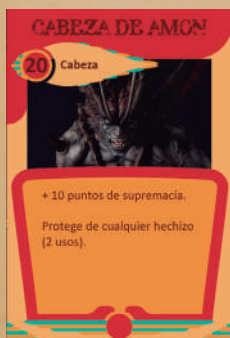
Thoth: Dios de la sabiduría y la escritura. Al derrotarlo consigues el Libro de Thoth.



Alas de Isis: Un gran objeto de batalla que elimina la restricción de movimiento al completo.



Bastón de Anubis: Puedes robar la carta de un enemigo que haya sido derrotado, y así hacerte con esos puntos de supremacía.



Cabeza de Amón: Este casco previene los efectos de los 2 primeros hechizos que un jugador adversario haya usado contra tí.



Botas de cocodrilo: La fuerza de éstas botas romperá todas las puertas que tengas delante. Ahora no necesitas llave para entrar en las cámaras azules.



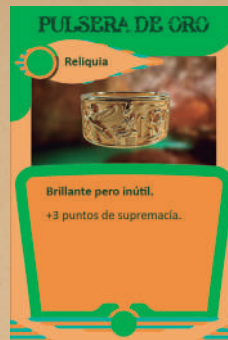
El cetro de Ra: en la siguiente cámara que saquéis, en vez de quedarte la primera carta, destapa 3 cartas y quédate con 2 de ellas. La carta sobrante devuélvela al mazo (en la parte inferior).



Heka y Nejej: Simbolizan el poder absoluto. Juegas un turno extra en el lugar del turno de un adversario a tú elección.



Libro de Thoth: A partir del momento que poseas éste objeto cada vez que elijas una carta en una cámara cogerás 2, una te la quedas y la otra la devuelves al mazo (en la parte inferior).



Pulsera de oro: Una pulsera de oro mazizo, valdrá mucho dinero.



Colgante de Cleo: El colgante de la emperatriz más conocida de Egipto.



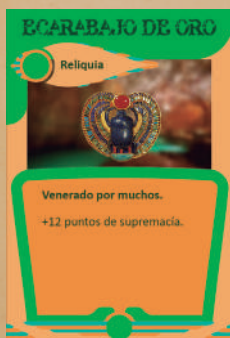
Gato momificado: En egipto era común enterrar los animales con las personas, para que les acompañaran en el más allá.



Ankh: Un típico amuleto que simboliza la muerte. Ahora puedes entrar en las cámaras cerradas (azules) sin tener que usar llaves.



Vasos canopios: Se usaban para guardar el corazón, los pulmones, el hígado y los intestinos de las personas que momificaban.



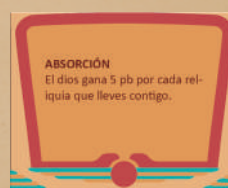
Escarabajo de Oro: Una antigua reliquia de un escarabajo.



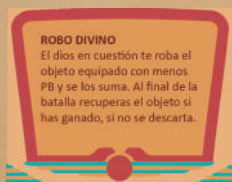
Disco solar de Ra: Ilumina tu camino hasta el final del nivel.



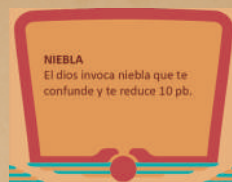
Ojo de Horus: El mismísimo ojo de Horus



Absorción: El dios adversario aumenta sus puntos de batalla en 5 por cada reliquia que haya en tu mochila.



Robo divino: El dios adversario te roba el objeto equipado con menos puntos de batalla y se lo equipa por lo que aumentan sus puntos de batalla. Si ganas el enfrentamiento recuperas el objeto, si pierdes el dios se lo llevará y el objeto será descartado de la partida.



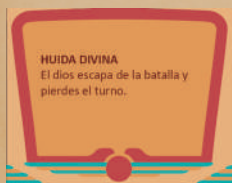
Niebla: El dios adversario invoca una densa niebla que, debido a la falta de visibilidad, te reduce en 10 los puntos de batalla.



Mitigación: Pierdes 4 puntos de batalla en cada objeto que lleves equipado. Cuando finaliza el combate los puntos de batalla se restablecen.



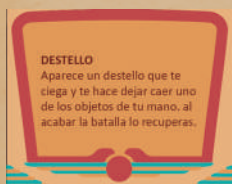
Ira divina: El dios adversario se enfurece y aumenta en 10 sus puntos de batalla.



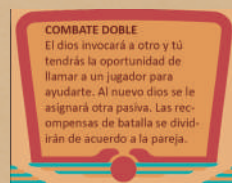
Huida divina: Cobarde! El dios ha huido y pierdes éste turno.



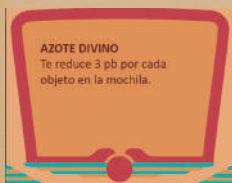
Embate divino: Tus puntos de batalla se reducen en 4 por cada objeto que lleves en tu inventario. No cuentan los objetos equipados.



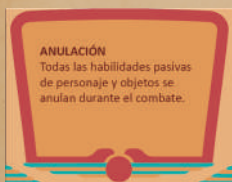
Destello: Un destello te ciega y dejas caer un objeto de tu mano. Al final de la batalla lo recuperas.



Combate doble: El dios adversario invoca a otro dios (coger una nueva carta de dios) con una habilidad nueva. Tienes la oportunidad de elegir a un jugador que se una a la batalla. La nueva habilidad afectará a ambos jugadores y a ambos dioses. El combate se ganará si la suma de los PB de los dioses es inferior a la suma de PB de los jugadores. El jugador que haya invocado el primer dios elegirá una de las 2 reliquias de dios y el otro jugador se quedará con la restante.



Azote divino: Tus puntos de batalla se reducen en 3 por cada objeto que lleves en tu inventario. No cuentan los objetos equipados.



Anulación: Quedan anuladas (durante el combate) todas las habilidades especiales provenientes de objetos, hechizos o reliquias. En el caso de que pierdas una o más manos los objetos los recuperarás al final del combate.