

TEKHENU

DER SONNENOBELISK

ERRATA UND KLARSTELLUNGEN

1) Spielregel, S. 9 (Schlüsselkonzept I):

Die Texte zu den gelben Würfeln und den braunen Würfeln enthalten einen Fehler. Die Tabelle links auf der gleichen Seite bzw. auf S. 32 sowie die Symbole auf der Drehscheibe des Spielbretts sind korrekt. Der Text müsste wie folgt lauten:

Gelbe Würfel sind in sonnigen Abschnitten verdorben und in dunklen Abschnitten verboten.

Braune Würfel sind in dunklen Abschnitten verdorben und in sonnigen Abschnitten verboten.

2) Spielregel, S. 12 (Maat-Phase):

Die Formulierung zu Schritt 5 ist potenziell missverständlich. Bei der Bestimmung der Zugreihenfolge ist einzig der **Betrag** der Balance entscheidend, nicht das Vorzeichen! Eine Spielerin mit einer Balance von +1 und eine andere mit -1 gelten somit als gleichauf. Es entscheidet also ihr jeweiliger Ankh-Wert.

3) Spielregel, S. 12 (Wertung):

Der Text in Abschnitt 2.b ist nicht ganz eindeutig formuliert. Richtig steht es in der Schnellübersicht auf S. 32. Der Text müsste wie folgt lauten:

b. Erhaltet für **jede eigene Säule** in der Tempelanlage 1 Siegpunkt für jedes eurer Gebäude und jede eurer Statuen, die sich in der gleichen Reihe oder der gleichen Spalte wie die Säule befinden.

4) Spielregel, S. 14 (Schlüsselkonzept II):

Hier steht „Aus einer 6 kann auch keine 1 werden und umgekehrt.“ Gemeint ist damit, dass du eine 6 nicht direkt auf eine 1 **erhöhen** kannst bzw. eine 1 direkt auf eine 6 **senken**. Gegen Abgabe von 3 Schreibern ist es jedoch sehr wohl möglich, diese Werte ineinander umzuwandeln.

5) Spielregel, S. 14 (Schlüsselkonzept II):

Du musst eine Anubis-Aktion immer **statt** einer regulären Aktion ausführen. Dies steht auf der Spielerhilfe nochmals ausdrücklich.

6) Spielregel, S. 16 (Gottesaktion (Horus)):

Der vorletzte Abschnitt ist nicht ganz eindeutig formuliert. Richtig ist die piktographische Darstellung auf dem Spielbrett. Der Text müsste lauten:

Falls du die Statue an der Tempelanlage errichtest, erhältst du jeweils 3 Siegpunkte für jede **eigene Säule**, die sich in der gleichen Reihe oder Spalte befindet.

7) Spielregel, S. 18 (Gottesaktion (Hathor)):

Wann immer du ein Gebäude um die Tempelanlage errichtest, erhältst du für Felder in den Ecken der Tempelanlage, auf denen **keine Säule** steht, **keinerlei Belohnung**.

8) Spielregel, S. 18 (Gottesaktion (Hathor)):

Schritt 3 nach dem Bau eines Gebäudes sollte keine Nummer haben. Ihr führt also Schritte 1 und 2 für jedes betreffende Feld der Tempelanlage aus. Erst **danach** setzt ihr den Bevölkerungsmarker **einmalig** auf der Leiste vor.

9) Spielregel, S. 28 (Schicksalskarten):

Die Beschreibung von Schicksalskarte A03 ist unvollständig. Der Eintrag sollte wie folgt lauten:


Karten-ID	Effekt
A01	Ankh-Wert: 0 Erhalte 1 Schreiber.
A02	Ankh-Wert: 1 Erhalte 1 Gold.
A03	Ankh-Wert: 2 Erhalte 1 Bevölkerung oder 1 Zufriedenheit. (Siehe auch <i>Leere Abschnitte der Auslage</i> auf S. 18.)
A04	Ankh-Wert: 3 Erhalte 1 Glaube.

10) Spielregel, S. 32 (Wertung):

Der Text in Abschnitt 2.a enthält einen Fehler. Richtig steht es auf S. 12. Der Text müsste wie folgt lauten:

- Wertet die 4 Gebiete in dem Osiris-Bereich.
- Wertet die Tempelanlage:
 - Jedes eigene Gebäude und jede eigene Statue** ist 1 Siegpunkt wert.
 - Jede eigene Säule** in der Tempelanlage ist 1 Siegpunkt wert für jedes eigene Gebäude und jede eigene Statue, die sich in der gleichen Reihe oder der gleichen Spalte befinden.
- Erhaltet 1/3/6/10/15/21 Siegpunkte für 1/2/3/4/5/6 errichtete **Statuen**.
- Erhaltet 3 Siegpunkte für jede **▲**, die dein Zufriedenheitsmarker erreicht hat.
- Erhaltet 2 Siegpunkte für jeden Produktionsmarker auf der „6“.
- Erhaltet die abgebildeten Siegpunkte auf eurer Gebäudeleiste.
- Zahlt so viel Brot, wie auf eurer Gebäudeleiste abgebildet ist. Verliert 3 Siegpunkte für jedes Brot, das ihr nicht bezahlen könnt.

11) Spielbrett:

Das Symbol  hat die Bedeutung „eigene(s)“. Dies hilft bei der Klärung einiger Regelfragen.