ÜBERSICHT: IKONOGRAPHIE

	Erhalte bzw. bezahle die angegebene Menge Nahrung.
	Erhalte bzw. bezahle die angegebene Menge Heka.
	Erhalte am Ende des Zeitalters die angegebene Menge PP.
	Erhalte sofort die angegebene Menge PP.
	Bewege dein Herz die angegebene Menge Schritte vorwärts (nach rechts). Hast du das Ende der Leiste erreicht, verfallen alle weiteren Schritte.
	Bewege deine Feder die angegebene Menge Schritte vorwärts (nach links). Hast du das Ende der Leiste erreicht, verfallen alle weiteren Schritte.
	Bewege 1 beliebigen deiner Skarabäen 1 Schritt vorwärts, ohne Aktionen auszuführen.
	Kaufe 1 Papyrusrolle deiner Wahl vom Markt (bezahle dafür die entsprechende Menge Heka).
	Nimm kostenlos 1 Papyrusrolle deiner Wahl vom Markt (du bezahlst weder die Kosten für die Papyrusrolle, noch dafür, sie auf deine Verwaltungstafel zu legen).
	Kaufe 1 Ware deiner Wahl vom Markt (bezahle dafür die entsprechende Menge Nahrung).
	Nimm kostenlos 1 Ware deiner Wahl vom Markt.
	Bewege für jeden Schritt, den dir die Aktion gewährt, 1 deiner Steinblöcke 1 Feld vorwärts. Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine beiden Steinblöcke aufteilen.
	Setze 1 Bauteil auf der Großen Pyramide ein.
	Führe pro ! 1 Gunstaktion deiner Wahl aus. Bei 2 ! darf es auch 2× dieselbe Gunstaktion sein.
	Bewege 1 Horusauge vom Vorratsfeld deiner Verwaltungstafel in den Bereich für verfügbare Horusaugen rechts daneben.
	Platziere 1 deiner verfügbaren Horusaugen neben 1 unvollständigen Königinnenpyramide und setze das nächste Bauteil auf dieser Pyramide ein. Du darfst deinen Steinblock nicht auf ein Feld mit diesem Symbol bewegen, wenn du kein verfügbares Horusauge hast.
	Drehe 1 deiner Mumien auf dem Vorratsfeld deiner Verwaltungstafel auf die Sarkophagseite und bewege sie in den Bereich für verfügbare Sarkophage rechts daneben.

	Platziere 1 deiner verfügbaren Sarkophage auf 1 leeren Feld in der Nekropole in einer Spalte mit der gleichen oder einer kleineren Zahl als im Aktionssymbol angegeben ist.
	Platziere 1 deiner verfügbaren Sarkophage auf 1 leeren Feld in der Nekropole in einer Spalte mit der gleichen oder einer kleineren Zahl als du mit deinem Skarabäus auf der entsprechenden Spezialiserungsleiste bisher erreicht hast.
	Aktiviere pro ! 1 Mastaba-Bonus deiner Wahl. Bei 2 oder mehr ! darfst du die Aktivierungen nach deiner Wahl auf die 5 Mastaba-Boni aufteilen (es darf auch mehrfach derselbe Mastaba-Bonus sein).
	Bewege für jeden Schritt, den dir die Aktion gewährt, 1 deiner (aufrechten oder liegenden) Priesterinnen in den Tempel hinein (beachte die Schrittkosten auf den Tempelräumen). Stelle sie nach der Bewegung aufrecht hin. Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine Priesterinnen aufteilen. Du darfst Priesterinnen nicht Richtung Eingang zurück bewegen.
	Platziere 1 Korb von 1 deiner Waren als Opfergabe in 1 Tempelraum, in dem 1 deiner Priesterinnen steht. Lege die Priesterin auf die Seite, nachdem du die Aktionen ausgeführt hast, die du dadurch erhältst. Du kannst keine Opfergabe platzieren, wenn du keine Ware mit einem Korb darauf hast. Darfst du deine Priesterinnen auch bewegen: Du darfst die Opfergabe platzieren bevor oder nachdem du deine Priesterinnen bewegt hast, aber nicht währenddessen.
	Bewege für jeden Schritt, den dir die Aktion gewährt, deine Sonnenscheibe 1 Feld den Obelisken hinauf (du darfst die Sonnenscheibe nicht in die andere Richtung bewegen).
	Führe die Aktion der Gottheit aus, wenn du mit deiner Sonnenscheibe ein Feld mit diesem Symbol erreichst oder überschreitest.
	Bewege für jeden Schritt, den dir die Aktion gewährt, 1 deiner Boote weiter. Bei 2 oder mehr Schritten darfst du sie nach deiner Wahl auf deine Boote aufteilen. Du darfst Boote nicht Richtung Hafen zurück bewegen. Du darfst deine Boote durch Orte bewegen, an denen sich bereits Boote von dir befinden, aber du darfst dort nicht anhalten.
	Aktiviere pro ! 1 deiner Boote (du darfst nicht 2× dasselbe Boot wählen). Darfst du deine Boote auch bewegen: Du darfst die Boote aktivieren bevor oder nachdem du sie bewegt hast, aber nicht währenddessen.
	Nimm 1 Handelsabkommen deiner Wahl aus einer Stadt deiner Wahl am Nil.
	Bewege 1 Sphinx vom Vorratsfeld deiner Verwaltungstafel in den Bereich für verfügbare Sphinxe rechts daneben.
	Platziere 1 deiner verfügbaren Sphinxe auf 1 leeren Podest auf dem Spielplan mit der gleichen oder einer kleineren Zahl als im Aktionssymbol angegeben ist.
	Platziere 1 deiner verfügbaren Sphinxe auf 1 leeren Podest auf dem Spielplan mit der gleichen oder einer kleineren Zahl als du mit deinem Skarabäus auf der entsprechenden Spezialiserungsleiste bisher erreicht hast.

ÜBERSICHT: SPIELABLAUF

Men-Nefer verläuft über 3 Zeitalter. Handelt in jedem Zeitalter diese 3 Phasen ab:

PHASE 1: ÜBERSCHWEMMUNG (AKHET)

Überspringt diese Phase in Zeitalter I. Führt in den anderen Zeitaltern die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Überlieferungsmarker bewegen (gemeinsam)
- Nahrung erhalten (jede Person für sich)
- Heka erhalten (jede Person für sich)
- Lehrlinge zurückholen (jede Person für sich)
- Neutrale Lehrlinge bewegen (nur bei weniger als 4 Personen)
- Handelsabkommen auffüllen (gemeinsam)
- Spielreihenfolge anpassen (gemeinsam)

PHASE 2: AUSSAAT (PERET)

Die Aussaat ist die Hauptphase jedes Zeitalters und wird reihum in Spielreihenfolge gespielt. Wer am Zug ist, führt 1 der 3 folgenden Optionen und die daraus resultierenden Aktionen aus:

- Lebenshaus besuchen
- Spezialisierung steigern
- Aktionsplättchen nehmen

Anschließend ist die nächste Person in der Reihenfolge am Zug. Spielt so lange, bis jede Person jede der 3 Optionen 3× ausgewählt hat (also 9 Züge pro Person).

PHASE 3: ERNTE (SHEMU)

Führt die folgenden Wertungen in dieser Reihenfolge aus (jede Person für sich):

- Papyrusrollen werten und aufrollen
- Duatleiste werten
- Handelsabkommen erfüllen und werten
- Sarkophage werten
- Sonnenscheibe werten
- Große Pyramide werten
- Königinnenpyramiden werten

SPIELENDE

Nach der *Ernte* in Zeitalter III endet das Spiel. Die Person mit den meisten PP gewinnt. Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt die beteiligte Person mit dem reinsten Herzen: Die am Gleichstand beteiligten Personen zählen jeweils die Werte auf den Feldern, auf denen sich ihr Herz und ihre Feder befinden, zusammen. Die Person mit der höheren Summe gewinnt. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

