

1 HERNÍ SYSTÉM

JEHO PODČÁSTI	STRUČNÁ CHARAKTERISTIKA
ZÁKONÍK	V rámci domu a posléze v rámci celé říše (třídy) si žáci stanoví 10 zákonů a k nim do opozice systém 10 trestů, kterými se budou řídit.
OSOBNOSTNÍ RŮST	Žák si snaží budovat svou vlastní kariéru, postupovat kupředu a stoupat nahoru SPOLEČENSKÝMI VRSTVAMI. Tato část není přímo závislá na výkonu skupinky. Je jen na snaze a schopnostech žáka, jak se mu ji podaří vypracovat. Může na sobě pracovat jak dobrými výsledky, tak chováním, nošením domácích úloh a plněním dobrovolných zkoušek.
NOMY	Celá třída je rozdělena do několika nomů po 4-5 členech. V rámci nomu hospodaří s penězi, pracují na skupinové práci a budují město.
PENÍZE	<p>Platidlem jsou zde snopy.</p> <p>Snop je základní surovinná jednotka, za niž si mohou nakoupit suroviny na budování města: kámen, dřevo, pastviny a obilí.</p> <p>Tyto suroviny se mohou volně směňovat, ale jen v předem stanovený čas.</p> <p>Celkový výtěžek se daní podle níže uvedených pravidel.</p>
BOHOVÉ A VLIV VYŠŠÍHO OBDIVU	Vyšší obdiv souvisí s budováním jednotlivých NOMŮ. Cílem je mít město s nejvyšší mírou obdivu. Toto město se stane sídelním městem faraona a centrem Egyptské říše. Každá budova má jistou hodnotu obdivu.
KARTIČKY NÁHODY	Kartičky náhody vyjadřují aktuální rozpoložení hlavního boha Athona a mají možnost měnit průběh hry, tj. poupravit pravidla pro aktuální den. Každý den se začátkem první hodiny losuje nová karta.