

АМОН-РА

ПРАВИЛА ИГРЫ

В Древнем Египте сменялись эпохи, поколения возвышались и угасали под бдительным взором Амона-Ра. Возглавляя знатный род, вы будете соперничать с другими родами – захватывая провинции, возводя пирамиды, возделывая поля – куда это угодно капризному Нилу. В конце эры Древнего Египта история сохранит упоминание лишь об одном великом роде.

«Амон-Ра» игра про аукционы и развитие, влияние которого будет сохраняться даже по прошествии времени. Станьте величайшим фараоном всех времен – это принесет вам победу в игре!

5 ЖЕТОНЫ ПОДНОШЕНИЙ

Положите жетоны Подношений лицом вверх рядом с игровым полем.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ПОДНОШЕНИЯ БУДУТ СДЕЛАНЫ, СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ЖЕТОН ВЫКЛАДЫВАЕТСЯ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ

2 КАМЕНОЛОМНЯ



9



ШКАЛА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

ПОРЯДОК И СТОИМОСТЬ ПОКУПКИ

ХРАМ

НИЛ

КАЕТКА ПОЛЯ

КАРАВАН

ПРОВИНЦИЯ

3 ЗАПАС ЖЕТОНОВ ЗЕМЛЕДЕЛЬЦЕВ



6 КОЛОДА КОЛАДА БЛАГ



7 КОЛОДА ПРОВИНЦИЙ



7 ПРОВИНЦИЙ НИЖНЕГО ЕГИПТА (ВНИЗ ПО ТЕЧЕНИЮ НИЛА)



8 ПРОВИНЦИЙ ВЕРХНЕГО ЕГИПТА (ВВЕРХ ПО ТЕЧЕНИЮ НИЛА)

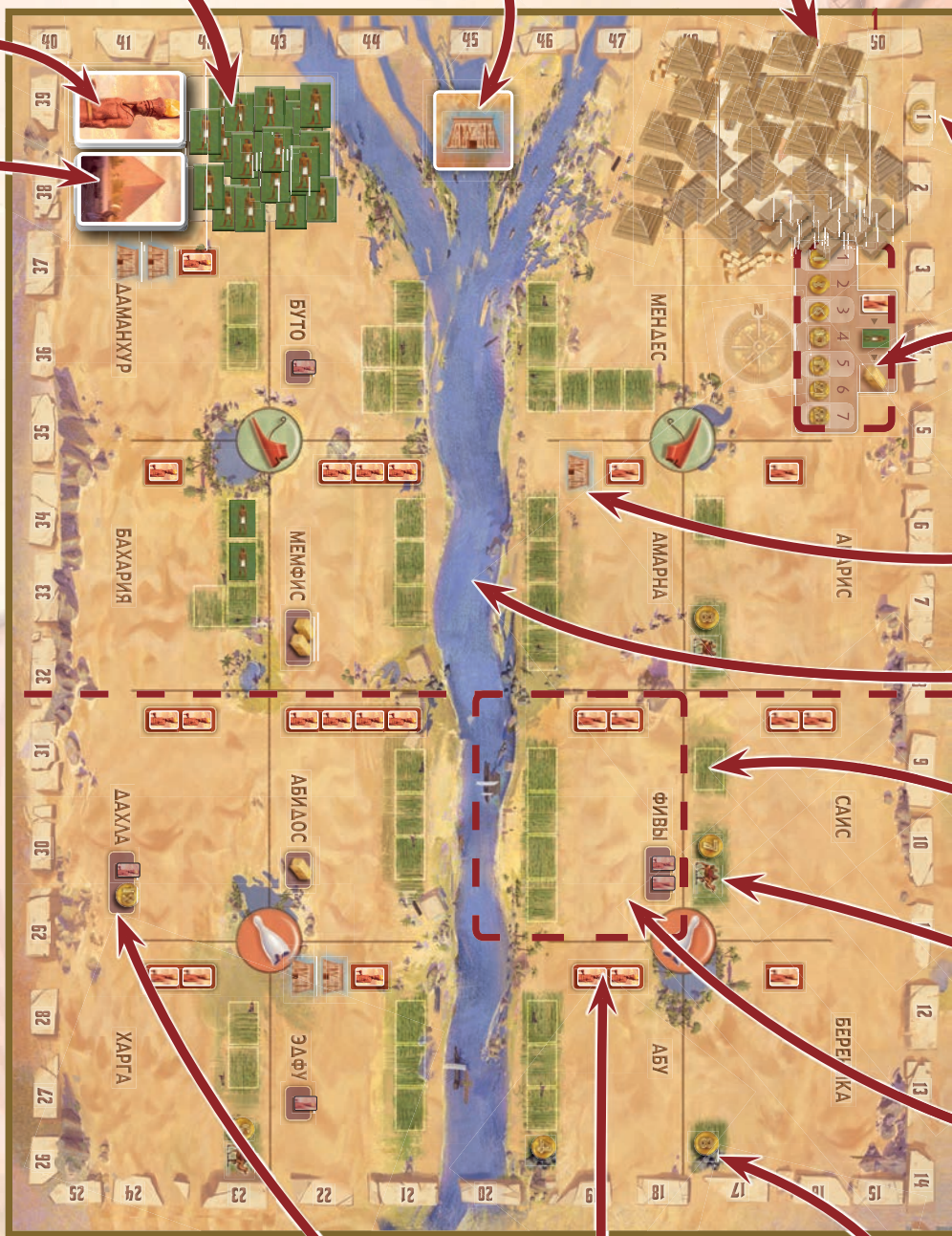
4 ЗАПАС ЗОЛОТА



МГНОВЕННАЯ НАГРАДА

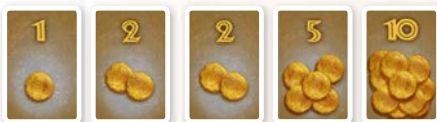
ОГРАНИЧЕНИЕ КАРТОЧЕК БЛАГ

ЗОЛОТАЯ ШАХТА



ПОДГОТОВКА

- 1 Положите игровое поле в центре стола.
- 2 Сформируйте запас Камней, Пирамид и Двойных Пирамид в Каменоломне.
- 3 Сформируйте запас жетонов Земледельцев.
- 4 Сформируйте запас Золота, рассортировав карточки по их стоимости, разместите их отдельными стопками лицом вверх рядом с игровым полем.
- 5 Положите жетоны Подношений лицом вверх рядом с игровым полем.
- 6 Раздайте по 1 карточке Благ *Архитектор* каждому игроку, затем перемешайте оставшиеся карточки Благ (с изображением статуи на обороте). Положите колоду Благ рядом с игровым полем.
- 7 Сформируйте колоду Провинций (с изображением пирамид на обороте) в зависимости от количества игроков. Колода Провинций должна включать по 3 Провинции за каждого игрока. С 5 игроками колода Провинций будет состоять из всех карточек. Верните лишние карточки Провинций обратно в коробку.
- 8 Каждый игрок выбирает цвет и берет по 3 фишки Летописца этого цвета. Лишние компоненты верните в коробку.
- 9 Положите фишки Победных Очков цвета каждого игрока рядом с игровым полем. Верните все не используемые фишки Победных Очков обратно в коробку.
- 10 Раздайте каждому игроку карточки Золота общей стоимостью 20:



Игроки могут разменивать карточки Золота в любой момент. Если в игре указано количество Золота, это означает общую сумму Золота и может быть получено или оплачено любой комбинацией карточек Золота. Оплачивая Золотом ставки и покупки, игроки возвращают карточки в запас.

- 11 Раздайте каждому игроку по 1 карточке *Кражи* и верните все не используемые карточки *Кражи* обратно в коробку.
- 12 По жребию или договоренности определите игрока, который будет ходить первым. Дайте ему жетон Первого Игрока.

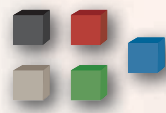


СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле (изображено на 1 странице)



15 фишек Летописцев (3 x 5 цветов)



5 фишек Победных Очков



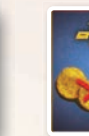
15 Камней



15 Пирамид



15 Двойных Пирамид



61 карточка Золота



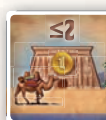
5 карточек Кражи (-3 Золота)



39 карточек Благ



15 карточек Провинций



4 жетона Подношений



48 жетонов Земледельцев



1 жетон Первого Игрока

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Во время игры Первый Игрок может смениться в зависимости от подношений Амону-Ра. Действия во время фаз Аукциона, Рынка и Урожая всегда начинается с Первого Игрока и далее следуют по часовой стрелке до тех пор, пока все игроки не сделают свой ход.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы лидер египетского царского рода, вам предстоит противостоять другим, чтобы войти в историю самым Великим Фараоном всех времен!

В игре «Амон-Ра» есть две эпохи: Старое Царство и Новое Царство.

Каждая эпоха состоит из 3 одинаковых раундов (поделенных на 4 фазы). В конце каждой эпохи происходит подсчет очков. Закончите игру с наибольшим количеством очков, чтобы победить.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд состоит 4 фаз, проходящих в следующем порядке:

1. ФАЗА АУКЦИОНА

В этой фазе открываются карточки Провинций и игроки делают ставки, чтобы получить контроль над этими Провинциями.

2. ФАЗА РЫНКА

В этой фазе игроки могут купить предметы и карточки на рынке и разместить Камни и жетоны Земледельцев на игровом поле.

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

В этой фазе игроки могут пожертвовать Золото Амону-Ра.

4. ФАЗА УРОЖАЯ

В этой фазе игроки получают доходы от Провинций и жетонов Земледельцев.

Эти фазы подробно описаны на следующих 3 страницах. Для каждой фазы и во время подсчета очков, игроки могут сыграть определенные карточки Благ.

Примечание: нельзя сыграть 2 одинаковые карточки Благ в течение одной фазы или подсчета очков.

В любой момент игры можно сбросить любое количество карточек Благ и получить по 1 Золоту за каждую.

1. ФАЗА АУКЦИОНА

В начале фазы Аукциона возьмите по 1 карточке Провинции на каждого участника и положите лицом вверх на игровое поле в соответствующие Провинции. Только эти Провинции участвуют в аукционе этого раунда.



Выложите на поле Мгновенные Награды Провинций, участвующих в аукционе. Это могут быть Камни, карточки Благ (выкладываются лицом вниз) или карточки Золота, в зависимости от того, что указано в коричневой ячейке Мгновенной Награды соответствующей Провинции.

МГНОВЕННАЯ НАГРАДА

Мгновенная Награда указана на коричневой ячейке. Вы получите эту награду сразу, как только получите контроль над этой Провинцией.

ПРИМЕР

- Немедленно возьмите 1 карточку Благ
- Немедленно положите 1 Камень в любую Провинцию
- Немедленно возьмите 1 карточку Благ и получите 12 Золота.



ПОСТОЯННАЯ НАГРАДА

Постоянные награды изображены на песке по краям границы Провинции. Они дают вам преимущества до тех пор, пока вы контролируете эту Провинцию.

- **Символ карточек Благ:** показывает, сколько карточек Благ вы можете купить в фазу Рынка (1 за символ). Учитывается только Провинция с самым большим количеством символов карточек Благ — символы с разных Провинций не складываются.
- **Золотая шахта:** приносит стабильный доход Золота во время каждой фазы Урожая.
- **Караван:** дает доход Золота во время каждой фазы Урожая, но только если на жетоне Подношений нарисован верблюд.
- **Храм:** во время Промежуточного Подсчета Очков получите Победные Очки в зависимости от значения Золота на активном жетоне Подношений.



Клетка Поля: на каждой клетке Поля можно поместить 1 жетон Земледельца. Жетоны Земледельцев могут быть получены в фазу Рынка. Каждый жетон Земледельца приносит столько Золота, сколько указано на активном жетоне Подношений. Вы не можете размещать жетоны Земледельцев в Провинции, где нет свободных клеток Поля.



После проведенной фазы аукциона каждый игрок получит контроль над одной из Провинций.

Первый Игрок делает ставку на одну из открытых карточек Провинций, выставляя своего Летописца на любую клетку ставки. На клетке указано количество Золота, которое игрок должен заплатить.



Затем другие игроки по очереди делают ставки на Провинции, за которые они хотят побороться.

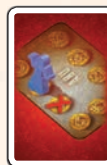
Если вы хотите сделать ставку на карточку Провинции, в которой уже есть ставка другого игрока, то ваша ставка должна ее превзойти. Необязательно ставить на следующую свободную клетку ставки — вы можете увеличивать свою ставку как захотите.

У игрока должно быть достаточно Золота для оплаты своей ставки. Если Золота не хватает — делать ставку нельзя.

Подкуп: если вашу ставку в Провинции перебили, то в свой ход в Фазу Аукциона вы можете сыграть карточку Благ **Подкуп**, чтобы повысить ставку на той же карточке Провинции.



Защита: если вы сделали ставку во время фазы Аукциона, вы можете сыграть карточку Благ **Защита**, чтобы заблокировать следующую клетку с более высокой ставкой на этой карточке Провинции. Это означает, что другие игроки должны ставить свои фишки Летописцев как минимум на 2 клетки выше, если захотят перебить вашу ставку. Если вы в дальнейшем переместите свою фишку Летописца на другую карточку Провинции, ваша карточка Благ **Защита** будет работать и там.



Если вашу ставку перебили — вы забираете своего Летописца из этой Провинции и продолжаете участвовать в аукционе. Но вы не можете сделать ставку на эту же Провинцию в этом ходу (кроме случая использования карточки Благ **Подкуп**). Вначале вам необходимо участвовать в аукционе за другую Провинцию, и только в том случае, если вашу ставку перебьют и там, вы сможете вернуться в борьбу за изначальную Провинцию.

Если на начало вашего хода во время аукциона ваша ставка в Провинции самая высокая, вы обязаны спасовать. Но вы не выбываете из аукциона, поскольку вашу ставку могут перебить другие игроки в следующих ходах.

Аукцион заканчивается, когда на каждой карточке Провинции находится только одна фишка Летописца. Игроки должны оплатить свою ставку, сдав Золото в запас, и оставить фишку своего Летописца на игровом поле, чтобы показать, кому принадлежит Провинция. Затем игроки берут Золото, Камни и карточки Благ, указанные в коричневых ячейках Мгновенных Наград только что приобретенных Провинций. Карточки Провинций убираются с игрового поля и отправляются в стопку сброса.

ПРИМЕР

Открыты карточки Провинций: Фивы, Дахла и Абидос. Начинается аукцион.

Маша Первый Игрок. Она ставит своего Летописца на провинцию Дахла, на клетку ставки 10 Золота. Сергей ставит свою фишку Летописца на провинцию Фивы, на клетку ставки 3 Золота. Коля ставит свою фишку Летописца на провинцию Фивы, на клетку ставки 6 Золота, тем самым перебивая ставку Сергея.

Теперь опять ход Маши. Никто не перебил ее ставку, она пасует. Так как ставка Сергея была перебита в провинции Фивы, он должен изменить ставку. Он ставит свою фишку Летописца на провинцию Абидос, на клетку ставки 0 Золота.

В данный момент на всех Провинциях есть по одной фишке Летописца, поэтому аукцион заканчивается немедленно. Игроки оплачивают стоимость ставок в запас Золота, помещают свои фишки Летописцев в Провинции, контроль над которыми они получили, и получают Мгновенные Награды:

Маша платит 10 Золота, затем получает 12 Золота и 1 карточку Благ от Мгновенной Награды провинции Дахла.

Сергей ничего не платит и получает контроль над провинцией Абидос, а также получает Камень, который находится в этой Провинции.

Коля платит 6 Золота, получает Провинцию Фивы и получает 2 карточки Благ.

2. ФАЗА РЫНКА

Начиная с Первого Игрока, вы можете покупать товары из запаса в следующем порядке — карточки Благ, затем Земледельцы, затем Камни.



Покупая из запаса, вы платите Золотом в соответствии со шкалой цены. Стоимость покупки зависит от того, сколько товаров вы покупаете. Разные типы товаров покупаются по отдельности, поэтому купив по 1 единице каждого товара, вы заплатите 3 Золота. Если вы уже купили товар или пропустили покупку, вы не сможете его приобрести в течение этого хода.

Вы можете купить:

- 0–4 карточки Благ, которые вы вытяните из колоды Благ. Самое большое количество символов карточек Благ среди ваших Провинций определяет максимальное количество карточек Благ, которые вы можете купить. Если под вашим контролем нет Провинций хотя бы с одним символом Блага — вы не можете купить карточки Благ.



- Жетоны Земледельцев вы должны сразу разместить на свободных клетках Поля Провинций, которые вы контролируете. Вы не можете купить жетоны Земледельцев, если не можете их разместить. Жетоны Земледельцев нельзя выкладывать в Провинции, где нет клеток Поля.



Свободный Земледелец: сыграйте карточку Благ *Свободный Земледелец* в свой ход в фазу Рынка. Если вы это сделаете, то получите 1 жетон Земледельца из запаса бесплатно, поместите его в Провинцию под вашим контролем. В отличие от остальных жетонов Земледельцев, *Свободный Земледелец* не кладется на клетку Поля. Его можно разместить в любой вашей Провинции, даже в той, где нет Полей. Получение *Свободного Земледельца* не считается покупкой жетона Земледельца — например, если вы решили купить еще 3 жетона Земледельцев, они будут стоить все те же 6 Золота.



- Камни необходимо сразу размещать в одну или несколько Провинций под вашим контролем.



В отличие от покупки карточек Благ, вы можете покупать больше жетонов Земледельцев или Камней, чем изображено на шкале цены, пока у вас есть для них место. Если вы хотите купить больше 7, считайте по следующей формуле:

Стоимость покупки 8 товаров одного типа = стоимость покупки 7 товаров (28) + 8 = 36 Золота; стоимость покупки 9 товаров одного типа = стоимость покупки 8 товаров (36) + 9 = 45 Золота и т.д.

Вы не обязаны делать покупки. Однако, если вы начали покупать товары, то должны завершить все покупки, до наступления хода следующего игрока.

Строительство: как только вы положите третий Камень в Провинцию, вы должны заменить 3 Камня одной Пирамидой. Если в этой Провинции есть уже построенная Пирамида, тогда замените ее Двойной Пирамидой.

За один ход вы можете построить несколько Пирамид, если у вас хватает на это Камней.

Архитектор: сыграв карточку Благ *Архитектор* во время своего хода в фазу Рынка, вы сможете построить 1 Пирамиду в Провинции под вашим контролем, используя только 2 Камня. Вы не можете сыграть карточку Благ *Архитектор* в другую фазу, даже если вы только что поставили второй Камень в Провинцию, которую вы контролируете. Если вам необходимо поставить третий Камень в Провинцию, то Камни немедленно заменяются на Пирамиду, вне зависимости от того, есть ли у вас на руках карточка *Архитектора*.



ПРИМЕР

Коля контролирует Фивы и Эдфу.

Он может купить максимум 2 карточки Благ. Он покупает 1, заплатив 1 Золото.

Затем он покупает 4 жетона Земледельцев за 10 Золота, которые он тут же размещает на свои свободные Клетки Поля.

Наконец, он покупает 3 Камня за 6 Золота и кладет их в Провинцию Фивы. Так как в Провинции Фивы теперь есть 3 Камня, он заменяет их Пирамидой и возвращает эти 3 Камня обратно в Каменоломню.

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Во время фазы Подношений игроки выбирают и одновременно вскрывают карточки Золота или *Кражи*, таким образом совершая подношения Амону-Ра, чтобы тот наполнил водами Нил. Сумма пожертвованного Золота влияет на то, сколько очков принесут Храмы, а также на доход, который приносят Земледельцы и Караваны в фазу Урожая.

Подготовка личного Подношения:

Втайне от остальных игроков выберите 1 или более карточку и накройте рукой, тем самым показывая, что вы готовы сделать Подношение. Когда все игроки закончат выбирать Подношения, откройте их одновременно.

- Если вы выбрали 1 или более карточку Золота, то величина вашего Подношения равна сумме Золота на этих карточках.
- Если вы выбрали карточку Кражи, то вы, наоборот, берете 3 Золота из запаса.



Вы можете добавить карточку Благ *Изменение Подношения*, чтобы изменить общую сумму Подношения. Другие карточки Благ в фазу Подношений использовать нельзя.



Посчитайте общее Подношение:

- Сложите Подношения каждого игрока, уменьшая сумму на 3 за каждую сыгранную карточку *Кражи*.

- Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки, которые добавили синюю карточку Благ *Изменение Подношения*, решают, будут ли они увеличивать или уменьшать Подношение. Эти изменения влияют только на общее Подношение, размер личного Подношения не изменится.

• После того, как вы определили размер общего Подношения, положите соответствующий жетон Подношений на клетку дельты Нила в верхней части игрового поля. (Например, если величина Подношения равна 10, возьмите жетон «3–12»). Если Подношение = 25, возьмите жетон «23≤»).

- Если вы сыграли карточку *Кражи*, возьмите ее обратно в руку. Не забудьте взять 3 Золота из запаса!

Эффект Подношения:

- **Получите Награды** — игрок с наибольшим Подношением может получить 3 Награды. Это могут быть любые комбинации товаров — карточки Благ, Камни и/или жетоны Земледельцев. Игрок со вторым значением Подношения получает 2 Награды. Остальные игроки по очереди получают по 1 Награде. Игрок, сыгравший карточку **Кражи**, Награду не получает.

В случае ничьей побеждает тот, кто идет раньше по порядку хода.

Количество карточек Благ, получаемых в Награду, не ограничено символами карточек Благ ваших Провинций (в отличие от фазы Рынка). Жетоны

Земледельцев необходимо положить на свободные клетки Полей, а Камни следует сразу разместить в Провинциях. Если в Провинции будет 3 Камня, замените их Пирамидами.

Напоминание: карточки Благ **Архитектор** и **Свободный Земледелец** нельзя сыграть в фазу Подношений.

- **Определите нового Первого Игрока** — игрок, предложивший больше всех Золота, становится Первым Игроком в следующем раунде. В случае ничьей первым становится тот, кто идет раньше по порядку хода.




ПРИМЕР


Сергей Первый Игрок. Он предложил 6 Золота, Коля — также 6 Золота, а Маша сыграла карточку Кражи. Сумма Подношений составила 9 Золота (6 + 6 - 3 = 9). Игроки кладут соответствующий жетон «3-12» на поле. Маша забирает свою карточку Кражи и получает 3 Золота из запаса. Сергей и Коля предложили одинаковую сумму, но Сергей ходит раньше. Он остается Первым Игроком и забирает в Награду 3 карточки. Коля забирает 2 Награды — Камень и жетон Земледельца, сразу кладет их в Провинции под его контролем. Маша не получает Награды.


4. ФАЗА УРОЖАЯ


Нил разлился! Начиная с Первого Игрока и далее по часовой стрелке, игроки получают доход от Провинций, которые они контролируют.

Каждая Провинция позволяет получить Золото из запаса, как указано на их символе Золота. Вы можете получить Золото с Провинций за следующее:

- **За Золотые Шахты** — получите столько Золота, сколько показывается цифра. 
- **За Караваны** — получите столько Золота, сколько указано рядом с верблюдом, но только если верблюд изображен на активном жетоне Подношения. 

- **За каждый жетон Земледельцев в ваших Провинциях** — получите столько Золота, сколько указано на активном жетоне Подношения. 

Сокровищница: сыграйте эту карточку Благ в фазу Урожая перед подсчетом дохода. Если вы это сделаете, выберите 1 Провинцию под вашим контролем. В этот ход вы не получаете доход с этой Провинции за Земледельцев, Караван или Золотую Шахту. Вместо этого возьмите 8 Золота из запаса. 

Богатый Урожай: сыграйте эту карточку Благ в фазу Урожая перед подсчетом дохода. Когда вы это сделаете, выберите одну Провинцию под вашим контролем. Каждый жетон Земледельца в этой Провинции принесет 1 дополнительное Золото в этот ход. 

КОНЕЦ РАУНДА, ЭПОХИ И ИГРЫ

После того как все игроки завершат фазу Урожая раунд заканчивается и начинается новый раунд.

- Если это был третий раунд эпохи, то колода Провинций должна быть пуста. Это значит, что эпоха заканчивается и происходит Промежуточный Подсчет Очков.
- После Промежуточного Подсчета Очков, если это конец второй эпохи (Новое Царство), перейдите к Финальному Подсчету Очков. После чего игра закончится!

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Промежуточный Подсчет Очков проходит в конце каждой эпохи. В этот момент вы получаете Победные Очки (ПО) за следующее:

- **+1, +2, +3 или +4 ПО за каждый изображенный Храм в Провинциях под вашим**

контролем. Количество очков за каждый Храм зависит от символа Золота на активном жетоне Подношений.

- **+1 ПО за каждую Пирамиду в Провинциях под вашим контролем.** Двойные Пирамиды считаются как 2 Пирамиды.
- **+3 ПО за каждую Пирамиду в Провинции под вашим контролем, где меньше всего Пирамид.** Если у вас есть Провинция без Пирамид, то ПО за этот пункт вы не получаете.
- **+5 ПО за Провинцию с наибольшим количеством Пирамид на каждой стороне Нила** (+5 ПО на западе, +5 ПО на востоке). В случае ничьей, игрок у которого в этой Провинции больше Камней получает ПО. Если ничья сохраняется, то все игроки, участвующие в ничьей, получают ПО.

- **+3 ПО за каждую желтую карточку Благ,** если все условия выполнены.

Напоминание: нельзя сыграть 2 одинаковые карточки Благ в одной фазе или при подсчете ПО.

Если это конец первой эпохи (Старое Царство) уберите все фишки Летописцев и жетоны Земледельцев с игрового поля, верните Земледельцев в запас. Соберите с поля все карточки Провинций и замешайте их в колоду Провинций.

Пирамиды и Камни остаются на поле. Они больше не находятся под контролем какого-либо игрока, пока эта Провинция не будет разыграна в следующей фазе Аукциона.

Если это конец второй эпохи (Новое Царство), начните Финальный Подсчет Очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Чтобы провести Финальный Подсчет Очков, игроки открывают свои оставшиеся карточки Золота и получают Победные Очки (ПО):

- **+6 ПО игроку с наибольшей суммой Золота,**
- **+4 ПО игроку со второй по величине суммой Золота,**
- **+2 ПО игроку с третьей по величине суммой Золота.**

В случае ничьей игроки, участвующие в ней, получают соответствующее количество ПО, но позиции следующих игроков сдвигаются вниз. Например, если 2 игрока спорят за наибольшую сумму, то они оба получают по 6 ПО, а игрок со второй по величине суммой получит только 2 ПО.

После того как все ПО были начислены побеждает игрок, набравший больше всех ПО!

В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше Пирамид в его Провинциях. Если ничья сохраняется, то побеждает игрок, в чьих Провинциях больше всего Камней. Если ничья не разрешилась, то игроки делят победу.

ПРИМЕР НАЧАЛА ИГРЫ

В этом примере игры вчетвером колода Провинций состоит из 12 карточек (3 x 4 игрока). Егор — Первый Игрок.

1. ФАЗА АУКЦИОНА

Егор берет 4 карточки из колоды Провинций и кладет их на поле лицом вверх: Фивы, Аварис, Буто и Мендес. Он добавляет 2 карточки Благ лицом вниз в Фивы и 1 — в Буто, как указано в ячейках Мгновенной Награды этих Провинций.

Егор ставит фишку своего Летописца на карточку Фивы на ставку 6 Золота. Коля ставит своего Летописца на карточку Буто на ставку 0 Золота. Сергей ставит своего Летописца на карточку Буто на ставку 3 Золота. Маша размещает Летописца на карточке Мендес на ставку 3 Золота. Ставку Коли в Буто перебили, и он переставляет его на карточку Мендес на ставку 6 Золота. Маша должна сделать новую ставку — она передвигает Летописца на карточку Аварис на ставку 0 Золота.

Аукцион завершен — на каждой карточке Провинции стоит по 1 Летописцу. Игроки оплачивают свои ставки и оставляют фишки Летописцев, обозначая контроль над Провинциями. Егор получает 2 карточки Благ в качестве Мгновенной Награды за контроль над Провинцией Фивы, Сергей — 1 карточку за контроль над Буто. Карточки Провинций отправляются в сброс.

2. ФАЗА РЫНКА

Фивы позволяют Егору купить до 2 карточек Благ, что он и делает, заплатив 3 Золота. Он так-

же покупает 3 жетона Земледельцев за 6 Золота, которых кладет на клетки Полей в Фивы. И, наконец, он покупает 1 Камень за 1 Золота и кладет его в Фивы. Егор потратил 10 Золота, отправив их в запас.

В Провинции Мендес нет символов карточек Благ, поэтому Коля не может купить карточки Благ. Он покупает 4 жетона Земледельцев за 10 Золота и 2 Камня за 3 Золота. Затем он пользуется карточкой Благ **Архитектор** и меняет 2 Камня в Провинции на 1 Пирамиду. Всего он потратил 13 Золота.

В Провинции Буто также нет символов карточек Благ. Сергей покупает 3 жетона Земледельцев за 6 Золота и 3 Камня за 6 Золота, заплатив 12 Золота. Он заменяет 3 Камня на 1 Пирамиду.

Маша покупает 1 карточку Благ за 1 Золото, 1 жетон Земледельцев за 1 Золота и 5 Камней за 15 Золота. Она заплатила за все 17 Золота и заменила 3 Камня на 1 Пирамиду. Используя карточку Благ **Архитектор**, она меняет 2 оставшихся Камня еще на 1 Пирамиду. Эти 2 Пирамиды она меняет на 1 Двойную Пирамиду.

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Егор открыл 1 карточку Золота (5 Золота), Коля — 2 карточки (1 + 1 = 2 Золота), Сергей — 2 карточки (5 + 1 = 6 Золота) и карточку Благ **Изменение Подношений**. Маша открыла карточку **Кражу**.

Величина общего Подношения — 10 (5 + 2 + 6 - 3). Коля использует кар-

ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Правила для опытных игроков добавляют тактические действия при выборе Провинций.

В начале игры после замешивания колоды Провинций, раздайте каждому игроку по 3 карточки Провинций.

Не подглядывая верните оставшиеся карточки Провинций обратно в коробку от игры. Не показывайте другим игрокам свои карточки.

В начале каждой фазы Аукциона игроки выбирают по 1 карточке из доставшихся им Провинций и открывают их одновременно. Эти карточки Провинций доступны для фазы Аукциона этого хода.

В начале Нового Царства замешайте все карточки Провинций, которые были сыграны в течение Старого Царства, и раздайте игрокам поровну.



точку Благ **Изменение Подношений**, чтобы увеличить общее Подношение на 3 до 13. Жетон Подношения «13–22» помещается на клетку дельты Нила.

Сергей добавил больше всего Золота к Подношению — он получает жетон Первого Игрока и 3 Награды: он берет 1 карточку Благ и 2 жетона Земледельцев, которые кладет на клетки Полей в Провинции Буто. Подношение Егора второе по величине, он берет 1 карточку Благ и 1 Камень, который кладет в Провинцию Фивы. Наконец, Коля получает 1 карточку Благ. Маша забирает свою карточку **Кражу** и берет 3 Золота из запаса.

4. ФАЗА УРОЖАЯ

Жетон Подношений показывает, что жетоны Земледельцев приносят по 3 Золота в этот ход. На жетоне нет верблюда, значит, Караваны дохода не принесут.

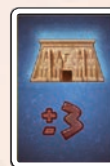
5 Земледельцев Сергея приносят ему по 3 Золота, итого 15 Золота.

Маша играет карточку **Сокровищница**. Она решает не получать доход в своей Провинции, взяв вместо этого 8 Золота.

3 Земледельца Егора приносят ему 9 Золота.

Коля получает 12 Золота за 4 своих Земледельцев.

Так заканчивается первый раунд. Сергей, как новый Первый Игрок, начинает новый раунд, открывая 4 новых карточки Провинции.



ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ КАРТОЧЕК БЛАГ

Примечание: карточку Благ всегда можно сбросить и получить 1 Золото.

1. ФАЗА АУКЦИОНА



Защита (x2)

Разыгрывается в свой ход в фазу Аукциона. До конца фазы игроки могут перебить вашу ставку в любой Провинции, только если разместят своего Летописца как минимум на 2 клетки ставки выше вашей.

Подкуп (x2)

Разыгрывается в свой ход в фазу Аукциона. Если вашу ставку на карточке Провинции перебили, вы можете сделать новую ставку в этой же Провинции.



2. ФАЗА РЫНКА



Архитектор (x8)

Вы можете построить Пирамиду из 2 Камней вместо 3.

Свободный Земледелец (x5)

Бесплатно положите жетон Земледельца из запаса в Провинцию под вашим контролем. Жетон Свободного Земледельца не занимает клетку Поля. Его можно положить в Провинцию, где вообще нет клеток Полей.



3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ



Изменение Подношений (x4)

Сыграйте эту карточку как часть своего Подношения. После открытия всех Подношений в порядке очереди хода вы можете увеличить или уменьшить на 3 общее Подношение. Это изменение не влияет на величину вашего личного Подношения.

Кража (x5): карточка **Кражи** – это не карточка Благ, ее нельзя обменять на 1 Золото. Вы можете сыграть ее как свое Подношение, чтобы взять 3 Золота из запаса. Вы начинаете игру с 1 карточкой **Кражи**, и она возвращается вам в руку в конце фазы Подношения, если вы ее сыграли.



4. ФАЗА УРОЖАЯ



Большой Урожай (x5)

Выберите Провинцию под вашим контролем. Каждый жетон Земледельца в этой Провинции приносит на 1 Золото больше в эту фазу Урожая.

Сокровищница (x3)

Выберите Провинцию под вашим контролем. Эта Провинция в этом раунде не приносит дохода, вместо этого возьмите 8 Золота из запаса.



ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

- Промежуточный Подсчет Очков проходит дважды за игру – в конце каждой эпохи.
- +1, +2, +3 или +4 ПО за каждый Храм в Провинции под вашим контролем в зависимости от значения Золота на последнем активном жетоне Подношений.
- +1 ПО за каждую Пирамиду в Провинции под вашим контролем.
- +3 ПО за каждую Пирамиду в Провинции под вашим контролем, где меньше всего Пирамид.
- +5 ПО, если у вас есть Провинция с наибольшим числом Пирамид на одной из сторон Нила. В случае ничьей сравнивается количество Камней. Каждая часть Нила – западная и восточная – считаются отдельно.
- +3 ПО за каждую выполненную желтую карточку Благ.

КАРТОЧКИ БЛАГ, КОТОРЫЕ ПРИНОСЯТ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ПРИ ПРОМЕЖУТОЧНОМ ПОДСЧЕТЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

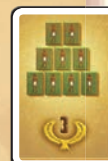


Мастер Летописцев (x2)

+3 ПО если в ваших Провинциях в общей сложности 7 и более символов карточек Благ (Мгновенных и/или Постоянных)

Мастер Земледельцев (x2)

+3 ПО если в ваших Провинциях находятся не менее 9 жетонов Земледельцев.

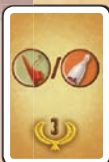


Западная или Восточная Сторона (x2)

+3 ПО если все ваши Провинции находятся на одной стороне Нила.

Побережье Нила или Окраина (x2)

+3 ПО если все ваши Провинции у берега Нила или все ваши Провинции не у берега Нила.



Верхний или Нижний Египет (x2)

+3 ПО если все ваши Провинции в Верхнем Египте, или все в Нижнем Египте.

Сбросьте эти карточки после получения за них очков. Вы можете получить Победные Очки за несколько карточек Благ в течение каждого Промежуточного Подсчета Очков, но вы не можете получать Победные Очки за одинаковые карточки Благ.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

- Перед тем как приступить к Финальному Подсчету Очков не забудьте выполнить Промежуточный Подсчет Очков.
- +6 ПО игроку с наибольшей суммой Золота,
- +4 ПО игроку со второй по величине суммой Золота,
- +2 ПО игроку со третьей по величине суммой Золота.

В случае ничьей все игроки участвующее в ней получают ПО, но позиции следующих игроков сдвигаются вниз.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

- Разместите игровое поле и компоненты игры на столе.
- Каждый игрок выбирает цвет, ставит фишку Победных Очков рядом со шкалой Победных Очков и получают 3 фишки Летописцев своего цвета.
- Каждый игрок получает 20 Золота, 1 карточку **Кражи** и 1 карточку Благ **Архитектор**. Оставшиеся карточки **Кражи**, фишки Летописцев и фишки Победных Очков уберите обратно в коробку.
- Сформируйте колоду Провинций и Благ, перемешайте их по отдельности, положите лицом вниз на поле. В колоду Провинций добавьте по 3 карточки Провинций на каждого игрока – остальные карточки Провинций верните в коробку.
- Определите Первого Игрока и дайте ему жетон Первого Игрока. Все действия начинаются с него и продолжаются по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

1 игра = 2 эпохи: Старое Царство и Новое Царство

1 эпоха = 3 раунда + Промежуточный Подсчет Очков

1 раунд = 4 фазы: Аукцион, Рынок, Подношения и Урожай

Эпоха состоит из 3 раундов. В конце 3 раунда выполните Промежуточный Подсчет Очков.

Каждый раунд разделен на 4 фазы, выполняемые в следующем порядке:

1. ФАЗА АУКЦИОНА

Возьмите и положите по 1 карточке Провинции за каждого игрока на игровое поле.

- Начиная с Первого Игрока, сделайте ставку, размещая свою фишку Летописца на пустую клетку ставки на любой карточке Провинции. Если делаете ставку в Провинции, на которой стоит фишка другого игрока, вы должны увеличить ставку. В следующий свой ход вы или пасуете, если ваша ставка самая высокая в Провинции, или переставляете Летописца, делая ставку в другой Провинции, если вашу ставку перебили.
- Аукцион заканчивается, когда на каждой карточке Провинции окажется по 1 фишке Летописца. Заплатите Золото в запас, равное числу, на котором стоит ваша фишка Летописца. Оставьте фишку Летописца на игровом поле, чтобы показать, кто контролирует эту Провинцию. Затем получите Мгновенную Награду, указанную в коричневой ячейке, вашей только что полученной Провинции.

2. ФАЗА РЫНКА

Начиная с Первого Игрока, вы можете купить следующие товары за имеющееся у вас Золото по цене, указанной на игровом поле:

- 0-4 карточки Благ, не больше максимального количества символов карточек Благ, присутствующих в одной из Провинции под вашим контролем.
- Жетоны Земледельцев, не больше числа свободных клеток Полей в Провинциях под вашим контролем.
- Любое количество Камней.

Когда в одной Провинции накопятся 3 или более Камней, замените 3 Камня на 1 Пирамиду (или Двойную Пирамиду, если в этой Провинции уже есть обычная Пирамида).

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Игроки одновременно открывают свои Подношения Амону-Ра.

- Игрок с наибольшим подношением становится Первым Игроком.
- Положите соответствующий жетон Подношений на клетку дельты Нила (в зависимости от общей суммы Подношений всех игроков).
- Игроки получают Награды из запаса за свои личные подношения: 3, 2 и 1 карточку Благ, жетоны Земледельцев и/или Камни (в любом сочетании) за первое, второе и остальные по величине подношения места игроков.

Примечание: если вместо Подношения вы сыграли карточку **Кражи**, вы берете 3 Золота из запаса, но не получаете Награду.

4. УРОЖАЙ И ДОХОД

- Каждый жетон Земледельца = Золото, указанное на активном жетоне Подношений.
- Караваны = Золото, указанное в Провинции и над верблюдом, если на активном жетоне Подношений нарисован верблюд.
- Золотые Шахты = Золото, указанное в Провинции.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА, ЭПОХИ И ИГРЫ

Каждая эпоха длится 3 раунда, по итогу которых эпоха заканчивается и начинается Промежуточный Подсчет Очков.

После Промежуточного Подсчета Очков в конце эпохи Старого Царства уберите фишки Летописцев и жетоны Земледельцев с клеток Полей и замешайте новую колоду Провинции из сброшенных карточек Провинций. Пирамиды и Камни остаются на поле, но все Провинции теперь не находятся под чьим-либо контролем.

После Промежуточного Подсчета Очков в конце эпохи Нового Царства выполните Финальный Подсчет Очков. После Финального Подсчета Очков игра завершается. Игрок с наибольшим количеством Победных Очков побеждает.



Спасибо всем тестерам, которые нам помогли в этом проекте, также нашей семье и друзьям за их поддержку. Отдельная благодарность Вильему и Игорю из OriGames за их ценную помощь.

Автор игры: Райнер Книциа
© Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights Reserved.
Графический дизайн: ©2016 SUPERMEEPLE.
Художник: Кевин Ле Моин
Написание и редакция правил: Гийом Гиль-Невс и Бернард Филиппон
Арт-директор: Игорь Полушин
Верстка: ORIGAMES

Автор и издатель выражают благодарность Иэну Адамсу, Себастьяну Блестейлу, Крису Бойеру, Крису Диорлове, Мартину Хайаму, Росс Инглису, Кевину Джеклину, Крису Лоусону, Карлу-Хайнцу Шмилю, Ханнесу Вильднеру и Шоршу за их помощь в тестировании игры и написании правил. Мы выражаем особую благодарность Маркусу Вельбурну за его сотрудничество в разработке игры и Дитеру Хорнунгу за его усилия по улучшению игры.

8977



©Zvezda. All rights reserved.