

Sébastien Dujardin

DEUS



Як лідер древньої цивілізації, досліджуйте незвідані землі, щоб розвинути свою імперію. Засновуйте нові міста та створюйте будівлі, щоб розробляти природні ресурси, прокладайте торговельні шляхи. Поставте собі за мету підкорити селища варварів або розширити свої наукові знання. Не забувайте підтримувати хорошу репутацію перед богами! Платіть їм данину, роблячи підношення й будуючи казкові храми.

Огляді метагри

Кожен гравець починає гру з 5 картами будівель на руці. У свій хід ви мусите вибрати одну з двох дій: **звести будівлю** або **поофірувати богу**.

Звести будівлю означає зіграти карту будівлі й розмістити відповідну дерев'яну фігурку в регіоні грального поля. Ви мусите покласти карту будівлі у стовпець того ж кольору, а потім можете одержати дохід від властивостей усіх карт у цьому стовпці, починаючи з нижньої. Властивості будівель дозволяють вам набирати переможні очки, одержувати ресурси чи гроші, робити наукові відкриття чи атакувати ваших сусідів. Також можете звести храм, що дасть переможні очки в кінці гри.

Поофірувати богам означає скинути карти, щоб одержати допомогу від бога, пов'язану з однією з цих карт. Потім ви знову добираєте карти на руку до п'яти.

Є дві умови закінчення гри:

- 1) усі селища варварів атаковано;
- 2) усі храми зведено.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних очок (ПО).

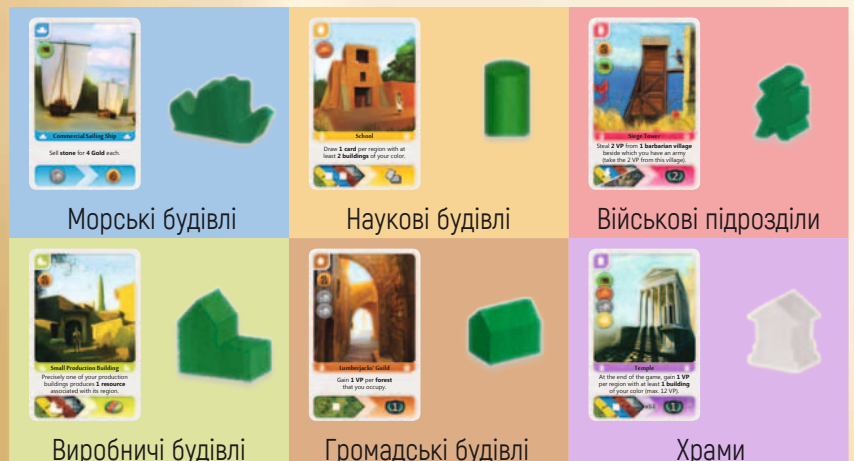
Вміст

- 4 маленьких поля гравця
- 96 карт будівель (16 громадських будівель, 16 наукових будівель, 16 морських будівель, 16 військових підрозділів, 16 виробничих будівель, 16 храмів)
- 100 дерев'яних будівель (по 25 на гравця):
 - o 5 громадських будівель
 - o 5 наукових будівель
 - o 5 морських будівель
 - o 5 військових підрозділів
 - o 5 виробничих будівель
- 7 дерев'яних храмів білого кольору
- 7 двосторонніх плиток континентів
- золоті монети (63 одиниці, 12 п'яток, 10 десятків)
- жетони переможних очок (24 одиниці, 9 трійок, 9 п'яток, 17 десятків)
- 80 ресурсів: дерево (20), камінь (20), глина (20), пшениця (20)
- 1 карта першого гравця

Кarti будівель і відповідні дерев'яні фігурки

Кожна карта в грі представляє будівлю. Є 6 різних типів будівель, що легко визначаються за кольором і символом, пов'язаним із картою. Кожному типу будівлі також відповідає дерев'яна фігурка певного кольору гравця (крім храмів).

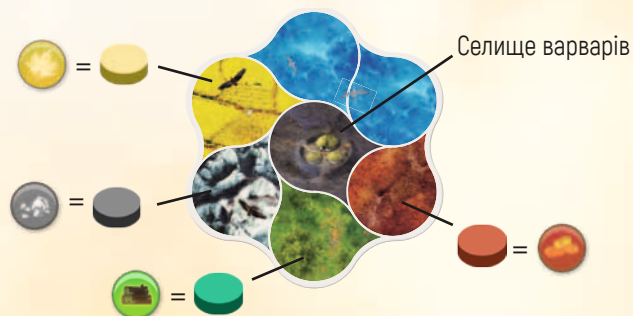
Примітка: для зручності ми називатимемо всі дерев'яні фігурки «будівлями», разом із кораблями й чоловічками.



Плитки континенту, регіони й відповідні ресурси

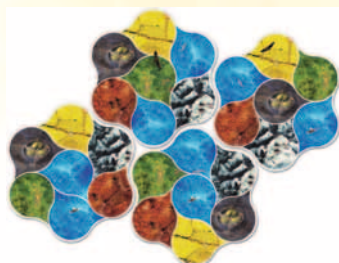
Плитки континенту утворюють гральне поле. Кожна плитка складається з 2 морських регіонів, 1 селища варварів і 4 земельних регіонів. Кожен земельний регіон пов'язаний з 1 ресурсом, що виготовляється лише на цьому типі території (див. «Властивості карт і пояснення»):

- поля виробляють пшеницю.
- ліси виробляють дерево.
- болота виробляють глину.
- гори виробляють камінь.



Приготування

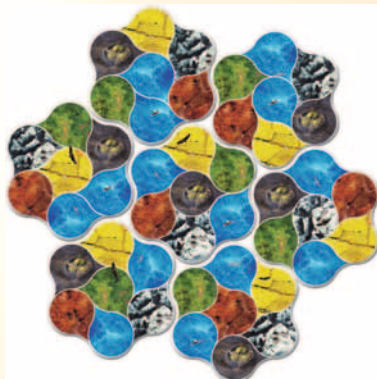
1. Сформууйте гральне поле з плиток континенту. Кількість плиток і їхнє розташування змінюється залежно від кількості гравців.



2 гравці: 4 плитки



3 гравці: 6 плиток



4 гравці: 7 плиток



Обертайте плитки як вам заманеться. Але запевніться, що 2 селища варварів не прилягають одне до одного.

2. На кожне селище варварів, покладіть стільки ПО, скільки регіонів прилягає до нього.

Приклад:



Покладіть 5 ПО на це селище варварів, бо воно прилягає до 5 регіонів.

3. Сформууйте **основний запас**, що складається з такого:
 - стільки **фігурок храмів**, скільки є плиток континентів (4 при 2 гравцях, 6 при 3 гравцях, 7 при 4 гравцях).
 - по 5 ресурсів кожного типу (пшениці, каменю, глини, дерева) на гравця (10 ресурсів кожного типу при 2 гравцях, 15 при 3 гравцях та 20 при 4 гравцях).
 - **переможні очки** (ПО).
 - **монети золота**.

Примітка: поверніть усі невикористовувані фігурки храмів и жетони ресурсів у коробку. Протягом гри гравці не зможуть одержати ресурс, якщо він закінчився. ПО й монети золота необмежені. Гравці зберігають ПО у таємниці.

4. Кожен гравець бере **1 поле гравця** та **фігурки будівель** свого кольору. Ставить 2 фігурки кожного типу на відповідні стовпці свого поля гравця. Решту фігурок треба покласти позаду свого поля, щоб сформувати особистий запас.



5. Кожен гравець бере **5 золотих монет**, **4 ресурси** (1 камінь, 1 глину, 1 пшеницю, 1 дерево) і **5 ПО**. Ресурси беруть із основного запасу.
6. Ретельно перетасуйте **96 карт будівель** і роздайте по 5 карт кожному гравцеві до того, як створите колоду з позostalих карт.
7. Виберіть першого гравця й дайте йому **карту першого гравця**.

Перебіг гри

Гра триває різну кількість раундів. Щораунду гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід ви мусите вибрати одну з таких 2 дій:



А. Звести будівлю



Б. Поофірувати богам

А. Звести будівлю

Щоб звести будівлю, ви мусите спершу зіграти карту будівлі зі своєї руки. Зверніть увагу, що є два різних типи будівель: звичайні та храми.

Звичайні будівлі

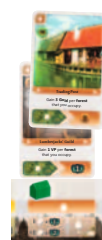
Щоб звести звичайну будівлю (громадські будівлі, наукові будівлі, морські будівлі, військові підрозділи, виробничі будівлі) з вашої руки, ви мусите виконати такі кроки:

1. Запевніться, що ви маєте принаймні одну дерев'яну фігурку того ж типу на вашому полі гравця. Якщо ви не маєте фігурки цього типу, то не зможете зіграти цю карту.
2. Покладіть цю карту зверху вашого поля, де утворюється 6 стовпців, кожен свого кольору. Покладіть карту наверх стовпця того ж кольору так, щоб було видно властивості всіх карт.
3. Сплатіть вартість будівництва, показану в верхньому лівому куті карти. Ви можете оплатити ресурсами і/або золотом.

Важливо: коли оплачуєте вартість будівництва (і тільки тоді), кожен ресурс можна замінити 4 монетами золота (навіть, якщо гравець має цей ресурс).

4. Поставте дерев'яну будівлю, що відповідає карті, в регіон на гральному полі. Цю фігурку ви мусите взяти зі свого поля гравця. Розміщуючи фігурку, ви мусите дотримуватися таких правил:
 - Свою першу будівлю ви мусите поставити в регіон на краю грального поля. Перші регіони гравців мусять бути розділені, як мінімум, двома порожніми регіонами, якщо можливо.
 - Ви можете зводити свої наступні будівлі в контрольованому вами регіоні або в порожньому регіоні, прилеглому до контрольованого вами регіону. Якщо ви виставляєте дерев'яну будівлю в контрольований вами регіон, то мусите дотримуватися цього основного правила: «Будівлі в одному регіоні мусять бути різного типу» (наприклад, не можна звести дві виробничі будівлі в одному регіоні).
 - Ви не можете звести будівлю в регіоні, зайнятому селищем варварів (навіть якщо на цьому селищі більше нема ПО).
 - Морські будівлі (представлені кораблями) мусять бути зведені в морському регіоні. В морських регіонах не можна зводити інші типи будівель.
 - Якщо хочете, можете звести будівлю в порожньому регіоні на краю грального поля в обмін на 3 ПО. Це може бути корисно в деяких ситуаціях; наприклад, якщо ви заблоковані.
5. Одержте дохід від властивостей усіх карт у стовпці, де ви щойно розмістили карту. Ви мусите активувати карти від низу до верху. Властивість кожної карти зображається як символами, так і текстом.

Приклад:



Марія хоче зіграти громадську карту. Вона може це зробити, бо має 1 дерев'яну будівлю цього типу на своєму полі гравця. Вона кладе карту зверху свого стовпця громадських карт (коричневі).



Марія може вибрати: оплатити 1 деревом або 4 золотими монетами.

Приклад:



Ганна ставить свою першу виробничу будівлю на гірський регіон. **Марія** може поставити свою будівлю на будь-який регіон на краю грального поля, що мінімум як на 2 регіони далі від регіону, вибраного **Ганною**.

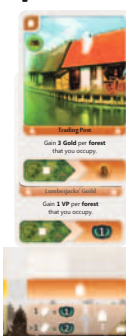
Приклад:



Після того, як **Ганна** звела свою першу будівлю в гірському регіоні, вона може звести другу будівлю одним з таких способів:

- у тому ж регіоні, якщо нова будівля буде іншого типу,
- на порожньому прилеглому регіоні, якщо це не селище варварів.

Приклад:



Марія кладе свою другу карту в коричневий стовпець. Після того, як вона поставила цю фігурку, вона одержує дохід від властивості нижньої карти (дає 1 ПО), а потім дохід від верхньої карти (дає 3 золота).

Храми

Щоб звести храм зі своєї руки, ви мусите виконати такі кроки:

1. Якщо ви зводите ваш перший храм, покладіть карту у виріз справа в кінці вашого поля гравця.
2. Щоб звести свій другий храм, вам необхідно мати по 1 карті кожного кольору на своєму полі гравця. Щоб звести свій третій храм, вам необхідно мати по 2 карти кожного кольору на своєму полі тощо.
3. Оплатіть вартість побудови, вказану у верхньому лівому куті цієї карти (по одному ресурсу кожного типу). Через те, що це вартість побудови, то кожен ресурс можна замінити 4 золотими монетами. Зведений храм дає ПО (щонайбільше 12 ПО за храм) в кінці гри, відповідно до його ефекту.
4. Поставте дерев'яний храм з основного запасу на один з ваших регіонів (не на пустий регіон). Як і з іншими типами будівель, ви не можете мати більше, ніж один храм у місті. Храм вважають звичайною будівлею для ефектів карт, що залежать від кількості будівель у регіоні.
Примітка: якщо ви зводите храм у регіоні, де є лише військова будівля (підрозділ), то ви не зможете переміщати це військо, поки не зведете іншу будівлю в цьому місті. Вам не дозволяється покидати храм.

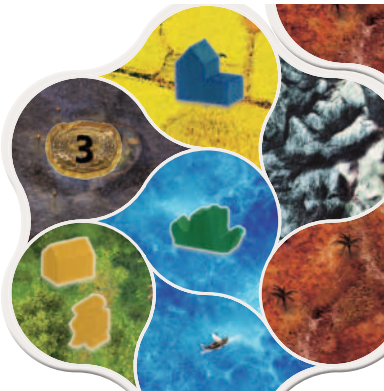
Важливо: на відміну від інших будівель, ви можете зіграти карту храму, якщо в запасі нема храму. У такому разі ви просто не ставите дерев'яний храм на гральне поле.

Напад на селище варварів

Можна нападати на село варварів після розміщення будівлі на гральному полі. Ця атака відбувається негайно (раунд призупиняється, поки ця атака не буде виконана), якщо справджуються такі дві умови:

- гравці займають усі сусідні регіони навколо селища;
- в прилеглих до селища регіонах є принаймні одне військо.

Коли це відбувається, то селище атакує гравець з найбільшою кількістю військ у прилеглих до селища регіонах. Нападник просто здобуває ПО, що лежать на цьому селищі варварів. З цього моменту, регіон більше не вважають селищем варварів для ефекту карт, які залежать від цього. У разі нічий, перемагає гравець, у якого найбільше будівель у цих регіонах. Якщо далі нічия, то гравці ділять ПО, заокруглюючи до меншого.



Приклад:

Марія просто ставить морську будівлю в море, прилегле до селища варварів. Атака відбувається негайно, адже справдилися дві умови. **Ганна** виграє 3 ПО, що лежать на селищі варварів, бо вона має найбільше військових підрозділів навколо цього селища.

Важливо: якщо в кінці вашого ходу, у вас не залишилося більше карт на руці, то ви автоматично берете 5 нових карт. Коли колода карт будівель вичерпується, то перетасуйте скид і створіть нову колоду.

Приклад:



Ганна зводить свій перший храм. Вона кладе цю карту у виріз справа в кінці свого поля гравця.

Приклад:

Анна зводить свій другий храм, бо вона може це зробити, адже має по 1 карті кожного кольору (по 1 в кожному стовпці) на своєму полі гравця, Вона кладе цю карту на друге місце стовпця храмів.



Б. Поофірувати богам

Офірування дозволяє вам скинути карти, щоб викликати одного з 6 богів, і взяти нові карти, щоб добрати собі на руку знову до 5 карт. Щоб поофірувати, ви мусите виконати такі кроки:

1. Скиньте стільки карт з вашої руки, скільки хочете, і оголошіть скільки ви скидаєте (ви можете залишити кілька карт, але повинні скинути принаймні одну карту).
2. Покладіть карти горілиць до скиду (інші гравці дізнаються тільки яка верхня карта, але не інші).
3. Одержте результат від сили бога, пов'язаний з верхньою картою в скиді. Сили бога зображені на вашому полі гравця. Величина сили пропорційна кількості карт, які ви скидаєте. Також боги дозволяють вам взяти дерев'яні фігурки з основного запасу й покласти їх на ваше поле гравця.
4. Доберіть карти з колоди, щоб доповнити свою руку до 5 карт. Якщо ви викликаєте Мінерву (жовта/наукова), доберіть ще по одній карті за кожну карту, яку ви скинули протягом кроку 3.

Важливо: не можна мати на руці більше, ніж 10 карт. Якщо ви маєте властивість, щоб добрати понад 10-у карту, ви мусите перестати добирати карти, коли матимете 10 карт на руці.

Примітка: якщо у вас більше, ніж 5 карт до початку цього етапу, то вам не потрібно скидати вашу руку до 5 карт. У вас просто буде більше, ніж 5 карт на руці.

Приклад:

Ганна офірує богам, скидаючи 3 карти. Верхня карта – карта храму. Вона використовує Юпітер, щоб викликати Цереру, й бере 3 ресурси на вибір. Вона також одержує дерев'яну виробничу будівлю.

Кінець гри

Гра закінчується, коли виконується одна з двох таких умов:

- Усі храми з основного резерву зведені.
- Усі селища варварів знищені.

Коли одна з цих умов виконується, дограйте поточний раунд. Потім зіграйте фінальний раунд під час якого кожен гравець може вибрати одну останню дію.

Тепер кожен гравець підраховує свої ПО, додаючи:

- ПО, виграні в процесі гри.
- ПО, нараховані за зведені храми (щонайбільше 12 ПО за храм).
- ПО за кожен тип ресурсів (пшениця, дерево, камінь, глина) й золото. Подивіться, який гравець має найбільше певного типу (принаймні 1 штука). Цей гравець набирає 2 ПО. У разі нічиєї кожен гравець набирає 2 ПО.

Нептун (синя/морська)



Одержте 2 золоті за скинуту карту. Також одержте 1 дерев'яну морську будівлю.

Церера (зелена/виробнича)



Одержте 1 ресурс на свій вибір за скинуту карту (ви можете вибрати ресурси, які не виробляєте). Також одержте 1 дерев'яну виробничу будівлю.

Мінерва (жовта/наукова)



Одержте 1 дерев'яну наукову будівлю. Ви можете добрати по 1 додатковій карті за кожну скинуту карту.

Веста (коричнева/громадська)



Одержте 1 ПО, якщо ви скинули 1 карту; 2 ПО – якщо скинули понад одну карту. Також одержте 1 дерев'яну громадську будівлю.

Марс (червона/військова)



Одержте 1 дерев'яну на ваш вибір за скинуту карту. Ви не зобов'язані брати військову будівлю (підрозділ).

Юпітер (фіолетова/храм)



Використайте силу одного з 5 інших богів. За офірування ви можете викликати лише одного бога,



Властивості карт і роз'яснення



Сині карти (морські)

Сині карти пов'язані з морськими будівлями – дерев'яні фігурки, які виставляють лише на морських регіонах. Торгівля дозволяє вам продавати ресурси за золото або ПО. Ці карти також дозволяють вам купувати ресурси або обмінювати їх, використовуючи основний запас.

Роз'яснення:

- ви не можете звести 2 морських будівлі в одному морському регіоні.
- можливо, що ви не зможете зіграти синю карту, бо не маєте виходу до моря.
- можливо, що ніхто не зможе зіграти синю карту, бо всі морські регіони зайняті.
- продані ресурси повертають в основний запас.
- придбані ресурси беруть з основного запасу.



Зелені карти (виробничі)

Виробничі будівлі випускають 4 типи ресурсів, які будуть необхідні для будівництва і для продажу.

Роз'яснення:

- будівля виготовляє лише пов'язаний з регіоном ресурс, на якому вона зведена. Як він виготовляється, написано в ефекті карти.



Жовті карти (наукові)

Наукові карти дозволяють ігнорувати богів і більше не офірувати їм. Справді, певні карти дозволяють вам добирати карти, а інші дозволяють вам одержувати дерев'яні фігурки з основного запасу. Наукові карти також дозволяють вам активувати карти інших кольорів.

Роз'яснення:

- ви не можете мати понад 10 карт на руці.
- коли ви одержуєте фігурку, виберіть один з 5 типів будівель (але не храм), і покладіть фігурку на відповідне місце на своєму полі гравця.



Коричневі карти (громадські)

Громадські карти дозволяють вам одержувати ПО або гроші, залежно від вашого розвитку. Половина карт винагородить вас залежно від розмірів ваших міст; інша половина винагородить вас залежно від типів місцевості, контрольованих вами.

Червоні карти (військові)

Військові карти дозволяють вам атакувати ваших суперників, крадучи їхнє золото або ПО. Також військові підрозділи – це єдині будівлі, які ви можете пересувати, використовуючи ефекти певних карт. Щоб атакувати селища варварів, вам знадобляться військові підрозділи.

Роз'яснення:

- щоб заощадити місце на військових картах, ми використовували короткі терміни: військо означає «військовий підрозділ», а корабель означає «морську будівлю».
- переміщення військового підрозділу на 1 регіон дозволяє вам перемістити військовий підрозділ у сусідній регіон.
- військовий підрозділ можна переміщати через регіони, зайняті суперниками, і через селища варварів, поки не закінчиться переміщення підрозділу.
- військовий підрозділ може увійти й зупинитися в морському регіоні, якщо тут є одна з ваших морських будівель. Ви не можете увійти в морський регіон, зайнятий ворожою морською будівлею.
- не може бути два військових підрозділи в одному регіоні в кінці ходу.



Варіантигри

Альтернативний старт

Замість 2 початкових будівель кожного типу, кожен з вас таємно вибирає 10 будівель, які ставить у відповідні стовпці свого поля гравця. Решту будівель ви кладете до свого особистого запасу, як у звичайній грі. Досвідчені гравці можуть почати гру з 8 або 9 будівлями, замість 10. Дуже досвідчені гравці можуть почати гру з 6 або 7 будівлями.

Альтернативне приготування гравального поля

Ви можете змінити розташування плиток континентів на початку гри, надихнувшись нашими прикладами, або як вам заманеться. Просто переконайтеся, що кількість плиток точно відповідає кількості гравців (4 плитки з 2 гравцями, 6 – 3 гравцями і 7 – 4 гравцями), і 2 селища варварів не прилягають одне до одного.



Будівлі-джокери

Цей варіант призначений для гравців, що хочуть зменшити випадковість до мінімуму. Один раз за гру, ви можете вибрати дію «Побудувати будинок», не враховуючи колір зіграної вами карти будівлі. Ви повинні зіграти цю карту долілиць, не показуючи її суперникам, і покласти її в стовпець будь-якого кольору на ваш розсуд. Вартість побудови – 1 золота монета, якщо ця карта є першою картою в стовпці, 2 монети – якщо це друга карта, 3 монети – якщо третя, тощо. Ця карта не дає вам ніяких ефектів, але вона дозволяє вам звести будівлю й активувати ефекти інших карт у цьому стовпці. Цю карту теж рахують, як необхідну для побудови храму; однак, ви не можете використовувати цю карту, щоб побудувати сам храм.

Художник: **Sébastien Dujardin**. Ілюстрації: **Christine Deschamps, Misda, Ian Parovel & Paul Laffond**
Правила: **Sébastien Dujardin**. Переклад англійською: **Nathan Morse**

Подяки: художник/видавець дякують Madeline, Anaëlle, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, François, Muriel, Nathan, Marcus, Emmanuel і всім тим, хто поміг завершити цей проєкт. Художнику Anaëlle дякуємо за незліченні заходи.



**Від 2 до 4 гравців. Вік: 14 і старше.
Час гри: 60-90 хв.**



Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Not a children's toy. AGE 14+ Hobby gaming product.



5 425028 270078
SKU: DEUS01

2014-1/DEUS01/LFC



www.asmodee.com
Distributed in North America by
Asmodee Editions LLC.
20 Gateway Drive, Suite 400,
Plattsburgh, NY 12901