

# JENSEITS VON THEBEN THEBES



## Состав игры

- 1 буклет с правилами и 1 памятка
- 1 игровое поле с изображением 12 мест (7 городов в Европе и 5 участков раскопок в Средиземноморье) соединенных транспортными путями.

шкала времени (1 год, состоящий из 52 недель)

4 места для карт исследователей

3 места для карт выставок



- 4 фишки археологов разных цветов



- 4 фишки-счетчика разных цветов



- 1 счетчик лет



- 85 карт исследователей, включая карты знаний, различные карты помощи и 9 карт конгрессов.



Каждая карта исследователя показывает...

... Город, в котором игрок может получить карту

... Количество недель, которые игроку необходимо потратить, чтобы получить карту

... Результат их применения. Эта карта дает ее владельцу 3 очка знаний о Египте (желтый)



- 10 карт выставок - 5 маленьких выставок стоимостью 4 бала и 5 больших выставок стоимостью 5 баллов.



победные очки

город, в котором игрок может получить эту карту

необходимые артефакты

необходимое время

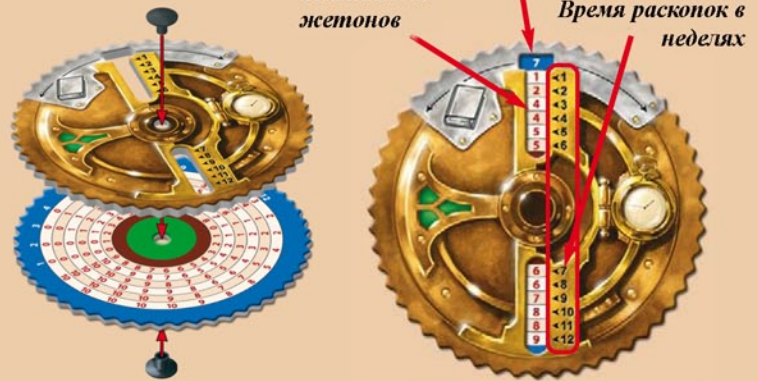
- 5 карт-памяток, показывающих расположение каждого участка раскопок



- 4 колеса-счетчика времени - каждое состоит из двух дисков, соединенных пластиковой заклепкой. Перед первой игрой их необходимо собрать, как показано на рисунке ниже.

Количество ископаемых жетонов

Количество очков знаний  
Время раскопок в неделях



- 4 комплекта разрешений на раскопки - по одному для каждого участка раскопок (1 комплект = 5 разрешений)



лицевая сторона - доступное разрешение

оборотная сторона - использованное разрешение

- **155 ископаемых жетонов** - в каждой из зон раскопок есть 15 жетонов, которые необходимо найти: 13 артефактов, 1 жетон специальных знаний о другом месте раскопок и 1 общий жетон знаний. Все остальные жетоны - пустышки, не представляющие никакой ценности. Отложите по одному артефакту из каждой области в сторону. Остальные жетоны разложите в мешочки в соответствии с их цветом.

**Жетоны Египта (желтые):**  
Пустышки

**Артефакты и жетоны знаний**

**Крит (фиолетовый)**

**Палестина (зеленый)**

**Греция (оранжевый)**

**Месопотамия (синий)**

- **5 тряпичных мешочков с цветной полосой** - каждый заполняется жетонами соответствующего цвета. В начале в каждом мешочке находится 14 полезных жетона и 16 пустышек.

## Подготовка к игре.

Каждый игрок получает : комплект разрешений на раскопки, 1 фишку археолога, 1 фишку-счетчик времени, 1 колесо-счетчик времени выбранного цвета.

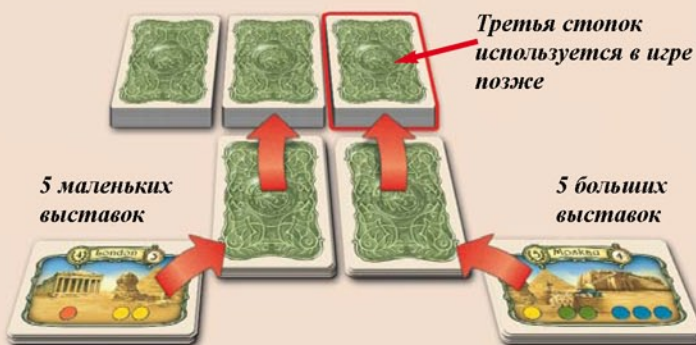
Уберите из колоды 10 карт выставок. Оставшиеся карты тщательно перемешайте. 4 верхние карты из колоды поместите на специальные места на игровом поле.

Оставшиеся карты разделите на три примерно одинаковые стопки. Вмешайте во вторую стопку карты маленьких выставок, а в третью - 5 карт больших выставок.

*Примечание: при игре вдвоем вмешайте все карты выставок во вторую колоду*

Теперь положите первую стопку поверх второй, чтобы образовать колоду.

Третью стопку отложите в сторону. Она пригодится, когда закончится колода карт.



Разместите фишки-счетчики времени всех игроков одну на другую на Сиарт (при 2 и 4 игроках) и на отметку 16 при игре втроем.

Разместите счетчик лет на отметку "1901" при 2 и 3 игроках, или на отметку "1902" при игре вчетвером.

Каждый игрок на своем игровом пространстве располагает разрешения на раскопки и колеса-счетчики

Разместите все фишки археологов в Варшаве.

Поместите 5 карт-памяток около игрового поля

Положите здесь 4 карты исследователей в начале игры

Положите по 1 артефакту, ранее отложенных в сторону, на соответствующие участки раскопок.



## Цель игры.

Игроки притворяются на себя роль археологов, путешествующих по Европе для получения необходимых знаний для раскопок. Благодаря помощникам, игроки получают необходимое оборудование, инвентарь и услуги для экспедиции. Как только игрок полностью укомплектуется, он отправляется в Египет, на Крит или в Месопотамию на раскопки бесценных артефактов, которые принудят им

известность и хорошую репутацию в виде победных очков. Игроки, которые смогут организовать выставки и посетить конгрессы, получают дополнительные очки к своей репутации. Но на все это необходимо время, а время ресурс очень ограниченный. Игрок, сумевший лучше всех распорядиться своим временем и спланировать раскопки, выставки и конгрессы, получит больше всех победных очков и победит в игре

## Ход игры.

В зависимости от количества игроков, игра проходит в течение:

- 3-х лет при 2 игроках
- 2, 5 лет при 3 игроках, и
- 2-х лет при 4 игроках.

### 1. Очередность ходов.

Игроки выбирают стартового игрока и размещают его фишку сверху стопки фишек-счетчиков на игровом поле. Впоследствии, игрок, чья фишка самая последняя на шкале времени, получает право хода. Если несколько счетчиков времени стоит на последнем месте, то право хода принадлежит игроку, чья фишка лежит сверху.

Таким образом, за один раунд игрок может сделать несколько ходов, если ее фишка остается последней после очередного хода.

В свой ход игрок передвигает свою фишку археолога по игровому полю из одного места в другое по пунктирным линиям, и производит после передвижение некое действие. Игрок может перемещать своего археолога на место, которое уже занято фишкой другого игрока. На одной клетке может находиться несколько археологов. Передвижение археологов и выполнение действий занимает недели времени, которые отмечаются на шкале времени с помощью передвижения фишек-счетчиков. Перемещение на соседнюю клетку занимает неделю. Количество времени, затрачиваемое на другие действия приведены ниже.

### 2. Выполнение действия

В свой ход игрок может выполнить одно из следующих действий:

■ Взять карту исследователя

■ Поменять 4 выложенных карты

■ Произвести раскопки

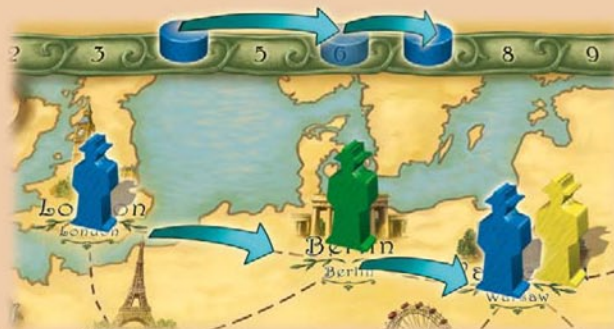
■ Организовать выставку

▶	... В Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме и Вене
▶	... В Варшаве
▶	... В Греции, Египте, Крите, Палестине или Месопотамии
▶	... В Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме и Вене



Пример: сейчас очередь синего игрока

Примечание: когда игрок передвигает фишку-счетчик по шкале времени и попадает на уже занятую клетку, то помещает свою фишку сверху.



Пример: Синий игрок перемещает свою фишку археолога из Лондона через Берлин в Варшаву (2 шага), что займет 2 недели. Игрок меняет 4 выложенные карты. Это занимает еще неделю. В итоге он потратил на свой ход 3 недели.

Примечание: используя карту исследователя "Авто", игрок может сократить передвижение с трех и более недель, на 1 неделю.



Используя карту исследователя "цетелин", игрок может сократить путешествие до 0 недель. Эту карту необходимо сбросить после применения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Игрок обязан произвести действие в свой ход. Передвигаться по полю, не совершая никаких действий запрещено!

Подробно о каждом из действий:

### ■ Взять карту исследователей

Игрок может выбрать одну из лежащих на игровом поле карт исследователей и передвинуть своего археолога в город, изображенный на карте. Затем карту необходимо положить в свою игровую зону. Если археолог игрока уже находится в нужном городе, то ему не придется тратить время на передвижение.

Если археолог игрока находится в другом городе, то ему необходимо передвинуть счетчик времени по шкале на то количество делений, сколько необходимо, чтобы попасть в нужный город.

В течение всего времени пока карта исследователей находится в игровой зоне игрока, он может воспользоваться ее преимуществами.

После того как игрок взял карту исследователей и передвинул своего археолога (при необходимости), необходимо на пустое место на поле положить верхнюю карту из колоды.

### Карты выставок.

Когда игроки достают из колоды карту выставок, то ее необходимо положить на специально отведенное для таких карт место на поле. Если на поле уже есть карта выставки, то новую необходимо выложить на клетку (а), а старую передвинуть на клетку (б). Таким образом вновь выложенная карта сдвигает все остальные на клетку вперед. Если заняты все три клетки, то карты с клетки (с) необходимо сбросить.

### Новая карта.

После того, как игрок выложил карту выставки, необходимо взять еще карту из колоды, чтобы заполнить пустые клетки карт исследователей.

### Закончилась колода карт.

Если у Вас закончилась колода, то необходимо перемешать карты из сброса вместе с третьей стопкой карт, которая была подготовлена в начале игры. Получившуюся колоду необходимо положить рядом с игровым полем.

Если колода закончилась опять, то необходимо просто перемешать карты сброса, чтобы образовать новую колоду.

### ■ Обмен 4-х выложенных карт исследователей.

Если игрока не устраивают все 4 выложенные карты исследователей, то он может поменять их на новые, передвинув своего археолога в Варшаву (или оставить его в Варшаве, если он там уже находится). Игрок сбрасывает 4 карты с поля и на их место выкладывает 4 верхние карты из колоды. Если он вытаскивает карту выставки, то он поступает так, как описано выше.

В конце, игрок передвигает свой счетчик времени по шкале на одно деление за совершенное действие и на соответствующее количество делений за перемещение археолога.



После того, как игрок взял карту, необходимо выложить на поле новую из колоды.

...Если выпадает карта выставки, то ее необходимо поместить на клетку (а) в зоне карт выставок.



Если клетка (а) уже занята, то карта с клетки (а) перемещается на клетку (б) и т.д.



Особый случай: В случае если у игрока есть право второго хода сразу после того как он поменял 4 карты (т.е. между ходами игрока ни один из игроков не совершил ход) и он вновь выбирает действие "обмен карт", то он обязан передвинуть свой счетчик времени уже на две недели вперед, однако за передвижение археолога ему уже не придется платить, т.к. он уже находится в Варшаве. Если игрок продолжает череду непрерываемых ходов и выбирает это же действие, то с каждым разом оно занимает на 1 неделю больше времени (т.е. в третий раз 3 недели, в четвертый 4 и т.д.).

## Проведение раскопок.

Если игрок удовлетворяет всем нижеприведенным требованиям, то он может провести раскопки.

### Минимальные требования.

- У игрока есть разрешение на раскопки в данной области
- У игрока есть как минимум 1 очко специального знания о данной области, в виде карты исследователей или жетона. Игрок, потратив необходимое количество недель, передвигает фишку археолога на место раскопок (если это необходимо), и производит раскопки в этом месте. Он вытаскивает ископаемые жетоны из мешочка соответствующего цвета. Количество доставаемых из мешочка тайлов зависит от времени, которое игрок готов потратить на раскопки, и очков знаний о месте раскопок.

### Определение очков знаний.

Для раскопок игрок может применить следующие знания:

#### Специальные знания:

- Инструкции, соответствующие области раскопок по цвету
- Слухи и легенды от людей, проживающих в зоне раскопок (по цвету)
- Помощники (количество в каждой зоне раскопок)

*Примечание: использование карты "легенды людей" добавляют 2 очка знаний о месте раскопок. Они учитываются только во время раскопок. Затем эта карта сбрасывается.*



наряду с :

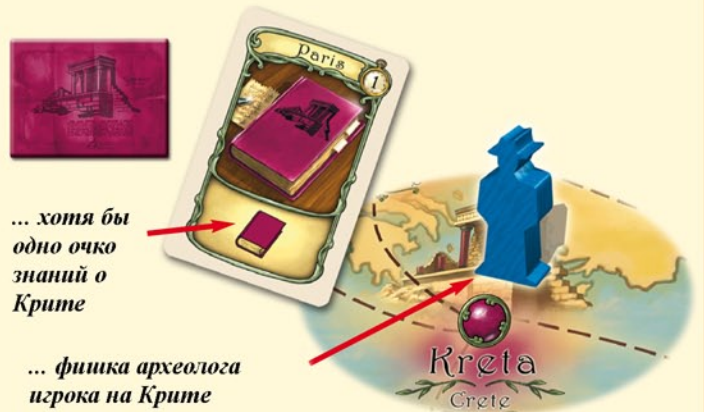
#### Общие знания

- из книг (открытые книги учитываются для всех областей).

Каждый символ (открытая книга, цветная инструкция или заметка), изображенный на карте приносит 1 очко знания.

*Пример: Для раскопок на Крите необходимо...*

*... разрешение на раскопки, соответствующего цвета*



*... хотя бы одно очко знаний о Крите*

*... фишка археолога игрока на Крите*

*Пример специальных знаний о Крите:*

*(карты исследователей и найденные в Греции жетоны):*



*3 очка (2 + 1) за специальные технические инструкции*

*2 очка за карту "легенды людей"*

*1 очко за две карты Помощников.*

*Примечание: 2 помощника дают 1 очко знаний, 3 помощника дают 2 очка знаний.*

*Если у игрока есть только одна карта помощника, то он за нее также сможет получить одно очко знаний. В этом случае, сразу после раскопок, ему необходимо будет сбросить карту помощника.*



*4 очка общих знаний (учитываются в любом месте раскопок)*

*Примечание: хотя для добычи общих знаний необходимо потратить больше времени, их можно использовать во время любых раскопок.*

Сначала подсчитывают количество специальных знаний о месте раскопок (технические инструкции, помощники, заметки). После этого добавляют очки общих знаний (по 1 очку за каждую книгу)

Игрок не может использовать больше очков общих знаний, чем количество очков специальных знаний. Если у игрока больше общих знаний, чем специальных знаний о местности, то лишние общие знания не учитываются.

### Использование колеса-счетчика времени - определение количества жетонов.

Поверните колесо времени так, чтобы оно показывало общее количество очков знаний (специальные + общие). Для этого необходимо поворачивать верхний диск до тех пор, пока вверху не появится необходимое число (белая цифра на голубом фоне). Затем игрок решает сколько недель он готов потратить на раскопки. Недели обозначены черными цифрами от 1 до 12, изображенных рядом с окошечком в диске. Слева от количества недель красными цифрами написано число жетонов, которые можно добыть во время раскопок. Игрок обязан выбрать такое количество недель, чтобы красная цифра была больше нуля. Игрок должен громко вслух произнести выбранное количество недель.

Игроку необходимо передвинуть фишку-счетчик времени по шкале на количество недель, потраченных на раскопки.

### Раскопки: полезные вещи и руины.

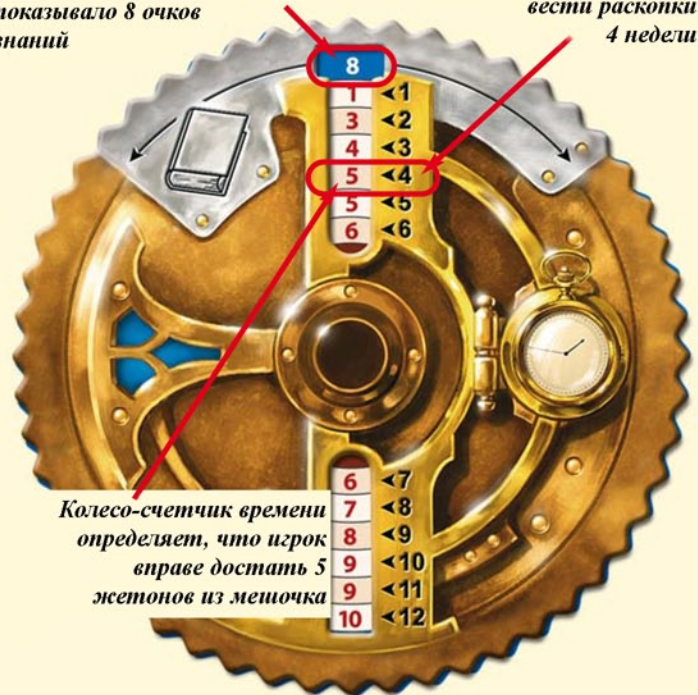
Игроку теперь необходимо достать то количество жетонов из мешочков, сколько предписывает колесо-счетчик времени. После того как игрок достал необходимое количество жетонов, ему необходимо вернуть в мешок все пустышки, а полезные жетоны положить в свою игровую зону.



Пример: У игрока в общей сложности есть 8 очков знаний для раскопок на Крите (из 5 очков общих знаний учитывается только 4)

Пример: Игрок повернул колесо так, чтобы оно показывало 8 очков знаний

Игрок решил вести раскопки 4 недели



Колесо-счетчик времени определяет, что игрок вправе достать 5 жетонов из мешочка

Примечание: если общее количество знаний равно 12, то игрок выбирает на колесе времени отметку 12.

Примечание: при использовании 2 карт исследователей "совок", игрок получает возможность взять 2 дополнительных жетона из мешочка во время раскопок.

Если у игрока есть одна карта "совка", то он может воспользоваться ей, чтобы вытащить 1 дополнительный жетон из мешка во время раскопок. В этом случае, сразу после раскопок ему необходимо будет сбросить эту карту.



Игрокам запрещено заглядывать в мешок!

После того, как игрок начал тянуть жетоны из мешочка, он не может поменять количество недель, которые он готов потратить на раскопки.

Пример: Игрок взял из мешочка 5 жетонов. Три из них были полезны и принесли 8 победных очков. Два других оказались просто руинами (пустышками). Их необходимо вернуть обратно в мешочек.

## Окончание раскопок.

После того как игрок завершил раскопки, ему необходимо перевернуть разрешение на раскопки в этом месте оральной стороной с перечеркнутым изображением "X".

Игрок сможет возобновить раскопки в этом месте только в следующем году (после того как его фишка-счетчик времени пересечет 52 недельную отметку на шкале времени).

## Бонусные очки за первую раскопку на территории.

Игрок, который первым совершил раскопки на участке получает жетон, расположенный на нем.



*Примечание: если у игрока есть карта исследователей "особые раскопки", то он может проводить раскопки в этом месте два раза за год. Игрок должен сбросить эту карту после применения.*



## Организация выставки

В ходе игры карты выставок будут появляться на игровом поле на специальных клетках.

Если игрок хочет взять одну из карт выставок на игровом поле, ему необходимо передвинуть своего археолога в тот город, который изображен на заинтересовавшей его карте. Если фишка археолога уже находится в нужном городе, то ее передвинуть не нужно.

На каждой карте выставки изображено количество необходимых для ее организации артефактов каждой из областей. Вид артефактов не имеет значения, если у игрока есть их необходимое количество.

Игрок должен показать другим участникам то, что у него есть подходящие для выставки артефакты. Только после этого он берет карту с игрового поля и кладет ее лицом вверх в свою игровую зону. После выставки артефакты остаются у игрока.

Игроку необходимо передвинуть свою фишку-счетчик времени по шкале на количество недель, затраченных на перемещение археолога, и на соответствующее количество недель за организацию выставки (цифра указана на карте выставки.)



*Пример: игрок перемещает своего археолога в Лондон, чтобы организовать там выставку. Он может это сделать, т.к. у него есть необходимое количество артефактов: 1 красный и 2 желтых.*

*Примечание: найденные на раскопках жетоны с книгами (техническими или общими) не являются артефактами, и поэтому не могут быть использованы для организации выставки.*

## Окончание года.

После того как фишка-счетчик времени пересечет отметку 52 недель, начинается новый год. Игрок сразу же переворачивает все разрешения на раскопки лицевой стороной вверх, что позволит ему вновь участвовать в раскопках в этих местах.

После того как последний игрок пересечет отметку 52, необходимо передвинуть счетчик лет на 1 год вперед.



## Конец игры и подсчет очков.

Во время игры в 1903 году игрок пересекает отметку в 52 недели, он ставит свой маркер на отметку "1". После чего он больше не имеет право хода. Когда все игроки таким образом закончат 1903 год, игра заканчивается и начинается подсчет очков.

**Пример:** фишка красного игрока на 48 неделе 1903 года. У игрока осталось 5 недель, которые он может потратить на раскопки в Греции. Важно, что он не может потратить на это 6 и более недель.



**Примечание:** Если игрок не хочет совершать больше никаких действий, то в 1903 году он может просто передвинуть свою фишку на отметку 1, и тем самым завершить свое участие в игре.

**Примечание:** В конце игры, шкала времени может служить шкалой для подсчета очков.

**Примечание:** Чем больше карт конгресса у игрока, тем больше очков он получит в конце игры.

Ниже приведена таблица соответствия количеству карт конгресса и победных очков.

Игрок не может получить более 28 очков за карты конгресса.

### Подсчет очков.

Теперь всем игрокам необходимо сложить очки:

- За каждый артефакт игрок получает указанное на нем количество очков.
- За каждую карту выставки игрок получает указанное на ней количество очков.
- За карты конгресса, игрок получает очки в зависимости от количества этих карт.
- За наибольшее количество знаний о каждой из территорий игрок получает 5 победных очков. Если по этому показателю у игроков ничья, то каждый из них получает по 3 очка. Все книги и артефакты имеют цветовую маркерровку, которая относит их к одной из области.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает!

#### Пример подсчета очков:

Игрок получил 67 победных очков.

- 13 артефактов в общей сложности принесли 39 очков
  - 3 карты выставки принесли 13 очков
  - 5 карт конгресса принесли 15 очков
  - Нет преимуществ по количеству знаний - 0 очков.
- (в этом примере, у игрока были специальные знания, но не было преимуществ ни в одной из территорий)



Количество карт конгресса

	1	2	3	4	5	6	7
Количество очков	1	3	6	10	15	21	28

Количество очков

**Примечание:** При подсчете преимуществ по специальным знаниям не учитываются карты помощников, слухов и общие знания.





## Обзор карт исследователей и выставок.

### Общие знания

- (8 карт)
- применяются во всех областях раскопок
- ограничение - могут дать только то количество очков, сколько есть специальных знаний
- не сбрасываются после применения



каждый символ дает 1 очко:

2 очка

1 очко

1 очко

2 очка

3 очка

2 очка

### Специальные знания

- Технические инструкции по 9 для каждой области
- применяется только на соответствующих территориях
  - приносит победные очки за наибольшее количество специальных знаний о территории.
  - не сбрасываются после применения

Специальные знания Слухи и легенды, по 1 карте для каждого региона.

- используется на соответствующей территории
- сбрасываются после использования



Цепелин (2 карты)

- сокращает затраченное во время зода время до 0 недель
- после применения сбрасывается



Авто (2 карты)

- Сокращает время с трех и более недель на 1 неделю
- после применения не сбрасывается



Помощник (6 карт)

- 2 помощника дают игроку 1 очко знания в любом регионе
- 3 помощника дают игроку 2 очка знания в любом регионе
- при одновременном использовании 2 или 3 карт не сбрасывается
- при использовании 1 карты, приносит игроку 1 очко знания, но сбрасывается после применения.



Совок (6 карт)

- 2 совка позволяют игроку вытаскивать на 1 ископаемый жетон больше
- 3 совка позволяют игроку вытаскивать на 2 ископаемых жетона больше.
- при одновременном использовании 2 или трех карт, не сбрасываются
- при использовании 1 карты, позволяет игроку вытаскивать на 1 жетон больше, но сбрасывается после использования.



Специальные раскопки (2 карты)

- дополнительное разрешение на раскопки
- применима для любой территории
- сбрасывается после использования

### Карты конгресса (9 карт)

Принесит игроку максимум 28 победных очков. Игрок получает за:

- 1 карту - 1 очко
- 2 карты - 3 очка
- 3 карты - 6 очков
- 4 карты - 10 очков
- 5 карт - 15 очков
- 6 карт - 21 очко
- 7 карт - 28 очков.



### Маленькие выставки (5 карт)

- приносит игроку 4 очка
- занимает 3 недели времени
- требует 3 артефакта из 2 регионов



### Большие выставки (5 карт)

- приносит очков игроку
- занимает 4 недели времени
- требует 6 артефактов из 3 регионов.

## Артефакты Крита



