

ТЕХЕНУ



ОБЕЛИСК СОЛНЦА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТЕХЕНУ

ОБЕЛИСК СОЛНЦА



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА С КУБИКАМИ ОТ ДАНИЕЛЕ ТАШИНИ И ДАВИДА ТУРЦИ

В этой игре вы станете аристократами Древнего Египта. Вам предстоит строить храм Амона-Ра и развивать область, которая впоследствии будет известна как храмовый комплекс Ипет-сут.

В свой ход игрок выбирает один из кубиков у подножия обелиска и выполняет действие определённого бога в зависимости от местонахождения кубика, производит ресурсы, соответствующие цвету кубика, либо меняет кубик или действие при помощи писарей.

По мере того как тень обелиска меняет своё положение, кубики разных цветов становятся чистыми, осквернёнными или запретными. Чистые и осквернённые кубики располагаются на чаше весов игрока.

Важно стремиться к равновесию к моменту наступления суда Маат.

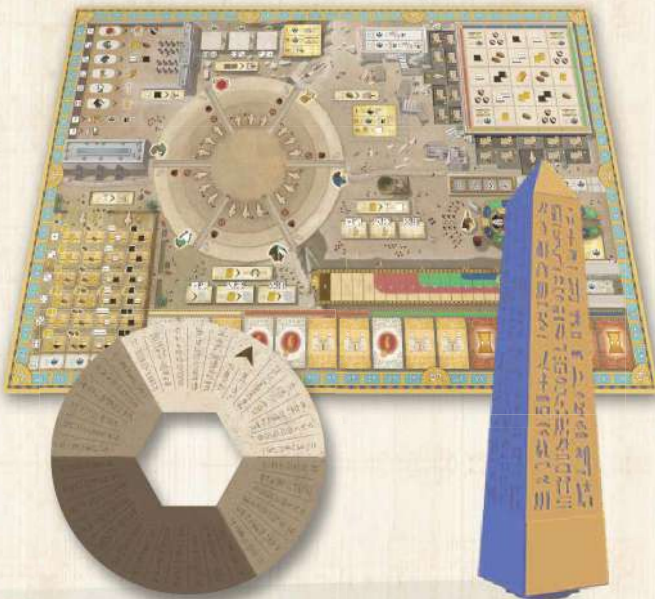
В игре будет 4 фазы Маат и 2 фазы подсчёта очков. В фазе Маат участники определяют очерёдность хода по своим чашам весов и теряют очки за избыток скверны. В фазе подсчёта очков игроки оплачивают построенные ими здания и получают победные очки за выполненные действия богов.



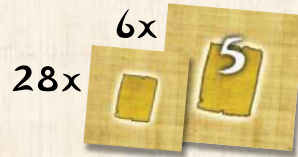
СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ОБЕЛИСК

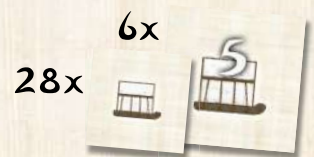
ИГРОВОЕ ПОЛЕ, КОЛЕСО ОБЕЛИСКА И ОБЕЛИСК



РЕСУРСЫ



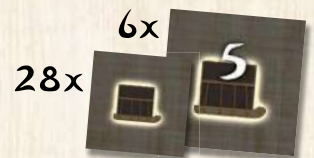
Папирус (жёлтый)



Известняк (белый)



Хлеб (коричневый)



Гранит (чёрный)



Золото



16 ЖЕТОНОВ ВЕРЫ



21 ЖЕТОН ПИСАРЕЙ

ЖЕТОНЫ

2 ЖЕТОНА ПОДСЧЁТА



6 БОНУСНЫХ ЖЕТОНОВ ГО́РА



27 ЖЕТОНОВ КОЛОНН



КУБИКИ

26 КУБИКОВ

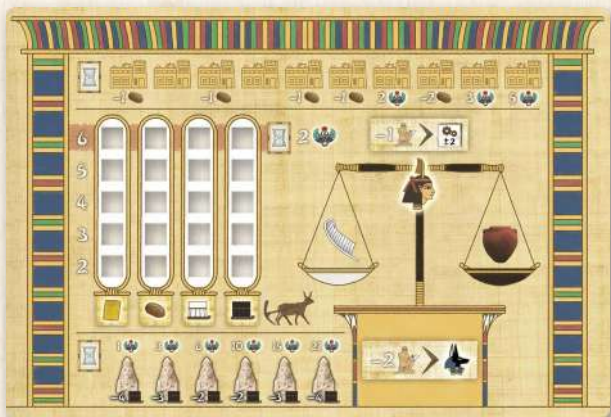


МЕШОЧЕК ДЛЯ КУБИКОВ

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

По 1 на игрока



ПАМЯТКА

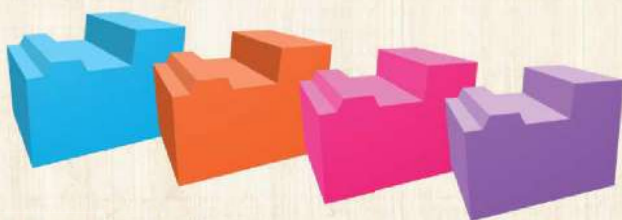
По 1 на игрока



Ниже указано количество компонентов для каждого из цветов: ●●●●.

ЗДАНИЯ

По 10 на игрока



КОЛОННЫ

По 8 на игрока



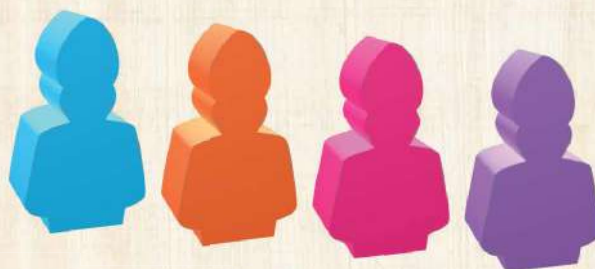
МАРКЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА

По 4 на игрока



СТАТУИ

По 6 на игрока



МАРКЕР МААТ

По 1 на игрока



МАРКЕР ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

По 1 на игрока



МАРКЕР ЧИСЛЕННОСТИ

По 1 на игрока



МАРКЕР СЧАСТЬЯ

По 1 на игрока



КАРТЫ

88 карт

24 КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ



24 КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



24 КАРТЫ ЗАКОНОВ



12 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ

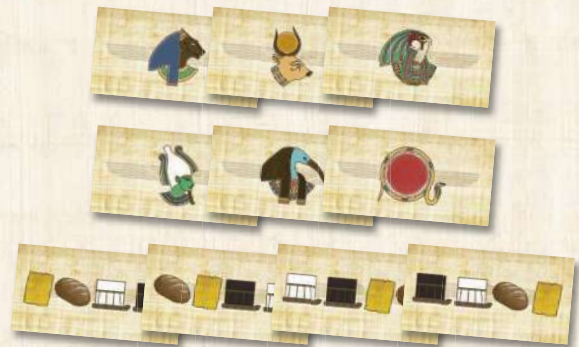


4 КАРТЫ СУДЬБЫ



КОМПОНЕНТЫ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

10 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ АВТОМХАМОНА



ЖЕТОН ДЕБЕНА

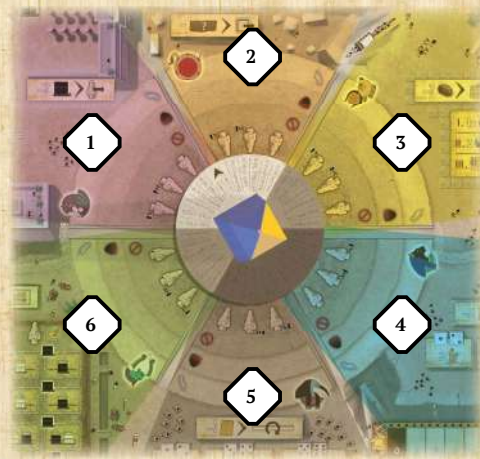


МАРКЕР ПРОГРЕССА



ПАМЯТКА ПО БОГАМ

- | | | | | | |
|---|--|----------|---|--|----------|
| 1 | | — Гор | 4 | | — Бастет |
| 2 | | — Ра | 5 | | — Тот |
| 3 | | — Хатхор | 6 | | — Осирис |



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле в центре стола. Положите колесо обелиска на предназначенное для него место на игровом поле и закрепите обелиск в отверстиях колеса и игрового поля. Установите колесо обелиска в случайное положение, но так, чтобы его сектора соответствовали областям действий.



2. Найдите на колесе обелиска стрелку. Положите жетон подсчёта (🎲) через 4 сектора от неё (по часовой стрелке), а жетон подсчёта (🎲) — ещё через 4 сектора от жетона 🎲 (тоже по часовой стрелке), то есть в 2 секторах от стрелки на колесе.



3. Перемешайте стопку жетонов колонн и положите её лицевой стороной вниз около поля, рядом с областью действий Ра. Возьмите 3 жетона из стопки и выложите их лицевой стороной вверх в 3 ячейки действий Ра.



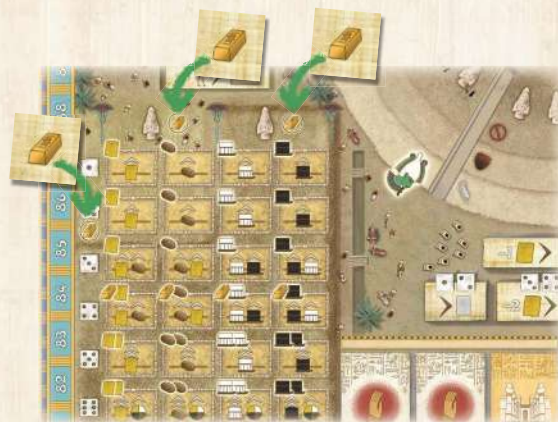
4. Перемешайте бонусные жетоны Гора и разложите их в случайном порядке в 6 ячеек области действий Гора.




Примечание. Первые несколько партий можно сыграть с бонусами, изображёнными на игровом поле. В этом случае уберите бонусные жетоны Гора в коробку.

5. Сложите все ресурсы, жетоны писарей и жетоны веры рядом с игровым полем. Это доступный всем общий запас.
6. Положите по 1 золоту в следующие места:
 - 2 ячейки статуй рядом с храмовым комплексом.



- 2 ячейки статуй над лавками и карьерами в области действий Осириса.
- Слева от второго ряда в области действий Осириса.

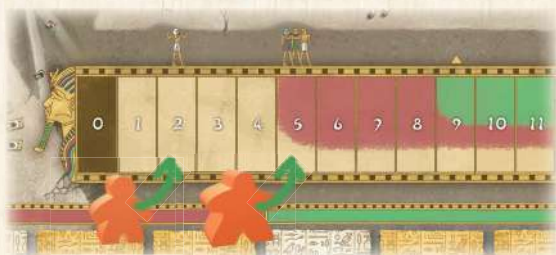




7. Подготовьте мешочек для кубиков:
- При игре **вчетвером** положите все кубики в мешочек.
 - При игре **втроём** уберите 2 серых кубика в коробку, а остальные кубики положите в мешочек.
 - При игре **вдвоём** уберите в коробку по 1 кубик желтого, коричневого, белого и чёрного (но не серого) цвета, а остальные кубики положите в мешочек.
8. Для каждого сектора, изображённого на колесе обелиска, возьмите из мешочка 3 случайных кубика, бросьте их и поместите в этот сектор. Разложите кубики внутри каждого сектора в нужные ряды в зависимости от того, какие это кубики: чистые , осквернённые  или запретные . (См. «Ключевое понятие № 1. Чистые, осквернённые и запретные кубики» на с. 9.)



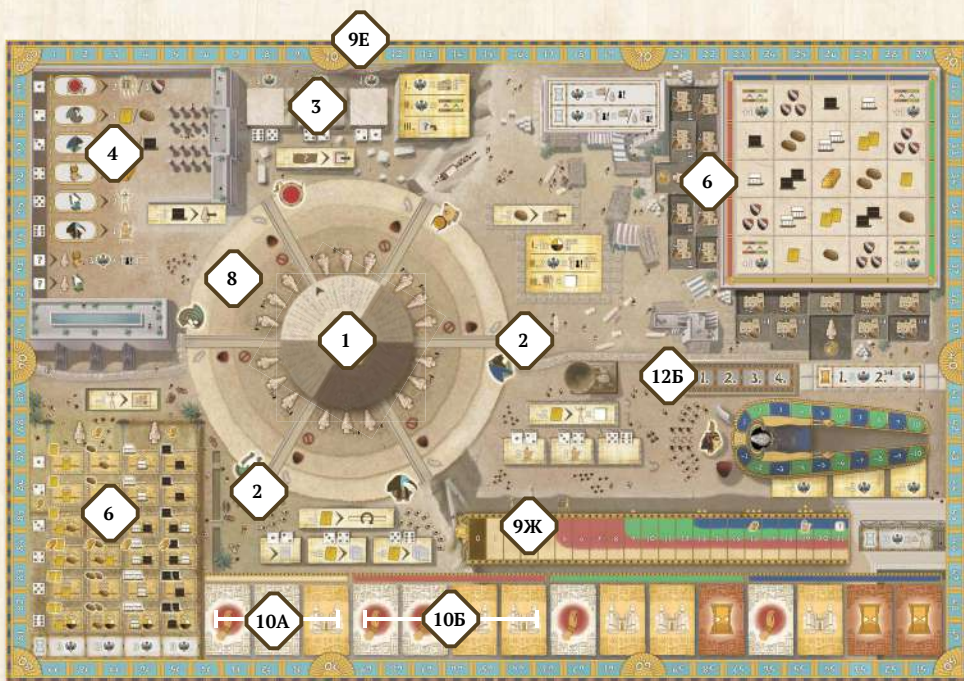
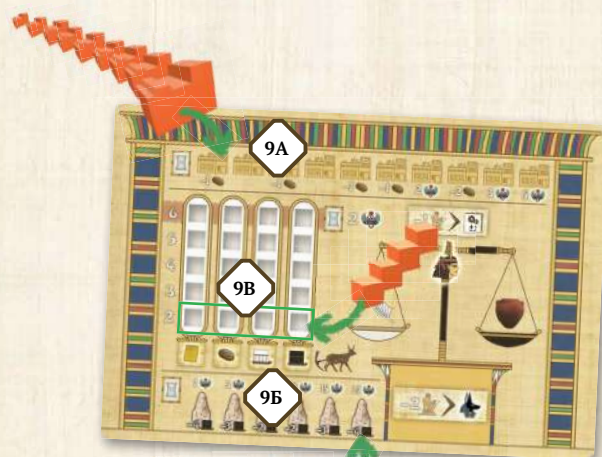
9. Каждый игрок получает планшет и все компоненты выбранного цвета. После этого каждый должен сделать следующее:
- Расставить 10 зданий по ячейкам зданий в верхней части своего планшета.
 - Расставить 6 статуй по ячейкам статуй в нижней части своего планшета.
 - Положить по 1 маркеру производства на клетку 2 каждой из 4 шкал производства на своём планшете.
 - Поместить 8 колонн рядом со своим планшетом.
 - Положить маркер Маат рядом со своим планшетом.

- Положить маркер победных очков на клетку 10 на шкале победных очков.
- Положить маркер счастья на клетку 2, а маркер численности — на клетку 5 на шкале населения.







Примечание. Начальные клетки обозначены символами  и . Счастье и численность населения отмечаются на одной шкале.



- Взять 1 золото и 1 писаря.




10. (В одиночной игре и при игре вдвоём уберите в коробку карту технологии T16 и карту закона 320.) По отдельности перемешайте все колоды карт (благословений, технологий и законов) и положите их сбоку от игрового поля. Создайте рынок карт следующим образом:



- А. В первой секции, расположенной под линией , должны лежать 2 благословения  и 1 технология . Положите эти карты лицевой стороной вверх.
- Б. В следующей секции, расположенной под линией , должны лежать 2 благословения и 2 технологии. Положите эти карты лицевой стороной вверх.



Примечание. Третью и четвёртую секции, расположенные под линиями  и , оставьте пустыми.

11. Раздайте игрокам по 2 карты законов . Каждый выбирает одну из них и сбрасывает другую под низ колоды законов.

Примечание. Не показывайте карты законов другим игрокам. Свои карты можно смотреть в любое время.

12. Перемешайте начальные карты  и выберите случайным образом 5, 7 или 9 карт при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно. Выложите их лицевой стороной вверх там, где их хорошо увидят все игроки. Также положите рядом с ними все 4 карты судьбы  в открытую.



Примечание. Начальные карты приносят игрокам стартовые ресурсы и определяют порядок хода в первом раунде.

- А. Возьмите начальные карты.
- Выберите первого игрока любым способом.
 - Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый берёт 1 любую начальную карту.
 - Когда все возьмут по 1 начальной карте, каждый участник, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, берёт себе ещё 1 начальную карту.

Примечание. С этого момента уже неважно, кого выбрали первым игроком.

- Б. Определите начальную очерёдность хода.
- Каждый игрок складывает значения инициативы в верхней части своих 2 начальных карт.
 - Разложите маркеры Маат всех игроков на шкале хода в порядке **убывания** суммы значений (маркер игрока с наибольшей суммой значений инициативы ставится первым). В случае равенства сумм первым размещается маркер претендента с наибольшим значением инициативы среди начальных карт.

- В. Игроки получают начальные ресурсы.
- В только что определённой очерёдности хода каждый игрок выбирает 1 из доступных карт судьбы.
 - Каждый игрок получает всё, что изображено на выбранных им начальных картах и карте судьбы.



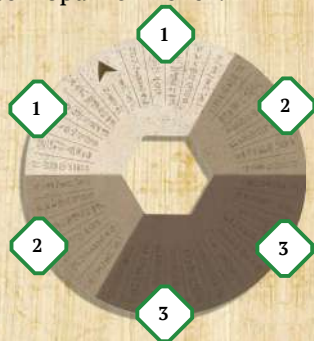
- Каждый игрок кладёт карту судьбы лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Её значение анха будет использоваться позднее (см. «Фаза Маат» на с. 11).
- Уберите все начальные карты в коробку. В этой партии они больше не понадобятся.




13. Теперь вы готовы начинать игру!

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 1

ЧИСТЫЕ, ОСКВЕРНЁННЫЕ И ЗАПРЕТНЫЕ КУБИКИ

Колесо обелиска разделено на 6 секторов: 2 солнечных (белых) **1**, 2 затенённых (серых) **2** и 2 тёмных (чёрных) **3**. Они показывают, куда сейчас отбрасывает тень обелиск. В ходе игры тень перемещается, и солнечные, затенённые и тёмные сектора меняются.



Кубики бывают 5 цветов: белые, чёрные, жёлтые, коричневые и серые. В зависимости от цвета кубика и положения тени обелиска кубик считается чистым , осквернённым  или запретным . Вы можете использовать обратную сторону колеса обелиска, на которой есть подсказка по расположению кубиков.

					
Солнечный	ЧИСТЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 	ЗАПРЕТНЫЙ 	ЗАПРЕТНЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 
Затенённый	ОСКВЕРНЁННЫЙ 	ЧИСТЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 	ЧИСТЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 
Тёмный	ЗАПРЕТНЫЙ 	ЗАПРЕТНЫЙ 	ЧИСТЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 	ОСКВЕРНЁННЫЙ 

Мнемоническое правило: кубики считаются чистыми там, где их цвет соответствует яркости.

Белые кубики считаются чистыми в солнечных секторах, осквернёнными в затенённых и запретными в тёмных.

Пример 1



Чёрные кубики считаются чистыми в тёмных секторах, осквернёнными в затенённых и запретными в солнечных.

Пример 2



Жёлтые и коричневые кубики считаются чистыми в затенённых секторах.

Жёлтые кубики считаются осквернёнными в солнечных секторах и запретными в тёмных.

Коричневые кубики считаются осквернёнными в тёмных секторах и запретными в солнечных.

Пример 3



Серые кубики всегда осквернённые. Они не бывают ни чистыми, ни запретными.

Примечание. В затенённых секторах не бывает запретных кубиков.

Пример 4



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия в «Техену» длится несколько раундов, подчиняясь следующим принципам:

- 2 раунда = 1 поворот.
- 2 поворота = 1 фаза Маат.
- 2 фазы Маат = 1 подсчёт очков.
- 2 подсчёта очков = 1 партия.

В **каждом раунде** игроки делают по 1 ходу в порядке, установленном на шкале хода. После **каждых 2 раундов** тень от обелиска меняет положение из-за поворота колеса обелиска. После **каждых 2 поворотов** наступает фаза Маат, в которой людские поступки оцениваются посредством пера истины и игроки получают бонусы или штрафы. После **каждых 2 фаз Маат** происходит подсчёт очков. После **второго подсчёта очков** игра заканчивается, и участники подсчитывают очки за карты законов.

1 партия = 2 подсчёта очков = 4 фазы Маат = 8 поворотов = 16 раундов.

РАУНД ИГРЫ

В **каждом раунде** игроки делают по 1 ходу в порядке, установленном на шкале хода.



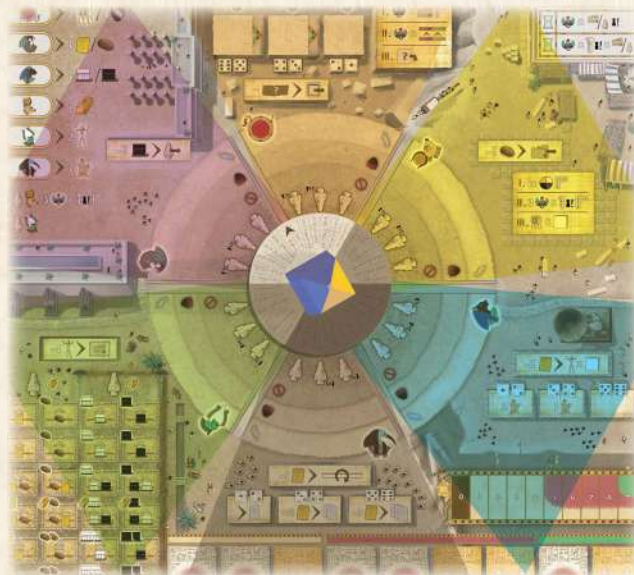
В свой ход вы должны взять 1 кубик из любого сектора у колеса обелиска. Однако вы можете брать только чистые и осквернённые кубики. Запретные кубики брать нельзя.

Возьмите кубик (не меняя на нём значение) и положите на одну из чаш весов на вашем планшете: чистые кубики кладутся на левую чашу, осквернённые — на правую.



После этого вы должны выполнить 1 действие, зависящее от значения на выбранном кубике. Есть 2 вида действий:

1. **Действие бога** (Гор, Ра, Хатхор, Бастет, Тот и Осирис). Выполните действие, соответствующее сектору, из которого вы взяли кубик.



2. **Производство ресурсов.** Произведите ресурсы в соответствии с цветом взятого кубика.

Примечание. Нельзя использовать серые кубики для производства ресурсов.

Все действия описаны ниже (см. «Действия» на с. 14).

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ...

Если вы последний на шкале хода

Если на вашем планшете **ровно 2 или ровно 4 кубика**, немедленно поверните колесо обелиска (см. «Поворот» на с. 11).

В противном случае начните новый раунд.

Если вы не последний на шкале хода

Наступает ход следующего игрока.




ПОВОРОТ

После каждых 2 раундов тень от обелиска меняет положение из-за поворота колеса обелиска.



Колесо обелиска поворачивается каждые 2 раунда, когда на планшете каждого игрока накапливается ровно 2 или ровно 4 кубика.

Делайте поворот по следующим правилам:

1. Поверните колесо обелиска на 1 сектор по часовой стрелке, символизируя изменение положения тени обелиска из-за движения Солнца.
2. Если на планшете каждого игрока находится 4 кубика, немедленно перейдите к фазе Маат (см. «Фаза Маат» ниже).
3. Для каждого из 2 затенённых секторов у колеса обелиска (в его новом положении) возьмите из мешочка столько кубиков, сколько игроков участвует в партии. Бросьте эти кубики и поместите в эти сектора.
4. Убедитесь, что каждый кубик у колеса обелиска лежит в нужном ряду в зависимости от того, какой это кубик: чистый , осквернённый  или запретный . При необходимости переложите кубики в нужные ряды. (См. «Ключевое понятие № 1. Чистые, осквернённые и запретные кубики» на с. 9.)
5. Начните новый раунд.

Пример 5





ФАЗА МААТ

После каждых 2 поворотов наступает фаза Маат, в которой людские поступки оцениваются с помощью пера истины, и игроки получают бонусы или штрафы.



Фаза Маат наступает через каждые 2 поворота, когда на планшетах всех игроков находится ровно по 4 кубика.

Проводите фазу Маат в следующем порядке:

1. Каждый игрок определяет **баланс** своих весов: всё, что находится на левой чаше (чистота ) , считается положительным; всё, что находится на правой чаше (скверна ) , — отрицательным.
 - А. Каждый кубик приносит положительные или отрицательные очки, равные значению на нём.
 - Б. Каждый ресурс (полученный при переизбытке производства) считается 1 отрицательным очком (см. «Производство ресурсов» на с. 21).

Пример 6

Здесь баланс равен минус 6.



- Чтобы устранить **дисбаланс** между чистой и скверной, игроки могут положить любое число своих жетонов веры на левую или правую чашу весов. Каждый жетон веры считается 1 положительным или 1 отрицательным очком в зависимости от чаши, на которую его поместили.

Пример 7

Теперь баланс равен минус 5.



- Заберите все маркеры Маат игроков со шкалы хода и разложите их на шкале Маат в соответствии с итоговым балансом на чашах весов игроков.



- Все игроки с отрицательным балансом теряют победные очки в соответствии с таблицей:

Баланс	Победные очки
От -1 до -2	0
От -3 до -5	-1
От -6 до -8	-2
От -9 до -10	-3

Игроки с нулевым или положительным балансом не теряют победных очков.

Примечание. У игрока не может быть меньше 0 победных очков. Все излишние отрицательные победные очки сгорают.

- Игроки переносят свои маркеры Маат на шкалу хода в соответствии с балансом их чаш весов. Игрок с идеальным балансом (0) становится первым на шкале хода, за ним следуют игроки с балансом ± 1 , ± 2 и так далее. В случае равенства баланса претендент с наибольшим **значением анха** $\ddot{\text{A}}$ на карте судьбы переносит свой маркер Маат раньше.

Примечание. Игроки с балансом +1 и -1 считаются игроками с одинаковым балансом и должны сравнивать значение анха.

- Если стрелка на колесе обелиска указывает на жетон подсчёта (либо , если на игровом поле остался только он), немедленно перейдите к подсчёту очков (см. «Подсчёт очков» ниже).
- Уберите все кубики с планшетов игроков в мешочек. Верните в общий запас все избыточно произведённые ресурсы (см. «Производство ресурсов» на с. 21) и жетоны веры, находящиеся на чашах весов. Все не использованные игроками жетоны веры также возвращаются в общий запас — их нельзя оставить на будущее.
- Положите все карты судьбы в центр стола. В соответствии с новым порядком хода каждый игрок берёт 1 из доступных карт судьбы и получает то, что на ней указано. (Выбранная карта также показывает значение анха $\ddot{\text{A}}$ игрока в следующей фазе Маат.)
- Теперь перейдите к этапу 3 текущего поворота (см. «Поворот» на с. 11).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После каждых 2 фаз Маат происходит подсчёт очков. После второго подсчёта очков партия завершается, и игроки подсчитывают очки за карты законов.



Подсчёт очков происходит после каждой второй фазы Маат. В качестве напоминания о подсчёте очков вокруг обелиска лежат жетоны подсчёта.

Подсчитайте очки следующим образом:

- Определите, сколько зданий и статуй у каждого игрока в **каждом из 4 ресурсных районов в области действий Осириса** (папирус, хлеб, известняк, гранит). Игрок с наибольшим числом зданий и статуй в районе получает 3 победных очка. В случае ничьей очки получает тот претендент, чьё здание или статуя находится выше.

Примечание. Статуи учитываются сразу в двух районах.
- Получите победные очки за **храмовый комплекс**:
 - Получите по 1 победному очку за каждое ваше **здание** или **статую** возле храмового комплекса.
 - Получите победные очки за каждую вашу **колонну**: 1 очко за каждое ваше здание или статую, которые находятся в одном ряду и столбце с вашей колонной.

Пример 8

Оранжевый игрок получает 8 победных очков: 3 очка за здания, 3 очка за одну колонну и ещё 2 очка за другую.



Пример 9

Оранжевый игрок получает всего 1 победное очко за своё здание. Ни одна из колонн игрока не находится в одном ряду или столбце с его зданием, и потому он не получает победные очки за колонны.



3. Получите 1, 3, 6, 10, 15 или 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5 или 6 своих построенных **статуй** соответственно.
4. Получите 3 победных очка за каждый символ ▲, достигнутый вашим **маркером счастья** на шкале населения.

Примечание. Символы ▲ не суммируются. Игрок получает победные очки лишь за последнюю достигнутую им клетку с символами ▲. Таким образом, он получает 3, 6, 9, 12 или 15 победных очков, достигнув (или миновав) клетки 9, 13, 16, 19 или 21 **маркером счастья** соответственно.

5. Получите 2 победных очка за каждый маркер производства на самой верхней клетке (6) вашей **шкалы производства**.

6. Получите суммарно столько победных очков, сколько указано открытыми символами **в ряду зданий** на вашем планшете.
7. После этого заплатите столько **хлеба**, сколько указано открытыми символами **в ряду зданий** на вашем планшете. За каждый хлеб, который вы не можете или не хотите заплатить, потеряйте **3 победных очка**.

Примечание. У игрока не может быть меньше 0 победных очков. Все излишние отрицательные победные очки сгорают.

ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ...

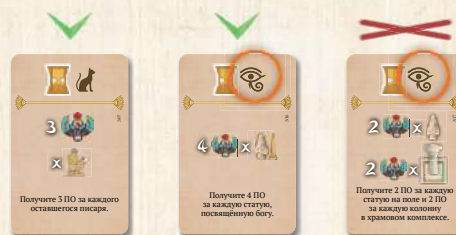
Уберите текущий жетон подсчёта с игрового поля.

ЕСЛИ ЭТО БЫЛ ВТОРОЙ (ПОСЛЕДНИЙ) ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Откройте ваши **карты законов** (включая выбранную в начале партии). Каждый игрок может получить победные очки **максимум за 3 своих закона**, но не более чем за **1 закон каждого типа** (тип определяется символом на карте). (Подробное описание карт законов приведено в приложении на с. 28–29.)

Пример 10

Игрок получает победные очки за левую и среднюю карты законов. На правой карте закона тот же символ, что и на средней, поэтому за неё победные очки не начисляются.



2. Игрок, чей маркер Маат лежит на шкале хода первым, получает 3 победных очка.
При игре втроём или вчетвером участник, чей **маркер Маат** лежит на шкале хода **вторым**, получает 2 победных очка.

Игра закончена!

Участник с наибольшим количеством победных очков выигрывает. В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим числом писарей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, маркер Маат которого находится левее на шкале хода.

ЕСЛИ ЭТО БЫЛ НЕ ВТОРОЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Перейдите к этапу 7 текущей фазы Маат (см. «Фаза Маат» на с. 11–12).

ДЕЙСТВИЯ

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 2

ПИСАРИ

В свой ход, забирая кубик из сектора у колеса обелиска, вы можете воспользоваться одним или несколькими писарями, чтобы изменить эффект выбранного кубика. Писарей можно использовать двумя способами.

- Потратьте 1 или несколько писарей, чтобы поменять значение на выбранном кубике. Каждый писарь меняет значение на ± 1 или ± 2 .

Примечание. Значение на кубике не может стать меньше 1 или больше 6. Также одним писарем нельзя поменять значение 6 на 1 или наоборот.

Пример 11



- Потратьте 2 писарей, чтобы выполнить **действие Анубиса**. Выполняя действие Анубиса, вы можете взять любой кубик из сектора у колеса обелиска (да, любой кубик — даже запретный — и откуда угодно) и выполнить им любое действие (да, любое, в том числе действие любого бога и любое действие производства ресурсов) независимо от цвета кубика и его сектора. При выполнении этого действия учитывается лишь значение на кубике.

Выполнив действие Анубиса, положите кубик под чаши весов на вашем планшете игрока. Он не учитывается при подсчёте баланса в фазе Маат.

Пример 12



Если у вас хватает писарей, вы можете совместить оба способа их использования. К примеру, вы можете потратить 3 писарей, чтобы и выполнить действие Анубиса, и изменить значение на кубике.

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 3

ТРАТА РЕСУРСОВ

Жетоны писарей и веры — это не ресурсы. Золото можно использовать вместо любого другого ресурса (папируса, хлеба, известняка и гранита).

Вы не можете выполнить действие, если на него нужно потратить ресурсы, которых у вас нет. В этом случае вы обязаны выбрать другое действие (возможно, выбрав другой кубик).

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 4

ОГРАНИЧЕННОСТЬ КОМПОНЕНТОВ

Число ваших зданий, колонн и статуй ограничено. Если вы построили все имеющиеся у вас здания, колонны или статуи, то больше не можете строить новые.

Построенные здания, колонны и статуи нельзя переместить в другое место.



ДЕЙСТВИЕ БОГА. ГОР



Действие Гора позволяет **построить 1 статую**. Стоимость каждой статуи (в граните) указана внизу её ячейки на планшете игрока.



Примечание. Стройте статуи слева направо.

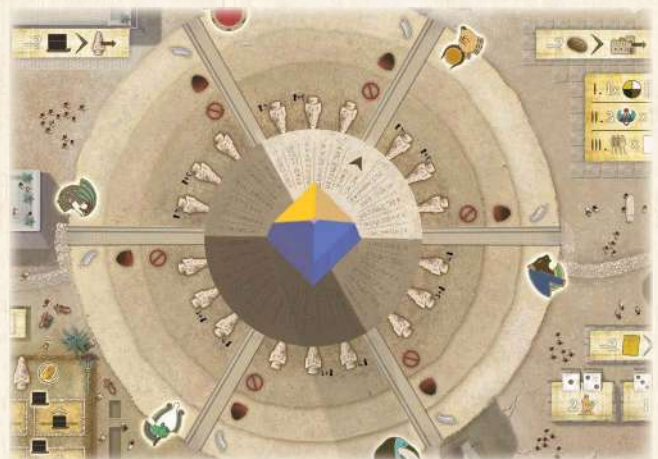
Выберите, кому посвящать статую: одному из богов или людям.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАТУИ, ПОСВЯЩЁННОЙ БОГУ

Построив статую, посвящённую одному из богов, вы будете получать награду каждый раз, когда ваши соперники будут выполнять действие этого бога.



Вокруг колеса обелиска расположено 18 ячеек для статуй — по 3 ячейки каждого из 6 египетских богов.



Примечание. Некоторые ячейки статуй недоступны при игре меньше чем четвером. При игре втроем можно построить только 12 статуй, а при игре вдвоём — только 6.

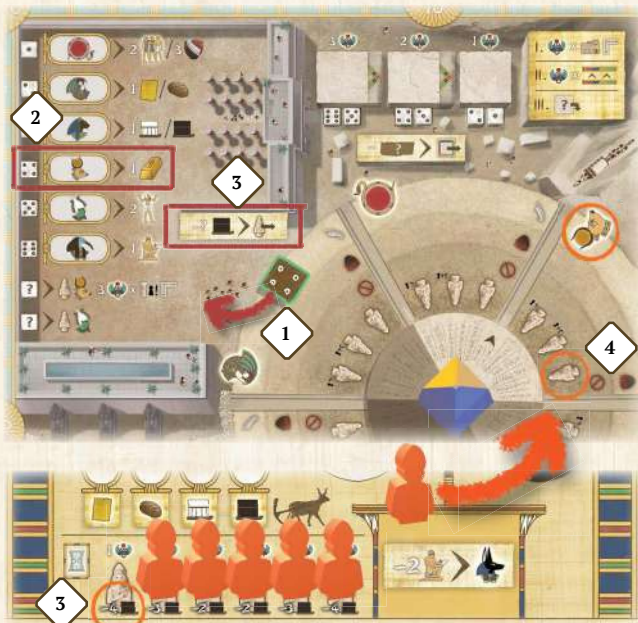
Значение на выбранном кубике соответствует одному из бонусных жетонов Гора и определяет, какому богу вы посвящаете статую. Найдите соответствующую этому богу область действия. Выплатив требуемую стоимость гранитом, возьмите **крайнюю левую** статую с вашего планшета и поместите её в пустую ячейку статуи в этой области.



Отныне всякий раз, когда **другой игрок** выполняет действие этого бога, вы будете получать бонус, изображённый рядом с соответствующим бонусным жетоном Гора.

Пример 13

Вы выбрали кубик **4** со значением 4, что соответствует Хатхор **2**. Заплатив указанное количество гранита **3**, вы помещаете статую в ячейку в области действия Хатхор **4** у колеса обелиска. Теперь, когда другой игрок будет выполнять действие Хатхор, вы будете получать 1 золото из общего запаса **2**.



При игре втроём вы также получаете бонус статуи сразу после её строительства.

При игре вдвоём вы также получаете бонус статуи, когда сами выполняете действие этого бога (но не получаете сразу после её строительства).

Примечание. Строительство второй статуи, посвящённой тому же богу, не приносит никаких дополнительных наград.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАТУИ, ПОСВЯЩЁННОЙ ЛЮДЯМ

Построив статую, посвящённую людям, вы будете получать награду при подсчёте очков вместо бонусов от действий.



Рядом с храмовым комплексом есть 2 ячейки статуй, ещё 2 ячейки находятся над лавками и карьерами в области действия Осириса. Построив статую, вы можете поставить её в любую из этих ячеек. В этом случае значение на кубике, которым вы выполняете действие Гора, не важно.



Выплатив требуемую стоимость гранитом, возьмите **крайнюю левую** статую с вашего планшета, поместите её в пустую ячейку статуи и заберите золото, выложенное в эту ячейку при подготовке к игре.

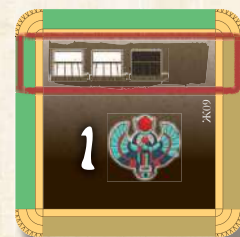
Кроме того, при строительстве статуи в храмовом комплексе получите 3 победных очка за каждую свою колонну в том же ряду или столбце.

Такие статуи приносят награду при подсчёте очков вместо бонусов от действий (см. «Подсчёт очков» на с. 12).

ДЕЙСТВИЕ БОГА. РА



Действие Ра позволяет **возвести 1 колонну** внутри храмового комплекса. Стоимость колонны указана на жетоне колонны, используемом в качестве её основания.



Значение на выбранном кубике определяет, какой жетон вы можете использовать в качестве основания колонны: значения 5 и 6 соответствуют левому жетону, 3 и 4 — среднему, 1 и 2 — правому.



Выплатив требуемую стоимость (указанную на жетоне колонны), положите жетон в любую пустую ячейку храмового комплекса. Перед тем как выложить жетон, вы можете поворачивать его как угодно. Затем сделайте следующее:

1. Получите 1 победное очко за каждое здание (не статую) **любого игрока** в том же ряду и столбце.
2. Получите 1 победное очко за каждый край жетона колонны, который совпал по цвету с примыкающим краем соседнего жетона колонны или внешним краем храмового комплекса.

Примечание. Размещая жетон колонны в угловой ячейке храмового комплекса, получайте 2 победных очка (а не 1) за каждое совпадение цвета.

3. Получите награду, изображённую в ячейке, куда вы выложили жетон колонны.
4. Получите 1, 2 или 3 победных очка в зависимости от ячейки, из которой вы взяли жетон колонны.
5. Если фон жетона колонны (солнечный, затенённый или тёмный) **совпадает** с сектором колеса обелиска, который в настоящий момент находится в области действия Ра (например, они оба солнечные), немедленно активируйте свойство жетона (описание свойств жетонов колонн см. в приложении на с. 27).

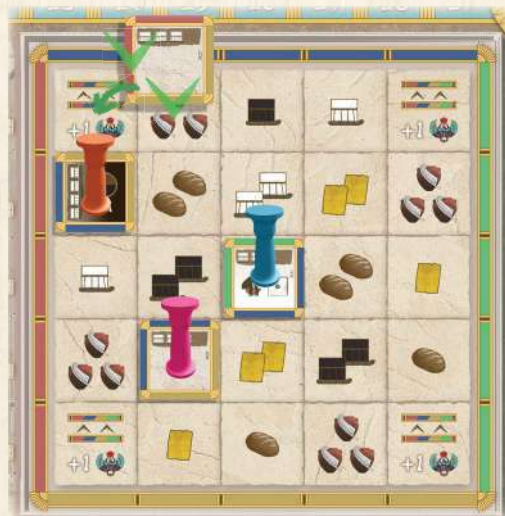


Солнечный Затенённый Тёмный

6. Возьмите колонну из личного запаса и поставьте её на жетон колонны, показав, что он принадлежит вам. (Принадлежность важна при выполнении действия Хатхор и при подсчёте очков — см. «*Действие бога Хатхор*» на с. 18 и «*Подсчёт очков*» на с. 12.)
7. Сдвиньте вправо оставшиеся жетоны колонн в области действия Ра, откройте новый жетон из стопки, лежащей лицевой стороной вниз, и выложите его в крайнюю левую ячейку.

Пример 14

Возведя колонну в углу храмового комплекса, вы получаете удвоенное количество победных очков за совпадение цветов. Такое размещение приносит 4 победных очка.



Пример 15

При совпадении фона на колесе обелиска и жетоне колонны вы активируете мощное свойство.



ДЕЙСТВИЕ БОГА. ХАТХОР



Действие Хатхор позволяет **построить 1 здание** рядом с храмовым комплексом. Стоимость здания составляет 2—4 хлеба в зависимости от выбранной ячейки. Значение на кубике, взятом для выполнения действия Хатхор, не влияет на то, где вы можете построить здание (но влияет на другой аспект этого действия).

Выплатив требуемую стоимость хлебом (указанную в ячейке строительства), возьмите **крайнее левое** здание с вашего планшета и поставьте его в выбранную ячейку.



Примечание. На данном этапе игнорируйте видимые символы хлеба и победных очков в ряду зданий на вашем планшете. Они учитываются только при подсчёте очков и не влияют на действие Хатхор.



Примечание. Некоторые ячейки зданий недоступны при игре вдвоём и втроём.

Для каждой ячейки внутри храмового комплекса в том же ряду или столбце, что и сейчас построенное вами здание, сделайте следующее:

1. **За каждую ячейку с вашей колонной** получите 3 победных очка.
2. **За каждую пустую ячейку** получите 1 из изображённых в ней ресурсов или жетонов веры.


Примечание. Если в ячейке изображён 1 известняк, получите 1 известняк. Если в ячейке изображено 2 гранита, получите 1 гранит. Если в ячейке изображено 3 веры, получите 1 жетон веры.


Затем продвиньте свой **маркер численности** на число клеток, равное значению на кубике, которым вы выполняете действие Хатхор.

ПУСТЫЕ СЕКЦИИ НА РЫНКЕ КАРТ

При подготовке к игре 2 секции рынка карт остались пустыми.



Когда **какой-либо маркер численности** впервые достигает клетки 9 (любым эффектом), выложите лицевой стороной вверх следующие карты в **третью** секцию рынка (под линией ): 1 карту благословения, 2 карты технологий и 1 карту закона.

Когда **какой-либо маркер численности** впервые достигает клетки 13 (любым эффектом), выложите лицевой стороной вверх следующие карты в **четвёртую** секцию рынка (под линией ): 1 карту благословения, 1 карту технологий и 2 карты законов.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. БАСТЕТ



Действие Бастет позволяет вам устроить праздник, чтобы **увеличить счастье** вашего населения.

Потратьте 2 папируса и продвиньте свой **маркер счастья** на число клеток, равное значению на взятом кубике.

Внимание! Ваш маркер счастья не может обогнать ваш маркер численности. Любой избыток счастья игнорируется.

Пример 16

Для выполнения действия Бастет вы выбрали серый кубик со значением 6. Вы продвигаете маркер счастья на 4 клетки, поскольку счастье не может превысить численность населения.



Выполняя действие Бастет кубиком со значением 1 или 2, получите 2 писарей.

Выполняя действие Бастет кубиком со значением 3 или 4, получите 1 писаря.

Когда ваш маркер счастья впервые достигает клетки 16 шкалы населения, вы получаете 1 золото.

Когда ваш маркер счастья впервые достигает клетки 19 шкалы населения, вы получаете 1 писаря.

Когда ваш маркер счастья впервые достигает клетки 21 шкалы населения, вы немедленно выполняете 1 любое дополнительное действие, как будто у вас есть любой кубик с любым значением (сам кубик вы при этом не берёте).

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ТОТ



Действие Тота позволяет получить 1 или несколько карт (благословений, технологий, законов) с рынка карт. В игре есть 3 типа карт.

Карты благословений. Это одноразовые карты, приносящие немедленный бонус при розыгрыше. Получив карту благословения, положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. На каждой карте указано, когда её можно разыграть. Вы вправе разыграть несколько карт благословений одновременно. После использования сбросьте карту благословения. (Подробное описание карт благословений см. в приложении на с. 30.)

Карты технологий. Технологии дают постоянные свойства. Получив карту технологии, положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Технологии не сбрасываются после использования. (Подробное описание карт технологий см. в приложении на с. 31.)

Карты законов. Законы позволяют получить дополнительные победные очки в конце игры. Карты законов хранятся в тайне от других игроков. Свои карты законов можно смотреть в любое время. (См. «Подсчёт очков» на с. 12 и подробное описание карт законов в приложении на с. 28–29.)

Значение на взятом кубике определяет, сколько карт вы можете взять, а положение вашего маркера счастья — из какой секции рынка.

Положение маркера счастья	Доступная секция рынка карт
Клетка 0	Нет (нельзя брать карты)
Клетки 1–4	Только первая секция
Клетки 5–8	Первая или вторая секция
Клетки 9–12	Первая, вторая или третья секция
Клетка 13 и далее	Любая одна секция

Выполняя действие Тота кубиком со значением 1 или 2, возьмите 1 карту бесплатно.

Выполняя действие Тота кубиком со значением 3 или 4, потратьте 2 папируса и возьмите 2 карты.

Выполняя действие Тота кубиком со значением **5** или **6**, потратьте **3 папируса** и возьмите **3 карты**.

Примечание. Вы должны заплатить все требуемые папирусы и взять все требуемые карты, причём эти карты берутся из одной секции!

Перед тем как забрать карты, вы можете потратить 1 папирус, сбросить все карты из одной секции и немедленно выложить им на замену новые. Это можно сделать только 1 раз для каждой секции в рамках 1 действия Тота.



В конце хода выложите в освободившиеся ячейки на рынке новые карты тех же типов, что взяли. Если какая-либо колода закончилась, перемешайте её сброс, чтобы собрать новую колоду.

Примечание. В руке игрока может быть любое количество карт.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ОСИРИС



Действие Осириса позволяет **построить 1 здание** как лавку или карьер.

Для строительства лавок и карьеров не требуются ресурсы. Однако в основе функционирования зданий лежит тяжёлый труд ваших людей, поэтому такое строительство уменьшает счастье на 1.



Значение на взятом кубике определяет, в какой ряд вы должны поместить здание. Вы можете размещать здания в любых пустых ячейках 4 районов.

Примечание. Нельзя выполнить действие Осириса, если ваш маркер счастья находится на клетке 0 или если все доступные ячейки заняты.

Уменьшив счастье на 1, возьмите **крайнее левое** здание с вашего планшета и поместите его в пустую ячейку в соответствующем ряду области действия Осириса.



Примечание. На данном этапе игнорируйте видимые символы хлеба и победных очков в ряду зданий на вашем планшете. Они учитываются только при подсчёте очков и не влияют на действие Осириса.

Затем в зависимости от ряда, в который вы поместили здание, сделайте следующее:

- **Ряд 1.** Продвиньте маркер производства указанного ресурса на 1 клетку вверх на вашем планшете. Также получите 1 такой ресурс.
- **Ряд 2.** Продвиньте маркер производства указанного ресурса на 1 клетку вверх на вашем планшете. Также получите 1 такой ресурс. Помимо этого, если вы **первый**, кто строит здание во втором ряду, возьмите золото, выложенное слева от этого ряда при подготовке к игре.
- **Ряд 3.** Продвиньте маркер производства **каждого** указанного ресурса на 1 клетку вверх на вашем планшете. Также получите 1 изображённый ресурс.
- **Ряд 4.** Продвиньте маркер производства **каждого** указанного ресурса на 1 клетку вверх на вашем планшете. Также получите 1 изображённый ресурс и 1 золото.
- **Ряд 5.** Продвиньте маркер производства указанного ресурса на 2 клетки вверх на вашем планшете. Также получите 2 таких ресурса.
- **Ряд 6.** Продвиньте маркер производства указанного ресурса на 2 клетки вверх на вашем планшете и ещё на 1 клетку вверх — маркер производства **любого** ресурса (того же самого или другого). Также получите 2 изображённых ресурса.

Строительство лавки или карьера в рядах с большими значениями приносит большую сиюминутную награду, в то время как строительство в рядах с меньшими значениями влияет на подсчёт очков (см. «Производство ресурсов» на с. 21 и «Подсчёт очков» на с. 12).

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ



Вместо выполнения действия бога вы можете произвести ресурсы. Производство не зависит от того, из какого сектора у колеса обелиска вы взяли кубик.

Примечание. Нельзя использовать серые кубики для производства ресурсов.

При выполнении действия производства ресурсов:

- Цвет кубика определяет **тип производимого ресурса**.
- Значение на кубике определяет **количество производимого ресурса**.
- Не жадничайте! (Причину см. ниже.)

Цвет кубика	Ресурс
Жёлтый	Папирус
Коричневый	Хлеб
Белый	Известняк
Чёрный	Гранит

Возьмите число ресурсов, равное значению на кубике, выбранном для выполнения действия. Затем сравните это число с положением маркера производства этого ресурса на вашем планшете.

Все ресурсы, произведённые **сверх** числа, соответствующего положению маркера производства этого ресурса, оскверняют вашу душу жадностью. Положите избыточно произведённые ресурсы на правую чашу весов на вашем планшете. Они принесут отрицательные очки при определении баланса в следующей фазе Маат (см. «Фаза Маат» на с. 11).

Примечание. *Запрещается* тратить ресурсы, лежащие на чашах весов на планшете игрока.

Пример 17

С помощью кубика вы производите 5 хлеба 1. Ваш маркер производства хлеба занимает клетку 3 2, поэтому вы можете оставить только 3 хлеба 3. Избыточно произведённые 2 хлеба кладутся на ваш планшет как скверна 4.



Пример 18

С помощью кубика вы производите 4 известняка 1. Ваш маркер производства известняка выше этого произведённого количества 2, а значит, вы оставляете себе все 4 известняка 3.



АВТОМХАМОН — РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Этот режим разработан Давидом Турци при участии Ника Шоу.

КОМПОНЕНТЫ

10 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ АВТОМХАМОНА



МАРКЕР ПРОГРЕССА



ЖЕТОН ДЕБЕНА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

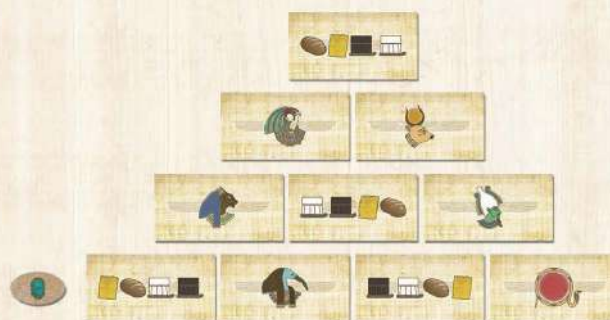
Проведите подготовку к игре для 2 участников (вас и Автомхамона — каждого с компонентами своего цвета) со следующими изменениями:

- Автомхамону не нужен планшет игрока.
 - Уберите в коробку его маркеры производства — они ему не понадобятся.
 - Сложите его здания, статуи и колонны рядом с полем.
 - Автомхамон начинает игру с маркером счастья на клетке 4 и маркером численности на клетке 7.
- Автомхамон не получает карту закона.
- Перемешайте начальные карты и выложите 3 случайных. Возьмите себе 2 из них.
 - Автомхамон не получает ни начальных карт, ни начальных ресурсов.
 - Автомхамон всегда ходит первым в начале игры.
 - Автомхамон случайным образом выбирает карту судьбы с золотом или писарем (но не получает награду).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Поставьте одну из статуй Автомхамона в сектор, соответствующий значению в области действия Гора так, как если бы она была посвящена богу.

- Перемешайте все 10 жетонов действий Автомхамона и выложите их лицевой стороной вверх в виде пирамиды с основанием из 4 жетонов. Положите маркер прогресса слева от основания пирамиды, как показано на рисунке ниже.



- Положите жетон дебена рядом с жетонами действий Автомхамона. Он понадобится позже.

ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ



Вышеописанные этапы относятся к подготовке к игре на низком уровне сложности. Вы можете повысить сложность следующим образом:

- На среднем уровне сложности Автомхамон начинает игру, имея:**
 - здание в ячейке хлебной лавки;
 - здание в ячейке гранитного карьера;
 - колонну в центральной ячейке храмового комплекса. (Возьмите верхний жетон колонны из стопки и используйте его в качестве основания.)
- На высоком уровне сложности Автомхамон начинает игру, имея (в дополнение к перечисленному для среднего уровня сложности):**
 - статую, посвящённую богу, в секторе, соответствующем значению в области действия Гора .

Примечание. Ещё один вариант повышения сложности (независимо от выбранного уровня) — начать игру с 2 случайными начальными картами вместо выбора 2 из 3.

ХОД АВТОМХАМОНА



- Если маркер прогресса находится слева от основания пирамиды:
 - Переложите маркер прогресса на крайний левый жетон в нижнем ряду пирамиды и выполните его действие.
- В противном случае подбросьте жетон дебена, как монету:
 - Если выпало , переложите маркер прогресса на **правый соседний** от него жетон в ряду выше и выполните его действие.
 - Если выпало , переложите маркер прогресса на **соседний жетон справа** в том же ряду и выполните его действие.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

Независимо от жетона действия конечный результат всегда один и тот же: Автомхамон берёт 1 кубик и выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого был взят кубик.

Примечание. Кладите кубики Автомхамона рядом с жетонами действий. Кубики вернутся в мешочек в фазе Маат.

Автомхамон никогда не платит за выполнение действия.

Автомхамон никогда не выполняет действие производства ресурсов.

Автомхамон никогда не получает ресурсы и жетоны веры — только жетоны писарей.

Примечание. Если Автомхамон выполняет действие, которое приносит ему золото, выложенное на поле при подготовке к игре, это золото сбрасывается.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ БОГОВ



Автомхамон берёт чистый или осквернённый кубик с наибольшим значением из указанного сектора действия бога.

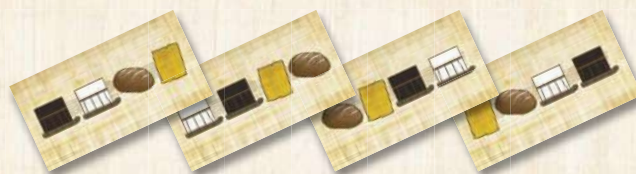
Если кубиков с наибольшим значением несколько, Автомхамон берёт чистый кубик (если возможно).

Если кубиков по-прежнему несколько, выберите один из них случайным образом.

Примечание. Если в указанном секторе нет кубиков или все имеющиеся там кубики запретные, перейдите к соседнему сектору против часовой стрелки и продолжайте до тех пор, пока не появится подходящий вариант.

Взяв кубик, Автомхамон выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого он его взял.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЯ С РЕСУРСАМИ



Автомхамон берёт чистый или осквернённый кубик с наибольшим значением, совпадающий по цвету с первым ресурсом, изображённым на жетоне.

Если кубиков с наибольшим значением несколько, Автомхамон берёт кубик из сектора, где уже разместил статуя (если возможно).

Если кубиков в секторах со статуями по-прежнему несколько, Автомхамон берёт кубик, приносящий бонус Гора с наибольшим значением.

В противном случае, если в секторах с принадлежащими ему статуями нет кубиков, он берёт случайный кубик.

Примечание. Если кубиков нужного цвета нет, проделайте то же самое для следующего ресурса на жетоне действия и продолжайте до тех пор, пока не появится подходящий вариант.

Примечание. В очень редком случае, когда доступны только серые кубики, Автомхамон берёт серый кубик с наибольшим значением. Если таких кубиков несколько, примените описанные выше правила.

Взяв кубик, Автомхамон выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого он его взял.

ДЕЙСТВИЯ АВТОМХАМОНА

Не забывайте, что Автомхамон никогда не платит стоимость выполняемых действий.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ГОР



Строительство статуи, посвящённой богу

Если возможно, Автомхамон строит статую, посвящённую богу (в соответствии со значением на кубике по обычным правилам).

В противном случае

Если соответствующая ячейка статуи занята, Автомхамон вместо этого строит статую, посвящённую людям. Начиная с ячеек статуй над лавками и карьерами, Автомхамон выбирает, какая из ячеек принесёт больший контроль над 4 районами.

Если выбор неоднозначен, выберите одну из этих ячеек случайным образом.

Если обе ячейки статуй над лавками и карьерами заняты или если ни одна из ячеек не принесёт контроль над районами, Автомхамон вместо этого строит статую у храмового комплекса, выбирая ячейку, в ряду или столбце с которой находится наибольшее количество его колонн. Если выбор неоднозначен, выберите одну из этих ячеек случайным образом. После этого Автомхамон получает 3 победных очка за каждую из своих колонн, находящихся в том же ряду или столбце (по обычным правилам).

Если обе ячейки статуй в храмовом комплексе заняты, Автомхамон получает 3 победных очка.

Бонусы Гора для Автомхамона

Как и в обычной игре вдвоём, оба участника получают бонусы статуй, когда кто-либо из них (Автомхамон или вы) выполняет соответствующее действие. Для вас бонусы Гора не меняются, а Автомхамон получает бонус из таблицы ниже в зависимости от положения бонусного жетона Гора.

или	1 писарь
или	1 победное очко
или	1 писарь и 1 победное очко

ДЕЙСТВИЕ БОГА. РА



Автомхамон возводит 1 колонну внутри храмового комплекса, выбирая жетон колонны, соответствующий значению на кубике. Не поворачивая жетон, Автомхамон кладёт его в такую пустую ячейку храмового комплекса, где получит за него больше победных очков.

- Колонна приносит 1 победное очко за каждое здание (любого игрока) в том же ряду или столбце.
- Колонна приносит 1 победное очко за каждый соседний примыкающий край, вне зависимости от его цвета.
- Колонна приносит 1, 2 или 3 победных очка в зависимости от ячейки действия Ра, из которой был взят жетон колонны.
- Автомхамон не получает награду ячейки, накрытой жетоном колонны.
- Автомхамон игнорирует все свойства, указанные на жетонах колонн.

Если несколько ячеек принесут одинаковое наибольшее число победных очков, Автомхамон делает выбор в пользу ячейки в ряду или столбце со своим зданием. Если выбор по-прежнему неоднозначен, Автомхамон выбирает ячейку, которая не соседствует с краем храмового комплекса. Если и теперь несколько вариантов, выберите одну из этих ячеек случайным образом.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ХАТХОР



Автомхамон строит 1 здание рядом с храмовым комплексом, получая победные очки и продвигая маркер численности по обычным правилам.

Примечание. Автомхамон не получает ресурсы и жетоны веры.

Автомхамон выбирает ячейку, которая принесёт наибольшее число немедленных победных очков за принадлежащие ему колонны.

Если выбор неоднозначен, выберите одну из этих ячеек случайным образом.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. БАСТЕТ



Автомхамон продвигает свой маркер счастья по обычным правилам. Выполняя это действие кубиком со значением от 1 до 4, он также получает писарей.

Автомхамон продвигает маркер счастья по одной клетке за раз. Если маркер счастья должен обогнать

маркер численности, Автомхамон вместо этого продвигает маркер численности.

Примечание. Автомхамон не получает награды, избранные на шкале населения.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ТОТ



Автомхамон берёт себе 1, 2 или 3 карты в зависимости от значения на взятом кубике. Автомхамон берёт карты из наивысшей доступной секции, учитывая следующий приоритет: законы → технологии → благословения.

Если есть несколько карт одного типа, Автомхамон берёт крайнюю левую карту (внутри секции).

Примечание. Автомхамон игнорирует все свойства карт. Карты Автомхамона лежат стопкой в его игровой области.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ОСИРИС



Автомхамон строит 1 здание, но не уменьшает при этом счастье. **Значение** на кубике, как обычно, определяет **ряд для строительства**, а **цвет** кубика — **тип здания**:

- Жёлтый — папирусовая лавка.
- Коричневый — хлебная лавка.
- Белый — известняковый карьер.
- Чёрный — гранитный карьер.
- Серый — Автомхамон выбирает район с наименьшим числом зданий. (Если таких районов несколько, он выбирает тот из них, что расположен левее.)

Если ячейка занята, Автомхамон строит здание в следующей ячейке справа, при необходимости переходя в начало того же ряда (папирус → хлеб → известняк → гранит → папирус...).

Если все ячейки в ряду заняты, Автомхамон строит здание в ряду выше, при необходимости переходя между рядами (6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6...). Иными словами, если нужная ячейка в новом ряду занята, повторите описанную выше процедуру применительно к более высоким рядам.

Примечание. Автомхамон игнорирует получение ресурсов и увеличение производства при строительстве зданий.

ФАЗА МААТ

В фазе Маат у Автомхамона всегда фиксированный баланс чаш весов (вы должны превзойти его, чтобы стать первым в очередности хода):

- В 1-й фазе Маат: +3.
- Во 2-й фазе Маат: +2.
- В 3-й и 4-й фазах Маат: +1.

Значение анха Автомхамона всегда равно 4.

Если Автомхамон становится первым в очередности хода, он случайным образом выбирает карту судьбы с золотом или писарем (но не получает награду).

В противном случае выберите любую из 4 карт судьбы.

Если сейчас не 4-я (заключительная) фаза Маат, перемешайте все 10 жетонов действий Автомхамона и заново выложите их в виде пирамиды. Вновь поместите маркер прогресса слева от основания пирамиды.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Примечание. Свой итоговый результат вы подсчитываете как обычно.

Автомхамон получает победные очки по обычным правилам за следующее:

1. Четыре ресурсных района в области действия Осириса.
2. Здания, статуи и колонны, связанные с храмовым комплексом.
3. Число построенных статуй.
4. Положение маркера счастья.

Также Автомхамон получает победные очки за карты:

5. Каждая карта **благословения** приносит 2 победных очка, а затем **сбрасывается**.
6. Каждая карта **технологии** приносит 2 победных очка и **остаётся** у Автомхамона.

Примечание. Иными словами, каждая карта технологии, полученная до первого подсчёта очков, принесёт в итоге 4 победных очка.

Автомхамон не получает победные очки за шкалы производства и число построенных зданий. Также он не тратит хлеб при подсчёте очков.

Если сейчас второй (последний) подсчёт очков

Автомхамон также получает победные очки по обычным правилам в зависимости от положения своего маркера Маат на шкале хода.

Особый подсчёт очков только для Автомхамона:

1. Каждая **карта закона** приносит **4 победных очка**.
2. Каждые **2 писаря** приносят **1 победное очко**.

Для повышения сложности игры вы можете начислять Автомхамону 8 победных очков за каждую карту закона (вместо 4).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Техену. Обелиск Солнца

Разработчики: Даниеле Ташини и Давид Турци.

Режим одиночной игры: Давид Турци при участии Ника Шоу.

Развитие: Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Малгоржата Митура, Райнер Альфорс.

Художественный руководитель: Куба Польковский.

Художники: Якуб Файтановский, Михал Длугай, Александр Завада.

Графический дизайн и вёрстка: Збигнев Умгельтер.

Вёрстка правил: Агнешка Копера.

Написание правил: Давид Турци, Райнер Альфорс, Блажей Кубацкий, Малгоржата Митура.

Редактура правил: Кристи Кропф, Эмануэла и Роберт Пратт.

Board and Dice

Исполнительный директор: Андрей Новак.

Директор по маркетингу: Филип Гловач.

Директор по продажам: Иренеуш Хуца.

Директор по развитию: Блажей Кубацкий.

Даниеле хотел бы поблагодарить Паоло и Аску за тестирование игры, а также выразить особую признательность его неизменным тестировщикам: Даниэлю, Федерико и Антонио.

Давид хотел бы поблагодарить Норали за её помощь, поддержку и бесконечную череду побед во всех играх. Особая благодарность — команде Board & Dice за их быструю и решительную работу по изданию этой игры.

Разработчики и команда Board & Dice благодарят за тестирование, советы и обратную связь следующих людей: Александр Малецкий, Алекс Джонсон, Анита Соколовская, Анна Чарнацкая, Бартош Фольта, Бен Ходжсон, Бенъямин Зайперт, Кейси Дайан, Дерек Джонсон, Ивона Яворовская, Якуб Опалах, Ян Луцкий, Джимми Дёрден, Джон Альбертсон, Киран Саймингтон, Кинга Слусарчиньская, Кшиштоф Южиста, Лукаш Юрас, Лукаш Влодарчик, Матеуш Пасек, Маккенна Айкенс, Михал Яновский, Ник Шоу, Ричард Аманн, Рик Мэлой, Роберт Плесович, Томми Айкенс и Виктор Петер.

Особая благодарность Джону Альбертсону за неоценимый вклад в тестирование режима одиночной игры.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Редактор: Ирина Соколова.

Переводчик: Кирилл Егоров.

Корректор: Татьяна Шарая.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЖЕТОНЫ КОЛОНН

Примечание. На некоторых жетонах колонн нет особого свойства. Они ничего не приносят при размещении, независимо от положения колеса обелиска.

Номер жетона	Фон	Свойство
P01	Солнечный	Продвиньте свой маркер численности на 3 клетки (см. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18)
P02	Тёмный	Получите 1 писаря
P03	Затенённый	Продвиньте свой маркер счастья на 2 клетки
P04	Солнечный	Получите 1 дополнительное победное очко за каждый край жетона колонны, совпадающий по цвету с прилегающим краем соседнего жетона или внешним краем храмового комплекса
P05	Тёмный	Получите 1 дополнительное победное очко за каждый край жетона колонны, совпадающий по цвету с прилегающим краем соседнего жетона или внешним краем храмового комплекса
P06	Затенённый	Получите 1 дополнительное победное очко за каждое здание (но не статую) любого игрока, находящееся в том же ряду и столбце
P07	Солнечный	Получите 1 победное очко
P08	Затенённый	Получите 1 победное очко
P09	Тёмный	Получите 1 победное очко
P10	Тёмный	Выполните действие Тота, чтобы взять 1 карту (как если бы вы взяли кубик со значением 1)
P11	Солнечный	Выполните действие Тота, чтобы взять 1 карту (как если бы вы взяли кубик со значением 1)

Номер жетона	Фон	Свойство
P12	Затенённый	Выполните действие Гора, чтобы построить 1 статую (как если бы вы взяли кубик со значением 1, 2 или 3). Примечание. Вы должны выплатить стоимость действия по обычным правилам
P13	Солнечный	Возьмите верхнюю карту закона из колоды и оставьте её себе
P14	Тёмный	Возьмите верхнюю карту закона из колоды и оставьте её себе
P15	Затенённый	Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание (как если бы вы взяли кубик со значением 3). Примечание. Вы уменьшаете счастье на 1 по обычным правилам
P16	Затенённый	Получите 2 золота
P17	Солнечный	Получите 2 золота
P18	Тёмный	Получите 2 золота
P19	Солнечный	Получите двойную награду ячейки, накрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере)
P20	Затенённый	Получите двойную награду ячейки, накрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере)
P21	Тёмный	Получите двойную награду ячейки, накрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере)
P22–27	—	Нет свойства

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



Номер карты	Эффект
H01	Значение инициативы: 1. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание (как если бы вы взяли кубик со значением 5). Не уменьшайте счастье
H02	Значение инициативы: 2. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание — известняковый или гранитный карьер (как если бы вы взяли кубик со значением 3). Не уменьшайте счастье
H03	Значение инициативы: 3. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание — папирусную или хлебную лавку (как если бы вы взяли кубик со значением 3). Не уменьшайте счастье
H04	Значение инициативы: 4. Получите 5 любых ресурсов (кроме золота)
H05	Значение инициативы: 5. Возьмите 2 верхние карты технологий из колоды, оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её
H06	Значение инициативы: 6. Возьмите 2 верхние карты благословений из колоды, оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её
H07	Значение инициативы: 7. Получите 2 писарей и 1 золото
H08	Значение инициативы: 8. Получите 1 известняк, 1 гранит, 1 папирус и 1 хлеб
H09	Значение инициативы: 9. Получите суммарно 3 известняка или гранита (в любом сочетании)
H10	Значение инициативы: 10. Получите суммарно 3 хлеба или папируса (в любом сочетании)
H11	Значение инициативы: 11. Продвиньте свой маркер численности на 3 клетки, а маркер счастья — на 2
H12	Значение инициативы: 12. Получите 2 золота

КАРТЫ СУДЬБЫ



Номер карты	Эффект
C01	Значение анха: 0. Получите 1 писаря
C02	Значение анха: 1. Получите 1 золото
C03	Значение анха: 2. Продвиньте свой маркер численности или маркер счастья на 1 клетку (см. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18)
C04	Значение анха: 3. Получите 1 жетон веры


КАРТЫ ЗАКОНОВ

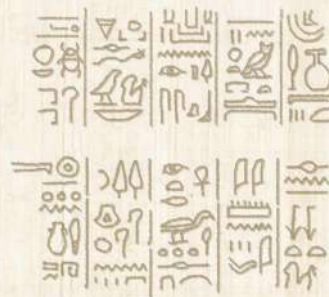


Законы приносят вам победные очки за **ваши** достижения в конце игры.

Номер карты	Символ	Эффект
301		Получите 3 победных очка за каждую разыгранную вами карту технологий
302		Получите 4 победных очка за каждый уникальный символ на ваших картах законов, включая эту
303		Заплатите 2 золота, чтобы повторно начислить победные очки за 1 другую свою карту закона
304		Получите 4 победных очка за каждый символ ▲, достигнутый вашим маркером численности. Примечание. Символы ▲ не суммируются. Игрок получает победные очки только за достигнутую клетку с наибольшим числом символов. Особое правило. Вы должны заплатить 1 ресурс за каждый символ ▲, за который хотите получить победные очки. Если вы не можете или не хотите платить, то вы не получаете очки за этот символ ▲. Если у вас также есть карта закона 308, сначала получите очки за карту 304!

Номер карты	Символ	Эффект
305		Получите 4 победных очка за каждый символ  , достигнутый вашим маркером счастья. Примечание. Символы  не суммируются. Игрок получает победные очки только за достигнутую клетку с наибольшим числом символов
306		Получите число победных очков, равное разнице между положением вашего маркера счастья и последнего маркера счастья на шкале населения
307		Получите 3 победных очка за каждого оставшегося у вас писаря
308		Получите 2 победных очка за каждое оставшееся у вас золото. Получите 1 победное очко за каждый оставшийся у вас папирус, хлеб, известняк и гранит. Особое правило. За эту карту закона можно получить не более 20 победных очков. Если у вас также есть карта закона 304, сначала получите очки за неё!
309		Получите 3 победных очка за каждый ваш известняковый и гранитный карьер в области действия Осириса
310		Получите 3 победных очка за каждую вашу папирусную и хлебную лавку в области действия Осириса
311		Получите 2 победных очка за каждое ваше здание в области действия Осириса, независимо от типа (папирусная или хлебная лавка либо известняковый или гранитный карьер)
312		Получите 3 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом
313		Получите 3 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе
314		Получите 2 победных очка за каждую вашу статую (посвящённую богу или людям). Получите 2 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом
315		Получите 2 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе. Получите 2 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом

Номер карты	Символ	Эффект
316		Получите 4 победных очка за каждую вашу статую, посвящённую богу
317		Получите 2 победных очка за каждую вашу статую (посвящённую богу или людям). Получите 2 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе
318		Получите 3 победных очка за каждую вашу статую (посвящённую богу или людям)
319		Получите 5 победных очков за каждую вашу статую, посвящённую людям
320		Получите 10 победных очков, если ваш маркер Маат первый на шкале хода. Получите 5 победных очков, если ваш маркер Маат второй на шкале хода. Особое правило. Эта карта участвует только в партиях с 3 и более игроками
321		Получите 1 победное очко за каждое построенное вами здание (в области действия Осириса или рядом с храмовым комплексом), то есть не находящееся на вашем планшете игрока
322		Получите число победных очков, равное половине суммы значений на ваших чистых кубиках (с округлением в большую сторону)
323		Перед последним подсчётом очков выполните 1 любое действие (как если бы у вас был кубик с любым значением), не выплачивая его стоимость ресурсами. Примечание. Для этого действия не требуется кубик, и оно не изменяет баланс ваших чаш весов
324		Получите ещё раз победные очки за храмовый комплекс (относится только к вашим зданиям и колоннам)



КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ



Благословения приносят мощные одноразовые эффекты. Вы можете разыграть несколько карт благословений одновременно. Их эффекты суммируются друг с другом, а также с эффектами подходящих карт технологий.

Номер карты	Эффект
Б01	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 4 известняка
Б02	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 4 гранита
Б03	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 4 хлеба
Б04	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 4 папируса
Б05	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 3 золота
Б06	Разыграйте при выполнении действия производства любых ресурсов: дополнительно получите 2 писарей
Б07, Б08	Разыграйте в любой момент своего хода: продвиньте свой маркер численности или счастья на 3 клетки (см. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18)
Б09, Б10	Разыграйте, когда берёте кубик: выставьте на нём любое значение
Б11, Б12	Разыграйте, когда берёте кубик: считайте его кубиком другого цвета. (Например, это позволяет считать запретный кубик чистым или осквернённым либо произвести другой ресурс.) Дополнительно вы можете изменить значение этого кубика на ± 1
Б13, Б14	Разыграйте при выполнении действия Ра или Гора: не тратьте известняк/гранит на выполнение этого действия
Б15, Б16	Разыграйте при выполнении действия Бастет или Хатхор: не тратьте папирус/хлеб на выполнение этого действия

Номер карты	Эффект
Б17, Б18	Разыграйте, когда берёте кубик: потратьте 1 писаря, чтобы выполнить дополнительное действие бога, связанное с сектором по соседству с тем, откуда вы взяли кубик. Примечание. Действие в секторе <u>по соседству</u> выполняется тем же кубиком с тем же значением, что и обычное действие, не влияя на баланс ваших весов. Особое правило. Обычное и дополнительное действия можно выполнять в любом порядке. Обычным действием может быть действие бога или производства ресурсов, а дополнительным — только действие бога
Б19, Б20	Разыграйте, когда берёте кубик: сдвиньте свои маркеры счастья и численности на 1 клетку назад, чтобы выполнить дополнительное действие бога, связанное с сектором напротив того, откуда вы взяли кубик. Друг напротив друга находятся сектора: <ul style="list-style-type: none"> • Гора и Бастет. • Ра и Тота. • Хатхор и Осириса. Примечание. Действие в секторе <u>напротив</u> выполняется тем же кубиком с тем же значением, что и обычное действие, не влияя на баланс ваших весов. Особое правило. Обычное и дополнительное действия можно выполнять в любом порядке. Обычным действием может быть действие бога или производства ресурсов, а дополнительным — только действие бога
Б21, Б22	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов: выполните его дважды, каждый раз получая ресурсы и считая их возможный переизбыток скверной
Б23, Б24	Разыграйте в начале своего хода: не тратя 2 писарей, выполните действие Анубиса. (Вы по-прежнему должны взять кубик, и это действие не считается дополнительным)

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Технологии обладают постоянными эффектами, которые суммируются друг с другом, а также с эффектами разыгрываемых вами карт благословений.

Номер карты	Эффект
T01	Каждый раз, выполняя действие Осириса, получите 2 победных очка
T02	Каждый раз, выполняя действие Ра, получите 2 победных очка
T03	Каждый раз, выполняя действие Тота, получите 2 победных очка
T04	Каждый раз, выполняя действие Гора, получите 2 победных очка и 1 гранит. Примечание. Вы можете получить этот гранит перед выполнением действия
T05	Каждый раз, выполняя действие Хатхор, получите дополнительно 2 победных очка (суммарно 5) за ячейки с вашими колоннами
T06	Каждый раз, выполняя действие Бастет, получите 2 победных очка и продвиньте свои маркеры численности и счастья на 1 клетку (см. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18)
T07	Каждый раз, получая бонус Гора за статую, посвящённую богу, дополнительно получите 1 гранит
T08	Каждый раз, забирая кубик, вы можете считать запретные кубики чистыми или осквернёнными
T09	Возводя колонну на жетоне колонны со свойством, вы всегда активируете это свойство независимо от положения колеса обелиска
T10	Вы можете использовать золото вместо писарей и наоборот. Если вы сделали это хотя бы раз за свой ход, получите 1 победное очко
T11	Каждый раз, выполняя действие кубиком со значением 1, получите 2 победных очка
T12	Каждый раз, выполняя действие производства ресурсов, получите 1 победное очко за каждый избыточно произведённый ресурс
T13	Каждый раз, выполняя действие производства ресурсов, вы можете изменить значение на кубике на ± 1 или ± 2 . В дополнение получите 1 ресурс того же типа, что был произведён (этот дополнительно произведённый ресурс не считается избыточным)

Номер карты	Эффект
T14	Каждый раз, выполняя действие бога, вы можете изменить значение на кубике на ± 1 или ± 2
T15	В каждой фазе Маат получите дополнительно 2 жетона веры. Ваше значение анха постоянно и равно 5
T16	После каждой фазы Маат, если ваш маркер Маат первый на шкале хода, получите 2 победных очка; если ваш маркер Маат последний, получите 1 золото. Особое правило. Эта карта участвует только в партиях с 3 и более игроками
T17	Каждый раз, выполняя действие производства ресурсов для получения хлеба, получите 2 победных очка. Вам больше не нужно тратить хлеб при подсчёте очков
T18	Каждый раз, забирая чистый кубик, получите 1 победное очко
T19	Каждый раз, забирая осквернённый кубик для выполнения действия бога, можете потратить 1 писаря, чтобы перед выполнением действия также выполнить действие производства ресурсов в соответствии с цветом и значением взятого кубика
T20	Каждый раз, выполняя действие Тота, получите 1 папирус. Примечание. Вы можете получить этот папирус перед выполнением действия
T21	Каждый раз, выполняя действие Хатхор, получите 1 хлеб. Примечание. Вы можете получить этот хлеб перед выполнением действия
T22	Вы можете использовать известняк вместо гранита и наоборот. Если вы сделали это хотя бы раз за свой ход, получите 1 победное очко
T23	Каждый раз, выполняя действие Анубиса, получите 3 победных очка
T24	Каждый раз, разыгрывая карту благословения, получите 1 золото

ПАМЯТКА

2 раунда = 1 поворот
 2 поворота = 1 фаза Маат
 2 фазы Маат = 1 подсчёт очков
 2 подсчёта очков = 1 партия

Солнечный					
Затенённый					
Тёмный					

РАУНД ИГРЫ

1. Возьмите 1 чистый или 1 осквернённый кубик (но не запретный) с колеса обелиска.
2. Положите кубик на соответствующую чашу весов.
3. Выполните одно из двух действий:
 - Действие бога, соответствующее сектору, из которого вы взяли кубик.
 - Действие производства ресурсов, определяемое цветом кубика (серые кубики не используются).

ПОВОРОТ

Когда на планшете каждого игрока накапливается ровно 2 или 4 кубика:

1. Поверните колесо обелиска на 1 сектор по часовой стрелке.
2. Если на планшетах игроков по 4 кубика, немедленно переходите к **фазе Маат**.
3. Добавьте кубики в **затенённые** сектора по числу игроков.
4. Убедитесь, что кубики на колесе обелиска лежат в нужных рядах.
5. Начните новый раунд.

ФАЗА МААТ

Когда на планшете каждого игрока по 4 кубика:

1. Определите **баланс** на чашах весов.
2. Устраните **дисбаланс** с помощью жетонов веры.
3. Отрадите значение баланса маркером Маат.
4. Потеряйте победные очки за скверну.
5. Определите новую очерёдность хода по положению маркеров Маат (ничьи разрешаются по значению анха).
6. Если колесо обелиска указывает на жетон подсчёта (либо), если на игровом поле остался только он), немедленно переходите к подсчёту очков.
7. Уберите кубики с чаш весов и сбросьте жетоны веры.
8. Положите все карты судьбы в центр стола. Выберите их заново в порядке хода.
9. Перейдите к этапу 3 в разделе «Поворот».

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Получите победные очки за 4 ресурсных района в области действия Осириса.
2. Получите победные очки за храмовый комплекс:
 - А. Каждое **здание** и каждая **статуя** приносит 1 победное очко.
 - Б. Каждая **колонна** приносит 1 победное очко за каждое ваше здание и каждую статую в том же ряду и столбце.
3. Получите 1, 3, 6, 10, 15, 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5, 6 построенных **статуй** соответственно.
4. Получите по 3 победных очка за каждый символ на последней клетке, которой достиг ваш маркер счастья.
5. Получите 2 победных очка за каждый **маркер производства** на клетке 6.
6. Получите столько победных очков, сколько указано открытыми символами в вашем **ряду зданий**.
7. Потратьте столько **хлеба**, сколько указано открытыми символами в вашем ряду зданий. **Потеряйте 3 победных очка** за каждый невыплаченный хлеб.

ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ...

Уберите жетон подсчёта с игрового поля.

Если это был **второй (последний) подсчёт очков**

- Получите очки за 1—3 **карты законов** разных типов.
- Получите 3 победных очка, если ваш маркер Маат **первый** на шкале хода.
- При игре втроём или вчетвером получите 2 победных очка, если ваш маркер Маат **второй** на шкале хода.
- Выигрывает участник с наибольшим числом победных очков. В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим числом писарей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, маркер Маат которого находится левее на шкале хода.

Если это **не второй подсчёт очков**

Перейдите к этапу 7 текущей фазы Маат.