



AMUN-RE



ИГРА РАЙНЕРА КНИЦΙΑ
РИСУНКИ КЕВИНА ЛЕ МУАНА

В Древнем Египте эпохи и поколения рождались и угасали под неусыпным взглядом Амона-Ра. Возглавив царскую семью, Вы будете соперничать с другими семьями за контроль над провинциями, строить храмы и пирамиды и возделывать поля, насколько позволит своенравный Нил. В конце классической эпохи Египта только одно имя будет почитаемо над всеми другими.

Амон-Ра – игра развития и аукциона, разворачивающаяся по мере течения времени. Чтобы победить, Вы должны заявить о себе как о величайшем фараоне всех времен!



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

5 ТАЙЛЫ ПОДНОШЕНИЙ

Положите тайлы Подношений лицом вверх рядом с полем.



ПОСЛЕ ТОГО КАК ПОДНОШЕНИЯ СДЕЛАНЫ,
ТАЙЛ ПОДНОШЕНИЯ КЛАДУТ СЮДА

2

Создайте резерв Камня, Пирамид и Двойных Пирамид в Карьере.



3

Сформируйте запас жетонов Фермеров



6 КОЛОДА КОЛОДА
КОЛОДА ПРОВИНЦИЙ
ПОЧЕСТЕЙ

7 ПРОВИНЦИЙ
НИЖНЕГО
ЕГИПТА
(ВНИЗ ПО ТЕЧЕНИЮ НИЛА)

8 ПРОВИНЦИЙ
ВЕРХНЕГО
ЕГИПТА
(ВВЕРХ ПО ТЕЧЕНИЮ НИЛА)



9

ТРЕК ОЧКОВ
(ПОВЕДНЫЕ
ОЧКИ)

ПОРЯДОК И
СТОИМОСТЬ
ПОКУПОК

НИЛ

ЯЧЕЙКА
ПОЛЯ

ПРОВИНЦИЯ

4

Создайте Золотой Запас, рассортировав карты Золота по их ценности. Положите эти колоды лицом вверх рядом с полем.



ЗОЛОТОЙ ЗАПАС

ПОДГОТОВКА

1. Разложите игровое поле лицом вверх в центре стола.
2. Создайте резерв Камня, Пирамид и Двойных Пирамид в Карьере.
3. Сформируйте запас жетонов Фермеров
4. Создайте Золотой Запас, рассортировав карты Золота по их ценности. Положите эти колоды лицом вверх рядом с полем.
5. Тайлы подношений положите лицом вверх рядом с полем.
6. Раздайте по 1 карте Почести **Архитектор** каждому игроку, затем перемешайте оставшиеся карты Почестей (статуя на обороте). Положите колоду Почестей на поле.
7. Сформируйте колоду Провинций (с пирамидой на обороте) по количеству игроков. Она содержит по 3 карты Провинции на игрока. Если играете впартером, возьмите все карты Провинций. Лишние карты уберите в коробку – они не потребуются в игре.
8. Каждый игрок выбирает цвет и получает 3 фишки Летописца этого цвета. Верните компоненты лишних цветов в коробку.
9. Положите маркеры Победных Очков всех игроков около трека очков. Лишние маркеры уберите в коробку.
10. Раздайте каждому игроку по 20 Золота картами следующего номинала:



Вы можете и должны будете разменивать карты Золота в любой момент. Когда в игре указано количество Золота, это означает общую его ценность в картах Золота и может быть получено в любой комбинации карт Золота. Оплачивая Золотом ставки и покупки, верните карты Золота в запас.

11. Раздайте каждому игроку по 1 карте **Кража**, лишние карты **Кража** верните в коробку.

12. Выберите Первого Игрока и дайте ему жетон Первого Игрока.

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

По ходу игры Первый Игрок может смениться после Подношения Амону-Ра. Действия в Фазах Аукциона, Рынка и Урожая всегда начинаются с Первого Игрока и далее по часовой стрелке, пока все игроки не сделают свой ход.



КОМПОНЕНТЫ

1 Игровое поле (см. стр.2)



15 фишек Летописцев (3 x 5 цветов)



Маркеры Победных Очков



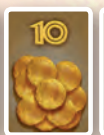
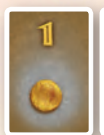
15 Камней



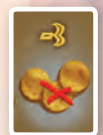
15 Пирамид



15 Двойных Пирамид



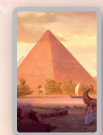
61 карта Золота (18 единиц, 12 двоек, 12 пятерок, 9 десятков, 10 двадцаток)



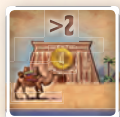
5 карт Кражи (-3 Золота)



39 карт Почестей



15 карт Провинций



4 тайла Подношений



48 жетонов Фермеров



1 жетон Первого Игрока

ОБЗОР ИГРЫ И ЕЕ ЦЕЛЬ

Вы – глава египетской царской семьи и соперничаете с другими, чтобы именно Вы остались в истории как величайший фараон всех времен!

Амон-Ра проходит в течение 2 эпох, называемых Старое Царство и Новое Царство. Каждая эпоха состоит из 3 раундов (разделенных на 4 фазы). В конце каждой эпохи проходит подсчет очков. Чтобы победить, Вы должны закончить игру с наибольшим количеством очков.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд состоит из 4 Фаз в указанном порядке:

1. ФАЗА АУКЦИОНА

Когда карты Провинций размещены на поле, игроки делают ставки, чтобы их получить.

2. ФАЗА РЫНКА

Игроки могут купить товары и карты на рынке, а также разместить Камни и жетоны Фермеров на поле.

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Здесь игроки могут пожертвовать Амону-Ра Золото.

4. ФАЗА УРОЖАЯ

Игроки получают доход со своих Провинций и жетонов Фермеров.

Эти фазы подробно описаны на следующих 2-х страницах. В каждую Фазу и во время Подсчета очков могут быть разыграны конкретные карты Почестей.

Примечание: Вы не можете сыграть 2 одинаковых карты Почестей в одной Фазе или при Подсчете очков.

В любой момент по ходу игры можно сбросить любое количество карт Почестей с руки и получить по 1 Золота за каждую.

1. ФАЗА АУКЦИОНА

В начале Фазы Аукциона возьмите из колоды Провинций по 1 карте на игрока и положите их на игровое поле в соответствующие Провинции. Эти Провинции доступны для аукциона в этом раунде.



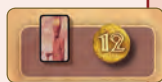
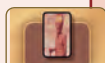
Для каждой карты Провинции, которую Вы положили на поле, также выложите все Камни, карты Почестей (лицом вниз) и карты Золота, указанные в коричневом блоке «Немедленный Бонус» Провинции.

Немедленный Бонус

Немедленный Бонус указан в коричневых блоках. Вы получаете его сразу, как только получите контроль над Провинцией.

Примеры:

- Немедленно возьмите 1 карту Почестей
- Немедленно положите 1 Камень в Провинцию
- Немедленно получите 1 карту Почестей и 12 Золота.



Если Вашу ставку перебили, то Вы не можете сделать ставку в той же Провинции. Если на следующем ходу Вашу ставку снова перебили, Вы уже можете вернуться и сделать ставку в другой Провинции, где Вашу ставку перебили ранее.

Подкуп: Если Вашу ставку в Провинции перебили, то в свой ход в Фазу Аукциона Вы можете сыграть карту Почести **Подкуп**, чтобы сделать более высокую ставку на той же карте Провинции.



Защита: Делая ставку в Фазу Аукциона, можете сыграть карту Почести **Защита**, чтобы заблокировать следующую по возрастанию ячейку для ставки в этой Провинции. Это значит, что другой игрок должен поставить своего Летописца как минимум на 2 ячейки выше, чтобы перебить Вашу ставку. Если позднее Вы поставите своего Летописца на другую карту Провинции, то карта **Защита** будет действовать и здесь.



Вы не можете ставить больше Золота, чем имеете в данный момент.

Аукцион завершается, когда на каждой карте Провинции стоит только по 1 Летописцу. Далее игроки должны заплатить в Запас Золото в размере своих ставок. Летописцы остаются на поле, показывая, кто контролирует Провинцию. Игроки получают Камни, карты Почестей и Золото, как указано в коричневых блоках «Немедленный Бонус» их новых Провинций. Карты Провинций убираются с поля в колоду сброса.

Пример: В аукционе участвуют Thebes, Dakhla и Abydos.

Сева – Первый Игрок. Он ставит Летописца на 10 Золота в Dakhla. Андрей ставит своего Летописца на 3 Золота в Thebes. Саша ставит своего Летописца в Thebes на 6 Золота, перебивая ставку Андрея. Снова ход Севы. Его ставка не перебита, и он пасует. Ставку Андрея в Thebes перебили, поэтому он должен сделать новую. Он ставит своего Летописца на 0 Золота в Abydos. Теперь нет спора ни в одной Провинции – аукцион немедленно завершается. Игроки оплачивают ставки в Запас, ставят Летописцев в контролируемые Провинции и получают Немедленный Бонус: Сева платит 10 Золота и получает 12 Золота и карту Почестей как Немедленный Бонус в Dakhla. Андрей ничего не платит, получая контроль над Abydos, а также лежащие там Камни. Саша платит 6 Золота за Thebes и получает 2 карты Почести.

2. ФАЗА РЫНКА

Начиная с Первого Игрока, Вы можете сделать покупки в запасе в указанном на поле порядке – карты Почестей, затем Фермеры, а следом Камни.



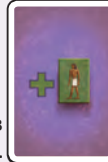
Покупая из запаса, платите Золотом в соответствии со шкалой, напечатанной ниже порядка покупки в зависимости от того, сколько Вы покупаете. Каждая покупка совершается по отдельности, поэтому общая стоимость 1-й единицы каждого предмета будет 3 Золота. Если Вы купили или спасовали при покупке, то в свой следующий ход уже не сможете купить именно этот предмет.

Вы можете купить:

- 0-4 карты Почестей, вытянутых из колоды Почестей. Максимальное количество карт, которые Вы можете купить, определяется наибольшим количеством символов Почести среди Провинций под Вашим контролем.
- Жетоны Фермеров, которых Вы должны сразу разместить на открытых ячейках Поля Провинций под Вашим контролем. Вы не можете купить жетоны Фермеров, если не можете их разместить. Жетоны Фермеров нельзя класть в Провинции, где нет ячеек Поля.



Бесплатный Фермер: Сыграйте карту Почести **Бесплатный Фермер** в свой ход в Фазу Рынка и получите 1 жетон Фермера из запаса бесплатно. Разместите его в Провинции под Вашим контролем. В отличие от других жетонов Фермеров **Бесплатный Фермер** не кладется на Поля. Его можно положить в любую Провинцию под Вашим контролем, даже если в ней нет Полей. Получение **Бесплатного Фермера** не влияет на покупку жетонов Фермеров – например, решив купить 3 других Фермеров, Вы заплатите 6 Золота.



- Камни, которые Вы должны сразу разместить в одной из Провинций под Вашим контролем.



Постоянный Бонус

Постоянные Бонусы указаны на песке вдоль границ Провинции. Этот бонус действует все время, пока Вы контролируете Провинцию.

- **Почесть:** Показывает максимальное количество карт Почестей, которое Вы можете купить в Фазу Рынка (по 1 за символ). Учитывается только Провинция с наибольшим количеством символов – они не складываются.
- **Золотые Копи:** Приносит доход Золота в каждую Фазу Урожая.
- **Караван:** Приносит доход в Золоте в каждую Фазу Урожая, но при условии, что на тайле Подношения изображен Верблюд.
- **Храм:** В Фазу Урожая получите столько Победных Очков, сколько указано на последнем тайле Подношений.



Поля: На каждой ячейке Поля может находиться не более 1 жетона Фермера. Эти жетоны получают в Фазу Рынка, они приносят доход в Золоте, указанный на последнем тайле Подношений. Нельзя размещать жетон в Провинцию, в которой нет ячеек Поля.



Начиная с Первого Игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ставку на незанятую ячейку для ставки в Провинции или пасует, если уже имеет выигрышную ставку в Провинции. Для обозначения ставки используйте одного из Ваших Летописцев.

Делая ставку в Провинции, где стоит фишка соперника, Вы должны поставить выше текущей. Если Вы хотите, можете сделать ставку больше, чем следующая доступная ячейка для ставки в Провинции.

В отличие от карт Почестей жетоны Фермеров и Камней можно купить больше, чем указано шкалой стоимости на поле, но пока у Вас есть места для них. Если Вы хотите купить больше 7 единиц, подсчитайте стоимость по формуле:

Стоимость покупки 8 единиц = стоимость 7 единиц (28) + 8 = 36 Золота; стоимость покупки 9 единиц = стоимость 8 (36) + 9 = 45 Золота, и т.д.

Вы не обязаны делать покупки. Но если решились, то должны завершить их полностью, перед тем как передать ход другому игроку.

Строительство: Когда Вы кладете в Провинцию 3-й Камень, то сразу замените их на Пирамиду. Если в этой Провинции уже есть Пирамида, то замените ее на Двойную Пирамиду.

Если у Вас хватает Камней, то за один ход Вы можете построить несколько Пирамид.

Архитектор: Сыграйте карту Почести **Архитектор** в свой ход в Фазу Рынка. Вы можете построить Пирамиду в Провинции под Вашим контролем, используя только 2 Камня. Вы не можете играть эту карту в других Фазах, даже если Вы только что положили 2-й Камень в одну из Ваших Провинций. Если Вы положили 3-й Камень, то все Камни сразу заменяются Пирамидой, даже если у Вас есть карта **Архитектора**.



Пример: Саша контролирует Thebes и Edfu.

Он может купить не более 2 карт Почестей. Он покупает только 1, заплатив 1 Золото.

Потом он покупает 4 жетона Фермеров за 10 Золота, которых он должен сразу разместить на пустых ячейках Полей.

Наконец, он покупает 3 Камня за 6 Золота и кладет их в Провинцию Thebes. Теперь в Thebes 3 Камня – он ставит в Thebes Пирамиду, а 3 Камня возвращает в карьер.

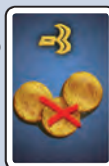
3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

В Фазу Подношений игроки выбирают и одновременно вскрывают карты Золота или **Кражи**. Они показывают общее подношение Амону-Ра, чтобы тот наполнил водами Нил. Сумма предложенного Золота определяет очковую ценность Храмов, а также доход, который приносят Фермеры и Караваны в Фазу Урожая.

Подготовка личного подношения:

Втайне выберите 1 или более карт и, накрыв их рукой, держите их, показывая, что Вы подготовили Подношение. Когда все игроки закончат выбирать Подношения, откройте их одновременно.

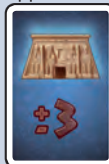
- Если Вы выбрали 1 или более карт Золота, то величина Вашего Подношения равна сумме Золота, на отданных Картах.
- Если Вы выбрали карту Кражи, то Вы крадете 3 Золота из Запаса.



В любом случае Вы можете добавить синюю карту Почести, изменив Подношение. Другие карты Почестей не используются в Подношении.

Определите общее подношение:

- Сложите Подношения каждого игрока, уменьшая сумму на 3 на каждую сыгранную карту **Кражи**.
- Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки, которые добавили синюю карту Почести **Модификатор Подношения**, решают, будут ли они увеличивать или уменьшать Подношение. Эти изменения влияют только на общее Подношение, размер личного Подношения не меняется.
- После того, как Вы определили размер общего Подношения, положите соответствующий тайл Подношений на ячейку дельты Нила. (Например, если величина Подношения равна 10, возьмите тайла $3 > 12$. Если Подношение – 25, возьмите тайл $23 >$).
- Если Вы сыграли карту **Кражи**, возьмите ее обратно в руку. Не забудьте взять 3 Золота из запаса!



Эффект Подношения:

- **Получите награды** – Игрок с наибольшим Подношением может получить 3 Награды. Это могут быть любые комбинации карт Почестей, Камней и/или жетонов Фермеров. Игрок со вторым Подношением получает 2 Награды. Остальные игроки по очереди получают по 1 Награде. Игрок, сыгравший карту **Кражи**, Награду не получает.

В случае ничьи побеждает тот, кто раньше в порядке хода.

Количество карт Почестей, получаемых в Награду, не ограничено символами карт Почестей Ваших Провинций (в отличие от Фазы Рынка). Жетоны Фермеров необходимо положить на открытые ячейки Полей; Камни следует сразу разместить в Провинциях. Если в Провинции будет 3 Камня, замените их подходящей Пирамидой.

Напоминание: Карты Почести **Архитектор** и **Бесплатный Фермер** нельзя разыграть в Фазу Подношений.

- **Определите нового Первого Игрока** – игрок, предложивший больше всех Золота, становится

Первым игроком следующего раунда. В случае ничьи первым становится игрок, который раньше в очередности хода.



Пример: Андрей – Первый Игрок. Он предложил 6 Золота, Саша – также 6 Золота, а Сева сыграл карту Кражи. Сумма Подношений равна 9 Золота ($6 + 6 - 3 = 9$). Игроки кладут на поле тайл « $3 > 12$ ». Сева забирает свою карту Кражи и получает 3 Золота из запаса. Саша и Андрей предложили одинаковую сумму, но Андрей раньше в порядке хода. Он остается Первым Игроком и получает 3 карты Почести как свои 3 Награды. Саша получает Камень и жетон Фермера как свои 2 Награды и сразу кладет их в Провинции под его контролем. Сева не получает Наград.

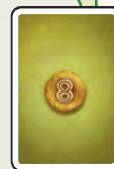
5. ФАЗА УРОЖАЯ

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

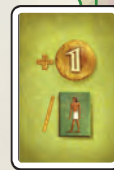
Каждая Ваша Провинция позволяет получить Золото из запаса, как указано на иконках. Вы получаете доход следующим образом:

- Золотые Копи** – получите указанное количество Золота.
- Караваны** – получите столько Золота, сколько указано над верблюдом, но только если верблюд изображен на текущем тайле Подношения.
- Каждый жетон Фермера в Ваших Провинциях** – получите столько Золота, сколько указано на текущем тайле Подношения.

Сокровищница: Сыграйте эту карту Почестей в Фазу Урожая перед подсчетом дохода. Выберите 1 из Ваших Провинций. В этот ход Вы не получаете доход с этой Провинции – ни с Фермеров, ни с Караванов, ни с Золотых Копей. Вместо этого возьмите из запаса 8 Золота.



Богатый Урожай: Сыграйте эту карту Почестей в Фазу Урожая перед подсчетом дохода. Выберите 1 из Ваших Провинций. Каждый жетон Фермера в этой Провинции приносит в этот ход 1 дополнительное Золото.



КОНЕЦ РАУНДА, ЭПОХИ, ИГРЫ

После завершения Фазы Урожая раунд заканчивается и начинается новый.

- Если это 3-й раунд эпохи, то колода Провинций пуста. Эпоха завершается и проводится Промежуточный Подсчет.
- Если завершилась 2-я эпоха (Новое Царство), то после Промежуточного Подсчета начните Финальный Подсчет.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЕТ

Промежуточный Подсчет проходит в конце каждой эпохи. Получите Победные Очки (ПО) по следующим пунктам:

- **+1, +2, +3 или +4 ПО за каждый изображенный Храм в Ваших Провинциях.** Количество очков за каждый Храм зависит от символа Золота на текущем Тайле Подношений.
- **+1 ПО за каждую Пирамиду в Ваших Провинциях.** Двойные Пирамиды считаются за 2.
- **+3 ПО за каждую Пирамиду в Вашей Провинции, где меньше всего Пирамид.** Если в какой-то Вашей Провинции нет Пирамид, то Вы не получаете очков.
- **+5 ПО за Провинцию с наибольшим количеством Пирамид в обеих частях Нила** (+5 ПО на западе, +5 ПО на востоке). При ничье ПО получает Провинция, в которой больше Камней. Если ничья сохраняется, то все спорящие игроки получают ПО.
- **+3 ПО за каждую желтую карту Почести, если условия выполнены.**

Напоминание: Вы не можете в одной фазе или при подсчете сыграть 2 одинаковых карты Почестей

В конце 1-й эпохи (Старое Царство) уберите все фишки Летописцев и жетоны Фермеров с поля, верните Фермеров в запас. Соберите с поля все карты Провинций и замешайте их в колоду Провинций.

Пирамиды и Камни не убираются из Провинций и остаются на поле. Они больше не находятся под контролем игроков, пока эта Провинция не будет разыграна в следующей Фазе Аукциона.

В конце 2-й эпохи (Новое Царство) сразу начните Финальный Подсчет.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

При Финальном Подсчете игроки открывают свои карты Золота и получают Победные Очки (ПО):

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

В случае ничьи все спорящие игроки получают причитающиеся ПО, но позиции следующих игроков сдвигаются вниз. Например, если 2 игрока спорят за наивысшую сумму, то они оба получают по 6 ПО, а игрок со второй суммой получает только 2 ПО.

Побеждает игрок, получивший больше всех ПО!

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

ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Правила для опытных игроков добавляют тактических действий при выборе Провинций.

В начале игры после замешивания колоды Провинций, раздайте каждому игроку по 3 карты Провинций. Оставшиеся карты верните в коробку, не смотря в них. Игроки не показывают свои карты.

В начале каждой Фазы Аукциона игроки выбирают 1 карту Провинции и открывают их одновременно. Эти карты Провинций доступны в текущем аукционе.

В начале Нового Царства замешайте все карты Провинций, сыгранные в течение Старого Царства, и раздайте их игрокам поровну.

ПРИМЕР НАЧАЛА ИГРЫ

В этом примере игры вчетвером колода Провинций состоит из 12 карт (3 x 4 игрока). Борис – первый игрок.

1. ФАЗА АУКЦИОНА

Борис берет 4 карты из колоды Провинций и кладет их на поле лицом вверх: Thebes, Avaris, Buto и Mendes. Он добавляет 2 карты Почестей лицом вниз в Thebes и 1 – в Buto, как указано в блоке «Немедленный Бонус» этих Провинций.

Борис ставит своего Летописца на карту Thebes на 6 Золота. Саша ставит своего в Buto на 0 Золота. Андрей ставит своего Летописца в Buto на 3 Золота. Алексей размещает Летописца в Mendes на 3 Золота. Ставку Саши в Buto перебили, и он передвигает его в Mendes на 6 Золота. Алексей должен сделать новую ставку – он передвигает Летописца в Avaris на 0 Золота.

Аукцион завершен – на каждой карте Провинции стоит по 1 Летописцу. Игроки оплачивают свои ставки и оставляют фишки Летописцев, обозначая контроль над Провинцией. Борис получает 2 карты Почестей в Thebes, Андрей – 1 карту в Buto. Карты Провинций кладутся в колоду сброса.

2. ФАЗА РЫНКА

Thebes позволяет Борису купить до 2 карт Почестей, что он и делает, заплатив 3 Золота. Он также покупает 3 жетона Фермеров за 6 Золота, которых кладет на ячейки Полей в Thebes. Он покупает 1 Камень за 1 Золота и кладет его в Thebes. Борис потратил 10 Золота, отдав их в запас.

В Провинции Саши нет символов Почестей, поэтому он не может купить карт Почестей. Он покупает 4 жетона Фермеров за 10 Золота и 2 Камня за 3 Золота. Затем он пользуется картой Почести *Архитектор* и меняет 2 Камня в Провинции на 1 Пирамиду. Всего он заплатил 13 Золота.

В Провинции Андрея также нет символов Почести. Он покупает 3 жетона Фермеров за 6 Золота и 3 Камня за 6 Золота, заплатив в сумме 12 Золота. Он заменяет 3 Камня на 1 Пирамиду.

Алексей покупает 1 карту Провинции за 1 Золото, 1 жетон Фермера за 1 Золота и 5 Камней за 15 Золота. Он заплатил в сумме 17 Золота и заменил 3 Камня на 1 Пирамиду. Используя карту Почести *Архитектор*, он меняет 2 оставшихся Камня еще на 1 Пирамиду. Эти 2 Пирамиды он меняет на 1 Двойную Пирамиду.

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Борис открыл 1 карту Золота (5 Золота), Саша – 2 карты (1 +1=2 Золота), Андрей – 2 карты (5+1=6 Золота) и карту Почести *Модификатор Подношения*. Алексей открыл карту *Кражи*.

Величина общего Подношения – 10 (5+2+6-3). Саша использует карту *Модификатора Подношения*, чтобы увеличить общее Подношение на 3 до 13. Тайл Подношения 13>22 кладут в дельту Нила.

Андрей добавил больше всего Золота к Подношению – он получает жетон Первого игрока и 3 Награды: он берет 1 карту Почести и 2 жетона Фермеров, которых кладет на поля в Buto. Подношение Бориса – 2-е по величине, он берет 1 карту Почести и 1 Камень, который кладет в Thebes. Наконец, Саша получает 1 карту Почести. Алексей берет обратно свою карту *Кражи* и крадет из запаса 3 Золота.

4. ФАЗА УРОЖАЯ

Текущий тайл Подношений показывает, что жетоны Фермеров приносят по 3 Золота в этот ход. На тайле нет верблюда, значит Караваны дохода не приносят.

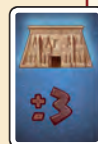
5 Фермеров Андрея приносят ему по 3 Золота – 15 Золота.

Алексей играет карту *Сокровищница*. Он решает не получать доход в своей Провинции, взяв вместо этого 8 Золота.

3 Фермера Бориса приносят ему 9 Золота.

Саша получает 12 Золота за 4 своих Фермеров.

Так заканчивается 1-й раунд. Андрей, как новый Первый игрок, начинает новый раунд, открывая 4 новых карты Провинции.



УКАЗАТЕЛЬ КАРТ ПОЧЕСТЕЙ

Примечание: Карту Почести можно сбросить и получить 1 Золото.

1. ФАЗА АУКЦИОНА



Защита (x2)

Сыграйте в свой ход в Фазу Аукциона. До конца Фазы игроки не могут перебить Вашу ставку в любой Провинции, если только не разместят своего Летописца как минимум на 2 ячейки ставки, дальше Вашей.

Подкуп (x2)

Сыграйте в свой ход в Фазу Аукциона, если Вашу ставку на карте Провинции перебили. Вы можете сделать новую ставку в той же Провинции.



2. ФАЗА РЫНКА



Архитектор (x8)

Можете построить Пирамиду из 2 Камней вместо 3.

Бесплатный Фермер (x5)

Бесплатно положите жетон Фермера из запаса в Вашу Провинцию. Жетон *Бесплатного Фермера* не кладется на ячейку Поля. Его можно положить в Провинцию, где нет ячеек Полей.



3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ



Модификатор Подношения (x4)

Разыграйте эту карту как часть своего Подношения. После открытия всех Подношений в порядке очереди Вы можете увеличить или уменьшить на 3 общее Подношение. Это изменение не влияет на величину Вашего личного Подношения.

Кража (x5): Карта *Кражи* – это не карта Почести, ее нельзя обменять на 1 Золото. Вы можете разыграть ее как свое Подношение, чтобы стащить 3 Золота из запаса. Вы начинаете игру с 1 картой *Кражи*, и она возвращается Вам в руку в конце Фазы Подношения, если Вы ее разыграли.



4. ФАЗА УРОЖАЯ



Большой Урожай (x5)

Выберите Провинцию под Вашим контролем. Каждый жетон Фермера в этой Провинции приносит на 1 Золото больше в эту Фазу Урожая.

Сокровищница (x3)

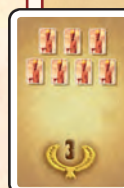
Выберите Вашу Провинцию. Эта Провинция в этот раунд не приносит дохода. Вместо этого Вы получаете 8 Золота из запаса.



ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЕТ

- +1, +2, +3 или +4 ПО за каждый Храм в Вашей Провинции в зависимости от величины Золота на текущем тайле Подношений.
- +1 ПО за каждую Пирамиду в Вашей Провинции.
- +3 ПО за каждую Пирамиду в Вашей Провинции, где меньше всего Пирамид.
- +5 ПО, если у Вас есть Провинция с наибольшим числом Пирамид на одной из сторон Нила. В случае ничьи сравнивается количество Камней. Каждая часть Нила – западная и восточная – считаются отдельно.
- +3 ПО за каждую выполненную желтую карту Почестей.

КАРТЫ ПОЧЕСТЕЙ, ПРИНОСЯЩИЕ ОЧКИ ПРИ ПРОМЕЖУТОЧНОМ ПОДСЧЕТЕ



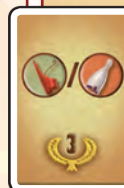
Главный Летописец (x2)

+3 ПО если в Ваших Провинциях 7 и более символов Почестей (Немедленных и/или Постоянных)



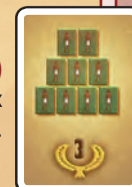
Западный или Восточный Берег (x2)

+3 ПО, если все Ваши провинции на одной стороне Нила.



Верхний или Нижний Египет (x2)

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



Главный Фермер (x2)

+3 ПО если в Ваших Провинциях как минимум 9 жетонов Фермеров.



Нил или граница (x2)

+3 ПО, если все Ваши Провинции лежат по Нилу или ни одна из них не рядом с Нилом.

Сбросьте эти карты, после получения за них очков. Вы можете получить очки за несколько карт Почестей в течение каждого промежуточного подсчета. Но нельзя получить очки за несколько копий одной и той же карты.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

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

В случае ничьи все спорящие игроки получают ПО, но позиции следующих игроков сдвигаются вниз.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

- Разместите поле и компоненты на столе.
- Игроки выбирают цвет, ставят маркер победных очков рядом с треком очков и получают 3 фишки Летописцев своего цвета.
- Дайте каждому игроку 20 Золота, 1 карту **Кражи** и 1 карту Почестей **Архитектор**. Оставшиеся карты **Кражи**, фишки Летописцев и маркеры очков уберите в коробку.
- Сформируйте колоды Провинций и Почестей, перемешайте их по отдельности, положите лицом вниз на поле. Колода Провинций состоит из 3 карт Провинций на игрока – остальные карты Провинций возвращаются в коробку.
- Определите Первого игрока и дайте ему жетон Первого игрока. Все действия начинаются с него и продолжаются по часовой стрелке.

1 игра = 2 эпохи: Старое Царство и Новое Царство

1 эпоха = 3 раунда + Промежуточный подсчет

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

СТРУКТУРА ЭПОХИ

Эпоха состоит из 3 раундов. В конце 3-го раунда выполните Промежуточный подсчет.

Раунд разделен на 4 фазы, выполняемые в следующем порядке:

I. ФАЗА АУКЦИОНА

Возьмите по 1 карте Провинции на игрока и выложите их на поле.

- Начиная с Первого игрока, сделайте ставку, размещая своего Летописца на пустую ячейку ставки на любой карте Провинции. Если делаете ставку в Провинции, на которой стоит фишка другого игрока, Вы должны сделать ставку выше. В следующий свой ход Вы пасуете (если Ваша ставка самая высокая в Провинции) или переставляете Летописца, делая ставку в другой Провинции, если Ваша ставка была перебита.
- Аукцион заканчивается, как только на каждой карте Провинции будет по 1 Летописцу. Заплатите Золото в запас, равное Вашей ставке. Фишку Летописца оставьте на поле, чтобы показать, что Вы контролируете Провинцию. Далее получите Немедленный Бонус из коричневого блока в Вашей новой Провинции.

2. ФАЗА РЫНКА

Начиная с Первого игрока, Вы можете купить следующие компоненты из запаса по цене, указанной на поле:

- 0-4 карты Почестей, но не более максимального числа символов Почестей в какой-либо из Ваших Провинций
- Фермеров; не более числа открытых ячеек Полей в Ваших Провинциях
- Любое количество Камней

Когда в Провинции лежит 3 и более Камней, замените 3 из этих Камней на 1 Пирамиду (или Двойную Пирамиду, если в этой Провинции уже есть обычная Пирамида).

3. ФАЗА ПОДНОШЕНИЙ

Игроки одновременно открывают свои Подношения Амону-Ра.

- Игрок с наибольшим подношением становится Первым Игроком.
- Положите соответствующий тайл Подношений на ячейку дельты Нила (на основе общего значения всех Подношений).
- Игроки получают Награды из запаса за свои личные подношения: 3, 2 и 1 карту Почестей, жетоны Фермеров и/или Камни (в любом сочетании) за 1-е, 2-е и остальные по величине подношения.

Примечание: Если Вы сыграли карту **Кражи** как свое Подношение, Вы не получаете Награду, но берете 3 Золота из запаса.



5. УРОЖАЙ И ДОХОД

- Каждый Фермер = Золото, указанное на текущем тайле Подношения
- Караваны = Золото, указанное в Провинции над верблюдом, если на текущем тайле Подношений есть верблюд
- Золотые Копи = Золото, указанное в Провинции

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА, ЭПОХИ, ИГРЫ

Каждая эпоха длится 3 раунда. Достигнув конца эпохи, выполните Промежуточный Подсчет.

После Промежуточного Подсчета в конце Старого Царства уберите фишки Летописцев и жетоны Фермеров с поля и перемешайте колоду Провинций. Пирамиды и Камни остаются на поле, но все Провинции теперь не находятся под чьим-либо контролем.

После Промежуточного Подсчета в конце Нового Царства выполните Финальный Подсчет. После Финального Подсчета игра завершается. Игрок с наибольшей суммой очков побеждает.



CREDITS

Game Designer: Reiner Knizia

© Dr. Reiner Knizia, 2016. All rights Reserved.

Graphic Design & Artwork: ©2016 SUPERMEEPLE.

Artist: Kevin Le Moigne

Writing and editing the rules: Guillaume Gille-Naves and Bernard Philippon

Art Direction: Igor Polouchine

Development & Layout: ORIGAMES



Thanks to all the testers that helped us on this project, as well as our family and friends for their support. A special thank-you to William and Igor from Origames for their valuable assistance. For their help in testing and rule writing, the author and publisher thank Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, and Schorsch. We offer special thanks to Markus Welbourne for his cooperation in the development of the game and to Dieter Hornung for his efforts to optimize the game.

Used under license by Tasty Minstrel Games LLC

Jeu en anglais. Importé au Canada par TMG.

SUPERMEEPLE and its logo are registered trademarks of SUPER MEEPLE.

TMG logo is a trademark of Tasty Minstrel Games LLC

Manufactured in China.

