

TEKHENU

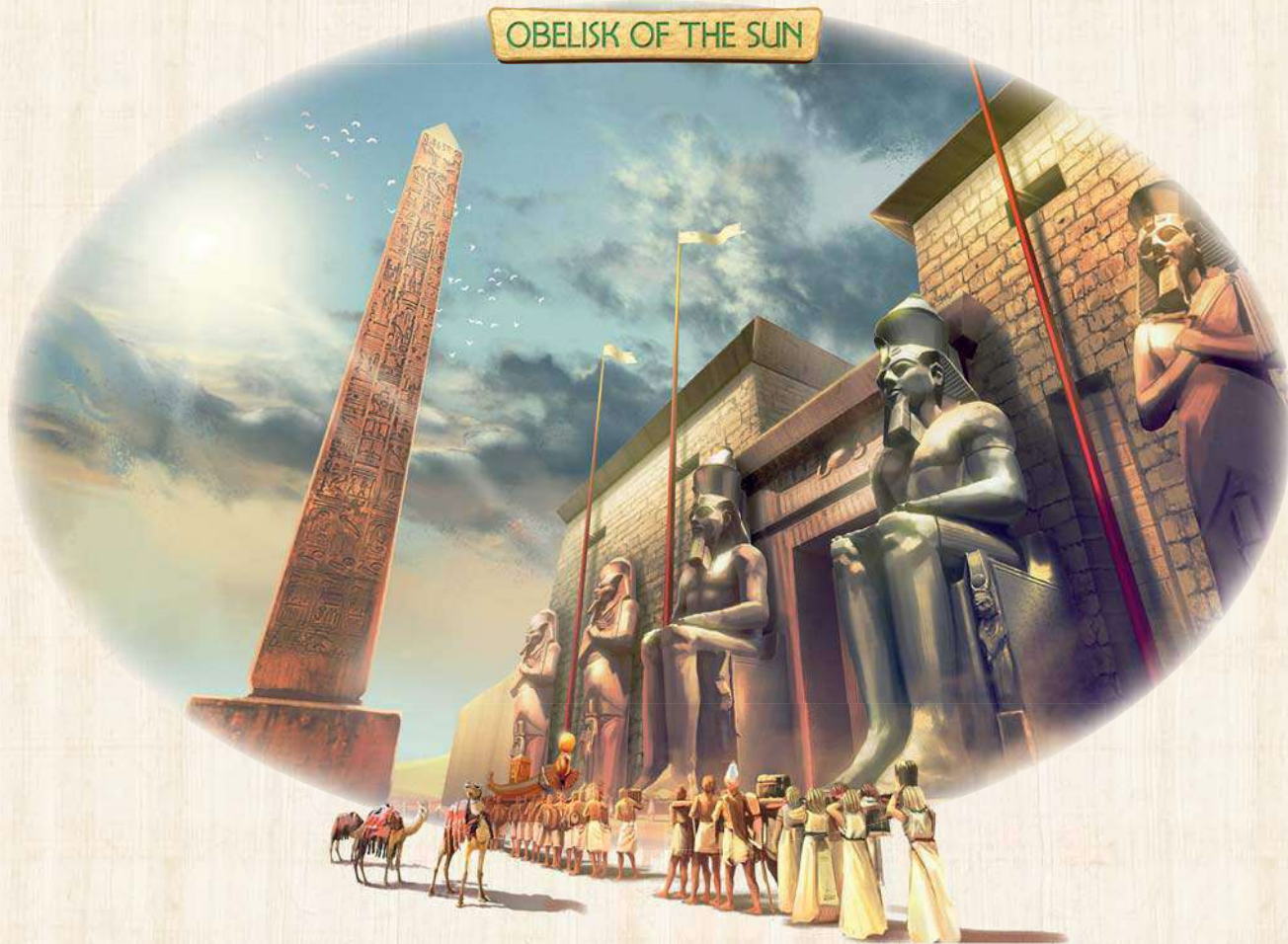
OBELISK OF THE SUN

RULEBOOK



ТЕКНЕНУ

OBELISK OF THE SUN



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА С ДРАФТОМ КУБИКОВ ОТ ДАНИЕЛЕ ТАШИНИ И ДАВИДА ТУРЦИ

В игре «Техену. Обелиск Солнца» участники выступают в роли влиятельных господ в Древнем Египте. Они строят храм Амон-Ра и область, которая впоследствии станет храмовым комплексом Ипет-сут.

В свой ход игрок выбирает один из кубиков, находящихся у подножия обелиска, и может выполнить действие определённого бога, зависящее от местонахождения кубика, произвести ресурсы, соответствующие цвету кубика, или поменять с помощью пира кубик или действие.

По мере того, как тень от обелиска меняет своё положение, кубики разных цветов становятся чистыми, порченными или запретными. От этого зависит, на какой чаше весов окажется кубик, когда настанет время суда Маат.

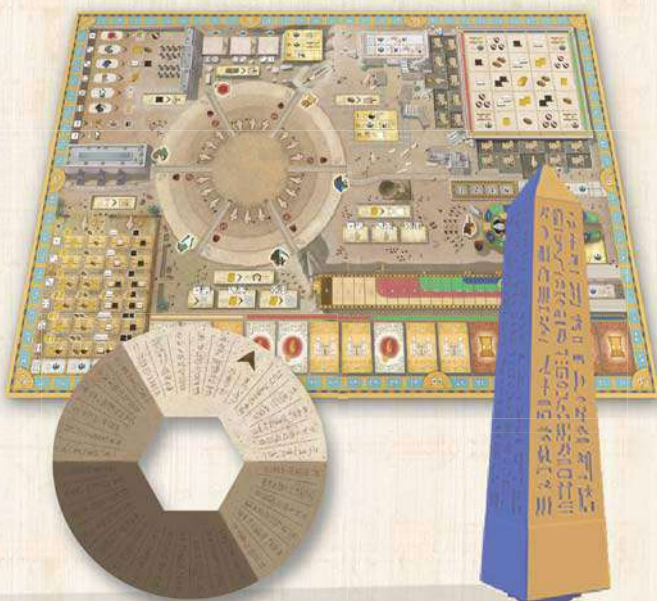
В игре будут 4 фазы Маат и 2 фазы подсчёта очков. В фазе Маат по балансу на чашах весов определяется порядок хода и игроки теряют очки за избыток порчи. В фазе подсчёта игроки оплачивают построенные здания и получают победные очки за выполненные действия богов.



КОМПОНЕНТЫ

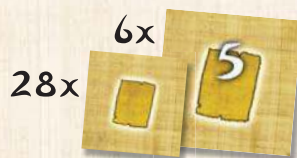
ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ОБЕЛИСК

ИГРОВОЕ ПОЛЕ, КОЛЕСО ОБЕЛИСКА
И САМ ОБЕЛИСК

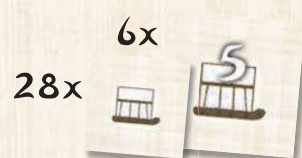


ЖЕТОНЫ

РЕСУРСЫ



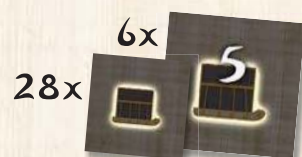
Папирус (жёлтый)



Известняк (белый)



Хлеб (коричневый)



Гранит (чёрный)



Золото

21 ЖЕТОН ПИСАРЯ

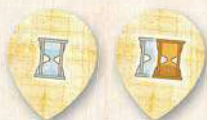


16 ЖЕТОНОВ ВЕРЫ



МАРКЕРЫ И ЖЕТОНЫ

2 МАРКЕРА ПОДСЧЁТА



6 БОНУСНЫХ ЖЕТОНОВ ГОРА



27 ЖЕТОНОВ КОЛОНН



КУБИКИ

26 КУБИКОВ

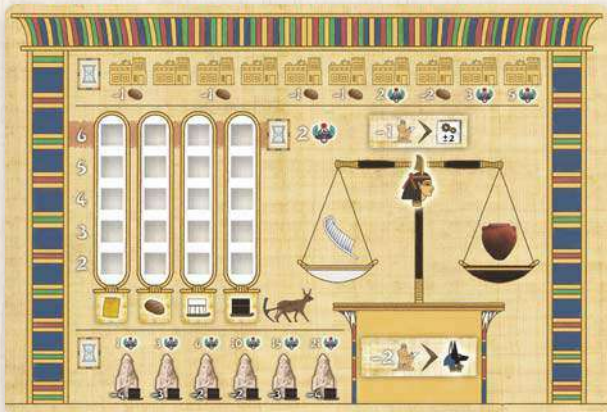


МЕШОЧЕК ДЛЯ КУБИКОВ

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

По 1 для каждого



ПАМЯТКА

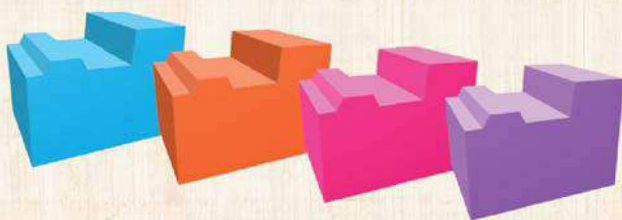
По 1 для каждого



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

ЗДАНИЯ

По 10 на игрока



КОЛОННЫ

По 8 на игрока



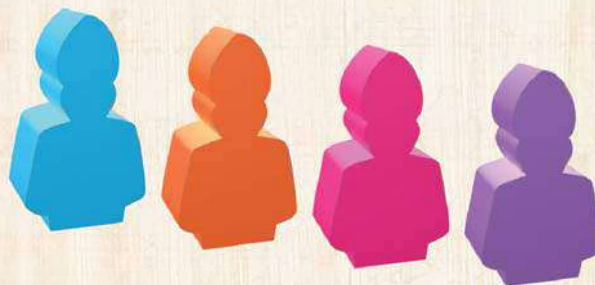
МАРКЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА

По 4 на игрока



СТАТУИ

По 6 на игрока



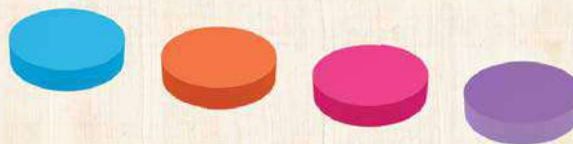
МАРКЕР МААТ

По 1 на игрока



МАРКЕР ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

По 1 на игрока



МАРКЕР НАСЕЛЕНИЯ

По 1 на игрока



МАРКЕР СЧАСТЬЯ

По 1 на игрока



КАРТЫ

88 карт



24 КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЯ



24 КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



24 КАРТЫ ЗАКОНОВ



12 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ

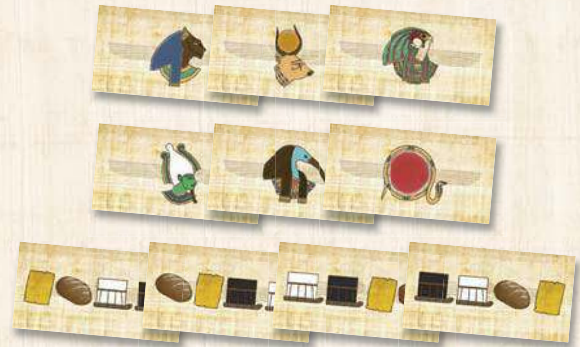


4 КАРТЫ СУДЬБЫ



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

10 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ БОТАНХАМОНА



ЖЕТОН ДЕБЕНА

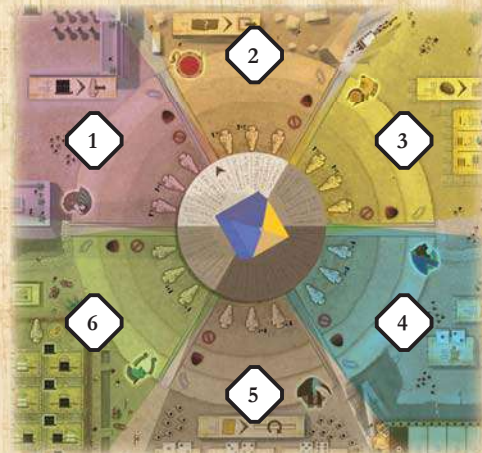


ЖЕТОН ПРОГРЕССА



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 место на игровом поле и установите обелиск, закрепив его в отверстиях на колесе и на игровом поле. Оставьте колесо обелиска в произвольном положении (убедитесь только, что его сектора находятся ровно напротив областей действий).



2. Найдите на колесе обелиска стрелку. Положите жетон подсчёта (иконка с монеткой) через 4 сектора от неё (по часовой стрелке), а жетон подсчёта (иконка с монеткой) — ещё через 4 сектора от первого жетона (также по часовой стрелке), т. е. в 2 секторах от стрелки на колесе.



3. Перемешайте жетоны колонн и положите их лицевой стороной вниз около поля (рядом с областью действия Ра). Возьмите 3 жетона и выложите их в открытую в 3 ячейки, связанные с действием Ра.



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

Примечание. Первые партии вы можете сыграть с бонусами, напечатанными на игровом поле. В этом случае уберите бонусные жетоны Гора в коробку.

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






- 2 ячейки для статуй над цехами и карьерами в области действия Осириса;
- слева от второго ряда в области действия Осириса.



7. Приготовьте 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. Не глядя вытяните из мешочка по 3 кубика для каждого сектора, окружающего колесо обелиска, бросьте их и положите в соответствующий сектор. Разложите кубики внутри каждого сектора в нужные ряды в зависимости от того, какой этот кубик: чистый , порченный  или запретный . (См. «Ключевое понятие № 1: чистые, порченные и запретные кубики» на с. 9.)



9. Каждый игрок получает планшет и все компоненты выбранного им цвета. После этого каждый участник должен сделать следующее:

- А. Расставить 10 зданий по ячейкам для зданий в верхней части своего планшета.
- Б. Расставить 6 статуй по ячейкам для статуй в нижней части своего планшета.
- В. Положить по 1 маркеру производства на клетку «2» на каждой из 4 шкал производства на своём планшете.



Г. Поставить 8 колонн рядом со своим планшетом.

Д. Положить маркер Маат рядом со своим планшетом.

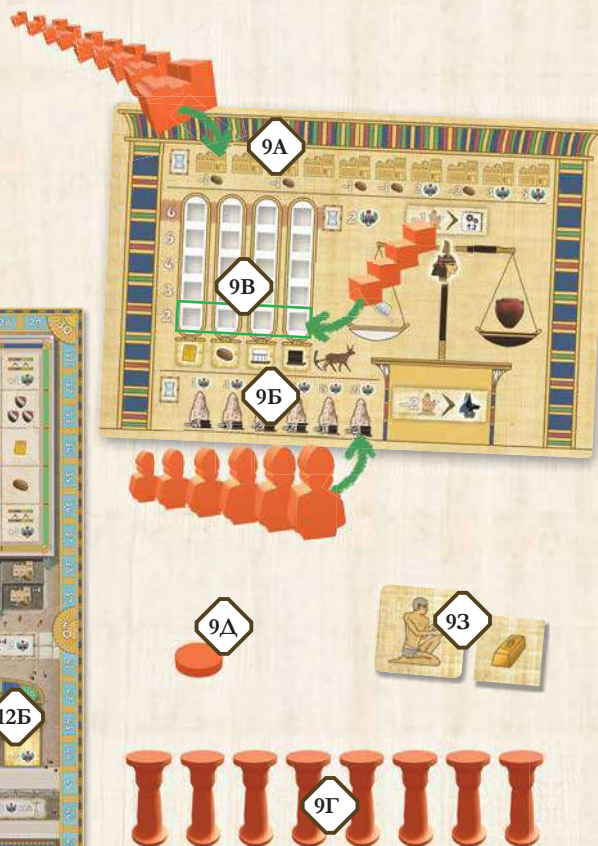
Е. Положить маркер победных очков на клетку «10» на шкале победных очков.

Ж. Положить маркер счастья на клетку «2», а маркер населения — на клетку «5» на гражданской шкале.







Примечание. Начальные клетки обозначены соответственно символами  и . Счастье и население отмечаются на одной шкале.

З. Взять 1 золото и 1 жетон писаря.






10. (В соло-игре и при игре вдвоём уберите в коробку карту технологии T16 и карту закона D20.) По отдельности перемешайте все колоды карт (благословения, технологий и законов) и положите каждую из них рядом с игровым полем. Сформируйте рынок карт следующим образом:

А. В первой секции, расположенной под линией , должно быть 2 карты благословения  и 1 карта технологии . Положите эти карты в открытую.



Б. В следующей секции, расположенной под линией , должно быть 2 карты благословения и 2 карты технологий. Положите эти карты в открытую.



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

11. Сдайте игрокам по 2 карты законов . Каждый игрок выбирает одну из них, а другую сбрасывает под низ соответствующей колоды.

Примечание. Не показывайте карты законов другим игрокам. Свои карты законов 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. Положите их в открытую так, чтобы их было видно всем игрокам. Также положите рядом с ними 4 карты судьбы .



Примечание. С помощью начальных карт определяются ресурсы, с которыми игроки начнут партию, а также порядок хода в первом раунде.

А. Проведите драфт начальных карт:

- Любым удобным способом выберите первого игрока.
- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник берёт себе 1 начальную карту.
- Когда все игроки возьмут по 1 начальной карте, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый участник берёт себе ещё 1 начальную карту.

Примечание. С этого момента уже неважно, кто был ранее выбран первым игроком.

Б. Определите очерёдность хода:

- Каждый игрок складывает значения, указанные на выбранных им начальных картах.
- Расставьте маркеры Маат всех игроков на шкале очерёдности хода в порядке **убывания** в зависимости от суммы значений (маркер игрока с наибольшей суммой ставится первым). В случае ничьей раньше выставляется маркер претендента с наибольшим значением на одной из его начальных карт.

В. Игроки получают начальные ресурсы:

- В только что определённой очерёдности хода каждый игрок выбирает 1 из доступных карт судьбы.
- Все игроки получают всё, что изображено на выбранных ими картах судьбы и начальных картах.



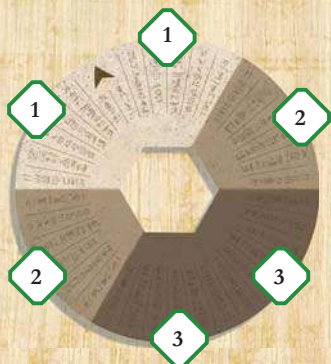
- Каждый игрок кладёт карту судьбы лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Число анха, изображённое на ней, будет важно позднее (см. «Фаза Маат» на с. 11).
- Уберите все начальные карты в коробку. В этой партии они больше не понадобятся.




13. Теперь вы готовы начинать игру!

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 1

ЧИСТЫЕ, ПОРЧЕННЫЕ 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 отбрасывает тень обелиск в определённый момент времени. По ходу игры тень будет перемещаться, и сектора, оказывающиеся солнечными, затенёнными и тёмными, будут меняться.



Кубики бывают 5 цветов: белые, чёрные, жёлтые, коричневые и серые. В зависимости от цвета кубика и положения тени обелиска кубик считается чистым , порченным  или запретным .

					
Солнечный	чистый 	порченный 	запретный 	запретный 	порченный 
Затенённый	порченный 	чистый 	порченный 	чистый 	порченный 
Тёмный	запретный 	запретный 	чистый 	порченный 	порченный 

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

Белые кубики являются чистыми в солнечных секторах, порченными в затенённых и запретными в тёмных.

Пример 1.



Чёрные кубики являются чистыми в тёмных секторах, порченными в затенённых и запретными в солнечных.

Пример 2.



Жёлтые и коричневые кубики являются чистыми в затенённых секторах.

Жёлтые кубики являются порченными в солнечных секторах и запретными в тёмных.

Коричневые кубики являются порченными в тёмных секторах и запретными в солнечных.

Пример 3.



Серые кубики всегда являются порченными. Они не бывают ни чистыми, ни запретными.

Примечание. Никакие кубики не бывают запретными в затенённых секторах.

Пример 4.



ХОД ИГРЫ

Партия в «Гехену» длится 16 раундов, отыгрываемых по следующей схеме:

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 очередности хода. После каждых 2 раундов тень от обелиска меняет своё положение (в результате поворота колеса обелиска). После каждых 2 поворотов наступает фаза Маат, в которой людские поступки оцениваются с помощью пера истины и игроки получают вознаграждение либо несут наказание. После каждых 2 фаз Маат происходит подсчёт очков. После второго подсчёта очков игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки по своим картам законов.

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 очередности хода.









В свой ход вы должны взять 1 кубик из любого сектора, окружающего колесо обелиска. Однако вы можете брать только чистые и порченые кубики. Запретные кубики брать нельзя.

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



После этого вы должны выполнить действие, свойство которого зависит 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 зависимости от цвета взятого кубика.

Примечание. Нельзя использовать серые кубики для производства ресурсов.

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

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ...

Если вы последний на шкале очередности хода:

Если на игровом поле ровно 2 или ровно 4 ваших кубика, немедленно поверните колесо (см. «Поворот» на с. 11).

В противном случае начните новый раунд.

Если вы не последний на шкале очередности хода:




Ход переходит к следующему игроку.

ПОВОРОТ

После **каждых 2 раундов** тень от обелиска меняет своё положение (в результате поворота колеса обелиска).

Поворот выполняется после **каждых 2 раундов**, когда на планшете каждого игрока находится **ровно 2 или ровно 4 кубика**.

Выполняйте поворот по следующим правилам:

1. Поверните колесо обелиска на 1 сектор по часовой стрелке. Этим символизируется изменение положения тени от обелиска из-за движения Солнца.
2. **Если на планшете каждого игрока находится 4 кубика**, немедленно переходите к фазе Маат (см. «Фаза Маат» справа).
3. Вытяните из мешочка столько кубиков, сколько игроков участвует в партии, для каждого из двух **затенённых** секторов, окружающих колесо обелиска (в его новом положении). Бросьте вытянутые кубики и разложите их в эти сектора.
4. Убедитесь, что каждый кубик на колесе обелиска лежит в нужном ряду в зависимости от того, какой этот кубик: чистый , порченный  или запретный . При необходимости переложите кубики в нужные ряды. (См. «Ключевое понятие № 1: чистые, порченные 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 вознаграждение либо несут наказание.

Фаза Маат наступает после **каждых 2 поворотов**, когда на планшетах всех игроков находится **ровно по 4 кубика**.

Отыгрывайте фазу Маат в следующем порядке:

1. Каждый игрок определяет **баланс** на своих чашах весов: все, что находится на левой чаше (чистота ) , считается положительным; всё, что находится на правой чаше (порча ), — 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 **-6**.

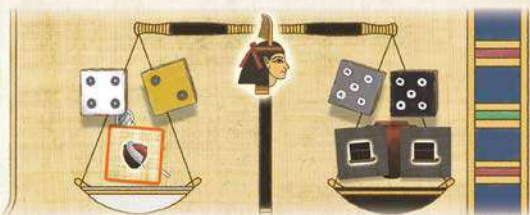


2. Чтобы устранить **дисбаланс** между чистотой и порчей, игроки могут положить любое число своих жетонов веры на левую или правую чашу весов.

А. Каждый жетон веры считается 1 положительным или 1 отрицательным очком (в зависимости от чаши весов, на которую он был помещён).

Пример 7.

Теперь баланс стал равен -5.



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



4. Все игроки, имеющие отрицательный баланс, 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
-9 и менее	-3

Игроки с нулевым или положительным балансом не теряют победных очков.

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

5. Игроки расставляют свои маркеры Маат на шкале очередности хода в порядке **возрастания** их балансов по модулю. Игрок с идеальным балансом (0) становится первым на шкале очередности хода, за ним следуют игроки с балансом ± 1 , ± 2 и т. д. В случае ничьей претендент с наибольшим **числом анха** ☩ , указанным на его карте судьбы, ставит свой маркер раньше.

Примечание. Балансы 1 и -1 считаются равными. В таком случае всё решает число анха.

6. Если стрелка на колесе обелиска указывает на маркер подсчёта с наименьшим числом символов песочных часов, лежащий на игровом поле, немедленно переходите к подсчёту очков (см. «Подсчёт очков» далее).

7. Заберите все кубики с планшетов игроков и сложите их в мешочек. Верните в общий запас все избыточно произведённые ресурсы и жетоны веры, находящиеся на планшетах игроков. Все неиспользованные игроками жетоны веры также возвращаются в общий запас — их нельзя оставлять на будущее.
8. Положите все карты судьбы в центре стола. В новом порядке очередности хода каждый игрок берёт 1 из доступных карт судьбы и получает указанный на ней бонус. (По выбранной карте также будет определяться число анха ☩ в следующей фазе Маат.)
9. Перейдите к шагу 3 в разделе «Поворот» на с. 11.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После каждых 2 фаз Маат происходит подсчёт очков. После второго подсчёта очков игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки по своим картам законов.

Подсчёт очков происходит после каждой второй фазы Маат. В качестве напоминания о том, когда произойдёт подсчёт очков, на колесе обелиска лежат маркеры подсчёта.

Проведите подсчёт очков в следующем порядке:

1. Подсчитайте, сколькими зданиями и статуями владеет каждый игрок в каждом из 4 ресурсных районов в области действия Осириса (папирус, хлеб, известняк, гранит). Игрок с наибольшим числом зданий и статуй в районе получает 3 победных очка. В случае ничьей очки получает претендент, чьё здание или статуя находится выше.

Примечание. Статуи считаются сразу в двух районах.

2. **Каждый игрок** получает победные очки за **храмовый комплекс**:
- А. Каждое здание и статуя рядом с храмовым комплексом приносит 1 победное очко.
- Б. Каждая колонна в храмовом комплексе приносит 1 победное очко за каждое здание и каждую статую, находящиеся в том же ряду и столбце и принадлежащие этому игроку.

Пример 8.

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



Пример 9.

Оранжевый игрок получает всего 1 победное очко за своё здание. Обратите внимание, что ни одна из его колонн не находится в одном ряду или столбце с его зданием. Таким образом, он не получает дополнительных победных очков.



3. Каждый игрок получает 1, 3, 6, 10, 15 или 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5 или 6 своих **статуй** соответственно.

4. Каждый игрок получает 3 победных очка за каждый символ ▲, пройденный **маркером счастья** на его гражданской шкале.

Примечание. Символы ▲, указанные на шкале, не суммируются. Игрок получает победные очки только по максимальному числу достигнутых символов. Иными словами, игрок получает 3, 6, 9, 12 или 15 победных очков за прохождение своим **маркером счастья** соответственно 9, 13, 16, 19 или 21 клетки на гражданской шкале.

5. Каждый игрок получает по 2 победных очка за каждый маркер производства, находящийся на самой верхней клетке («б») его **шкалы производства**.

6. Каждый игрок получает сумму **победных очков**, видимую в **ряду зданий** на его планшете.

7. И наконец, каждый игрок должен оплатить хлебом стоимость, видимую в **ряду зданий** на его планшете. За каждый хлеб, который он не может или не хочет отдать, он теряет **3 победных очка**.

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

ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ...

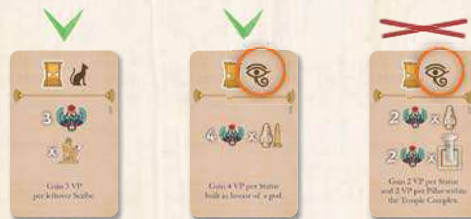
Уберите маркер подсчёта с игрового поля.

Если это был второй (заключительный) подсчёт очков:

1. Каждый игрок открывает свои **карты законов** (включая ту, что выбрал в начале игры). Игрок может получить победные очки **максимум за 3 закона**, но не более чем за **1 закон каждого типа**, изображённого на карте. (Подробное описание карт законов см. в приложении на с. 28—29.)

Пример 10.

Игрок получает победные очки по левой и средней картам законов. На правой карте закона изображён такой же символ, что и на средней, поэтому за неё победные очки игрок не получает.



2. Игрок, чей маркер **Маат первый** на шкале очередности хода, получает 3 победных очка. При игре **втроём или вчетвером** игрок, чей маркер **Маат второй** на шкале очередности хода, получает 2 победных очка.

Игра закончена!

Игрок с наибольшим числом победных очков одерживает победу. В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим числом жетонов писарей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, чей маркер Маат находится раньше на шкале очередности хода.

В противном случае:

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

ДЕЙСТВИЯ

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 2

ПИСАРИ

В свой ход, забирая кубик из сектора, окружающего колесо обелиска, вы можете воспользоваться одним или несколькими жетонами писаря, чтобы изменить свойства выбранного кубика. Жетоны писарей можно использовать двумя способами:

- Отдать 1 или несколько жетонов писарей, чтобы поменять значение на выбранном кубике. Каждый жетон писаря в таком случае меняет значение на кубике на ± 1 или ± 2 .

Примечание. Значение на кубике не может стать меньше 1 или больше 6. Значения 1 и 6 не «защелкены». Одним жетоном писаря нельзя поменять значение 6 на 1 или наоборот.

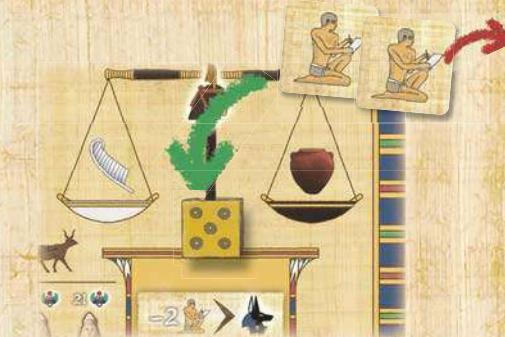
Пример 11.



- Отдать 2 жетона писарей и выполнить **действие Анубиса**. Выполняя действие Анубиса, вы можете взять любой кубик из сектора, окружающего колесо обелиска (да-да, любой кубик — даже запретный — откуда угодно), и использовать его для выполнения любого действия (да-да, любого действия, в том числе действия любого бога или любого действия производства ресурсов) независимо от цвета кубика и от того, из какого сектора вы его взяли. При выполнении действия Анубиса важно лишь значение на кубике.

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

Пример 12.



Имея достаточно жетонов писарей, вы можете совмещать оба способа их использования. К примеру, вы можете отдать 3 жетона писарей, чтобы и выполнить действие Анубиса, и изменить значение на кубике.

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 3

ОПЛАТА СТОИМОСТИ РЕСУРСАМИ

Жетоны писарей и жетоны веры не считаются ресурсами.

Золото можно использовать вместо любого другого ресурса (папируса, хлеба, известняка или гранита).

Нельзя выполнять действие, требующее оплаты стоимости ресурсами, которых у вас нет. В этом случае вы обязаны выполнить другое действие (возможно, вам также придется выбрать другой кубик).

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ № 4

ОГРАНИЧЕНИЕ ЧИСЛА 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 такого типа.

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



ДЕЙСТВИЕ БОГА — ГОР



Действие Гора позволяет **построить 1 статую**. Стоимость статуи (в граните) указана под каждым местом для статуи на вашем планшете.



Примечание. Вы должны строить статуи слева направо.

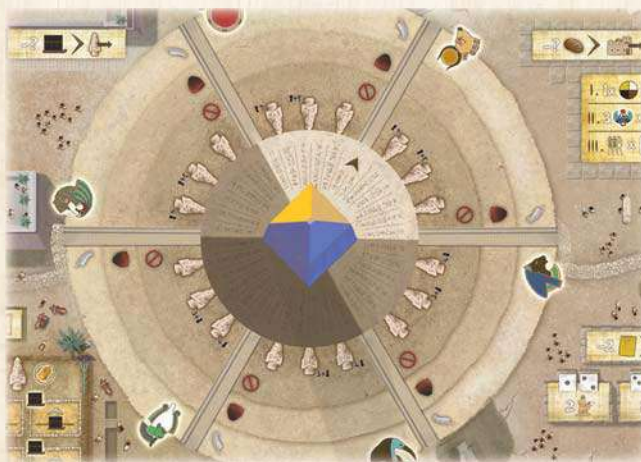
Выберите, как построить статую: в честь одного из богов или для людей.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАТУИ В ЧЕСТЬ БОГА

Построив статую в честь одного из богов, вы будете вознаграждены, когда соперники будут выполнять его действие.

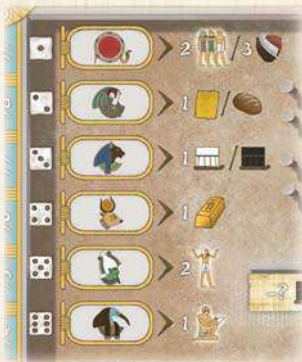


Вокруг колеса обелиска расположены 18 ячеек для статуй — по 3 ячейки для каждого из 6 египетских богов.



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

Значение на выбранном кубике означает, в честь какого бога вы можете построить статую: смотрите на бонусный жетон Гора, лежащий напротив соответствующего значения среди ячеек в области действия Гора.



Найдите область действия, связанную с этим богом. Оплатив гранитом требуемую стоимость, возьмите крайнюю левую статую с вашего планшета и поставьте её в пустую ячейку для 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.

На выбранном вами кубике **1** значение 4, что соответствует Хатхор **2**. Оплатив гранитом требуемую стоимость **3**, вы ставите статую в ячейку в области действия Хатхор **4**. Теперь, когда другой игрок будет выполнять действие Хатхор, вы будете получать золото из общего запаса **2**.



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

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

Примечание. Строительство второй статуи в честь того же бога не приносит никаких дополнительных бонусов.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАТУИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Построив статую для людей, вы будете получать выгоду при подсчёте очков вместо бонусов от действий.



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



Оплатив гранитом требуемую стоимость, возьмите **крайнюю левую** статую с вашего планшета и поставьте её в пустую ячейку для статуи в этой области. Заберите золото, которое было выложено в эту ячейку при подготовке к игре.

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

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

ДЕЙСТВИЕ БОГА — РА



Действие Ра позволяет вам **возвести 1 колонну** в храмовом комплексе. Стоимость колонны указана на жетоне колонны, служащем её основой.



Значение на выбранном кубике означает, какой жетон вы можете использовать в качестве основы для колонны: смотрите на соответствующее значение среди ячеек, связанных с действием Ра (5 или 6 — крайний левый жетон, 3 или 4 — средний жетон, 1 или 2 — крайний правый жетон).



Оплатив требуемую стоимость (изображённую на жетоне колонны), положите жетон в любую пустую ячейку в храмовом комплексе. Перед тем как положить жетон, вы можете поворачивать его в любом направлении. После этого выполните следующее:

1. Получите 1 победное очко за каждое здание (но не статую), находящееся в том же ряду и столбце и принадлежащее любому игроку.
2. Получите 1 победное очко за каждый цвет стороны на жетоне колонны, совпадающий с цветом стороны на соседнем жетоне колонны или с цветом внешнего края храмового комплекса.

Примечание. Размещая жетон колонны в 1 из 4 угловых ячеек храмового комплекса, получаете 2 победных очка (а не 1) за каждое совпадение цвета.

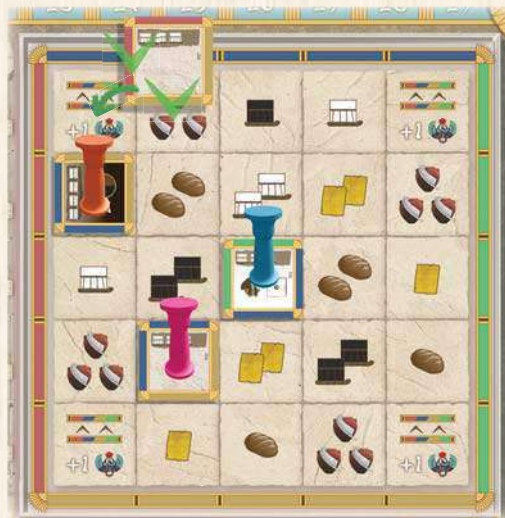
3. Получите награду, изображённую в той ячейке, куда вы выложили жетон колонны.
4. Получите 1, 2 или 3 победных очка в зависимости от ячейки, связанной с действием Ра, из которой вы взяли жетон колонны.
5. Если фон жетона колонны (солнечный, затенённый или тёмный) соответствует фону сектора колеса обелиска,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



6. Возьмите колонну из личного запаса и поставьте её на жетон колонны, чтобы обозначить её принадлежность. Это будет важно при выполнении действия Хатхор и во время подсчёта 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.

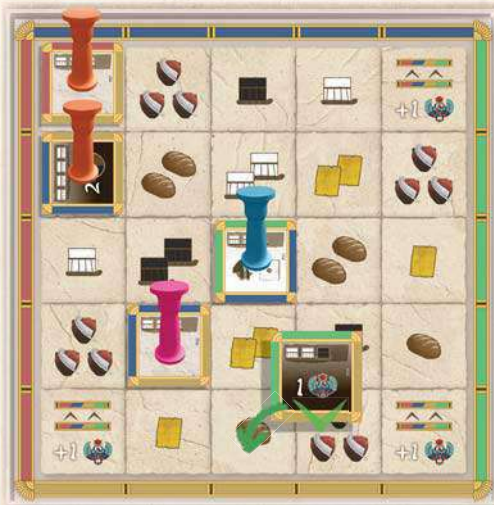
Пример 14.

Возведя колонну в углу храмового комплекса, вы получаете удвоенные победные очки 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

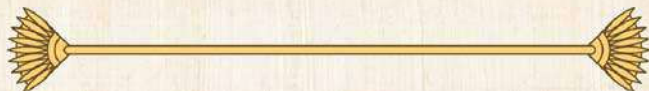


Действие Хатхор позволяет вам **построить 1 здание** рядом с храмовым комплексом. Стоимость здания составляет от 2 до 4 хлеба, в зависимости от выбранной ячейки. Значение на кубике, взятом для выполнения действия Хатхор, не влияет на то, где вы можете построить здание (но влияет на другой аспект действия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

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



Примечание. Игнорируйте в этот момент символы хлеба и победных очков, которые видны в ряду зданий на вашем планшете. Они важны только при подсчёте очков и не влияют на действие Хатхор.



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


Для каждой ячейки в храмовом комплексе, находящейся в том же ряду или столбце, что и только что построенное здание, выполните следующее:


1. Если в ячейке находится одна из ваших колонн, получите 3 победных очка.
2. Если ячейка пуста, получите ровно 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.
3. Продвиньте свой маркер населения вперёд на число клеток, равное значению на кубике, который вы взяли для выполнения действия Хатхор.

ПУСТЫЕ СЕКЦИИ НА РЫНКЕ КАРТ

При подготовке к игре 2 секции рынка карт остались пустыми.



В первый раз, когда маркер населения любого игрока достигает клетки «9» (любым образом), выложите в открытую следующие карты в *третью* секцию рынка (расположенную под линией ): 1 карту благословения, 2 карты технологий и 1 карту закона.

В первый раз, когда маркер населения любого игрока достигает клетки «13» (любым образом), выложите в открытую следующие карты в *четвёртую* секцию рынка (расположенную под линией ): 1 карту благословения, 1 карту технологий и 2 карты законов.

ДЕЙСТВИЕ БОГА — БАСТЕТ



Действие Бастет позволяет вам устроить праздник, чтобы **повысить уровень счастья** у вашего населения.

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

Примечание. *Маркер счастья не может обогнать маркер населения. Любой избыток счастья попросту сгорает.*

Пример 16.

Для выполнения действия Бастет вы взяли серый кубик со значением 6. Вы передвигаете свой маркер счастья на 4 клетки, поскольку уровень счастья не может быть больше численности 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**.

В первый раз, когда ваш маркер счастья достигает клетки «16» на гражданской шкале, получите 1 золото.

В первый раз, когда ваш маркер счастья достигает клетки «19» на гражданской шкале, получите 1 жетон писаря.

В первый раз, когда ваш маркер счастья достигает клетки «21» на гражданской шкале, немедленно выполните дополнительно 1 любое действие, как будто у вас есть кубик с любым значением (сам кубик вы при этом **не берёте**).

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ТОТ



Действие Тота позволяет вам получить **1 или несколько карт** (благословения, технологий, законов) с рынка.

В игре есть 3 типа карт:

Карты благословения. 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. За раз можно разыграть более 1 карты благословения. После розыгрыша сбросьте карту благословения. (Подробное описание карт благословения см. в *приложении* на с. 30.)

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

Карты законов. Законы позволяют получить дополнительные победные очки в конце игры. Карты законов хранятся втайне от других игроков. Свои карты законов можно смотреть в любое время. (См. «Подсчёт очков» на с. 12. Подробное описание карт законов см. 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	Доступные секции рынка карт
Клетка «0»	Нельзя брать карты
Клетки «1—4»	Только из <i>первой</i> секции
Клетки «5—8»	Из <i>первой</i> или <i>второй</i> секции
Клетки «9—12»	Из <i>первой</i> , <i>второй</i> или <i>третьей</i> секции
Клетка «13» и далее	Из одной <i>любой</i> секции

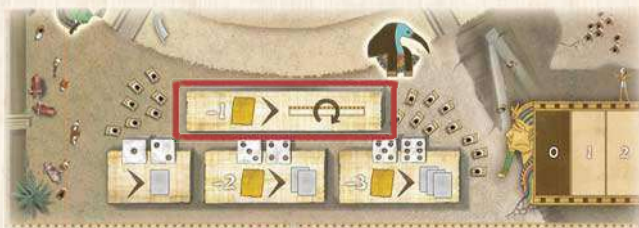
Выполняя действие Тота кубиком со значением **1 или 2**, получите **1 карту бесплатно**.

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

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

Примечание. Вы должны отдать все требуемые папирусы и взять требуемое число карт из какой-то одной секции!

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



В конце хода выложите в освободившиеся ячейки на рынке новые карты тех же типов, что были взяты. Если одна из колод закончилась, перемешайте сброс и сделайте из него новую колоду.

Примечание. В руке игрока может находиться любое число карт.

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ОСИРИС



Действие Осириса позволяет вам **построить 1 здание** как цех или карьер.

Для строительства цехов и карьеров не требуются ресурсы. Однако в основе их функционирования лежит тяжёлый труд ваших граждан, поэтому при их строительстве уровень счастья понижается на 1.



Значение на взятом кубике определяет, в каком ряду вы должны разместить здание. Вы можете размещать здания в любой пустой ячейке в 1 из 4 районов.

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

Понизив уровень счастья на 1, возьмите **крайнее левое** здание с вашего планшета и поставьте его в пустую ячейку в соответствующем ряду области действия Осириса.



Примечание. Игнорируйте в этот момент символы хлеба и победных очков, которые видны в ряду зданий на вашем планшете. Они важны только при подсчёте очков и не влияют на действие Осириса.

Затем, в зависимости от ряда, в который вы поставили здание, выполните следующее:

- **Ряд 1.** Продвиньте на 1 клетку вверх маркер производства указанного ресурса. Также получите 1 такой ресурс.
- **Ряд 2.** Продвиньте на 1 клетку вверх маркер производства указанного ресурса. Также получите 1 такой ресурс. Дополнительно, если вы являетесь **первым**, кто построил здание во втором ряду, получите золото, которое было выложено в эту ячейку при подготовке к игре.
- **Ряд 3.** Продвиньте на 1 клетку вверх маркеры производства **указанных** ресурсов. Также получите 1 из изображённых ресурсов.
- **Ряд 4.** Продвиньте на 1 клетку вверх маркеры производства **указанных** ресурсов. Также получите 1 из изображённых ресурсов и 1 золото.
- **Ряд 5.** Продвиньте на 2 клетки вверх маркер производства указанного ресурса. Также получите 2 таких ресурса.
- **Ряд 6.** Продвиньте на 2 клетки вверх маркер производства указанного ресурса и ещё на 1 клетку вверх — маркер производства **любого** ресурса (тот же самый или другой). Также получите 2 изображённых ресурса.

Строительство цеха или карьера в рядах с большими значениями приносит большую сиюминутную выгоду, в то время как строительство в рядах с меньшими значениями положительно сказывается при подсчёте очков. (См. «Производство ресурсов» на с. 21 и «Подсчёт очков» на с. 12.)

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ



Вместо выполнения действия бога вы можете произвести ресурсы. Производство ресурсов не зависит от того, из какого сектора, окружающего колесо 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, взятом 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, портят вашу душу жадностью. Положите избыточно произведённые ресурсы на правую чашу весов на вашем планшете. Они принесут отрицательные очки при определении баланса на ваших чашах весов в следующей фазе Маат (см. «Фаза Маат» на с. 11).

Примечание. Ни в коем случае нельзя тратить ресурсы, лежащие на чашах весов на вашем планшете.

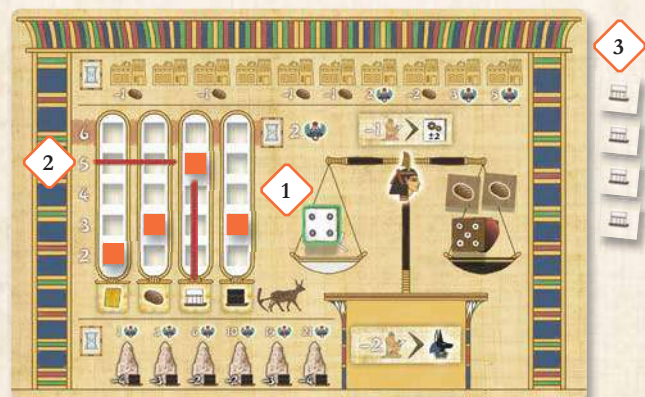
Пример 17.

По кубiku производится 5 хлеба . Однако маркер производства хлеба находится на клетке «3» , поэтому вы можете оставить только 3 хлеба . Избыточно произведённые 2 хлеба кладутся на ваш планшет как порча .



Пример 18.

По кубiku производится 4 известняка . Поскольку маркер производства известняка находится в более высоком положении, чем производимое количество , вы оставляете себе все 4 известняка .



БОТАНХАМОН - СОЛО-ИГРА

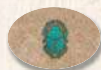
Разработана Давидом Турци при участии Ника Шюу

КОМПОНЕНТЫ

10 жетонов действий Ботанхамона



Жетон прогресса



Жетон дебена





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

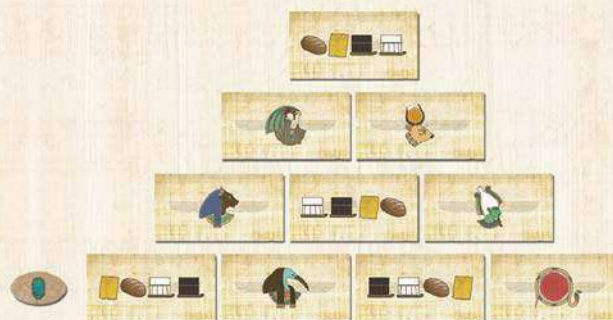
Проведите подготовку к игре для 2 игроков (вас и Ботанхамона — каждого с компонентами своего цвета) со следующими изменениями:

- Ботанхамону не нужен планшет игрока.
 - Уберите в коробку маркеры производства — они ему не понадобятся.
 - Сложите его здания, статуи и колонны поблизости.
 - Ботанхамон начинает игру с маркером счастья на клетке «4» и маркером населения на клетке «7».
- Ботанхамон не получает карту закона.
- Перемешайте и случайным образом выберите 3 начальные карты. Возьмите себе 2 из них.
 - Ботанхамон не получает ни начальных карт, ни начальных ресурсов.
 - Ботанхамон всегда начинает игру первым.
 - Ботанхамон случайным образом выбирает карту судьбы с золотом или писарем (но не получает награду).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Поставьте одну из статуй Ботанхамона в сектор, соответствующий значению  в области действия Гора  так, будто она была построена в честь бога.





- Перемешайте все 10 жетонов действий Ботанхамона и разложите их лицевой стороной вверх в виде пирамиды с основанием из 4 жетонов. Положите жетон прогресса слева от основания пирамиды, как показано ниже.



- Положите жетон дебена рядом с жетонами действий Ботанхамона. Он пригодится вам позднее.

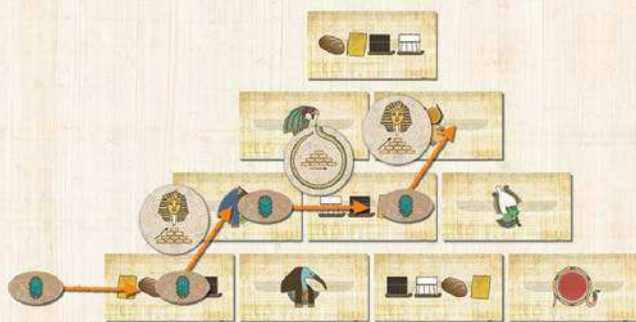
ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ



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

- При среднем уровне сложности Ботанхамон начинает игру, имея:**
 - здание в ячейке хлебного цеха  ;
 - здание в ячейке гранитного карьера  ;
 - колонну в центральной ячейке храмового комплекса. (Возьмите верхний жетон колонны из стопки и используйте в качестве её основания.)
- При высоком уровне сложности Ботанхамон начинает игру, имея в дополнение к тому, что указано для среднего уровня сложности:**
 - статую, построенную в честь бога, 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 того, чтобы выбрать 2 из 3.

ХОД БОТАНХАМОНА



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

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПО ЖЕТОНУ ДЕЙСТВИЯ

Независимо от жетона действия суть всегда одна и та же: Ботанхамон берёт 1 кубик и выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого был взят кубик.

Примечание. *Кладите кубики Ботанхамона рядом с жетонами действий. Кубики вернутся обратно в обычном порядке в фазе Маат.*

Ботанхамон никогда не платит стоимость, связанную с выполнением действий.

Ботанхамон никогда не выполняет действие производства ресурсов.

Ботанхамон никогда не получает ни ресурсов, ни жетонов веры — только жетоны писарей.

Примечание. *Если Ботанхамон выполняет действие, которое в обычных условиях привело бы к получению золота, выложенного на игровое поле при подготовке к игре, сбросьте это золото.*

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ БОГОВ



Ботанхамон берёт чистый или порченный кубик с наибольшим значением из указанного сектора действия бога.

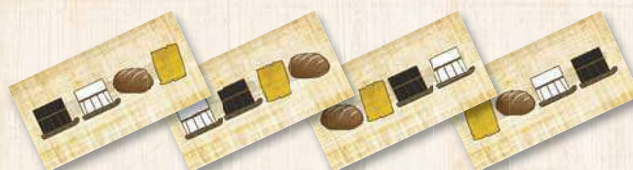
Если таких кубиков несколько, Ботанхамон берёт чистый кубик (если возможно).

Если выбор по-прежнему неоднозначен, выберите один из этих кубиков случайным образом.

Примечание. *Если в указанном секторе нет кубиков или если все кубики в этом секторе запрещены, перейдите к следующему сектору против часовой стрелки и продолжайте до тех пор, пока нельзя будет сделать однозначный выбор.*

После взятия кубика Ботанхамон выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого он взял кубик.

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ С РЕСУРСАМИ



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

Если кубиков с наибольшим значением несколько, Ботанхамон берёт кубик из сектора со своей статуей (если возможно). (В противном случае, если ни один кубик не находится в секторе с его статуей, он берёт кубик случайным образом.)

Если выбор по-прежнему неоднозначен, Ботанхамон берёт кубик, приносящий бонус Гора с большим значением.

Примечание. *Если кубиков такого цвета нет, проделайте то же самое для следующего ресурса, изображённого на жетоне действия, и продолжайте до тех пор, пока нельзя будет сделать однозначный выбор.*

Примечание. *В очень редком случае, когда доступны только серые кубики, Ботанхамон берёт серый кубик с наибольшим значением. Если таких кубиков несколько, см. описание выше.*

После взятия кубика Ботанхамон выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого он взял кубик.

ДЕЙСТВИЯ БОТАНХАМОНА

Помните, что Ботанхамон никогда не оплачивает стоимость выполняемых действий.

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ГОР



Строительство статуи в честь бога

В первую очередь Ботанхамон строит статую в честь бога (соответствующую значению на кубике — по обычным правилам).

В противном случае

Если соответствующая ячейка для статуи уже занята, Ботанхамон вместо этого строит статую для людей. Начиная с ячеек для статуй над цехами и карьерами, Ботанхамон выбирает, какая из ячеек принесёт больший контроль над 4 районами.







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

Если обе ячейки для статуй над цехами и карьерами уже заняты или если ни одна из ячеек не принесёт контроль над районами, Ботанхамон вместо этого строит статую в храмовом комплексе, выбирая ячейку, которая находится в ряду с большим числом его колонн. Если выбор неоднозначен, выберите одну из этих ячеек случайным образом. После этого Ботанхамон получает 3 победных очка за каждую из своих колонн, находящихся в том же ряду или столбце (по обычным правилам).

Если обе ячейки для статуй в храмовом комплексе уже заняты, Ботанхамон получает 3 победных очка.

Бонусы Гора для Ботанхамона

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

 ИЛИ 	1 жетон писаря
 ИЛИ 	1 победное очко
 ИЛИ 	1 жетон писаря и 1 ПО

ДЕЙСТВИЕ БОГА — РА



Ботанхамон возводит 1 колонну в храмовом комплексе, выбирая жетон колонны, соответствующий значению на кубике. Не поворачивая жетон, Ботанхамон размещает его в той пустой ячейке храмового комплекса, где он получит больше победных очков:

- Колонна приносит 1 победное очко за каждое здание (любого шпрока) в том же ряду или столбце.
- Колонна приносит 1 победное очко за каждое соседство со стороной жетона колонны или краем храмового комплекса, вне зависимости от цвета.
- Колонна приносит 1, 2 или 3 победных очка в зависимости от ячейки, связанной с действием Ра, из которой был взят жетон колонны.
- Ботанхамон не получает награду ячейки, закрытой жетоном колонны.
- Ботанхамон игнорирует все свойства, указанные на жетонах колонн.

Если несколько ячеек принесут одинаковое количество победных очков, Ботанхамон делает выбор в пользу ячейки в ряду или столбце со своим зданием.

Если выбор по-прежнему неоднозначен, Ботанхамон выбирает ячейку не по соседству с краем храмового комплекса.

Если и теперь нельзя сделать однозначный выбор, выберите одну из этих ячеек случайным образом.

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ХАТХОР



Ботанхамон строит здание рядом с храмовым комплексом, получая победные очки и передвигая маркер населения по обычным правилам.

Примечание. Ботанхамон не получает ресурсов и жетонов веры.

Ботанхамон выбирает ячейку, которая сразу же принесёт наибольшее число победных очков за принадлежащие ему колонны.

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

ДЕЙСТВИЕ БОГА — БАСТЕТ



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

Ботанхамон продвигает свой маркер счастья по одной клетке за раз.

Если в один из моментов маркер счастья должен обогнать маркер населения, Ботанхамон вместо него продвигает вперед маркер населения.

Примечание. *Ботанхамон не получает никаких наград, изображённых на гражданской шкале.*

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ТОТ



Ботанхамон берёт себе 1, 2 или 3 карты в зависимости от значения на взятом кубике.

Ботанхамон берёт себе карты со следующим приоритетом: законы > технологии > благословения. Он выбирает карты из наивысшей доступной секции.

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

Примечание. *Ботанхамон игнорирует все свойства карт. Все карты Ботанхамона лежат стопкой в его игровой области.*

ДЕЙСТВИЕ БОГА — ОСИРИС



Ботанхамон строит 1 здание, но не понижает при этом свой уровень счастья.

Значение на кубике, как обычно, определяет ряд, а **цвет** кубика определяет **назначение** здания:

- Жёлтый — папирусный цех.
- Коричневый — хлебный цех.
- Белый — известняковый карьер.

- Чёрный — гранитный карьер.
- Серый — Ботанхамон выбирает район с наименьшим числом зданий. (Если выбор неоднозначен, он выбирает крайний левый район.)

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

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

Примечание. *Ботанхамон игнорирует получение ресурсов и увеличение производства при строительстве зданий.*

ФАЗА МААТ

В фазе Маат у Ботанхамона всегда фиксированный баланс (вы должны превзойти его, чтобы стать первым в очередности хода).

- В первой фазе Маат: +3.
- Во второй фазе Маат: +2.
- В третьей и четвёртой фазах Маат: +1.

Число анха у Ботанхамона всегда равно 4.

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

В противном случае вы можете выбирать любую из 4 карт судьбы.

Если была отыграна не четвёртая (заключительная) фаза Маат, перемешайте все 10 жетонов действий Ботанхамона и заново сложите их в виде пирамиды. Жетон прогресса снова положите слева от основания пирамиды.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Примечание. *Свой итоговый результат вы подсчитываете по обычным правилам.*

Ботанхамон получает победные очки по обычным правилам за:

1. Четыре ресурсных района в области действия Осириса.
2. Здания, статуи и колонны в храмовом комплексе или рядом с ним.
3. Число построенных статуй.
4. Положение маркера счастья.

За карты Ботанхамон получает победные очки следующим образом:

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

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

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

При втором (заключительном) подсчёте очков

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

Особый подсчёт очков только для Ботанхамона:

1. За каждую **карту закона** он получает **4 победных очка**.

Примечание. *Ботанхамон игнорирует все ограничения по символам на картах законов.*

2. За каждые **2 жетона писарей** Ботанхамон получает **1 победное очко**.

Для повышения сложности вы можете вместо этого начислять Ботанхамону 8 победных очков за каждую карту закона.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Техену. Обелиск Солнца

Разработчики: Даниеле Тапини и Давид Турци

Соло-игра: Давид Турци при участии Ника Шоу

Развитие: Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Малгожата Миттура, Райнер Альфорс

Арт-директор: Куба Польковский

Художники: Якуб Файтановский, Михаль Дулгай, Александр Завада

Графический дизайн и вёрстка: Збегнев Умгельтер

Вёрстка правил: Агнешка Копера

Подготовка правил: Давид Турци, Райнер Альфорс,

Блажей Кубацкий, Малгожата Миттура

Редакторы: Кристи Кропф, Эмануэла и Роберт Пратт

Перевод на русский язык: Kirilloid

Вёрстка: Deniskaadis

Издательство Board and Dice

Исполнительный менеджер: Андрей Новак

Директор по маркетингу: Филип Гловач

Директор по продажам: Иренеуш Хуша

Директор по развитию: Блажей Кубацкий

© 2020 Board & Dice. Все права защищены.

Дополнительную информацию об игре «Техену. Обелиск Солнца» вы можете найти на сайте WWW.BOARDANDDICE.COM

Несмотря на то что мы пристально следим за комплектностью игры, из-за ошибок на производстве может случиться так, что у вас окажутся бракованные или недостающие компоненты. В таком случае, пожалуйста, свяжитесь с нами, чтобы оперативно получить замену вместе с нашими искренними извинениями. Страница клиентской поддержки: <https://boardanddice.com/customer-support/>

Даниеле хотел бы поблагодарить Паоло и Аску за тестирование, а также выразить особую благодарность всегда преданным тестировщикам: Даниэло, Федерико и Антонио.

Давид хотел бы поблагодарить Норали за её содействие, поддержку и бесконечную череду побед во всех играх. Особая благодарность — команде Board & Dice за их быстро 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 Ходсон, Бенджамин Зайперт, Кейси Дайэн, Дерек Джонсон, Ивона Яворовская, Якуб Опалых, Ян Луцки, Джимми Дёрден, Джон Альбертсон, Киран Симингтон, Кинга Слюсарчиньская, Кшиштоф Южиста, Лукаш Юрас, Лукаш Владарчик, Матеуш Пасек, МакКенна Айкенс, Михаль Яновский, Ник Шоу, Ричард Амани, Рик Малой, Роберт Плессович, Томми Айкенс и Виктор Петер.

Особая благодарность Джону Альбертсону за неоценимый вклад в тестирование соло-игры.

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 населения вперёд на 3 клетки. (См. « <i>Лутые секции на рынке кирт</i> » на с. 18.)
P02	Тёмный	Получите 1 жетон писаря.
P03	Затенённый	Продвиньте свой маркер счастья вперёд на 2 клетки.
P04	Солнечный	Получите 1 дополнительное победное очко за каждый цвет стороны (на жетоне колонны), совпадающий с цветом стороны на соседнем жетоне колонны или с цветом внешнего края храмового комплекса.
P05	Тёмный	Получите 1 дополнительное победное очко за каждый цвет стороны (на жетоне колонны), совпадающий с цветом стороны на соседнем жетоне колонны или с цветом внешнего края храмового комплекса.
P06	Затенённый	Получите 1 дополнительное победное очко за каждое здание (но не статую), находящееся в том же ряду и столбце и принадлежащее любому игроку.
P07	Солнечный	Получите 1 победное очко.
P08	Затенённый	Получите 1 победное очко.
P09	Тёмный	Получите 1 победное очко.
P10	Тёмный	Выполните действие Тота и возьмите 1 карту (как будто вы взяли кубик со значением 1).
P11	Солнечный	Выполните действие Тота и возьмите 1 карту (как будто вы взяли кубик со значением 1).

Номер жетона	Фон	Свойство
P12	Затенённый	Выполните действие Гора и постройте 1 статую (как будто вы взяли кубик со значением 1, 2 или 3). Примечание. Вы должны оплатить 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 и постройте 1 здание (как будто вы взяли кубик со значением 3). Примечание. Вы понижаете уровень счастья на 1 по обычным правилам.
P16	Затенённый	Получите 2 золота.
P17	Солнечный	Получите 2 золота.
P18	Тёмный	Получите 2 золота.
P19	Солнечный	Получите удвоенную награду ячейки, закрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере).
P20	Затенённый	Получите удвоенную награду ячейки, закрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере).
P21	Тёмный	Получите удвоенную награду ячейки, закрытой жетоном колонны (относится только к ресурсам и вере).
P22—27	—	Нет свойства.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



№ карты	Свойство
S01	Значение: 1. Выполните действие Осириса и постройте 1 здание (как будто вы взяли кубик со значением 5). Вы не понижаете уровень счастья.
S02	Значение: 2. Выполните действие Осириса и постройте 1 здание: известняковый или гранитный карьер (как будто вы взяли кубик со значением 3). Вы не понижаете уровень счастья.
S03	Значение: 3. Выполните действие Осириса и постройте 1 здание: папирусный или хлебный цех (как будто вы взяли кубик со значением 3). Вы не понижаете уровень счастья.
S04	Значение: 4. Получите 5 любых ресурсов (за исключением золота).
S05	Значение: 5. Возьмите 2 верхние карты технологий из колоды, оставьте 1 из них себе, а другую верните в колоду и перемешайте её.
S06	Значение: 6. Возьмите 2 верхние карты благословения из колоды, оставьте 1 из них себе, а другую верните в колоду и перемешайте её.
S07	Значение: 7. Получите 2 жетона писарей и 1 золото.
S08	Значение: 8. Получите 1 папирус, 1 хлеб, 1 известняк и 1 гранит.
S09	Значение: 9. Получите 3 известняка или гранита (в любой комбинации).
S10	Значение: 10. Получите 3 хлеба или папируса (в любой комбинации).
S11	Значение: 11. Продвиньте свой маркер населения вперёд на 3 клетки, а маркер счастья — вперёд на 2.
S12	Значение: 12. Получите 2 золота.

КАРТЫ СУДЬБЫ









№ карты	Свойство
A01	Число анха: 0. Получите 1 жетон писаря.
A02	Число анха: 1. Получите 1 золото.
A03	Число анха: 2. Продвиньте свой маркер населения или маркер счастья на 1 клетку вперёд. (См. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18.)
A04	Число анха: 3. Получите 1 жетон веры.

КАРТЫ ЗАКОНОВ



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

№ карты	Символ	Свойство
D01	A	Получите 3 победных очка за каждую разыгранную вами карту технологий.
D02	A	Получите 4 победных очка за каждый уникальный символ на ваших картах законов, включая эту.
D03	A	Заплатите 2 золота, чтобы повторно начислить победные очки за 1 другую карту закона.
D04	B	Получите 4 победных очка за каждый символ  , пройденный вашим маркером населения на гражданской шкале. Примечание. Символы  , указанные на шкале, не суммируются. Игрок получает победные очки только по максимальному числу достигнутых символов. Особое правило. Вы должны заплатить по 1 ресурсу за каждый символ  , за который хотите получить победные очки. Если вы не можете или не хотите платить, то вы не получаете победные очки за этот символ  . Если у вас также есть карта закона D08, сначала получите очки по карте D04.

№ карты	Символ	Свойство
D05	В	Получите 4 победных очка за каждый символ  , пройденный вашим маркером счастья на гражданской шкале. Примечание. Символы  , указанные на шкале, не суммируются. Игрок получает победные очки только по максимальному числу достигнутых символов.
D06	В	Получите столько победных очков, чему равна разница между положением вашего маркера счастья и маркера счастья любого игрока, продвинувшегося меньше всего на гражданской шкале.
D07	С	Получите 3 победных очка за каждый оставшийся у вас жетон писаря.
D08	С	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. По этой карте закона вы можете получить не более 20 победных очков. Если у вас также есть карта закона D04, сначала получите очки по ней.
D09	D	Получите 3 победных очка за каждый ваш известняковый и гранитный карьер в области действия Осириса.
D10	D	Получите 3 победных очка за каждый ваш папирусный и хлебный цех в области действия Осириса.
D11	D	Получите 2 победных очка за каждое ваше здание в области действия Осириса, независимо от его предназначения (папирусный или хлебный цех либо известняковый или гранитный карьер).
D12	Е	Получите 3 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом.
D13	Е	Получите 3 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе.
D14	Е	Получите 2 победных очка за каждую вашу статую (построенную в честь бога или для людей). Получите 2 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом.

№ карты	Символ	Свойство
D15	Е	Получите 2 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе. Получите 2 победных очка за каждое ваше здание рядом с храмовым комплексом.
D16	F	Получите 4 победных очка за каждую вашу статую, построенную в честь бога.
D17	F	Получите 2 победных очка за каждую вашу статую (построенную в честь бога или для людей). Получите 2 победных очка за каждую вашу колонну в храмовом комплексе.
D18	F	Получите 3 победных очка за каждую вашу статую (построенную в честь бога или для людей).
D19	F	Получите 5 победных очков за каждую вашу статую, построенную для людей.
D20	G	Получите 10 победных очков, если ваш маркер Маат первый на шкале очередности хода. Получите 5 победных очков, если ваш маркер Маат второй на шкале очередности хода. Особое правило. Эта карта участвует в партии только с 3 и более игроками.
D21	G	Получите 1 победное очко за каждое построенное вами здание (в области действия Осириса или рядом с храмовым комплексом), т. е. уже не находящееся на вашем планшете.
D22	G	Получите столько победных очков, чему равна половина суммы значений на ваших чистых кубиках (с округлением в большую сторону).
D23	H	Перед заключительным подсчетом выполните 1 любое действие (как будто у вас есть кубик с любым значением), не оплачивая его стоимость ресурсами. Примечание. Для этого действия не требуется кубик, и оно не влияет на баланс на ваших чашах весов.
D24	H	Получите ещё раз победные очки за храмовый комплекс (относится только к вашим зданиям и колоннам).

КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЯ



Благословения приносят мощное одноразовое свойство. За один раз можно разыграть несколько карт благословения. Их свойства комбинируются друг с другом, а также со свойствами любых подходящих бонусов карт технологий.

№ карты	Свойство
V01	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 4 известняка.
V02	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 4 гранита.
V03	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 4 хлеба.
V04	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 4 папируса.
V05	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 3 золота.
V06	Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и получите 2 жетона писарей.
V07, V08	Разыграйте в любой момент своего хода и продвиньте свой маркер населения или маркер счастья на 3 клетки вперёд. (См. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18.)
V09, V10	Разыграйте, когда берёте кубик, и поменяйте значение на его верхней грани на любое по вашему выбору.
V11, V12	Разыграйте, когда берёте кубик, и считайте его кубиком другого цвета. (В частности, это позволяет считать запретный кубик чистым или затенённым либо произвести другой ресурс.) Дополнительно вы можете изменить значение на кубике на ± 1 .
V13, V14	Разыграйте при выполнении действия Ра или Гора и не оплачивайте известняком или гранитом стоимость этого действия.
V15, V16	Разыграйте при выполнении действия Бастет или Хатхор и не оплачивайте папирусом или хлебом стоимость этого действия.

№ карты	Свойство
V17, V18	<p>Разыграйте, когда берёте кубик, и отдайте 1 жетон писаря, чтобы дополнительно выполнить действие бога, связанное с сектором по соседству с тем, откуда вы взяли кубик.</p> <p>Примечание. Действие в соседнем секторе выполняется таким же кубиком с тем же значением, что и обычное действие, и не влияет на баланс на ваших чашах весов.</p> <p>Особое правило. Вы можете выполнить обычное и дополнительное действие в любом порядке. Обычным действием может быть действие бога или действие производства ресурсов, а дополнительным — только действие бога.</p>
V19, V20	<p>Разыграйте, когда берёте кубик, и передвиньте свои маркеры счастья и населения на 1 клетку назад, чтобы дополнительно выполнить действие бога, связанное с сектором <i>напротив</i> того, откуда вы взяли кубик. Друг напротив друга находятся следующие сектора:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Гор и Бастет; • Ра и Тот; • Хатхор и Осирис. <p>Примечание. Действие в секторе <i>напротив</i> выполняется таким же кубиком с тем же значением, что и обычное действие, и не влияет на баланс на ваших чашах весов.</p> <p>Особое правило. Вы можете выполнить обычное и дополнительное действие в любом порядке. Обычным действием может быть действие бога или действие производства ресурсов, а дополнительным — только действие бога.</p>
V21, V22	<p>Разыграйте при выполнении действия производства ресурсов и выполните его дважды, каждый раз получая ресурсы и считая их возможный переизбыток производства порчей.</p>
V23, V24	<p>Разыграйте в начале своего хода и, отдавая 2 жетона писарей, выполните действие Анубиса. (Вы по-прежнему должны взять кубик, и это действие не считается дополнительным.)</p>

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Технологии приносят постоянные свойства. Их свойства комбинируются друг с другом, а также со свойствами любых разыгрываемых карт благословения.

№ карты	Свойство
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 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 свой маркер населения и маркер счастья на 1 клетку вперёд. (См. «Пустые секции на рынке карт» на с. 18.)
T07	Каждый раз, получая бонус Гора за строительство статуи в честь бога, получите 1 гранит.
T08	Каждый раз, беря кубик, вы можете считать запретные кубики чистыми или порченными.
T09	Каждый раз, возводя колонну на жетоне колонны с каким-либо свойством, вы всегда активируете это свойство независимо от положения колеса обелиска.
T10	Вы можете заменять писарей золотом и наоборот. Если вы сделали это хотя бы раз в 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 к этому получите 1 ресурс того же типа, что был произведён. (Этот дополнительно произведённый ресурс не является объектом штрафа за избыточное производство.)

№ карты	Свойство
T14	Каждый раз, выполняя действие бога, вы можете изменить значение на кубике на ± 1 или ± 2 .
T15	В каждой фазе Маат получите дополнительно 2 веры. Ваше постоянное число анха — 5.
T16	После каждой фазы Маат, если ваш маркер Маат первый на шкале очерёдности хода, получите 2 победных очка; если ваш маркер Маат последний, получите 1 золото. Особое правило. Эта карта участвует в партии только с 3 и более игроками.
T17	Каждый раз, выполняя действие производства ресурсов и производя хлеб, получите 2 победных очка. Вам больше не нужно отдавать хлеб при подсчёте очков.
T18	Каждый раз, беря чистый кубик, получите 1 победное очко.
T19	Каждый раз, беря порченный кубик для выполнения действия бога, вы можете отдать 1 жетон писаря, чтобы перед выполнением этого действия выполнить также действие производства ресурсов в соответствии с цветом и значением взятого кубика.
T20	Каждый раз, выполняя действие Тота, получите 1 папирус. Примечание. Вы можете получить папирус перед выполнением действия.
T21	Каждый раз, выполняя действие Хатхор, получите 1 хлеб. Примечание. Вы можете получить хлеб перед выполнением действия.
T22	Вы можете заменять гранит известняком и наоборот. Если вы сделали это хотя бы раз в 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 = партия

Солнечный					
Затенённый					
Тёмный					

РАУНД ИГРЫ

1. Возьмите 1 чистый или порченный кубик (но не запретный) с колеса обелиска.
2. Положите кубик на соответствующую чашу весов.
3. Выполните 1 действие:
 - действие бога, соответствующее тому, откуда взяли кубик,
 - ИЛИ
 - действие производства ресурсов в зависимости от цвета кубика (кроме серых).

ПОВОРОТ

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

1. Поверните колесо обелиска на 1 сектор по часовой стрелке.
2. Если на планшетах игроков находится 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 находится по 4 кубика:

1. Определите **баланс** на чашах весов.
2. Устраните **дисбаланс** с помощью жетонов веры.
3. Поставьте маркер Маат в соответствии с балансом.
4. Потеряйте победные очки за отрицательный баланс.
5. Определите новую очередность хода по положению маркеров Маат (ничьи разрешаются по числу анха).
6. Если колесо обелиска указывает на маркер подсчёта с наименьшим числом, лежащий на игровом поле, немедленно переходите к подсчёту очков.
7. Уберите всё с чаш весов и верните жетоны веры.

8. Положите все карты судьбы в центре стола. Выберите их заново в порядке очередности хода.
9. Перейдите к шагу 3 в разделе «Поворот».

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Начислите очки за 4 ресурсных района в области действия Осириса.
2. Начислите очки за храмовый комплекс:
 - А. Каждое **здание** и **статуя** приносит 1 победное очко.
 - Б. Каждая **колонна** приносит 1 победное очко за каждое здание и каждую статую, находящиеся в том же ряду и столбце и принадлежащие этому игроку.
3. Начислите 1, 3, 6, 10, 15 или 21 победное очко за 1, 2, 3, 4, 5 или 6 построенных **статуй** соответственно.
4. Начислите 3 победных очка за символы , пройденные вашим маркером счастья.
5. Начислите 2 победных очка за каждый маркер производства, находящийся на клетке «б».
6. Начислите сумму победных очков, видимую в вашем ряду зданий.
7. Оплатите хлебом стоимость, видимую в вашем ряду зданий. За каждый неотданный хлеб потеряйте 3 победных очка.

ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ...

Уберите маркер подсчёта с игрового поля.

Если это был второй подсчёт очков:

- Получите очки за 1—3 карты законов различных типов.
- Получите 3 победных очка, если ваш маркер Маат первый на шкале очередности хода.
- При игре втроём или четвероём получите 2 победных очка, если ваш маркер Маат второй на шкале очередности хода.
- Игрок с наибольшим числом победных очков одерживает победу. Ничьи разрешаются по наибольшему числу оставшихся жетонов писарей, а затем в пользу претендента, чей маркер Маат находится раньше на шкале очередности хода.

В противном случае:

Перейдите к шагу 7 текущей фазы Маат.