



АНХ

БОГИ ЕГИПТА



ПРАВИЛА



СОДЕРЖАНИЕ



ОБ ИГРЕ.....	2
ВСТУПЛЕНИЕ	3
СОСТАВ ИГРЫ	4
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	7
Игровое поле	7
Соседство	8
Фигурки	8
Монументы.....	8
Центральный планшет	9
Планшет бога.....	10
Поклонение	11
Карты сражений	11
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	12
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ.....	13
ХОД ИГРЫ.....	13
ДЕЙСТВИЯ.....	14
Переместить фигурки	15
Призвать фигурку.....	16
Получить верующих.....	17
Открыть свойство анха	18
Подчинение стражей.....	18
СОБЫТИЯ.....	19
Контроль над монументом	20
Караван верблюдов	21
Конфликт	22
Доминирование	22
Сражение	23
Слияние богов	25
Игра единым богом	26
Забутые боги	27
КАРТЫ И СВОЙСТВА	28
Свойства анхов	28
Карты сражений	29
Боги Египта	30
Стражи человечества	31
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	31
КРАТКИЕ ПРАВИЛА.....	32



ОБ ИГРЕ



«Анх. Боги Египта» — это соревновательная игра для 2-5 участников, действие которой происходит в окутанном мифами Древнем Египте во времена перехода от политеизма к монотеизму.

Каждый игрок управляет древнеегипетским богом, стремящимся добиться достаточного **поклонения**, чтобы стать единственным богом Египта. Возводите **монументы** во славу вашего бога и боритесь с соперниками за влияние в царстве, чтобы получать поклонение. Привлекайте **верующих** и приносите их в жертву, чтобы возводить монументы или улучшать **свойства анхов** вашего бога.

На протяжении игры контроль над монументами может переходить к разным богам, в борьбу вступят мифические **стражи**, караваны верблюдов разделят Египет на регионы, а два божества могут **слиться воедино**, став чем-то новым. В конце концов лишь один (или никто) станет единственным богом Египта!

БЕСПЛАТНЫЕ ЦИФРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

**СКАЧАЙТЕ
ПО АДРЕСУ:**

[SMON.COM/Q/ANK001/R](https://smon.com/q/ank001/r)



ВСТУПЛЕНИЕ

В древние времена люди, обитавшие на берегах могучего Нила, вскормленные его щедростью и осенённые его благодатью, становились всё сильнее.

Они процветали, а с ними и боги, которым они поклонялись. Люди возводили монументы, приносили жертвы и почитали своих божеств. В ответ боги даровали им знания, инструменты и богатство. Но некоторые из них были щедрее прочих.



Боги, которых почитали сполна, становились могущественнее и влиятельнее.

Мир менялся по мановению их рук. У тех же богов, чьи имена больше не произносили трепетные уста верующих, силы иссякали.

На берегах Нила настало время перемен. И перемены принесли с собой войну.

Боги и прежде не привечали себе подобных, а теперь, когда их существование оказалось под угрозой, самые могучие божества Египта, скопив силы, направили своих верующих на войну.

И когда пески вновь осядут, кровь высохнет, а ветра стихнут, лишь один из богов станет триумфатором новой эпохи монотеизма. Но кто же им окажется?

СОСТАВ ИГРЫ



Анубис



6 воинов
Анубиса



Амон



6 воинов
Амона



Осирис



6 воинов
Осириса



Исида



6 воинов
Исиды



Ра



6 воинов
Ра



10 больших подставок
(по 2 на бога)



10 малых подставок
(по 2 на бога)



2 андросфинкса



3 мумии



2 гигантских скорпиона



2 Апопа



3 Сатис



3 мумии кошек



30 верблюдов



Игровое поле



Планшет поклонения



Центральный планшет



5 планшетов богов



5 планшетов слияния богов



5 карт-памяток



35 карт сражений (по 7 на бога)



6 карт стражей



75 жетонов анхов (по 15 на бога)



5 пластиковых жетонов анхов (по 1 на бога)



70 жетонов верующих



Пластиковая фишка событий



4 фишки действий



10 жетонов пирамид



10 жетонов храмов



10 жетонов обелисков



4 пластиковые подставки для фишек действий



2 жетона городов



8 жетонов очередности конфликта



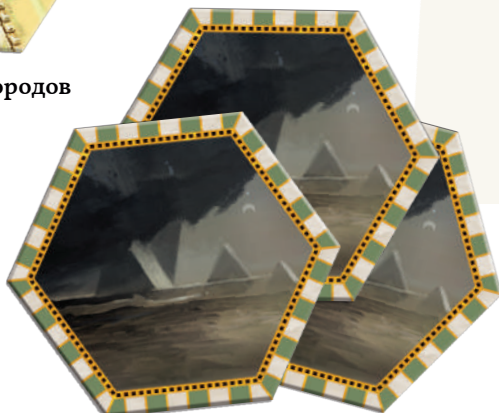
Жетон Амона



3 жетона солнца



Жетон определителя ничьей в сражении



3 жетона загробного мира



Книга сценариев



Правила

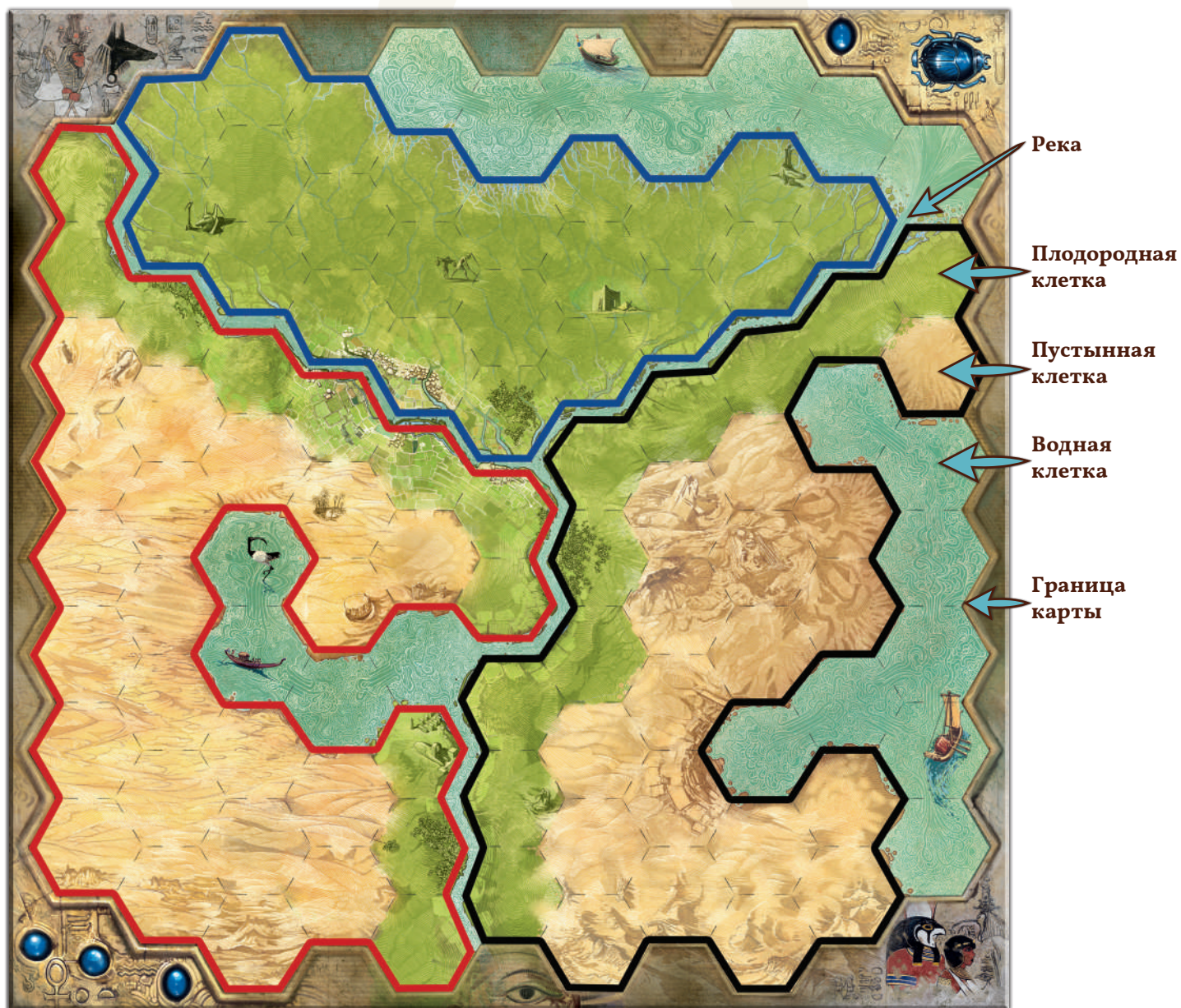
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Поле в игре «Анх. Боги Египта» представляет собой карту Древнего Египта, где могучий Нил разделяет землю на три различных **региона**: дельту Нила, Восточный Египет и Западный Египет. Некоторые сценарии и внутриигровые события предполагают размещение **караванов верблюдов** для разделения этих регионов на две или несколько частей меньшего размера, что может существенно повлиять на баланс сил богов. Каждый регион на поле состоит из шестиугольных **клеток**,

являющихся либо **плодородными** (зелёные), либо **пустынными** (жёлтые). Каждая из клеток может быть либо пустой, либо занятой ровно 1 **фигуркой** или **монументом**. Синие клетки — **водные**, их нельзя занять по обычным правилам. Они считаются частью каждого региона, по соседству с которым они располагаются, а также соседними по отношению ко всем окружающим их клеткам. На протяжении игры в каждом регионе будут вспыхивать **конфликты**, в которых боги будут пытаться утвердиться в качестве единственного божества Египта.



СОСЕДСТВО

Если фигурки и монументы находятся на клетках с общей границей, расположенных **в одном и том же регионе**, то они считаются **соседними** друг с другом. Клетки, разделённые рекой или верблюдом, **не считаются** соседними. Это справедливо для ВСЕХ ситуаций, к которым применяется термин «соседний».



Пример: воин расположился по соседству с пирамидой, но **не** с гигантским скорпионом, который находится в другом регионе.

ФИГУРКИ

Каждый из богов Египта представлен большой фигуркой и располагает собственной армией. В ходе игры вы также сможете контролировать мифических стражей. Когда фигурки не используются, храните их в своей игровой зоне возле планшета бога.

Базовая сила каждой фигурки равна 1, но индивидуальные свойства стражей, способности богов и свойства анхов могут её увеличить.



Боги: боги Египта — могущественные бессмертные существа, обладающие уникальными способностями. **БОГИ НЕ МОГУТ ПОГИБНУТЬ!** Даже если эффект должен привести к смерти всех фигурок, это не распространяется на богов.



Воины: у каждого бога есть личная армия из 6 воинов, которые участвуют в сражениях и контролируют ключевые регионы.



Стражи: множество легендарных существ и божеств меньшего ранга будут служить любому богу, обладающему достаточной властью. У каждого стража есть уникальное свойство и сила, использующиеся в сражениях. Открывая свойства анхов, вы сможете подчинять стражей (см. с. 18).



Караваны верблюдов разделяют игровое поле на регионы. Важное замечание: несмотря на то что верблюды выполнены в виде пластиковых миниатюр, с точки зрения правил игры, они **не** считаются фигурками, и игроки не могут их контролировать.

МОНУМЕНТЫ

Монументы — источник силы богов Египта. Контроль над ними позволяет привлечь больше верующих, без которых дальнейшее усиление бога невозможно. В игре есть 3 типа монументов: обелиски, пирамиды и храмы. Если рядом с монументом лежит жетон анха вашего бога, то он контролирует этот монумент. Каждый монумент может контролировать только один из богов. Если рядом с монументом нет жетона анха, этот монумент считается нейтральным.

Обелиск



Пирамида



Храм



Используйте жетон анха, чтобы отметить монумент, который вы контролируете.

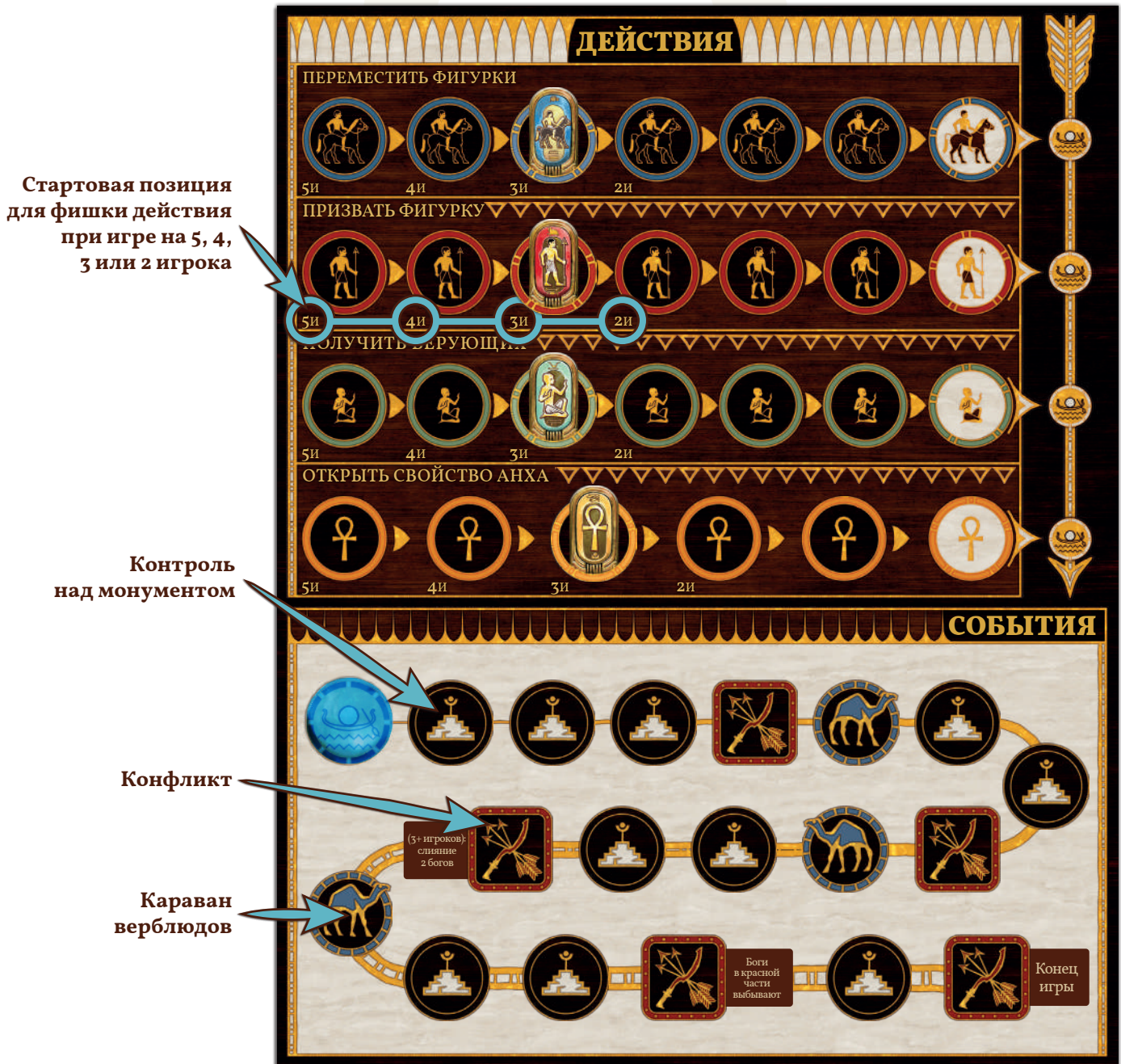
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ

На протяжении игры участники по очереди выполняют **действия**, включающие перемещение фигурок по полю для получения контроля над ключевой территорией, призыв воинов и стражей для сражения с соперниками, привлечение новых верующих и открытие новых свойств анхов. Все 4 возможных действия изображены в верхней части центрального планшета в качестве отдельных **шкал действий**, на каждой из которых используется своя фишка действия. Всякий раз, когда вы выполняете определённое действие, сдвигайте соответствующую фишку на 1 деление вправо по шкале действия. Подробнее о действиях см. на с. 14. Когда фишка оказывается на последнем делении шкалы, происходит **событие**.

Примечание: стартовая позиция каждой фишки действия зависит от количества игроков в начале партии. Например, при игре *втроем* фишки действий располагаются на 3-м делении (см. рис. ниже). Каждый раз, когда фишка оказывается на последнем делении шкалы действия, происходит событие, и она возвращается на стартовую позицию.

Совет: чтобы не запутаться, закройте жетонами анха неиспользуемого бога крайние левые недоступные деления.

Шкала событий расположена в нижней части центрального планшета — она служит для отсчёта времени в игре. Если из-за выполненного вами действия произойдёт событие, то сдвиньте фишку событий на 1 деление по шкале событий и разыграйте указанное событие. Подробнее о событиях см. на с. 19.



ПЛАНШЕТ БОГА

У каждого бога Египта есть свой планшет, который раскрывает его сущность: уникальную **способность бога**, доступную с начала игры. По ходу партии, привлекая новых верующих, вы сможете открыть **свойства анхов**, которые наделят вашего бога новыми возможностями. Все 12 свойств анхов разделе-

ны на 3 уровня и сгруппированы в 3 соответствующие колонки на планшете бога. В каждой из них может быть открыто не более 2 свойств анхов (по 2 свойства в колонке 1-го уровня, по 2 в колонке 2-го уровня и по 2 в колонке 3-го уровня). Открывая свойства анхов, вы также сможете подчинять легендарных стражей (см. с. 18).

Открытое свойство анха
Закрытое свойство анха

СВОЙСТВА АНХОВ

 ПРЕДВОДИТЕЛЬ Победите в сражении: получите 3	 ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ Базовая сила вашего бога равна 3, если вы контролируете не менее 3 монументов одного типа.	 ПРОСЛАВЛЕННЫЙ Победите в сражении с перевесом 3 и более: получите 3 поклонения (вместо 1).
 ВООДУШЕВИТЕЛЬ При возведении монументов не платите	 ПОКРОВИТЕЛЬ ОБЕЛИСКОВ В начале вашего сражения: переместите любые ваши фигурки на клетку по соседству с вашими обелисками в регионе.	 ВЕЛИКОДУШНЫЙ Потеряв при розыгрыше сражения 2 и более свои фигурки, получите 2 поклонения.
 ВЕЗДЕСУЩИЙ В начале конфликта: получите 1 за каждый регион, где есть любые ваши фигурки.	 ПОКРОВИТЕЛЬ ХРАМОВ Каждый ваш храм даёт +2 силы в своём регионе, если по соседству с ним есть ваши фигурки.	 ЩЕДРЫЙ Если вы в красной части шкалы поклонения, то каждый раз, получая поклонение, получите 1 дополнительно.
 ПОЧИТАЕМЫЙ Выполняя действие «Получить верующих», получите +1	 ПОКРОВИТЕЛЬ ПИРАМИД Действие «Призвать фигурку»: вы можете призвать по 1 дополнительной фигурке по соседству с каждой вашей пирамидой.	 ДОСТОЧИМЫЙ После каждого вашего сражения вы можете пожертвовать 2, чтобы получить 1 поклонение.
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 1 </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 2 </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> 3 </div>


Способность бога


Символ стража






Уровень свойства анха

ПОКЛОНЕНИЕ

Шкала поклонения показывает, насколько народ Египта предан вашему богу. Текущий уровень поклонения каждому из богов отмечайте пластиковыми жетонами анхов на планшете поклонения. В начале игры поклонение всем богам минимально — положите жетоны на крайнее левое красное деление внизу планшета. Если поклонение богу растёт, сдвигайте его жетон вверх по шкале. Если поклонение богу максимально (крайнее правое синее деление вверху планшета), он немедленно побеждает. Если же к концу 4-го конфликта поклонение богу останется в красной части шкалы, этот бог будет **предан забвению** и исключён из игры.



Порядок размещения пластиковых жетонов анхов в стопке на одном делении шкалы поклонения показывает, какому из богов поклоняются больше: верхний жетон в стопке означает наибольшее поклонение, нижний — наименьшее.

Каждый раз, размещая жетон анха на том делении шкалы, где уже есть жетоны других богов, кладите свой жетон сверху.

ВАЖНО: если сразу несколько игроков должны получить или потерять поклонение, начните с того игрока, чьё положение на шкале поклонения ниже других, и продолжайте в порядке возрастания поклонения.

КАРТЫ СРАЖЕНИЙ



Каждый игрок использует личную колоду из 7 карт сражений. Они используются во время конфликтов, позволяя получить бонусную силу в сражении и применить особые эффекты. Розыгранную карту нельзя забрать автоматически: она остаётся лежать на столе лицевой стороной вверх так, чтобы её было видно всем игрокам, поэтому крайне важно выбрать верный момент для розыгрыша карты.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



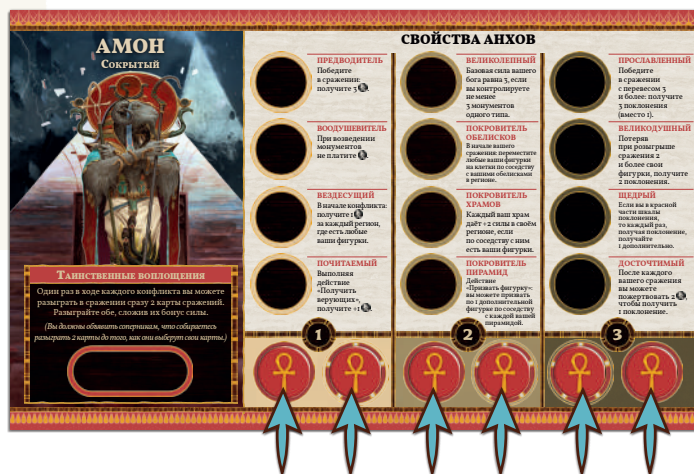
1 Выберите одного из могущественных богов Египта и возьмите соответствующие ему компоненты:

- ▶ Фигурку бога.
- ▶ 6 фигурок воинов.
- ▶ Планшет бога.
- ▶ Планшет слияния бога.
- ▶ Жетоны анхов.
- ▶ Колоду из 7 карт сражений.
- ▶ Карту-памятку игрока.
- ▶ Если вы выбрали Ра, возьмите 3 жетона солнца. Если выбрали Осириса, возьмите 3 жетона загробного мира. Если выбрали Амона, возьмите жетон Амона.

2 В начале игры у каждого бога есть 1 жетон верующего. Остальные сложите в общий запас, доступный всем игрокам.

ВАЖНО: количество верующих неограниченно. Если жетоны закончились, замените их чем-либо подходящим.

3 Положите жетоны анхов на 6 делений в нижней части вашего планшета бога, под закрытыми свойствами анхов. Остальные жетоны анхов сложите рядом в свой личный запас.



- 4 Определите первого игрока случайным образом (или начните игру с того, у кого больше всех кошек). Ход передаётся по часовой стрелке.
- 5 В обратном порядке, начиная с последнего игрока, положите пластиковый жетон анха на нижнее деление шкалы поклонения, формируя стопку. Таким образом, жетон первого игрока окажется сверху — поклонение его богу будет наибольшим.
- 6 Разместите 4 фишки действий на стартовые деления шкал действий на центральном планшете в зависимости от количества игроков.
- 7 Положите фишку событий на первое деление шкалы событий.
- 8 Выберите сценарий из книги сценариев (устраивающий всех игроков или случайный). В каждом из них может участвовать определённое количество игроков, поэтому убедитесь, что играть по выбранному сценарию смогут все желающие.
- 9 Разместите монументы (обелиски, пирамиды и храмы), верблюдов и жетоны очерёдности конфликта на поле, как указано на схеме подготовки к сценарию (верблюды участвуют не во всех сценариях). Остальные монументы, жетоны очерёдности конфликта, жетон определителя ничьей в сражении и верблюдов сложите в общий запас.

Примечание: жетон очерёдности конфликта относится ко всему региону, а не к конкретной клетке поля.

- 10 Разместите свои фигурки и жетоны анхов (рядом с контролируемыми вами монументами) на поле так, как указано в подготовке к сценарию. Первый игрок обозначен как «игрок 1», его соперник слева как «игрок 2» и т. д.
- 11 Выберите (случайным образом или договорившись) одну карту стража 1-го уровня, одну — 2-го уровня и одну — 3-го уровня и положите их возле игрового поля. Затем поставьте рядом с ними фигурки стражей в зависимости от количества игроков:
 - **2 игрока:** используйте по 1 фигурке стражей каждого типа.
 - **3 игрока:** используйте по 2 фигурки стражей каждого типа.
 - **4 или 5 игроков:** используйте все доступные фигурки стражей каждого типа (по 3 стража с малой подставкой и по 2 стража с большой подставкой).
- 12 Следуйте дополнительным указаниям подготовки к сценарию, если они есть.

Игра начинается!

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В игре существует 3 способа стать единственным богом Египта и победить:

- Если ваш пластиковый жетон анха достиг самого верхнего деления шкалы поклонения, вы немедленно объявляетесь победителем.
- Если после 4-го конфликта в игре остался только ваш бог, вы немедленно объявляетесь победителем (если на данном этапе в игре не осталось богов, объявляется ничья, а Египет становится атеистическим).
- Если не выполнено ни одно из предыдущих условий, побеждает тот, кто после розыгрыша заключительного события на шкале достиг наибольшего поклонения.

ХОД ИГРЫ

Разыгрывайте ходы по очереди. В свой ход выполните 1 или 2 действия. Иногда в результате вашего действия будет происходить событие. Полностью разыграв своё действие(-я) и событие (если произошло), завершите свой ход и передайте его сопернику слева.



ДЕЙСТВИЯ



В свой ход вам доступно 4 действия:

- Переместить фигурку.
- Призвать фигурку.
- Получить верующих.
- Открыть свойство анха.

Каждому действию соответствует шкала на центральном планшете. Выбрав действие, сдвиньте фишку вправо на 1 деление по соответствующей шкале, затем полностью выполните это действие. Вы вправе выбрать даже то действие, которое не можете разыграть.

Если фишка выбранного действия достигла крайнего деления шкалы (с белым фоном), происходит событие.

Сперва полностью разыграйте то действие, из-за которого произойдёт событие. Затем разыграйте само событие, сдвинув фишку событий вправо на 1 деление по шкале событий. Разыграв событие, верните фишку действия на стартовую позицию на шкале действия (в зависимости от количества игроков в начале игры). Подробнее о событиях см. на с. 19.

ВАЖНО: если событие произошло в результате первого выполненного вами действия, то выполнить второе действие нельзя.

Если после первого вашего действия событие не произошло, то вы должны выполнить второе. Выбрать его можно только среди тех действий, шкала которых расположена ниже первого действия.

Примечание: даже если вы по тем или иным причинам не можете выполнить второе действие, всё равно сдвиньте фишку этого действия. Лишь в некоторых ситуациях вы сдвигаете только одну фишку действия в свой ход: если после первого вашего действия происходит событие, если вашим первым действием было открытие свойства анха, если произошло слияние вашего бога (см. с. 25).

The central board is divided into two main sections: **ДЕЙСТВИЯ** (Actions) and **СОБЫТИЯ** (Events).

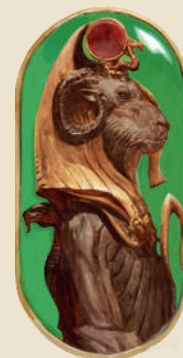
ДЕЙСТВИЯ: This section contains four horizontal tracks, each with 6 positions labeled 5И, 4И, 3И, 2И, 1И, and 0И (represented by a sun icon). The tracks are:

- ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИГУРКУ:** Shows a horse and rider icon. A blue arrow points from the 1И position to the 2И position.
- ПРИЗВАТЬ ФИГУРКУ:** Shows a standing figure icon. A blue arrow points from the 1И position to the 2И position.
- ПОЛУЧИТЬ ВЕРУЮЩИХ:** Shows a kneeling figure icon. A white circle with the number 2 is placed over the 2И position.
- ОТКРЫТЬ СВОЙСТВО АНХА:** Shows an Ankh icon. A white circle with the number 3 is placed over the 2И position.

СОБЫТИЯ: This section contains a track with 10 positions. The icons from left to right are: sun, pyramid, pyramid, blue globe, a white circle with the number 4, a scythe, a camel, pyramid, pyramid, and scythe. Below the track are three boxes:

- A box with a scythe icon and text: "(3+ игроков) слияние 2 богов".
- A box with a scythe icon and text: "Боги в красной части выбывают".
- A box with a scythe icon and text: "Конец игры".

Пример: первым своим действием **Амон** призывает фигурку — сдвиньте фишку этого действия вправо на 1 деление по соответствующей шкале **1**. В качестве второго действия он может либо получить верующих **2**, либо открыть свойство анха **3**, но не может переместить фигурки, поскольку это действие расположено выше его первого действия. Снова выбрать призвать фигурку также нельзя. Если Амон решит открыть свойство анха, то после розыгрыша произойдёт конфликт **4**.



⚔ ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИГУРКИ ⚔

Для того чтобы получить максимальное преимущество в каждом регионе, важно правильно размещать свои фигурки. Во многих ситуациях они должны быть расположены по соседству друг с другом или с монументом. В иных случаях очень выгодно просто занять клетку, опередив соперника.

Выполняя действие «Переместить фигурки», вы можете переместить **каждую** из ваших фигурок на поле на 1, 2 или 3 клетки.

Фигурки могут перемещаться через клетки, занятые фигурками любого игрока, монументами или любыми другими жетонами, через водные клетки или пересекать реки и караваны верблюдов, но завершить перемещение можно только на пустой клетке, кроме водной. Каждую клетку может одновременно занимать только 1 фигурка или монумент.

Примечание: перемещение не влияет на контроль над монументами. Получить (или утратить) контроль над ними можно в результате событий «Контроль над монументом».



Пример: Амон выполняет действие «Переместить фигурки» и **1** перемещает свою фигурку бога на 3 клетки через одного из своих воинов, завершив перемещение на клетке по соседству с одним из нейтральных обелисков. Затем он **2** перемещает воина на 3 клетки, завершив перемещение на клетке по соседству с нейтральной пирамидой. Воин может переместиться

через водную клетку и через пирамиду, потому что своё перемещение он завершает на пустой клетке. Амон планирует переместить своего воина на клетку по соседству с нейтральным храмом, но фигурки Ра не дают ему этого сделать. Поэтому ему остаётся **3** переместить воина на 2 клетки через воина Ра и реку. Последнего своего воина он решает **4** оставить на месте.

👁️ ПРИЗВАТЬ ФИГУРКУ 👁️

Пусть боги и обладают безграничной силой, но даже им иногда нужна помощь воинов и стражей для распространения своего влияния в стране.

Действие «Призвать фигурку» позволяет вам выбрать 1 фигурку из своего запаса (воина или стража) и разместить её на поле. Поставьте фигурку на пустую клетку, кроме водной, по соседству с другой вашей фигуркой, уже находящейся на поле, либо с монументом, который вы контролируете (не забывайте, что соседними могут быть только клетки, расположенные в одном регионе).



Пример: Амон выполняет действие «Призвать фигурку», размещая мумию из своего запаса на пустой клетке по соседству с контролируемым им храмом 1. Он мог бы выбрать любую из клеток, отмеченных 2 на рисунке, поскольку все они пусты и находятся по соседству

с другими фигурками Амона или контролируемым им храмом. Клетки, отмеченные 3, выбрать нельзя, поскольку они не находятся в одном регионе с его воином, следовательно, не являются соседними с ним.

ПОЛУЧИТЬ ВЕРУЮЩИХ

Всякое божество нуждается в верующих и их подношениях. Верующие необходимы для возведения новых монументов во славу богов и для открытия свойств анхов.

Выполняя действие «Получить верующих», получите столько верующих, сколько монументов (как подконтрольных вам, так и нейтральных) находится по соседству с вашими фигурками. Возьмите указанное количество жетонов верующих из общего запаса и положите в свой запас.



Пример: **Исида** выполняет действие «Получить верующих» и получает 3 верующих за следующие монументы: за контролируемый ею обелиск **1**, за нейтральный храм по соседству с её воином **2** и за нейтральную пирамиду по соседству с её воином **3**. Она не получает верующего ни за контролируемую ею пирамиду **4**, поскольку

по соседству с ней нет её фигурок, ни за нейтральную пирамиду **5**, поскольку её воин находится в другом регионе и, следовательно, не расположен по соседству с пирамидой. За обелиск, контролируемый **Амоном** **6**, верующего она тоже не получит.

ОТКРЫТЬ СВОЙСТВО АНХА

На планшете вашего бога указаны все возможные свойства анхов. Вы можете использовать свойства анхов только после того, как откроете их с помощью действия «Открыть свойство анха». Они разделены на 3 уровня и расположены в 3 соответствующих колонках на планшете бога. Каждый бог может открыть не более 2 свойств анхов каждого уровня.

Для того чтобы отметить открытое свойство, возьмите один из жетонов анхов из нижнего ряда планшета бога. Выполняя действие «Открыть свойство анха», каждый раз берите крайний левый жетон в нижнем ряду и кладите на одно выбранное свойство анха в той же колонке. Таким образом, сперва вы должны открыть два свойства 1-го уровня, затем два свойства 2-го уровня и только затем два свойства 3-го уровня. Каждый раз, открыв свойство анха, вы **должны** принести в жертву своих верующих в количестве, соответствующем уровню открываемого свойства (1, 2 или 3). Верните принесённых в жертву верующих из вашего запаса в общий.

Если у вас недостаточно верующих либо вы уже открыли все доступные свойства анхов, вы всё равно можете выполнять это действие, сдвигая фишку действия, но не получая за это никаких бонусов и не принося жертв.

Подчинение стражей



Иногда, выполнив действие «Открыть свойство анха», вы открываете символ стража на своём планшете бога. Это значит, что бог набрал достаточно влияния, чтобы подчинить себе стража.

Открыв символ стража в колонке 1-го уровня свойств анхов, вы получаете контроль над **1 фигуркой** стража с карты стража 1-го уровня и добавляете его в свой запас. Аналогичным образом, открыв символ стража 2-го уровня, вы получаете его, и так далее. Если в момент открытия этого символа на соответствующей карте стража не осталось фигурок, вы ничего не получаете.

Добавляя фигурку стража в свой запас, закрепите на ней подставку своего цвета, чтобы было проще ориентироваться в том, кто контролирует этого стража на поле. Если у вас не осталось подставок подходящего размера, то получить стража нельзя. Разместить его на поле можно с помощью действия «Призвать фигурку».



АМОН
Сокрытый

ТАЙСТВЕННЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ
Один раз в ходе каждого конфликта вы можете разыграть в сражении сразу 2 карты сражений. Разыграйте обе, сложив их бонус силы.
(Вы должны объявить соперникам, что собираетесь разыграть 2 карты до того, как они выберут свои карты.)

СВОЙСТВА АНХОВ			
	<p>ПРЕДВОДИТЕЛЬ Победите в сражении равна 3, если вы контролируете не менее 3 монументов одного типа.</p>	<p>ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ Базовая сила вашего бога равна 3, если вы контролируете не менее 3 монументов одного типа.</p>	<p>ПРОСЛАВЛЕННЫЙ Победите в сражении с перевесом 3 и более: получите 3 поклонения (вместо 1).</p>
	<p>ВООДУШЕВИТЕЛЬ При возведении монументов платите 1.</p>	<p>ПОКРОВИТЕЛЬ ОБЕЛИСКОВ В начале вашего сражения переместите любые ваши фигурки на клетки по соседству с вашими обелисками в регионе.</p>	<p>ВЕЛИКОДУШНЫЙ Потеряв при розыгрыше сражения 2 и более свои фигурки, получите 2 поклонения.</p>
	<p>ВЕДУЩИЙ В начале конфликта: получите 1 регион, где есть 1 из ваших фигурок.</p>	<p>ПОКРОВИТЕЛЬ ХРАМОВ Каждый ваш храм даёт +2 силы в своём регионе, если по соседству с ним есть ваши фигурки.</p>	<p>ЩЕДРЫЙ Если вы в красной части шкалы поклонения, то каждый раз, получая поклонение, получите 1 дополнительно.</p>
	<p>ПОЧИТАЕМЫЙ Выполняя действие: «Получить верующих» получите 1.</p>	<p>ПОКРОВИТЕЛЬ ПИРАМИД Действие «Призвать фигурку»: вы можете призвать по 1 дополнительной фигурке по соседству с каждой вашей пирамидой.</p>	<p>ДОСТОЧИМЫЙ После каждого вашего сражения вы можете пожертвовать 2, чтобы получить 1 поклонение.</p>

Пример: Амон выполняет действие «Открыть свойство анха». Крайний левый жетон анха в нижнем ряду находится в колонке 1-го уровня, поэтому он жертвует 1 верующего, чтобы открыть свойство анха 1-го уровня. Он выбрал свойство «**Воодушеvitель**» — положите

крайний левый жетон на это свойство. В результате Амон открывает символ стража и может получить фигурку стража 1-го уровня. Добавьте фигурку в его запас и закрепите цветную подставку на ней.

СОБЫТИЯ



Пока распря между богами продолжается, ход времени определяют эпохальные события. Возводятся монументы, караваны разделяют землю, а ожесточённые конфликты меняют баланс сил. Все эти события отражены на шкале событий, служащей таймером в игре.

Если фишка действия оказалась на крайнем правом делении шкалы, то после розыгрыша действия происходит событие. Сдвиньте фишку событий на следующее деление по шкале событий. Затем разыграйте указанное на этом делении событие. В игре есть два типа событий: персональные (круглые деления) и конфликты (квадратные деления). Персональные события касаются только того игрока, в результате действия которого происходит событие. Конфликты касаются всех игроков.

Разыграв событие, верните фишку действия на стартовую позицию на шкале этого действия в зависимости от количества игроков в начале партии.



Пример: первым своим действием **Исида** получает верующих и сдвигает фишку действия на крайнее правое деление по шкале этого действия **1**. Полностью разыграв действие «Получить верующих», она сдвигает фишку событий на 1 деление по шкале событий, чтобы произошло событие «Контроль над монументом» **2**.

Разыграв событие, **Исида** возвращает фишку действия на стартовую позицию на шкале действия (в данном случае на ту, которая соответствует игре втроём) **3**. Второе действие она выполнить не может, поскольку в результате её первого действия произошло событие.

КОНТРОЛЬ НАД МОНУМЕНТОМ



Монументы — это ключевые элементы стратегии на игровом поле. Они являются основным источником получения верующих, позволяют богам возводить твердыни по всему Египту и могут быть улучшены с помощью свойств анхов.

Если в результате вашего действия происходит событие «Контроль над монументом», вы получаете контроль над любым выбранным нейтральным монументом, если по соседству с ним есть 1 или несколько ваших фигурок. Положите жетон анха из вашего запаса рядом с монументом, чтобы обозначить свой контроль над ним.

Если на поле **не осталось нейтральных монументов**, то в результате этого события вы получаете контроль над монументом соперника. При этом 1 или несколько ваших фигурок должны находиться по соседству с тем монументом, который вы хотите контролировать. Если условие выполнено, уберите жетон анха соперника, лежащий рядом с монументом (он возвращает его в свой запас), и положите на его место свой.

Если по соседству с подходящим монументом нет ваших фигурок либо в вашем запасе закончились жетоны анхов, розыгрыш события не приносит вам никаких наград (фиска события сдвигается в любом случае).



Пример: Исида выполнила действие, в результате которого происходит событие «Контроль над монументом». По соседству с нейтральным храмом 1 находится её воин, поэтому она может получить контроль над этим храмом. Выбрать нейтральную пирамиду 2 нельзя, поскольку та расположена в другом регионе:

клетка, на которой находится воин Исиды, не считается соседней с пирамидой. Обелиск, контролируемый Ра 3, выбрать также нельзя, поскольку на поле есть нейтральные монументы. Исида выбирает нейтральный храм и кладёт рядом с ним жетон анха из своего запаса 4.

КАРАВАН ВЕРБЛЮДОВ



С помощью караванов верблюдов боги могут перечертить границы, разделяющие земли. Событие «Караван верблюдов» позволяет вам разделить регион на 2 новых региона меньшего размера, сместить баланс сил и нарушить планы соперников.

Выполнив действие, из-за которого произошло событие «Караван верблюдов», вы можете разместить на поле цепочку, состоящую **не более чем из 6 верблюдов**, взяв их из общего запаса. Разместите верблюдов на линиях, разделяющих клетки, по 1 верблюду на границе клетки (но не на реках и водных

клетках). Разместите цепочку верблюдов, соединяя 2 элемента на поле из следующих: реки, водные клетки, другие верблюды или внешние границы поля. Размер каждого из двух новых регионов, возникших в результате этого разделения, должен быть **не менее 6 клеток** (не считая водных).

Разделив регион на 2 новых, выберите один из них и положите в него жетон очередности конфликта из старого региона. Возьмите из общего запаса жетон с наименьшим порядковым номером и положите его в новый регион, где нет жетона. Наконец, вы можете поменять местами жетон очередности конфликта в одном из двух новых регионов с любым другим уже имеющимся на поле жетоном очередности конфликта. Это изменит порядок, в котором будут разыгрываться региональные конфликты (см. с. 22).



Пример: Ра выполнил действие, в результате которого происходит событие «Караван верблюдов». Он решил разделить дельту Нила и разместил 5 верблюдов, как указано на рисунке выше А. Размер наименьшего из двух новых регионов составляет 6 клеток (допустимый минимум), а караван тянется от водной клетки до реки. В старом регионе находился жетон очередности

конflikта 1, и Ра решает перенести его в меньший из двух новых регионов Б. Он берёт жетон очередности konflikта 4 из общего запаса (с наименьшим номером из доступных) и кладёт его в новом регионе В. Ра мог бы поменять местами любой из этих двух жетонов с другим жетоном очередности konflikта, уже имеющимся на поле, но решает не делать этого.

❶ КОНФЛИКТ ❷

В борьбе за божественное бессмертие кровопролитные конфликты неизбежны. Собрать войско и занять позицию, когда они разразятся, — вот ключ к победе. Конфликт — это глобальное событие, охватывающее все регионы и всех игроков. Если он происходит в результате вашего действия, то помимо установления момента наступления конфликта, вы получаете особое преимущество в случае ничьей в сражении.



В начале каждого конфликта жетон определителя ничьей достаётся тому игроку, чьё действие повлекло за собой это событие. Положите жетон лицевой стороной вверх. Вы можете использовать его, чтобы победить в 1 сражении с ничейным результатом в ходе события (см. «Разыграйте сражение» на с. 24). Используя жетон, переверните его лицевой стороной вниз, чтобы показать, что в данном конфликте он уже не может быть использован. Полностью разыграв событие, верните жетон определителя ничьей в общий запас.

Если происходит конфликт, то **каждый из регионов** на поле разыгрывается по порядку согласно номерам жетонов очередности конфликта, начиная от меньшего к большему:

- Игнорируйте регионы без фигурок.
- Если в регионе находятся фигурки только одного игрока, этот игрок **доминирует** в данном регионе (см. далее).
- Если в регионе есть фигурки нескольких игроков, то происходит **сражение** (см. с. 23).



Доминирование

Если в ходе конфликта в регионе находятся фигурки только одного из игроков, то этот игрок автоматически доминирует в нём. Сперва получите по 1 поклонению за контроль над большинством монументов каждого типа в регионе. Для этого вам требуется контролировать больше монументов определённого типа в указанном регионе, чем любой из соперников. Затем получите 1 поклонение за доминирующую позицию в регионе.



Пример: в ходе конфликта **Амон** доминирует в регионе 3, где контролирует 2 обелиска и 1 пирамиду. **Амон** получает 1 поклонение за доминирование в регионе и 1 поклонение за контроль над большинством обелисков **A** — всего 2 поклонения. Пирамиды не приносят ему поклонения **B**, поскольку **Исида** также контролирует 1 пирамиду в регионе, поэтому большинства нет ни у кого. Она же контролирует большинство храмов в регионе (1 храм), но поскольку фигурок **Исиды** в регионе нет, то поклонения она не получает.

Сражение

В ходе конфликта во всех регионах, где есть фигурки 2 и более игроков, проходят сражения. Разыгрывая **каждое сражение** в ходе конфликта, выполняйте следующие шаги по порядку:

1. ВЫБЕРИТЕ И ОТКРОЙТЕ КАРТЫ

Каждый из игроков, чьи фигурки есть в регионе, тайно выбирает 1 из своих карт сражений в руке и кладёт лицевой стороной вниз перед собой. Откройте выбранные карты одновременно.

2. ВОЗВЕДИТЕ МОНУМЕНТ

Разыграйте все открытые карты сражений «**Возведение монумента**» в порядке по возрастанию на шкале поклонения, начиная с игрока с наименьшим поклонением. Подробнее об эффектах карт сражений см. на с. 29.

3. РАЗЫГРАЙТЕ НАШЕСТВИЕ САРАНЧИ

Разыграйте все открытые карты сражений «**Нашествие саранчи**». Подробнее об эффектах карт сражений см. на с. 29.



4. ОПРЕДЕЛИТЕ КОНТРОЛЬ

НАД БОЛЬШИНСТВОМ МОНУМЕНТОВ

Сперва определите, кто из игроков контролирует большинство монументов каждого типа. Для этого требуется контролировать больше монументов определённого типа в указанном регионе, чем любой из соперников. Затем каждый из этих игроков получает по 1 поклонению (в обратном порядке по шкале поклонения) за каждое большинство монументов, которые он контролирует.



Пример: в ходе сражения **Исида** контролирует 2 пирамиды, **Амон** контролирует 1 храм и 1 пирамиду, а **Ра** контролирует 1 храм и 1 обелиск. **Исида** получает 1 поклонение за контроль над большинством пирамид в регионе сражения.

Амон контролирует столько же храмов в регионе, сколько и **Ра** (по 1), поэтому он не получает поклонения. **Ра** контролирует большинство обелисков, но его фигурок нет в этом регионе, поэтому поклонения он не получает.

5. РАЗЫГРАЙТЕ СРАЖЕНИЕ

Все игроки, чьи фигурки есть в регионе, подсчитывают свою итоговую силу в сражении. Получите по 1 силе за каждую фигурку, однако индивидуальные свойства стражей, способности богов и свойства анхов могут увеличить это значение. Каждая карта сражения также приносит вам бонус силы (пока в регионе есть ваши фигурки).

В сражении побеждает игрок с наибольшей итоговой силой. Он получает 1 поклонение и уничтожает все вражеские фигурки в регионе (только воинов и стражей, поскольку боги бессмертны).

Если между игроками возникает ничья за наибольшую итоговую силу и у одного из претендентов есть жетон определителя ничьей, лежащий лицевой стороной вверх, то он может воспользоваться им, чтобы победить в этом сражении.

Переверните жетон лицевой стороной вниз — в этом конфликте использовать его повторно нельзя.

Если между игроками возникает ничья за наибольшую итоговую силу и жетон определителя ничьей не используется, то все игроки проигрывают сражение. Все фигурки в регионе погибают (кроме богов).

Верните фигурки поверженных в свой запас.

ВАЖНО: разыгранные карты сражений должны лежать лицевой стороной вверх на столе так, чтобы все игроки могли их видеть. Это позволит соперникам попытаться разгадать замыслы друга.



Пример: у **Исиды** в этом сражении участвуют 4 фигурки. Она разыгрывает карту «Потоп», которая приносит ей 4 верующих за счёт 4 фигурок на плодородных клетках. У **Амона** в этом регионе 3 фигурки, он разыграл карту «Засуха», которая применяется без эффекта, потому что в пустыне нет его фигурок. Карта «Потоп» не приносит **Исиде** бонуса силы — её итоговая сила равна 4.

Карта «Засуха» приносит **Амону** +1 бонус силы — его итоговая сила также равна 4. У соперников ничья! Но **Исида** ещё не воспользовалась своим жетоном определителя ничьей. Она решает его применить и побеждает в сражении. **Исида** получает 1 поклонение. Воины **Амона** погибают и возвращаются в его запас, но сам бог остался невредимым, т. к. боги бессмертны.

СЛИЯНИЕ БОГОВ



Только при игре втроём или более: в конце 3-го конфликта два бога с наименьшим поклонением (которые занимают 2 нижние позиции на шкале поклонения) рискуют быть забытыми народом Египта. Чтобы избежать этой участи, они сливаются в одно божество. Теперь до конца партии игроки, контролировавшие этих богов, выступают командой, чтобы победить или проиграть сообщу.

Полностью разыграв 3-й конфликт, выполните следующие шаги по порядку:

1. Определите, какие два бога сольются воедино: бог с предпоследним результатом на шкале поклонения считается старшим богом, а бог с последним результатом — младшим.
2. Разружьте все монументы, контролируемые младшим богом, вернув их в общий запас. Также уберите из игры фигурку бога, воинов, карты сражений и запас жетонов анхов, принадлежащие ему. Всех его верующих получает старший бог. Он может подчинить любых стражей, принадлежавших младшему богу, даже если они у него уже есть либо если у него ещё не открыто соответствующее свойство анха. Если у старшего бога недостаточно соответствующих цветных подставок, он должен выбрать, каких стражей подчинить, а каких убрать из игры.
3. Сдвиньте жетон анха старшего бога по шкале поклонения, положив его поверх жетона младшего. До конца игры оба жетона совместно сдвигаются по шкале поклонения.
4. Закрепите одну большую подставку младшего бога на фигурку старшего, чтобы показать, что теперь они единое целое.
5. Младший бог подстраивает свои свойства анхов под свойства старшего (возможно, открывая при этом дополнительные или закрывая существующие).
6. Единый бог сочетает способности двух божеств. Эти игроки обмениваются планшетами слияния богов и кладут их рядом с планшетами богов, чтобы видеть их способности.
7. Оба игрока совместно используют запас воинов, стражей и верующих, изначально принадлежавший старшему богу.



Слияние с АМОНОМ

ТАЙНСТВЕННЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ

Один раз в ходе каждого конфликта вы можете разрезать в сражении сразу 2 карты сражений. Разыграйте обе, сложив их боюсу силой.

(Вы должны объявить соперникам, что собираетесь разрезать 2 карты, до того, как они выберут свои карты.)

РА
СОЛНЦЕ И СВЕТ

Слияние

Призывая любую фигурку, вы можете положить на нее жетон солнца, чтобы она стала сияющей. Ваша награда за доминирование или победу в сражении в регионе, где есть хотя бы 1 сияющая фигурка, увеличивается на 1 поклонение.

Верните жетон солнца Ра, если сияющая фигурка погибла.

СВОЙСТВА АНХОВ

ПРЕДВОДИТЕЛЬ Победите в сражении и получите 3.	ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ Базовая сила вашего бога равна 5, если вы контролируете не менее 3 монументов одного типа.	ПРОСЛАВЛЕННЫЙ Победите в сражении с пересосом 3 и более и получите 3 поклонения (места).
ВОДУШНИТЕЛЬ При возвращении монументов не платите 1.	ПОКРОВИТЕЛЬ ОБЕЛИСКОВ В начале своего сражения перенесите любые ваши фигурки на карты по соседству с вашим объектом в регионе.	ВЕЛИКОДУШНЫЙ Потеряв при размыслах сражения 2 и более свои фигурки, получите 2 поклонения.
ВЕЗДУШНЫЙ В начале конфликта: получите 1 за каждый регион, где есть любые ваши фигурки.	ПОКРОВИТЕЛЬ УРАМОВ Каждый ваш храм даёт +2 силы в своём регионе, если по соседству с ним есть ваши фигурки.	ЩЕДРЫЙ Если на в крайней части поля появились монументы, то каждый раз, когда вы объявляете сражение, получите 1 поклонение.
ПОЧИТАЕМЫЙ Выполняя действие «Получить верующих», получите +1.	ПОКРОВИТЕЛЬ ПИРАМИД Действие «Призвать фигурку» на монете призвать по 1 религиозной фигурке по соседству с каждой вашей пирамидой.	ДОСТОЙНЫЙ После каждого вашего сражения вы можете пожертвовать 2, чтобы получить 1 поклонение.

Пример: в конце 3-го конфликта **Амон** и **Ра** занимают низшие положения на шкале поклонения. Теперь они сольются в единое божество (**Амон-Ра**). Поскольку поклонение **Ра** было наименьшим, он считается младшим богом, а **Амон** — старшим. Разружьте все монументы **Ра** и уберите из игры все его карты сражений, жетоны анхов и фигурки, кроме стража — он получает подставку цвета **Амона**. Всех верующих перенесите в запас **Амона**. **Ра** подстраивает свои свойства анхов под свойства анхов **Амона**. **Ра** берёт планшет «Слияние с Амоном», **Амон** — «Слияние с Ра». **Амон** сдвигает свой жетон анха по шкале поклонения вниз и кладёт поверх жетона **Ра**. Эти жетоны до конца игры будут сдвигаться совместно.

Игра единым богом

Слияние двух богов в одно существо — это поворотный момент для динамики всей игры. Единый бог пользуется способностями двух богов одновременно, им управляют два игрока, каждый из которых в свой ход может выполнить только одно действие. При этом они не обязаны выполнять разные действия. Например, вы можете призвать фигурки, а ваш напарник призовет их ещё раз — это существенным образом скажется на том, как часто будут происходить события! До конца партии оба игрока продолжают ходить по обычным правилам за исключением того, что каждый может выпол-

нить только одно действие в свой ход, но теперь у них общий запас фигурок, жетонов верующих и анхов. Эти игроки могут использовать способности обоих богов в свой ход, равно как и одинаковые свойства анхов.

ВАЖНО: в любой момент игры у обоих игроков свойства анхов на планшете бога должны совпадать. Если один из участников открывает свойство анха, другой должен немедленно сделать то же самое на планшете своего бога (при этом все свойства и эффекты применяются к единому богу только 1 раз).

Если один из этих игроков подчиняет нового стража, закрепите на фигурке подставку цвета старшего бога и положите её в их общий запас фигурок, откуда её может призвать любой из них.

Решения в сражениях принимают оба игрока с помощью карт сражений старшего бога. Если их мнения расходятся, решающий голос у старшего бога.

Поскольку их жетоны анхов сдвигаются по шкале поклонения совместно, то победить в игре или проиграть они могут только вместе.





ЗАБЫТЫЕ БОГИ



После 4-го конфликта все боги, чьи жетоны анхов не покинули красную часть шкалы поклонения, оказываются забытыми народом Египта и выбывают из игры. Уберите фигурки забытых богов из игры (богов, воинов и стражей), разрушите все их монументы, вернув в общий запас вместе с верующими.

- Если к этому моменту в игре остаются несколько богов, то игра продолжается.
- Если остался только 1 бог, он становится единственным божеством Египта и побеждает в игре.
- Если все боги оказались забыты, Египет становится атеистической цивилизацией и все игроки проигрывают.



Пример: в игре на четверых завершился 4-й конфликт. **Амон** остаётся в красной части шкалы поклонения. Он не смог добиться достаточного поклонения и будет забыт народом Египта. Уберите из игры все его фигурки, а монументы и верующих верните в общий запас. Поскольку в синей части шкалы остались 2 бога (**Осирис** и единый бог **Исида-Ра**), игра продолжается, пока один из богов не достигнет конца шкалы поклонения либо до конца 5-го конфликта.

КАРТЫ И СВОЙСТВА



СВОЙСТВА АНХОВ

1-й уровень

Предводитель

Каждый раз, когда вы побеждаете при розыгрыше сражения, получаете 3 верующих из общего запаса. Это свойство не применимо к доминированию.

Воодушевитель

Каждый раз, разыграв карту «Возведение монумента» в сражении, возводите монумент бесплатно. Приносить в жертву верующих не требуется.

Вездесущий

В начале каждого конфликта (до розыгрыша сражений) получите по 1 верующему за каждый регион, в котором у вас есть фигурки.

Почитаемый

Каждый раз, выполняя действие «Получить верующих», получаете 1 дополнительного верующего.

2-й уровень

Великолепный

Если вы контролируете не менее 3 монументов одного и того же типа в любом месте на поле, базовая сила вашего бога равна 3, а не 1.

Покровитель обелисков

В начале сражения, в котором есть ваши фигурки, вы можете переместить сколько угодно своих фигурок из любого места на поле на пустые клетки по соседству с теми обелисками, которые вы контролируете в регионе сражения.

Примечание: если это свойство доступно нескольким игрокам, применяйте его в обратном порядке по шкале поклонения: каждый перемещает по 1 фигурке за раз, пока может это сделать либо пока не решит закончить перемещение.

Покровитель храмов

Каждый ваш храм в регионе приносит вам +2 силы, пока по соседству с ним находится 1 или несколько ваших фигурок. Большое количество фигурок по соседству с храмом не увеличивает бонус; фигурки, чья сила может быть нейтрализована, тоже считаются.

Покровитель пирамид

Выполняя действие «Призвать фигурку», вы можете призвать дополнительную фигурку по соседству с каждой из контролируемых вами пирамид. Вы можете сделать комбинацию призывов, сперва призвав дополнительные фигурки, а затем фигурку с помощью обычного действия, разместив её по соседству с одной из дополнительных.

3-й уровень

Прославленный

Каждый раз, когда вы побеждаете в сражении и ваша сила превышает силу самого сильного врага на 3 и более, получайте 3 поклонения вместо 1.

Примечание: сила участников, оставшихся в результате розыгрыша сражения без фигурок, равна 0 (игнорируйте все бонусы).

Великодушный

Каждый раз, когда вы проигрываете в сражении, в котором у вас не меньше 2 фигурок во время розыгрыша сражения, вы получаете 2 поклонения.

Примечание: разыграйте этот эффект после того, как победитель получит поклонение. Если это свойство доступно нескольким игрокам, применяйте его в обратном порядке по шкале поклонения.

Щедрый

Пока вы находитесь в красной части шкалы поклонения, каждый раз, когда вы получаете поклонение, получайте 1 дополнительное поклонение. Даже если вы находитесь на последнем красном делении шкалы и получаете поклонение, вы всё равно получите 1 дополнительное поклонение.

Примечание: победа в сражении или доминирование в регионе считаются однократным способом получения поклонения, даже если есть несколько эффектов, влияющих на количество полученного. Аналогично, даже если вы контролируете большинство монументов нескольких типов в регионе, это всё равно считается одним способом получения поклонения. В каждом из этих случаев вы получаете только 1 дополнительное поклонение при использовании свойства «Щедрый». Поэтому обычно вы можете дополнительно получить не более 2 поклонений за «Щедрого» в каждом регионе: 1 за доминирование или победу в сражении и 1 за контроль над большинством монументов любого типа.

Досточтимый

После каждого сражения, в котором вы участвовали (разыграли карту сражения), можете пожертвовать 2 верующих, чтобы получить 1 поклонение. Если это свойство доступно нескольким игрокам, применяйте его в обратном порядке по шкале поклонения (начиная с того, у кого его меньше). Сперва разыграйте все карты «Чудо».



КАРТЫ СРАЖЕНИЙ

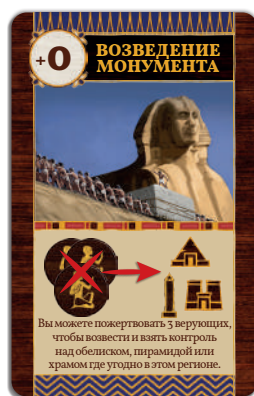


Нашествие саранчи

Каждый игрок, у которого 1 или несколько фигурок в регионе, делает тайную ставку верующими для жертвоприношения. Втайне зажмите в кулак любое количество своих жетонов верующих, прикрыв остальной запас другой рукой. Затем все игроки одновременно разжимают кулаки. Всех верующих в кулаке принесите в жертву и верните в общий запас.

Все воины и стражи в регионе погибают, кроме принадлежащих игроку, сделавшему наибольшую ставку. Если таких игроков несколько, то погибают все фигурки в регионе.

ВАЖНО: помните, если вы потеряли все фигурки в регионе сражения, вы всё равно можете применить эффект свойства «Достопримечательный» или разыграть карты «Цикл Маат» или «Чудо», при этом вы больше не сможете ни получить поклонение при определении контроля над большинством монументов, ни победить в сражении (ваша сила равна 0, никакие бонусы не действуют).



Возведение монумента

Разыграв эту карту, вы можете пожертвовать 3 своих верующих. Если сделали это, возведите монумент по выбору (obelisk, пирамиду или храм, если эти жетоны есть в общем запасе) на любой пустой клетке в регионе сражения, кроме водной. Возьмите монумент из общего запаса, разместите на поле и положите рядом с ним жетон анха из вашего запаса. Если в регионе нет пустых клеток, в общем запасе нет жетонов монументов или в вашем запасе нет жетонов анхов, то возвести монумент нельзя.

Если в регионе нет пустых клеток, в общем запасе нет жетонов монументов или в вашем запасе нет жетонов анхов, то возвести монумент нельзя.



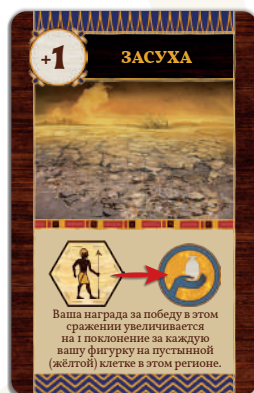
Колесницы

При розыгрыше сражения вы получаете +3 силы (если в регионе остались ваши фигурки). Дополнительных эффектов нет.



Цикл Маат

После розыгрыша сражения верните в руку все разыгранные вами карты сражений (включая эту). Использованные карты сражений можно вернуть в руку, только разыграв эту карту.



Засуха

Если вы победили в сражении, разыграв эту карту, то поклонение в награду за победу увеличивается на 1 за каждую вашу фигурку на пустынной (жёлтой) клетке в этом регионе.

Примечание: поскольку этот бонус является частью награды «за победу в сражении», приносящей поклонение, то ещё раз свойство «Щедрый» не применяется.



Потоп

Разыграв эту карту, немедленно получите по 1 верующему за каждую вашу фигурку на плодородной (зелёной) клетке в этом регионе. Кроме того, эти фигурки не могут погибнуть при розыгрыше сражения (но могут от «Нашествия саранчи»).



Чудо

После розыгрыша сражения вы получаете по 1 поклонению за каждую вашу фигурку, погибшую в ходе сражения (включая тех, кто погиб от «Нашествия саранчи»).

Примечание: если эту карту выбрали несколько игроков, разыгрывайте её в обратном порядке по шкале поклонения (начиная с того, у кого его меньше).



АМОН
Таинственные воплощения

Один раз в ходе каждого конфликта Амон может разыграть в сражении сразу 2 карты сражений. Сообщите об этом до того, как соперники выберут свои карты. Вы получаете все преимущества обеих карт, складывая указанные бонусы силы и разыгрывая оба эффекта. Переверните жетон Амона лицевой стороной вниз, чтобы показать, что способность была использована. По завершении конфликта переверните жетон лицевой стороной вверх.



АНУБИС
Судья мёртвых

Каждый раз, когда погибают вражеские воины, Анубис может взять в плен одного из них, разместив на пустой клетке на своём планшете бога. Во время розыгрыша сражения сила фигурки бога Анубиса возрастает на 1 за каждого пленного воина, но не более чем на 3. «Нашествие саранчи» и розыгрыш сражения — это отдельные ситуации, поэтому Анубис может брать

в плен по 1 воину в каждой из них.

Вы можете освободить своих воинов, пленённых Анубисом. Каждого из них можно призвать вместо воина из вашего запаса: призывая фигурку, заплатите Анубису 1 верующего.

Убирая из игры младшего или забытого бога, также уберите его воинов с планшета Анубиса. Если Анубис является младшим богом, то все пленённые воины старшего бога возвращаются в его запас. Если Анубис забыт, то все пленённые воины возвращаются в запас к своим богам.



ИСИДА
Защитница

Каждая фигурка Исиды, занимающая клетку по соседству с фигуркой врага, находится под защитой. При розыгрыше сражения, если любая фигурка под защитой погибнет, Исида может оставить её в живых. Защищённые фигурки всё ещё могут погибнуть в результате эффектов, не касающихся розыгрыша сражения, например, от «Нашествия саранчи».

Если фигурка Исиды погибнет одновременно с вражеской фигуркой по соседству, она всё равно считается защищённой.

Фигурки Исиды на водных клетках, находящиеся по соседству с вражескими фигурками, считаются защищёнными во всех регионах, к которым они относятся, даже если фигурка врага не находится в этом регионе.



ОСИРИС
Врата в загробный мир

В начале игры положите 3 жетона загробного мира рядом с планшетом Осириса.

Каждый раз, проиграв сражение, вы можете положить (если его ещё нет на поле) или переместить (если он уже на поле) 1 жетон загробного мира на любую пустую клетку, кроме водной, в том же регионе, где произошло сражение. Если вы перемещаете жетон, то любая фигурка, которая была на этой клетке, остаётся на месте.

Выполняя действие «Призвать фигурку», вы можете призвать 1 дополнительную фигурку из вашего запаса на любую клетку с жетоном загробного мира, если их там ещё нет. Вы можете создать комбинацию призывов, сперва призвав дополнительную фигурку, а затем фигурку с помощью обычного действия, разместив её по соседству с ней.

Фигурки, принадлежащие другим богам, не могут завершить перемещение на клетке с жетоном загробного мира. На этих клетках нельзя возводить монументы.

Клетка с жетоном загробного мира не считается ни плодородной, ни пустынной.

Если Осирис забыт, уберите из игры все жетоны загробного мира.



РА
Сияние

В начале игры положите 3 жетона солнца на планшет Ра.

Призывая любую фигурку (воина или стража), вы можете положить жетон солнца возле неё или на её подставку. Любая фигурка с жетоном солнца считается сияющей.

Поклонение, которое вы получаете в награду за доминирование или победу в сражении в том регионе, где есть 1 или несколько сияющих фигурок, увеличивается на 1. Поскольку этот бонус — часть награды «за победу в сражении», приносящей поклонение, то ещё раз применить свойство «Щедрый» нельзя.

Если сияющая фигурка погибает, то жетон солнца возвращается на планшет Ра.

МУМИЯ КОШКИ

Если мумия кошки погибает в результате любого эффекта, то ВСЕ участники в игре, кроме владельца этого стража, немедленно теряют по 1 поклонению. Если это происходит при розыгрыше сражения, то примените данную способность после получения поклонения за победу или проигрыш в сражении, но до того, как будут применены эффекты, происходящие после розыгрыша сражения.

САТИС

Во время действия «Переместить фигурки» Сатис может завершить свой ход на клетке врага, переместив его на 1 клетку. Если врага нельзя переместить (из-за водных или занятых клеток), то Сатис не может переместиться на эту клетку. Она не может переместиться на водные клетки, даже если там есть фигурка.

АПОП

Вы можете призвать Апопа на любую водную клетку на поле (на соседних с ним клетках не обязаны находиться ваши фигурки или монументы). Вы также можете призвать его обычным образом. Обратите внимание, что, как и прочие фигурки, Апоп не может перемещаться на водные клетки.

Примечание: Апоп считается дополнительно призванным в результате свойства «Покровитель пирамид», только если он призван по соседству с одной из ваших пирамид, иначе он считается призванным по обычным правилам.

МУМИЯ

Если мумия погибает, она немедленно призывается снова в клетку по соседству с фигуркой своего бога. Если рядом с ним нет пустых клеток, то мумию нельзя призвать — она возвращается в ваш запас. Этот эффект считается призывом, поэтому сработают те эффекты, которые применяются, если фигурки были призваны (например «Сияние»).

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН

Призвав или переместив (по любой причине) скорпиона, направьте его клешни на 2 клетки. Они должны быть расположены в 1 клетке от скорпиона и в 1 клетке друг от друга. В начале конфликта (до розыгрыша сражений) разрушите все соседние монументы, на которые указывает скорпион (они должны быть с ним в одном регионе). Разрушенные монументы и жетоны анхов (если были) возвращаются в соответствующие запасы.

АНДРОСФИНКС

Во время сражений не учитывайте силу вражеских фигурок по соседству с андросфинксом. Если андросфинкс находится по соседству с фигуркой на водной клетке, не учитывайте силу этой фигурки ни в одном из тех сражений, в которых она участвует. Вражеские андросфинксы, находящиеся по соседству друг с другом, не позволяют учитывать силу друг друга.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Эрик М. Лэнг

Художник: Эдриан Смит

Ведущий продюсер: Тьяго Аранья

Производство: Марсела Фабреги, Венсан Фонтен, Рабель Фукуда, Гильерме Гулар, Ребекка Хо, Айзадора Лейте, Аарон Лурье, Шафик Ризван и Кеннет Тан

Арт-директор: Матье Арле

Графический дизайн: Марк Бруйон, Фабио де Кастро, Луиза Комбаль, Макс Дуарте и Джулия Феррари

Главный скульптор: Майк Маквей

Скульпторы: Давид Камараса, Янник Хеннебо, Майкл Дженкинс, Арагорн Маркс, Патрик Массон, Тьерри Массон, Хосе Ройг, Реми Тремблэ и RN Estudio

Оформление поля и карт: Николая Фруктюс

Ведущий разработчик: Марко Португал

Разработчик: Лео Альмейда

Правила: Майкл Хёрли

Корректор: Джейсон Коэпп

Фотографии фигурок: Жан-Батист Гуйтон

Издатель: Дэвид Прети

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Татьяне Леонтьевой, Андрею Черепанову, Андрею Багрикову, Александру Киллеру, Даниилу Евдокимову, Всеволоду Иванову, Александре Цейтлиной, Дарье Вахниной и Арине Павловой за помощь в подготовке русского издания.

© 2021 CMON Global Limited, все права защищены. Запрещено воспроизводить любые составляющие данной продукции без особого разрешения.

Guillotine Games и логотип Guillotine Games являются торговыми марками, принадлежащими Guillotine Press Ltd.

«Анх. Боги Египта», CMON и логотип CMON являются торговыми марками, принадлежащими CMON Global Limited.

Реальные компоненты могут отличаться от изображённых. Фигурки и пластиковые компоненты поставляются собранными и неокрашенными.

Произведено в Китае.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ХОД ИГРОКА

- ▶ Игроки ходят по очереди, выполняя 1 или 2 действия в ход.
- ▶ Выберите первое действие, сдвиньте его фишку, разыграйте действие.
Если происходит событие: переместите фишку событий, разыграйте событие, завершите свой ход.
Если событие не происходит: выполните второе действие.
- ▶ Выберите второе действие: его **шкала должна располагаться ниже шкалы первого действия**, сдвиньте его фишку, разыграйте действие.
Если происходит событие: переместите фишку событий, разыграйте событие, завершите свой ход.
Если событие не происходит: завершите свой ход.

Примечание: вы обязаны сдвинуть фишку второго действия, если возможно, даже если вы не можете или не хотите выполнять второе действие.

ДЕЙСТВИЯ



Переместить фигурки:

Переместите каждую вашу фигурку не более чем на 3 клетки.



Призвать фигурку:

Разместите 1 фигурку из своего запаса на поле по соседству с одной из ваших фигурок или контролируемым вами монументом.



Получить верующих:

Получите по 1 верующему за каждый монумент (ваш или нейтральный), по соседству с которым находятся ваши фигурки.



Открыть свойство анха:

Пожертвуйте верующих в количестве, равном уровню следующего свойства анха, которое вы можете открыть. Подчините фигурку стража указанного уровня, если открыли его символ.

ВАЖНЫЕ НАПОМИНАНИЯ:

БОГИ НЕ МОГУТ ПОГИБНУТЬ.

ФИГУРКИ И МОНУМЕНТЫ В РАЗНЫХ РЕГИОНАХ НЕ СЧИТАЮТСЯ СОСЕДНИМИ ДРУГ С ДРУГОМ.

СОБЫТИЯ



Контроль над монументом:

Получите контроль над 1 нейтральным монументом, по соседству с которым находится ваша фигурка. Если на поле такие отсутствуют, получите контроль над монументом соперника, находящимся по соседству.



Караван верблюдов:

Разместите до 6 верблюдов, разделив регион на 2 новых, размером не менее 6 клеток каждый. Положите следующий жетон очередности конфликта в один из новых регионов. Затем вы можете поменять местами жетон в одном из двух новых регионов с любым другим жетоном.



Конфликт:

Если это событие произошло из-за вашего действия, возьмите жетон определителя ничьей в сражении. Затем проверьте **каждый регион по очереди**:

- ▶ **Доминирование (один игрок):** получите по 1 поклонению за контроль над большинством монументов каждого типа. Затем получите 1 поклонение за доминирование в регионе.
- ▶ **Сражение (несколько игроков):** игроки, фигурки и монументы, не находящиеся в этом регионе, не учитываются.
 1. **Выберите и откройте карты:** все игроки выбирают и открывают по карте сражения.
 2. **Возведите монумент:** в обратном порядке по шкале поклонения разыграйте все выбранные карты «Возведение монумента».
 3. **Разыграйте нашествие саранчи:** разыграйте все выбранные карты «Нашествие саранчи».
 4. **Определите контроль над большинством монументов:** в обратном порядке по шкале поклонения каждый игрок получает по 1 поклонению за контроль над большинством монументов каждого типа.
 5. **Разыграйте сражение:** игрок с наибольшей силой побеждает в сражении, получает 1 поклонение и убивает все фигурки врагов. В случае ничьей все игроки проигрывают, а их фигурки погибают. Один раз за конфликт обладатель жетона определителя ничьей в сражении может им воспользоваться, чтобы победить в ничьей.
- ▶ **(При игре втроём и больше) После 3-го конфликта:** два бога с наихудшими результатами на шкале поклонения сливаются в единое божество.
- ▶ **После 4-го конфликта:** все боги, находящиеся в красной части шкалы поклонения, выбывают из игры.

ПОБЕДА

- ▶ Вы достигли верхнего деления шкалы поклонения.
- ▶ Вы стали единственным богом в игре после 4-го конфликта.
- ▶ Вы имеете наибольшее поклонение после 5-го конфликта.