



АНКОХ

БОГИ ЄГИПТУ



ПРАВИЛА



ЗМІСТ

ОГЛЯД.....	2
ВСТУП.....	3
КОМПОНЕНТИ ГРИ.....	4
ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ.....	7
Ігрове поле.....	7
Прилеглисть.....	8
Фігурки.....	8
Монументи.....	8
Центральний планшет.....	9
Планшет бога.....	10
Поклоніння.....	11
Карти бою.....	11
ПІДГОТОВКА.....	12
ПЕРЕМОГА В ГРІ.....	13
ІГРОЛАД.....	13
ІГРОВІ ДІЇ.....	14
Переміщення фігурок.....	15
Розміщення фігурки.....	16
Отримання послідовників.....	17
Вивчення властивості анкха.....	18
Управління стражами.....	18
ПОДІЇ.....	19
Контроль монументів.....	20
Каравани верблюдів.....	21
Конфлікт.....	22
Домінування.....	22
Бій.....	23
Злука богів.....	25
Гра за об'єднаного бога.....	26
Забуті боги.....	27
КАРТИ І ВЛАСТИВОСТІ.....	28
Властивості анкха.....	28
Карти бою.....	29
Боги Єгипту.....	30
Стражі людства.....	31
НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ.....	31
СТИСЛІ ПРАВИЛА.....	32



ОГЛЯД

«Анкх: Боги Єгипту» — це змагальна гра для 2–5 гравців. Вона оформлена в тематиці мітології Давнього Єгипту й присвячена переходу від політеїзму до монотеїзму.

Кожен гравець управляє богом, найголовніше завдання якого — здобути достатньо **поклоніння**, щоб залишитись єдиним богом Єгипту. Поклоніння отримується в результаті контролю над **монументами** і воєнного домінування. Збирайте **послідовників**, жертвуйте ними для побудови монументів чи вдосконалюйте божественні **властивості анкха**.

З плином часу монументи можуть перейти до інших богів, містичні **стражі** приєднуються до конфлікту, землі Єгипту розмежуються караванами, а двоє богів навіть можуть **об'єднатися** в одного, але тільки один (або ніхто) повстане як єдиний бог Єгипту!

БЕЗКОШТОВНИЙ КОНТЕНТ

ОТРИМАЙ
ТУТ!

CMON.COM/Q/ANK001/R



ВСТУП

У давні часи вздовж могутнього Нілу люди міцнішали, живлячись його водами та сповнюючись його благодаттю. З процвітань людей ставали сильнішими і їхні боги. Люди будували монументи, приносили почесні жертви й шанували свої святині. Натомість боги винагороджували їх своїми знаннями й силою. Але поступ одних богів був потужнішим за інших.



Ті, хто отримував більше прихильності, ставали сильнішими і впливовішими. З найменшої примхи вони змінювали навколишній світ. Ті ж, чиї імена більше не промовляли людські вуста, слабшали, їхні кроки повільнішали, і сили покидали їх. Зміни починалися на землях Нілу. А зі змінами прийшла війна.

Боги ніколи не відчували любові один до одного. Тому, усвідомивши, що їхнє існування під загрозою, наймогутніші божества почали збирати сили, скликати послідовників і готуватись до війни.

Коли осяде пісок, висохне кров і вщухнуть люті вітри, тільки один бог буде святкувати перемогу в нову добу монотеїзму. Хто ж ним стане?

КОМПОНЕНТИ ГРИ



1 Анубіс

6 воїнів
Анубіса



1 Амон

6 воїнів
Амона



1 Осіріс

6 воїнів
Осіріса



1 Ізіда

6 воїнів
Ізіди



1 Ра

6 воїтельок
Ра



10 великих підставок
(по 2 на бога)



10 маленьких підставок
(по 2 на бога)



2 андросфінкси



3 мумії



2 гігантських
скорпіони



2 Апопи



3 Сатіс



3 мумії котів



30 верблюдів



1 ігрове поле



1 планшет поклоніння



1 центральний планшет



5 планшетів богів



5 планшетів злуки



5 карт із підказками



35 карт бою (по 7 на кожного бога)



6 карт стражів



75 жетонів анкха
(по 15 на кожного бога)



5 пластикових жетонів анкха
(по 1 на бога)



70 жетонів послідовників



1 пластиковий маркер подій



4 жетони дій



10 жетонів пірамід



10 жетонів храмів



10 жетонів обелісків



4 пластикові підставки



2 жетони міст



8 жетонів конфлікту



1 жетон Амона



3 жетони сонця



1 жетон перемоги в нічій



3 жетони царства мертвих



1 книга сценаріїв



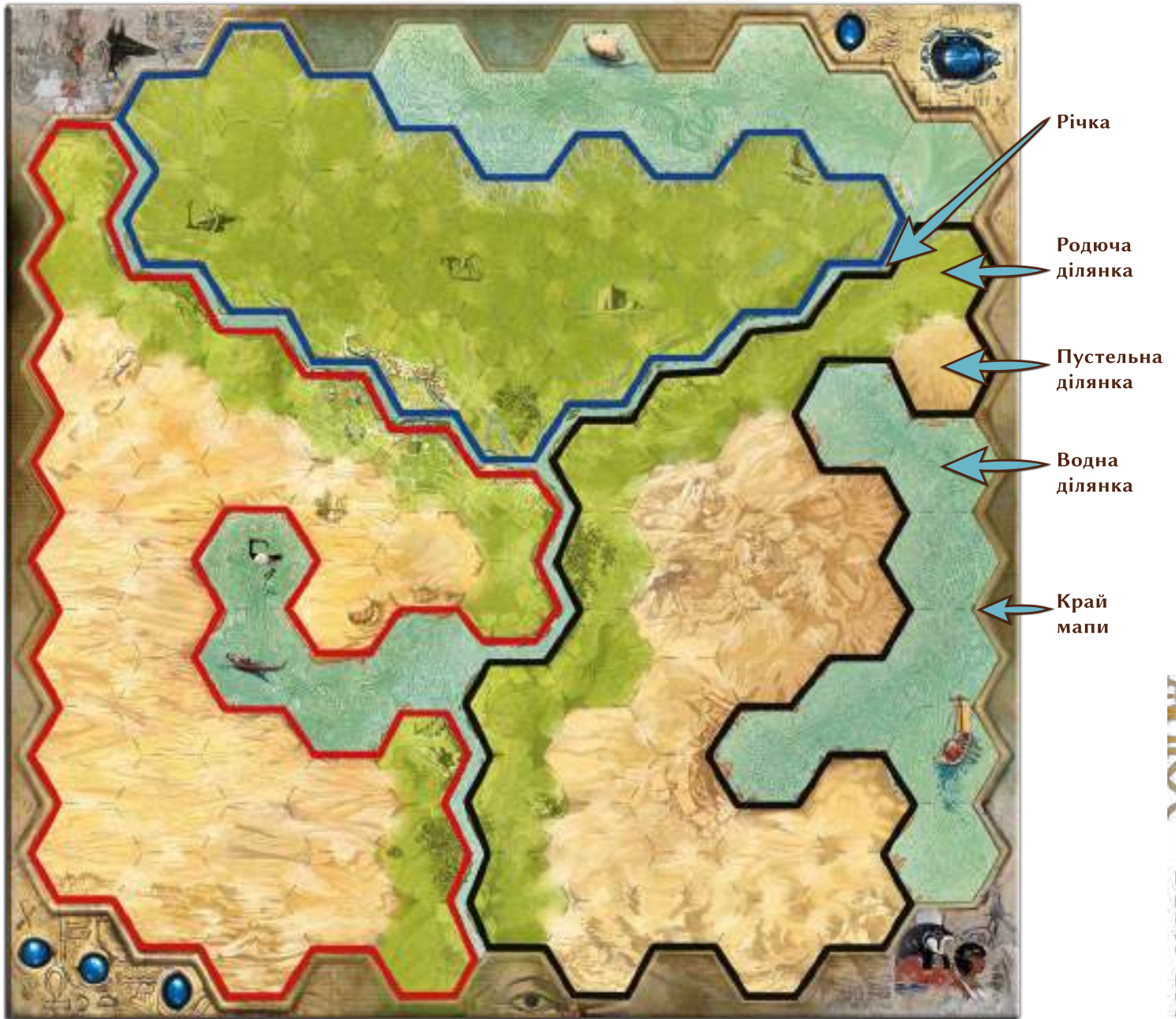
1 книга правил

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле в грі «Анкх: Боги Єгипту» зображає Давній Єгипет, де могутній Ніл розділяє землі на три території: дельту Нілу, Східний і Західний Єгипет. Підготовка до окремих сценаріїв, як і ігрові події, передбачає розділення цих територій на менші за допомогою **караванів верблюдів**, що змінюватиме баланс сил між богами. Території складаються з **гексагональних ділянок**. Вони можуть бути **родючими** (зелені) чи **пустельними** (жовті).

На кожній ділянці може одночасно перебувати тільки **1 фігурка** чи **монумент**. Сині ділянки — це **вода**, і, зазвичай, вони не можуть бути зайнятими. Водні ділянки є частинами кожної території, до якої прилягають, і вважаються прилеглими до всіх територій, що їх оточують. Під час гри конфлікти будуть відбуватись по всій мапі, адже кожен буде намагатись стати єдиним богом Єгипту.



■ ПРИЛЕГЛІСТЬ ■

Фігурки і монументи є **прилеглими** одне до одного, якщо займають сусідні ділянки, які мають одну спільну сторону шестикутників і **перебувають на одній території**. Місця, розділені річкою чи верблюдом, не є прилеглими. Це стосується всіх випадків, де використовується термін **прилеглий**.



Приклад. Воїн є прилеглим до піраміди, але не до гігантського скорпіона, який перебуває на іншій території.

■ ФІГУРКИ ■

Кожного бога представлено у вигляді великої фігурки, яку супроводжують фігурки воїнів. Під час партії гравці можуть здобути контроль над містичними істотами, яких називають стражами. Незалучені до гри фігурки зберігайте біля планшета вашого бога.

Базова сила кожної фігурки — 1, але особливі здібності стражів, вміння богів та властивості анкха можуть збільшувати цей показник.



Боги. Боги Єгипту є могутніми безсмертними з унікальними здібностями. **БОГІВ НЕМОЖЛИВО ВБИТИ!** Навіть якщо після застосування якоїсь властивості виходить, що всі фігурки вбито, фігурки богів є винятком.



Воїни. У кожного бога є власна армія з 6 воїнів. Вони можуть битись та контролювати стратегічно важливі території.



Стражі. Чимало легендарних істот будуть служити будь-якому богу, який має вдосталь влади. Кожен страж має унікальні вміння і може брати участь в бою. Контроль над стражами дають властивості анкха (подробиці на с. 18, Управління стражами).



Каравани верблюдів. Вони розділяють ігрове поле на окремі території. Хоча верблюди і представлені у вигляді фігурок, але на них не поширюються загальні правила і вони не контролюються гравцями.

■ МОНУМЕНТИ ■

Єгипетські боги отримують силу від монументів, які ще й приваблюють нових послідовників — основу могутності богів. Існує 3 типи монументів: обеліски, храми і піраміди. Монумент контролюється богом, якщо його позначає один із жетонів анкха цього бога. Кожен монумент одночасно може бути підвладний лише одному богу. Монумент без жетона анкха вважається нейтральним.

Обеліск



Піраміда



Храм



Гравці використовують свої жетони анкха, щоб позначити контроль над монументом.

ЦЕНТРАЛЬНИЙ ПЛАНШЕТ

Протягом партії гравці по черзі виконують дії: переміщують фігурки по ігровому полю для отримання контролю над потрібними територіями, закликають воїнів та стражів знищувати своїх супротивників, вербують нових послідовників і вивчають властивості анкха. 4 можливих типи дій на верхній частині центрального планшета виокремлено у власні треки, кожен зі своїм **жетоном дій**. Щоразу, коли гравець виконує ту чи іншу дію, жетон дії рухається на 1 поділку по відповідному треку (подробіці на с. 14, Ігрові дії).

Коли жетон дії досягає останньої поділки на своєму треку, відбувається **подія**.

Зауважте: початкова позиція кожного жетона дій залежить від кількості гравців на початку гри. Наприклад, в грі для трьох гравців треба поставити кожен жетон на позицію «3», як проілюстровано знизу. Коли жетон дії досягає кінця треку дій, спрацьовує подія і цей жетон дії повертається на початкову позицію.

Підказка: щоб запобігти можливим помилкам, ви можете закрити зайві місця жетонами анкха богів, які не беруть участі в партії.

Трек подій є другою частиною центрального планшета і слугує хронометром гри. Коли запускається подія, маркер подій переміщується на 1 поділку по треку подій, що, своєю чергою, і запускає подію (подробіці на с. 19, Події).

Початкове розміщення жетонів дій для 5, 4, 3 чи 2 гравців

Подія «Контроль монументів»

Подія «Конфлікт»

Подія «Каравани верблюдів»



ПЛАНШЕТ БОГА

Кожен бог Єгипту має власний планшет з описом його божественної сутності. У кожного бога є **унікальне вміння**, доступне з початку гри. Під час гри боги залучатимуть нових послідовників, що допоможе розблокувати властивості анкха та отримати нові можливості.

12 властивостей анкха розбито на 3 рівні та згруповано в 3 колонки на планшеті бога. Кожен бог може вивчити до двох властивостей анкха в кожній колонці (дві рівня 1, дві рівня 2 і дві рівня 3). Вивчення властивостей анкха дає можливість залучити до своїх лав стражів (подробиці на с. 18, Управління стражами).

Вивчена властивість анкха
Невивчена властивість анкха

Вміння бога

Символ стража

Рівень властивості анкха

ПОКЛОНІННЯ

Поклоніння є показником того, наскільки палко люди Єгипту шанують бога. Поточний рівень поклоніння відзначається жетоном анкха на планшеті поклоніння. Кожен бог починає гру з низу треку поклоніння (найнижче червоне коло), і, в міру накопичення поклоніння, його жетон анкха рухається вгору по цьому треку. Щойно бог досягне верхньої поділки на треку поклоніння — він негайно переможе. Всі боги, які не наберуть достатнього рівня поклоніння для виходу з червоної зони до кінця 4-ї події «Конфлікт», будуть **забуті** та вилучені з гри.



Якщо декілька жетонів анкха лежать на одній позначці на треку поклоніння, порядок їхнього розміщення зверху вниз визначає, хто з богів має більше поклоніння. Жетон, що лежить зверху, позначає бога з вищим рівнем поклоніння щодо того, чий жетон лежить під ним. Коли жетон анкха потрапляє на ділянку, де вже є жетон іншого гравця, новий жетон займає верхнє місце.

ВАЖЛИВО! Коли кілька гравців будуть отримувати чи втрачати поклоніння, почніть з гравця з найменшим рівнем поклоніння і закінчіть гравцем з найвищим рівнем.



КАРТИ БОЮ



Кожен гравець використовує свій власний набір із 7 карт бою. Ці карти потрібні під час конфлікту та дають бонус до бойової сили гравця разом із спеціальною властивістю. Гравці не повертають використані карти бою одразу. Вони залишаються горілиць на столі так, щоб усі гравці могли їх бачити, а отже, вкрай важливо використати правильну карту в правильний момент.

Бонус бойової сили

Назва карти



Ефект

ПІДГОТОВКА



1 Кожен гравець обирає одного з могутніх богів Єгипту серед наявних і бере відповідні йому компоненти:

- ▶ фігурку бога;
- ▶ 6 фігурок воїнів;
- ▶ планшет бога;
- ▶ планшет злуки;
- ▶ жетони анкха;
- ▶ набір із 7 карт бою;
- ▶ карту з підказками;
- ▶ якщо гравець обрав Ра, то він бере 3 жетони сонця. Якщо гравець обрав Озіріса, то бере 3 жетони царства мертвих. Гравець, який обрав Амона, бере жетони Амона.

3 Кожен гравець розміщує 6 жетонів анкха на планшеті обраного бога на ділянках під властивостями анкха. Інші жетони анкха гравці кладуть біля себе.

2 Кожен гравець починає з 1 жетоном послідовників. Всі інші жетони послідовників слід покласти в загальний запас, звідки всім гравцям зручно буде їх діставати.

ВАЖЛИВО! Кількість послідовників необмежена. Якщо закінчились жетони, можна використати щось для їх заміщення.



- 4 Випадковим чином оберіть першого гравця (або хай ним буде володілець найбільшої кількості котів). Надалі гравці ходитимуть за годинниковою стрілкою.
- 5 Починаючи з останнього гравця в напрямку проти годинникової стрілки, кожен гравець розміщує свій пластиковий жетон анкха на нижній поділці треку поклоніння. Жетон першого гравця має бути зверху утвореного стосу.
- 6 Розмістіть 4 жетони дій на відповідному треку центрального планшета на початкових позиціях для вашої кількості гравців.
- 7 Покладіть маркер подій на першу поділку треку подій.
- 8 Оберіть сценарій з книги сценаріїв (погоджений всіма гравцями чи обраний випадково). Кожен сценарій передбачає певну кількість гравців. Перевірте, чи сценарій вам підходить.

- 9 Розмістіть монументи (піраміди, храми та обеліски), жетони конфлікту та фігурки верблюдів на ігровому полі так, як вказано в обраному сценарії (не всі сценарії передбачають розміщення верблюдів). Невикористані монументи, жетони конфлікту, жетони нічієї і фігурки верблюдів покладіть осторонь.

Зауважте: жетони конфлікту не належать до конкретної ділянки на ігровому полі, а позначають всю територію.

- 10 Кожен гравець розміщує свою фігурку та жетони анкха (на підконтрольних монументах) на полі так, як вказано в сценарії. Перший гравець — це гравець №1 в сценарії. Гравець ліворуч є гравцем №2, і так далі.
- 11 Оберіть (погодивши з усіма гравцями або випадковим чином) карти стражів: одну карту рівня 1, одну рівня 2 та одну рівня 3 — і розмістіть їх біля ігрового поля. Тепер треба розмістити фігурки стражів відповідно до кількості гравців:
 - ▶ **2 гравці:** по 1 фігурці кожного типу;
 - ▶ **3 гравці:** по 2 фігурки кожного типу;
 - ▶ **4 чи 5 гравців:** поставте всі наявні фігурки стражів кожного типу (по 3 маленькі фігурки, по 2 великі фігурки).
- 12 Виконайте всі додаткові умови підготовки, вказані в книзі сценаріїв.

Нумо грати!

ПЕРЕМОГА В ГРІ



Є 3 можливі способи стати єдиним богом Єгипту:

- ▶ Гравець перемагає одразу, як тільки його жетон анкха досягає верхньої поділки на треку поклоніння.
- ▶ Гравець перемагає одразу, якщо залишається єдиним богом в грі після 4-ї події «Конфлікт». Якщо богів у грі не залишилось, то переможців немає, а Єгипет стає атеїстичним.
- ▶ Якщо попередні умови не виконано, то перемагає гравець з найвищим рівнем поклоніння після розіграшу останньої події.

ІГРОЛАД



Гравці ходять по черзі. Під час свого ходу гравець виконує одну або дві дії. Періодично дії гравців будуть викликати ігрові події. Після того, як гравець повністю закінчив свій хід і подію було відіграно (якщо вона була викликана), гравець завершує свій хід і передає можливість ходити наступному гравцю за годинниковою стрілкою.



ІГРОВІ ДІЇ



Є 4 можливі дії, які гравець може зробити під час свого ходу:

- **Переміщення фігурок.**
- **Розміщення фігурки.**
- **Отримання послідовників.**
- **Вивчення властивості анкха.**

Кожен тип дії зображено у вигляді треку на центральному планшеті. Щоб обрати дію, гравець переміщує один із жетонів дій на одну ділянку вправо по треку, а потім виконує відповідну дію повністю. Гравець може обрати дію, навіть якщо не здатен її виконати.

Якщо обраний жетон дії досяг крайньої правої поділки свого треку (з білим фоном), то ініціюється подія.

Для початку повністю закінчіть дію, яка запустила подію. Після цього розіграйте подію, перемістивши маркер подій на наступну поділку на треку подій. Після того, як розіграли подію, поверніть жетон дії на стартову позицію на відповідному треку дій (поділка з позначкою кількості гравців, на якій розміщували цей жетон на початку гри). (Подробиці на с. 19, Події).

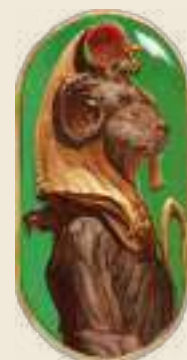
ВАЖЛИВО! Якщо гравець запустив подію своєю першою дією, то він не може здійснити другу дію.

Після розіграшу першої дії, якщо гравець не запустив подію, він повинен виконати другу дію. Друга дія має бути вибрана серед треків, що розташовані нижче треку першої обраної дії.

ЗАУВАЖТЕ: навіть якщо неможливо виконати другу дію, гравець все одно має посунути жетон дії. Інакше може бути, лише якщо перша дія запустила подію, якщо першою дією гравець вивчає властивості анкха чи якщо відбулася злука богів (подробиці на с. 25, Злука богів.)



Приклад. Амон як першу дію обирає «Розміщення фігурки» і пересуває відповідний жетон на одну поділку вправо **1**. Як другу дію можна обрати «Отримання послідовників» **2** чи «Вивчення властивості анкха» **3**, але не можна обрати «Переміщення фігурок», оскільки ця дія розташована вище за «Розміщення фігурки». Повторно обрати «Розміщення фігурки» теж не можна. Якщо буде обрано «Вивчення властивості анкха», то після його розіграшу ініціюється подія «Конфлікт» **4**.



■ ПЕРЕМІЩЕННЯ ФІГУРОК ■

Правильне розміщення фігурок дуже важливе для отримання переваги на кожній території. Багато ігрових ситуацій передбачають прилеглисть до іншої фігурки чи монумента. Буває важливо просто зайняти певну ділянку, щоб не дати це зробити іншим гравцям.

При розігравші дії «Переміщення фігурок» гравець може пересунути **кожну** свою фігурку на 1, 2 чи 3 ділянки.

Фігурка може проходити через ділянки, зайняті монументами, фігурками будь-кого з гравців чи іншим ігровим компонентом, водні ділянки чи ріки та каравани, але мусить зупинитись на пустій ділянці, що не є водною. Будь-яка територія може бути зайнята тільки однією фігуркою чи монументом одночасно.

Зауважте: контроль над монументами не замінюється дією «Переміщення фігурок». Гравці отримують (або втрачають) контроль над монументами тільки під час події «Контроль монументів».



Приклад. Амон обирає «Переміщення фігурок» **1** і пересуває фігурку бога на три ділянки повз одного з воїнів та закінчує в зоні, прилеглий до нейтрального обеліска. Тепер **2** йде переміщення воїна на 3 ділянки в зону біля нейтральної піраміди. Воїн може переміститись через воду та піраміду, оскільки закінчує в пустому гексі.

3 Гравцю хотілося б перемістити воїна на ділянку, прилеглу до нейтрального храму, але фігурка Pa блокує таку можливість, тому цього воїна гравець пересуває через воїтельку Pa і річку. Останнього воїна **4** гравець вирішує не рухати взагалі.

ОТРИМАННЯ ПОСЛІДОВНИКІВ

Будь-яке божество потребує послідовників для втілення своєї волі. Послідовники необхідні для побудови нових монументів та вивчення властивостей анкха.

При виконанні дії «Отримання послідовників» гравець отримує кількість послідовників, яка дорівнює числу монументів (підконтрольних та нейтральних), до яких прилягає хоча б 1 його фігурка. Жетони послідовників треба брати із загального запасу і зберігати у власному.



Приклад. Ізіда виконує дію «Отримання послідовників», а значить, отримує 3 послідовників за підконтрольний обеліск **1**, нейтральний храм з прилеглим воїном **2** і нейтральну піраміду з прилеглим до неї воїном **3**. Послідовники не отримуються за підконтрольну піраміду **4**, оскільки біля неї

немає фігурки, і, звісно ж, за нейтральну піраміду **5**, оскільки воїн поряд з нею перебуває на іншій території, а отже, не є прилеглим. Також не отримується послідовник за **6**, оскільки цей обеліск контролює Амон.

ВІВЧЕННЯ ВЛАСТИВОСТІ АНКХА

Планшет бога показує всі можливі властивості анкха. Властивість анкха може бути використана, тільки якщо вона вже була вивчена виконанням дії «Вивчення властивості анкха». Властивості анкха розділені на 3 рівні і розташовані в 3 колонки на планшеті. Можна мати не більше двох вивчених властивостей анкха кожного рівня.

Жетони анкха, якими треба позначати вивчені властивості анкха, лежать в одній лінії в нижній частині планшета бога (по 2 жетони під кожною колонкою). При виконанні дії «Вивчення властивості анкха» потрібно перемістити крайній лівий жетон анкха з нижньої лінії на обрану властивість анкха у відповідній йому колонці. Це означає, що 2 властивості анкха 1-го рівня мають бути відкриті до двох 2-го рівня та ін. Кожного разу, коли вивчено властивість анкха, гравець має принести в жертву кількість послідовників, відповідну рівню вивченої властивості анкха (1, 2 чи 3). Принесені в жертву послідовники повертаються в загальний запас.

Якщо гравець не має достатньої кількості послідовників чи вже вивчив усі властивості анкха, то він все ще може обрати таку дію. Жетон дії буде переміщено, але гравець нічого не отримує (і не втрачає послідовників).

Управління стражами



Подекуди під час вивчення властивості анкха гравці будуть відкривати символи стражів на своїх планшетах богів. Це означає, що бог набув достатньої сили, аби повернути до своїх лав стража.

Коли гравець відкриває символ стража в колонці рівня 1, він отримує контроль над **1 фігуркою** з тих фігурок 1-го рівня, що ще залишилися. Аналогічно відбувається при відкритті 2 і 3-го рівнів стражів. У будь-якому випадку, якщо стражів відкритого рівня не залишилось, то гравець нічого не отримує.

Коли гравець додає фігурку стража до свого запасу, він прикріплює до основи фігурки підставку свого кольору. Це допоможе розрізнити підконтрольність стражів гравцям. Якщо в гравця вже немає підставки потрібного розміру, то взяти фігурку стража з основою такого розміру неможливо. Стражів можна розміщувати на ігровому полі через дію «Розміщення фігурки».



Приклад. Амон виконує дію «Вивчення властивості анкха». Крайній лівий жетон анкха розміщено в колонці рівня 1, а отже, треба принести в жертву 1 послідовника для вивчення властивості анкха 1-го рівня. Обрано властивість «Натхнення», тому закриваємо крайнім лівим жетоном анкха відповідну

властивість. Після переміщення жетона відкривається символ стража, який дає контроль над фігуркою стража 1-го рівня. Гравець додає таку фігурку собі в запас, чіпляючи до неї підставку свого кольору.

ПОДІЇ



Поки боротьба між богами не вщухає, визначні події знаменують плин часу. Споруджуються монументи, каравани розділяють землі, а криваві конфлікти змінюють баланс сил. Всі події представлені на треку подій, який слугує хронометром гри.

Коли жетон дії доходить до крайньої правої позначки на своєму треку, після виконання дії розігрується подія. Пересуньте маркер події на наступну ділянку на треку подій. Потім розіграйте подію, що зображена на цій ділянці. Є 2 типи ділянок подій: індивідуальні події (круглі ділянки) і конфлікти (квадратні ділянки). Індивідуальні події стосуються тільки гравця, який їх ініціював. Конфлікти ж залучають всіх гравців.

Після розіграшу події треба поставити жетон дії на початкову поділку, відповідну кількості гравців на початку гри.



Приклад. Як першу дію Ізіда обирає «Отримання послідовників», яке просуває жетон дії на крайню праву поділку **1**. Після закінчення розіграшу «Отримання послідовників» Ізіда переміщує маркер подій на одну поділку по треку подій. Це запускає подію «Контроль монументів» **2**.

Після розіграшу події жетон дії «Отримання послідовників» повертається на початкову позицію на треку дій (в цьому випадку — на місце з позначкою «для 3-х гравців») **3**. Гравець не може зробити другу дію, оскільки було запущено подію. Хід завершено.

КОНТРОЛЬ МОНУМЕНТІВ



Монументи є ключовими стратегічними елементами на ігровому полі. Вони слугують основним джерелом отримання послідовників, опорними пунктами богів та можуть бути укріплені властивостями анкха.

Коли спрацьовує подія «Контроль монументів», гравець отримує контроль над 1 нейтральним монументом на його вибір, якщо, звісно ж, має принаймні 1 прилеглу фігурку до такого монумента. Щоб позначити контроль над монументом, гравець кладе на нього жетон анкха зі свого запасу.

Якщо **нейтральних монументів** не залишилось, то гравець отримує контроль над монументом іншого гравця. Гравець, який ініціював подію, все ще повинен мати хоча б 1 фігурку, яка була б прилеглою до такого монумента. Якщо таке сталося — приберіть жетон анкха іншого гравця (поверніть в запас цього гравця) і покладіть натомість свій.

Якщо гравець не є прилеглим до потрібного монумента чи не має жетонів анкха в запасі, то він не отримує переваг від розіграшу такої події (але маркер події все одно треба пересунути).



Приклад. Ізіда запускає подію «Контроль монументів». У неї є воїн, прилеглий до нейтрального храму **1**, а отже, вона може отримати над ним контроль. Вона не може обрати піраміду **2**, оскільки та розташована на іншій території

(а отже, не є прилеглою). Також не можна обрати отримання контролю над обеліском **Ра** **3**, оскільки все ще є нейтральні монументи на полі. Ізіда бере під контроль нейтральний храм і розміщує на ньому жетон анкха зі свого запасу **4**.

КАРАВАНИ ВЕРБЛЮДІВ



Розгортаючи величні каравани верблюдів, боги можуть крвати землі на свій лад. Подія «Каравани верблюдів» дає можливість гравцю розділити землю на 2 менші території. Це може змістити баланс сил і зруйнувати ворожі плани.

Гравець, який запустив подію «Каравани верблюдів», може розмістити на мапі лінію до 6 верблюдів. Їх беруть із загального запасу. Верблюди розміщуються на лініях поділу гексів. 1 верблюд займає одну сторону (але не на річкових чи водних ділянках).

Гравець має розмістити лінію верблюдів між двома такими

елементами: річка, водна ділянка, інші верблюди чи статичні кордони мапи.

На обох територіях, створених цим поділом, має бути **не менше 6 ділянок суші**.

Після утворення двох нових територій гравець має визначити, на яку з них відійде жетон конфлікту з розділеної території. Потім гравець бере жетон конфлікту із запасу з найменшим значенням і розміщує на новій території без жетона. Врешті-решт гравець може замінити жетон конфлікту однієї з двох новоутворених територій на будь-який жетон конфлікту, який вже є на ігровому полі. Це змінить порядок розіграшу конфліктів (докладніше — на наступній сторінці).



Приклад. Ра запускає подію «Каравани верблюдів». Він приймає рішення розділити територію дельти Нілу, розмістивши 5 верблюдів, як показано на малюнку **A**. Найменша з утворених територій складається з 6 ділянок (мінімальний допустимий розмір). Караван простягається від водної ділянки до ріки. Розділена територія мала **1** жетон конфлікту.

Ра обирає пересунути цей жетон на меншу з утворених територій **B**. Після цього він бере **4** жетон конфлікту із загального запасу (найменше з доступних там значень) і розміщує його на другій новоутвореній території **C**. Тепер можна замінити один із жетонів у нових територіях іншим на полі, але гравець обирає цього не робити.

❏ КОНФЛІКТ ❏

В боротьбі богів за безсмертя конфлікти настільки ж криваві, наскільки невідворотні. Готовність військ і правильно обрані позиції під час конфлікту є вирішальними для перемоги. Конфлікт — це глобальна подія, яка стосується всіх територій і всіх гравців. Окрім ініціативи по запуску події, гравець, який провокує конфлікт, має перевагу в разі нічиєї.



Жетон перемоги в нічій забирає і зберігає горілиць гравець, який спровокував подію. Його може бути використано для перемоги в одній нічій під час події (подробіці на с. 24, Завершення бою). Після використання жетон перевертають долілиць. Це означає, що його більше не можна використовувати під час цієї події «Конфлікт». Після повного розіграшу події жетон перемоги в нічій повертається до загального запасу.

Після запуску події конфлікт відбувається на кожній території по черзі відповідно до розміщених жетонів конфлікту від найменшого до найбільшого значення:

- Території без фігурок пропускаються.
- Якщо на території є фігурки тільки одного гравця, то він **домінує** на такій території (подробіці — далі).
- Якщо на території є фігурки двох чи більше гравців, то відбувається **бій** (подробіці — на наступній сторінці).



Домінування

Під час події «Конфлікт», якщо всі фігурки на території належать одному гравцю, то він домінує на такій території. По-перше, цей гравець отримує 1 поклоніння за кожну більшість підконтрольних монументів. Щоб мати більшість, треба в межах цієї території контролювати більше монументів одного типу, ніж будь-хто з гравців. По-друге, він отримує 1 поклоніння за контроль над територією загалом.



Приклад. Під час конфлікту **Амон** контролює територію 3.

Там йому підконтрольні 2 обеліски і 1 піраміда. **Амон** отримує 1 поклоніння за контроль території і 1 за більшість обелісків **A** (2 поклоніння в сумі). За контроль над пірамідами **B** поклоніння не отримано, адже **Ізіда** теж контролює 1 піраміду на цій території, а отже, більшості немає. **Ізіда** контролює більшість храмів, але через відсутність фігурок на території не отримує поклоніння.

Бій

Під час конфлікту, на кожній території, на якій присутні фігурки двох або більше гравців, починається бій.

Кожен бій відбувається таким чином:

1. Оберіть та розкрийте карти

Кожен гравець з хоча б 1 фігуркою на території таємно обирає 1 зі своїх карт бою з руки та розміщує її долілиць перед собою. Всі гравці одночасно перевертають карти.

2. Побудова монументів

Розіграйте всі відкриті карти бою «Побудова монументів» у визначеному треку поклоніння порядку. Почніть з гравця з найменшою кількістю поклоніння (подробиці на с. 29, Карті бою).

3. Розіграш навали сарани

Розіграйте всі відкриті карти бою «Навала сарани» (подробиці на с. 29, Карті бою).



4. Контроль монументів

По-перше, визначте, в кого більшість підконтрольних монументів кожного типу. Щоб мати більшість, треба контролювати більшу кількість монументів певного типу на території. Тепер дайте кожному гравцю по 1 поклонінню (у зворотному порядку по треку поклоніння) за кожну більшість підконтрольних монументів.



Приклад. Під час битви Ізіда контролює 2 піраміди, Амон — 1 храм і 1 піраміду, а Ра — 1 храм і 1 обеліск. Ізіда отримує 1 поклоніння за контроль над більшістю пірамід на території.

У Ра й Амона рівна кількість підконтрольних храмів (по одному), а отже, Амон не отримує поклоніння. Ра контролює більшість обелісків, але не має фігурок на території, а отже, не отримує поклоніння.

5. Завершення бою

Всі гравці з фігурками на території рахують свою силу в бою. Кожна фігурка дає 1 силу, але унікальні здібності стражів, властивості анкха та вміння богів можуть збільшити це значення. Кожна карта бою має значення сили, яке теж додається (допоки на території є фігурки гравця).

Гравець з найбільшою кількістю сили перемагає в бою. Він отримує 1 поклоніння і вбиває всі фігурки суперників на території (воїнів і стражів, оскільки боги безсмертні).

Якщо сталась нічия, то гравець із жетоном перемоги в нічій горілиць може таким жетоном скористатись і перемогти. Жетон перевертається долілиць і більше не може бути використаний під час цієї події «Конфлікт».

Якщо при нічій між двома чи більше гравцями жетон перемоги в нічій не використано, то всі гравці програють бій. Всі фігурки на території помирають (окрім богів, звісно ж).

Вбиті фігурки повертаються в запаси гравців.

ВАЖЛИВО! Всі використані карти залишаються лежати перед гравцями горілиць таким чином, щоб будь-який гравець міг їх бачити. Карти, використані гравцями раніше, є відкритою інформацією і можуть допомогти вгадати дії суперника.



Приклад. В цій битві Ізіда має 4 фігурки і розіграла карту «Паводок», яка дає їй 4 послідовників за 4 фігурки на родючих ділянках. Амон має 3 фігурки і розіграв карту «Засуха», властивість якої не діє через те, що жодна фігурка не перебуває на пустельних ділянках. Карта «Паводок» не додає Ізіді додаткових бонусів до загальної сили 4.

Карта «Засуха» Амона додає +1, а отже, фінальна сума сили теж 4. Бій закінчується внічию! Проте Ізіда приберегла для такого випадку жетон перемоги в нічій. Вона вирішує використати його, а отже, виграє бій. Ізіда отримує 1 поклоніння. Воїнів Амона вбито і вони повертаються в його запас, але бог залишається на своєму місці, адже його фігурку неможливо вбити.

ЗЛУКА БОГІВ



Тільки в грі для трьох чи більше гравців наприкінці 3-го конфлікту двоє богів з найменшим рівнем поклоніння (ті, хто займає дві нижні позиції на треку поклоніння) ризикують бути забутими населенням Єгипту. Щоб запобігти такій долі, двоє богів об'єднуються в єдину божественну сутність і стають однією командою до завершення гри. Вони мають можливість виграти чи програти разом.

Коли 3-й конфлікт повністю закінчиться, виконайте таке:

1. З'ясуйте, які два божества будуть об'єднуватись: бог на 2-му місці з кінця на треку поклоніння стає вищим у такій злуці, а бог на останньому місці стає нижчим богом злуки.
2. Знищте всі монументи, підконтрольні нижчому богу, повернувши їх в загальний запас. Також приберіть фігурки бога та воїнів, карти бою і запас жетонів анкха що належать нижчому богу. Всі послідовники переходять вищому божеству. Вище божество може отримати контроль над усіма стражами нижчого, навіть якщо вже контролює таких самих стражів чи ще не перемістило відповідний жетон анкха. Якщо ж в гравця немає основи свого кольору, то треба обрати, яких стражів він контролює, а які вибувають з гри.
3. На треку поклоніння покладіть жетон анкха вищого бога зверху на жетон нижчого. Ці два жетони тепер вважаються одним і переміщуватимуться разом до завершення гри.
4. Нижчий бог прикріплює одну зі своїх великих підставок під низ фігурки вищого бога, щоб позначити, що вони є одним цілим.
5. Нижчий бог вирівнює свої жетони властивостей анкха так, щоб вони збігалися з вищим богом (можливо, відкриваючи нові чи закриваючи вже вивчені до цього).
6. Об'єднаний бог має особливі здібності обох богів. Обидва гравці обмінюються планшетами злуки богів і розміщують їх біля свого бога так, щоб усі здібності було видно.
7. Обидва гравці, які контролюють об'єданого бога, мають спільний контроль над воїнами, стражами та послідовниками, що раніше належали вищому богу.





Приклад. Кінець 3-го конфлікту. Двоє богів на нижніх позиціях: **Амон** і **Ра** об'єднуються в єдину божественну сутність (**АмонРа**). Оскільки **Ра** на нижній позиції, то він стає нижчим божеством, а **Амон** — вищим. **Ра** знищує всі підконтрольні монументи і прибирає з гри всі свої карти бою, жетони анкха та фігурки, за винятком стража, який отримує підставку **Амона**. Всі послідовники переходять в запас **Амона**. **Ра** пересуває свої жетони на властивостях анкха таким чином, щоб вони збіглися з **Амоном**. Гравці обмінюються планшетами злуки богів. На треку поклоніння **Амон** розміщує свій жетон поверх жетона **Ра**. Тепер ці два жетони анкха рухатимуться по треку разом як один.

Гра за об'єданого бога

Об'єданий в одну сутність двоєдиний бог може стати ключовим елементом, який змінює динаміку гри. Об'єдане божество має доступ одночасно до обох здібностей богів і контролюється двома гравцями. У кожного по 1 дії в його хід. Гравці не зобов'язані робити різні дії. Таким чином один гравець може розміщувати фігурки у свій хід, а інший, своєю чергою, може зробити ту саму дію, що сильно прискорить розіграш подій!

До завершення гри двоє гравців, які об'єднали своїх богів, продовжують грати, як і раніше, але з тією відмінністю, що тепер в них тільки по 1 дії на гравця. Обидва гравці можуть використовувати спільний запас фігурок, жетонів послідовників та анкха. Обидва можуть застосовувати властивості кожного з богів і властивості анкха.

Важливо! Гравці, які контролюють об'єдане божество, мають стежити за симетричністю вивчених властивостей анкха. Якщо один з гравців вивчив властивість анкха у свій хід, то інший теж оновлює свій планшет бога відповідно до таких змін (так, щоб усі властивості та ефекти збіглися).

Якщо один з богів здобуває контроль над стражем, то його фігурка отримує підставку старшого бога і зберігається у спільному для обох гравців запасі. Її зможе розмістити будь-хто з цих двох гравців.

Рішення про використання карт бою приймається двома богами спільно. Якщо вони не дійшли згоди, то рішення приймає старший бог.

Оскільки жетони анкха обох богів вважаються одним цілим, то і перемога чи поразка стосується обох гравців.





ЗАБУТІ БОГИ



Незадовго до завершення гри, наприкінці 4-го конфлікту, всі боги, чії жетони анкха досі перебувають в червоній секції треку поклоніння, стають забутими населенням Єгипту і вибувають з гри. Приберіть фігурки забутих богів (бога, воїнів, стражів). Знищте всі підконтрольні їм монументи, а інші компоненти поверніть в коробку з грою.

- ▶ Якщо на цьому етапі залишилось двоє чи більше богів, то гра продовжується.
- ▶ Якщо залишився тільки один бог, то він стає єдиним богом Єгипту і пермагає.
- ▶ Якщо всі боги забуті, то Єгипет перетворюється на атеїстичну цивілізацію. Всі гравці програють.

ПОКЛОНІННЯ

Приклад. Це завершення 4-го конфлікту в грі на чотирьох гравців. Амон досі в червоній зоні. Він не зміг здобути достатньо поклоніння, населення Єгипту його забуде. Всі його фігурки, підконтрольні монументи, послідовники в особистому запасі прибираються з гри. Оскільки двоє богів все ж встигли перейти в синю секцію (Озіріс та об'єднаний Ізіда-Ра), гра продовжується, доки один з богів не досягне вершини на треку поклоніння чи не завершиться 5-й конфлікт.

КАРТИ І ВЛАСТИВОСТІ



ВЛАСТИВОСТІ АНКХА

Рівень 1

Наснага

Отримуйте 3 послідовників із запасу щоразу за перемогу в бою. Ця властивість не застосовується для домінування.

Натхнення

Розіграш карти «Побудова монумента» не потребує принесення в жертву послідовників для виконання своєї властивості.

Всеприсутність

На початку кожної події «Конфлікт» (до розіграшу битв) отримуйте 1 послідовника за кожну територію, де є хоча б 1 ваша фігурка.

Пошана

Отримуйте 1 додаткового послідовника кожного разу при виконанні дії «Отримання послідовників».

Рівень 2

Осяйний

Якщо цей гравець контролює 3 чи більше монументів одного типу будь-де на ігровому полі, то фігурка бога має силу 3, а не 1.

Володар обелісків

На початку битви, в якій вже є хоча б 1 фігурка цього гравця, він може перемістити будь-яку кількість своїх фігурок з інших ділянок на ігровому полі на ділянки, прилеглі до підконтрольних йому обелісків на території бою.

Зауважте: якщо в кількох гравців є така властивість, то вони переміщують по 1 фігурці, дотримуючись черги у зворотному порядку відповідно до розміщення на треку поклоніння. Так відбувається доти, доки всі гравці не спасують.

Володар храмів

Кожен підконтрольний гравцю храм на території дає +2 сили доти, доки хоча б 1 фігурка прилягає до такого храму. Прилеглисть кількох фігурок не збільшує бонус. Фігурки, чия сила нейтралізована, все одно враховуються.

Володар пірамід

При розіграші дії «Розміщення фігурки» можна розмістити по 1 додатковій фігурці на ділянці, прилеглій до кожної підконтрольної піраміди. Гравець може вирішити спочатку розмістити додаткові фігурки, а вже потім основну за правилами прилеглисті до додаткових.

Рівень 3

Прославлений

Кожного разу, коли перемагаєте в битві і ваша сила на 3 або більше перевищує силу наступного найсильнішого суперника на території, отримуйте 3 поклоніння замість 1.

Зауважте: гравець, у якого під час завершення бою не залишилось фігурок, вважається таким, чия сила 0 (ігноруються усі бонуси).

Добросердний

Кожного разу при програвші в битві, якщо під час фази «Завершення бою» у вас було хоча б 2 фігурки, отримуєте 2 поклоніння.

Зауважте: нараховуйте поклоніння після того, як його отримає переможець бою. Якщо кілька гравців вивчили цю властивість, то нараховуйте його у зворотному порядку по треку поклоніння.

Щедрий

Отримуйте 1 додаткове поклоніння кожного разу, коли отримуєте поклоніння. Це відбувається доти, доки ви перебуваєте в червоному секторі на треку поклоніння. Якщо ви опинились на останній ділянці червоного сектора поклоніння і отримуєте поклоніння, то все одно здобуваєте 1 додаткове поклоніння.

Зауважте: вигравш в битві та домінування на території вважаються єдиним отриманням поклоніння, навіть якщо є кілька різних ефектів, які підсилюють результат. Аналогічно перевага в контролі над монументами вважається 1 отриманням поклоніння. В кожному з цих випадків гравець отримує +1 поклоніння за властивість «Щедрий». Отже, гравець може отримати до 2 додаткових поклоніння за властивість «Щедрий» на кожній території: 1 за домінування чи перемогу в битві і 1 за перевагу в контролі монументів.

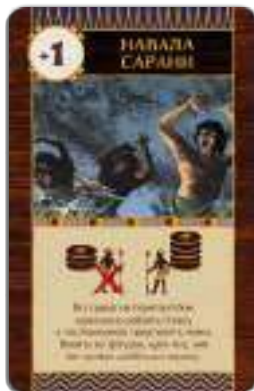
Звеличений

Після кожної битви, в якій гравець взяв участь (було розіграно карту), можна пожертвувати 2 послідовниками й отримати 1 поклоніння.

Якщо ця властивість використовується кількома гравцями, то виконайте дії у зворотному порядку по треку поклоніння (починаючи з гравця з найменшою кількістю поклоніння). Властивість карти «Диво» має бути розіграна до цього.



КАРТИ БОЮ



Навала сарани

Кожен гравець хоча б з 1 фігуркою на території робить сліпу ставку з послідовників на пожертву. Кожен гравець ховає в кулаку певну кількість послідовників, накривши іншою рукою своїх послідовників, що залишились в запасі, щоб приховати їхню кількість. Гравці одночасно розкривають свої ставки. Всі ставки згорають і повертаються в загальний запас.

Всі воїни і стражі на території гинуть, окрім тих, що належать гравцю, який зробив найбільшу ставку. Якщо двоє чи більше гравців зробили однакову найбільшу ставку, то всі фігурки знищено.

ВАЖЛИВО! Якщо гравець втратив всі свої фігурки на території битви, то він все ще може отримати переваги від властивості «Звеличений» або розіграних карт «Життєвий цикл Ма'ат» чи «Диво». Такий гравець не отримує поклоніння при перевазі в монументах і не претендує на перемогу в битві (його сила ігнорується і вважається за 0).



Побудова монумента

При розіграві цієї карти гравець може принести в жертву 3 послідовників. Це дає можливість побудувати монумент на його вибір (обеліск, храм чи піраміду, якщо такі ще є в загальному запасі) на будь-якій не зайнятій ділянці суходолу, на території, де відбувається битва. Монумент розміщується на ігровому полі разом із жетоном анкха гравця. Монумент не можна побудувати, якщо на території немає вільного місця, в запасі нема монументів або у гравця не залишилось жетонів анкха.



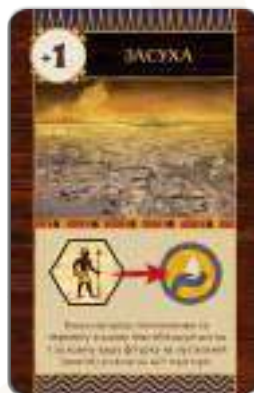
Колісниці

Гравець отримує +3 сили під час фази «Завершення бою» (якщо в нього ще залишились фігурки на території). Інших ефектів у карти немає.



Життєвий цикл Ма'ат

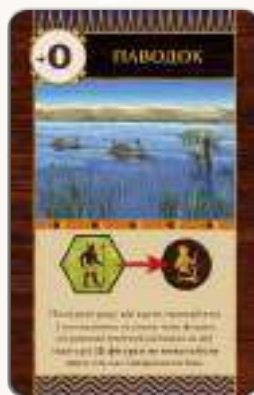
Після завершення бою гравець забирає на руку всі свої розіграні карти (цю карту також). Розіграш цієї карти — єдиний спосіб повернути використані карти.



Засуха

За перемогу в бою гравець, який розіграв цю карту, отримує на 1 поклоніння більше за кожну свою фігурку на пустельній (жовтій) ділянці на цій території.

Зауважте: оскільки цей бонус є частиною винагороди за бій, то він не запускає властивість «Щедрий» повторно.



Паводок

Як тільки гравець розіграє цю карту, він отримає 1 послідовника за кожну свою фігурку на родючій (зеленій) ділянці на цій території. Також ці фігурки не можуть бути вбитими під час завершення бою (вони все ще можуть вмерти через навалу сарани).



Диво

Після завершення бою гравець отримує 1 поклоніння за кожну свою вбиту під час бою фігурку (враховуючи дію карти «Навала сарани»).

Зауважте: якщо кілька гравців застосували цю карту, то вони розіграють її властивість у зворотному порядку по треку поклоніння (починаючи з останнього за кількістю поклоніння).

БОГИ ЄГИПТУ



Амон **Містичні форми**

В 1 битві за час події «Конфлікт» Амон може оголосити про розіграш 2 карт бою. Це треба зробити до того, як інші гравці оберуть, які карти гратимуть. Амон отримує всі переваги обох карт, додаючи бойові сили та розігруючи властивості. Гравець має перевернути жетон Амона долілиць, щоб позначити, що властивість було розіграно. Після закінчення події «Конфлікт» жетон перевертається горілиць.



Анубіс **Суддя мертвих**

Кожного разу, коли ворожих воїнів вбито, Анубіс може полонити 1 з них на одному з вільних місць на планшеті бога. Під час завершення бою фігурка бога Анубіса має +1 сили за кожного полоненого воїна, але не більш як +3 разом. Зауважте, що навала сарани і завершення бою є окремими явищами, тож Анубіс може полонити по 1 воїну в кожному.

Гравець може визволити воїнів з полону Анубіса. Кожен полонений воїн може бути прикликаний замість воїна з особистого запасу, але за кожного такого воїна треба заплатити по 1 послідовнику Анубісу.

Якщо бога було об'єднано (і він став нижчим богом) чи забуто, то його воїни прибираються із полону Анубіса. Якщо Анубіс стає нижчим богом злуки, то полонені воїни старшого бога переходять у спільний запас. Якщо Анубіс стає забутим богом, то полонені воїни повертаються в особисті запаси гравців.



Ізіда **Захисниця**

Кожна фігурка Ізіди, що займає прилеглу до ворожої фігурки ділянку, вважається захищеною. Наприкінці битви, якщо захищені фігурки мають бути вбиті, Ізіда може врятувати їм життя.

Захищені фігурки все ще можуть бути вбиті ефектами, окрім завершення бою, наприклад, навалою сарани.

Якщо якась із фігурок Ізіди має померти одночасно з прилеглою ворожою фігуркою, то вона все ще вважається захищеною.

Фігурки на водних ділянках, що є прилеглими до ворожих фігурок, вважаються захищеними, навіть якщо ворожі фігурки перебувають на іншій території.



Озіріс **Шлях в царство мертвих**

Озіріс починає гру з 3 жетонами царства мертвих біля планшета бога.

Кожного разу, коли Озіріс програє битву, він може викласти із запасу чи пересунути (якщо він вже на ігровому полі) 1 жетон царства мертвих на незайняту ділянку суходолу на території, де відбувалась битва. Під час переміщення такого жетона будь-яка фігурка на ділянці залишається на своєму місці.

Коли Озіріс грає дію «Розміщення фігурки», він може розмістити 1 додаткову фігурку на ділянці, де є жетон царства мертвих, за умови, якщо там ще немає фігурки. Гравець може спочатку розмістити цю додаткову фігурку, а вже потім — усі інші.

На ділянках із жетоном царства мертвих не можуть бути побудовані монументи та завершені ходи фігурок інших гравців.

Ділянки з жетоном царства мертвих не належать до пустельних чи родючих.

Якщо Озіріс став забутим богом, то жетони царства мертвих прибираються з ігрового поля.



Ра **Осяйний**

Ра починає гру з 3 жетонами сонця на планшеті бога.

Коли Ра розміщує фігурку (воїна чи стража), він може додати жетон сонця такій фігурці, розмістивши його на або біля неї.

Отримана кількість поклоніння за домінування чи перемогу в битві на території з хоча б 1 фігуркою з жетоном сонця збільшується на 1. Оскільки таке отримання поклоніння є частиною винагороди за битву, воно не запускає додатково властивість «Щедрий».

Поверніть жетон сонця в запас, якщо фігурку-носіє вбито.

СТРАЖІ ЛЮДСТВА

МУМІЇ КОТІВ

Якщо мумію kota будь-яким чином було вбито, то ВСІ гравці, окрім власника, негайно втрачають 1 поклоніння. Якщо це сталось наприкінці битви, то розіграйте втрату після отримання гравцями поклоніння за перемогу або програш у битві, але перед властивостями, що розігруються після завершення битви.

САТІС

Під час дії переміщення Сатіс може закінчити свій хід на будь-якій ворожій ділянці, зсунувши ворожу фігурку на одну сусідню ділянку. Якщо ворога неможливо зсунути (через воду чи зайняті ділянки), Сатіс не дозволено пересуватись на таку ділянку. Сатіс не може закінчити хід на водній ділянці, навіть якщо там стоїть ворожа фігурка.

АПОП

Апопа може бути розміщено на будь-якій водній ділянці (і вона не має бути прилеглою до іншої фігурки чи монумента гравця). Також його можна розмістити за загальними правилами. Зауважте, Апоп не може закінчити хід на водній ділянці, як і інші фігурки.

ВАЖЛИВО! Апопа можна вважати додатково розміщеним за допомогою властивості «Володар пірамід», тільки якщо його розміщено як прилеглого до однієї з ваших пірамід. В інших випадках він розміщується за загальними правилами.

МУМІЯ

Якщо мумію вбито, то негайно розмістіть її поряд з богом-власником. Якщо біля фігурки бога немає вільних місць, то фігурка не може бути розміщена і повертається у відповідний запас. Ця властивість вважається розміщенням, а отже, може запустити відповідні ефекти (наприклад, «Осяйний»).

ГІГАНТСЬКИЙ СКОРПІОН

Під час розміщення чи пересування (за будь-яких обставин) скорпіона його господар має позначити 2 ділянки, які зачіпатимуть його клешні. Вони мають бути сусідніми зі скорпіоном і розміщуватись через 1 одна від одної. На початку конфлікту (перед розіграшем бою) знищте всі прилеглі монументи, які зачіпає гігантський скорпіон (вони мають бути на одній території зі скорпіоном). Зруйновані монументи і жетони анкха повертаються у відповідні запаси.

АНДРОСФІНКС

Сила ворожих фігурок, прилеглих до андросфінкса, не враховується під час бою. Якщо андросфінкс прилягає до фігурки на водній ділянці, то така фігурка не має сили в усіх битвах. Два прилеглих андросфінкси нівелюють сили один одного.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Розробник гри: Eric M. Lang

Ілюстрування: Adrian Smith

Керівник проєкту: Thiago Aranha

Узгодження виробництва: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Shafiq Rizwan, and Kenneth Tan

Керівник художнього напрямку: Mathieu Harlaut

Графічний дизайн: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte, and Júlia Ferrari

Керівник розробки фігурок: Mike McVey

Фігурки: David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay, and RN Estudio

Ілюстрації поля і карт: Nicolas Fructus

Керування розробкою: Marco Portugal

Технічне доопрацювання: Leo Almeida

Правила укомплектував: Michael Hurley

Вичитка: Jason Koepp

Переклад: Некрасов Костянтин

Візуальна адаптація: Серова Валерія

Редакторка: Ленська Наталія

Редакторка ігрового вмісту: Іванченко Ольга



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця, 32-г, квартира 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

© 2021 CMON Global Limited. Усі права захищено. Жодна частина не може бути відтворена без спеціального дозволу. Guillotine Games та їх логотип є торговельними марками Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON та CMON logo є торговельними марками CMON Global Limited.

Реальні компоненти можуть відрізнятись від заявлених. Фігурки та пластикові компоненти не пофарбовані. Зроблено в Китаї.

ЦЯ НАСТІЛЬНА ГРА НЕ Є ДИТЯЧОЮ ІГРАШКОЮ. РОЗРОБЛЕНО ДЛЯ ОСІБ СТАРШЕ 13 РОКІВ.

СТИСЛІ ПРАВИЛА

ПОРЯДОК ХОДУ

- ▶ Гравці роблять 1 або 2 дії за один хід.
- ▶ Оберіть свою першу дію, пересуньте відповідний жетон дій, відіграйте дію.
Подію запущено: пересуньте маркер подій, відіграйте подію, закінчіть хід.
Подію не запущено: відіграйте другу дію.
- ▶ Оберіть другу дію серед тих, що розміщені нижче першої дії, пересуньте відповідний жетон, відіграйте дію.
Подію запущено: пересуньте маркер подій, відіграйте подію, закінчіть хід.
Подію не запущено: закінчіть хід.

Зауважте: за можливості ви мусите пересунути другий жетон, навіть якщо не хочете чи не можете виконати дію.

ДІЇ



Переміщення фігурок

Можете перемістити кожен фігурку максимум на 3 ділянки.



Розміщення фігурки

Можете поставити 1 фігурку зі свого запасу на ігрове поле так, щоб вона була прилеглою до однієї з ваших фігурок або підконтрольного монумента.



Отримання послідовників

Отримайте 1 послідовника за кожен монумент (ваш чи нейтральний), до якого є прилеглою ваша фігурка.



Вивчення властивості анкха

Пожертвуйте кількість послідовників, відповідну рівню властивості анкха, яку вивчаєте. Отримайте контроль над стражем належного рівня, якщо відкрили відповідний символ.

ПОДІЇ



Контроль монументів

Захопіть контроль над 1 нейтральним монументом, до якого прилягає ваша фігурка. Якщо нейтральних монументів немає, то перехопіть контроль над прилеглим монументом суперника.



Каравани верблюдів

Розмістіть до 6 верблюдів, утворивши 2 території замість однієї так, щоб у кожній було не менше 6 ділянок. Поставте наступний за черговістю жетон конфлікту на новоутворену територію. За бажанням поміняйте місцями 2 жетони конфлікту так, щоб один із них був з новоутвореної території.



Конфлікт

Гравець, який запустив конфлікт, бере жетон перемоги в нічій. По черзі відіграйте конфлікт на кожній території:

- ▶ **Домінування (один гравець).** Отримайте 1 поклоніння за кожен більшість підконтрольних монументів. Отримайте 1 поклоніння за домінування на території.
- ▶ **Бій (кілька гравців).** Не стосується гравців, фігурок і монументів поза відповідною територією.
 1. **Оберіть та відкрийте карти.** Всі гравці обирають та одночасно перевертають карти бою.
 2. **Будуйте монументи.** У зворотному порядку по треку поклоніння розіграйте карти «Побудова монумента», якщо їх обрали.
 3. **Навала сарани.** Розіграйте кожен карту такого типу, яку було зіграно.
 4. **Контроль монументів.** У зворотному порядку по треку поклоніння кожен гравець отримує по 1 поклонінню за більшість підконтрольних монументів одного типу.
 5. **Кінець бою.** Гравець з найбільшою кількістю сили перемагає в бою, отримує 1 поклоніння та вбиває ворожі фігурки. У випадку нічиєї всі гравці програють, а фігурки гинуть. Жетон перемоги в нічій може бути використаний лише раз протягом одного конфлікту.
- ▶ **(3+ гравці) Після 3-го конфлікту.** Відбувається злука двох останніх богів по треку поклоніння.
- ▶ **Після 4-го конфлікту.** Приберіть з гри богів у червоній зоні треку поклоніння.

Важливо пам'ятати:

**БОГІВ НЕМОЖЛИВО ВБИТИ.
ФІГУРКИ ТА МОНУМЕНТИ НА РІЗНИХ
ТЕРИТОРІЯХ НЕ Є ПРИЛЕГЛИМИ.**

ПЕРЕМОГА

- ▶ Досягнути верхньої поділки треку поклоніння.
- ▶ Залишитись єдиним богом в результаті 4-го конфлікту.
- ▶ Мати найбільше поклоніння після 5-го конфлікту.