



АВТОР  
ГРП  
REINER  
KNIZIA

# РА

Д.П.ЗАЙН  
ГРП  
IAN  
O'TOOLE



## КОМПОНЕНТИ



### ОГЛЯД

Стародавнє царство — це період в історії Стародавнього Єгипту, що відзначився процвітанням та безпекою. Царі створили потужну бюрократичну систему, що допомагала керувати значними багатствами країни.

Однак царі були не лише політичними лідерами Єгипту, а й релігійними. Їх вважали синами Ра, головною метою правління яких було підтримання *маата* — балансу і гармонії життя.

У грі *Ра* ви візьмете на себе роль давньоєгипетського царя, що намагатиметься зберегти *маат* під час свого правління великим царством. Крізь три епохи ви намагатимете покращити культуру Єгипту та посилити царську династію, дотримуючись при цьому вказівок богів. Час вашого правління обмежений, тож мудро обирайте, на що витратити дні. Зрештою, ви сподіваєтеся, що достатньо догодили богам, щоб після смерті потрапити на поля очерету.

### ПЛИТКИ АУКЦІОНУ

25 Плиток цивілізації (5 типів)



40 Плиток монументів (8 типів)



Бог



Золото



Ра



Фараон

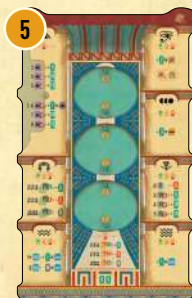


Поховання

37 Річкових плиток (2 типів)



Планшет аукціону



Планшети гравців



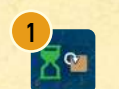
Статуя Ра



Маркер сонячного човна



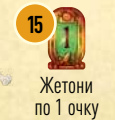
Сонячні диски



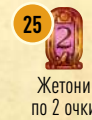
Лічильник епох



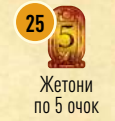
Тканинний мішечок



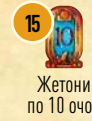
Жетони по 1 очку



Жетони по 2 очки



Жетони по 5 очок



Жетони по 10 очок

Плитки катастроф



# Приготування до гри

Помістіть Планшет аукціону в центр столу, рівновіддалено від усіх гравців, стороною із Сонячним Човном **1** догори\*. Помістіть Статую **2** Ра поряд.

Помістіть маркер сонячного човна на треку Ра (на верхній частині Планшета аукціону) на початкову поділку, відповідно кількості гравців **3**.

Помістіть Лічильник епох в правий верхній кутку треку Ра першою епохою догори **4**.

Навмання роздайте кожному гравцю по планшету гравця. Перегорніть його тим боком, на якому в синьому овалі вказана відповідна кількість гравців **5**.

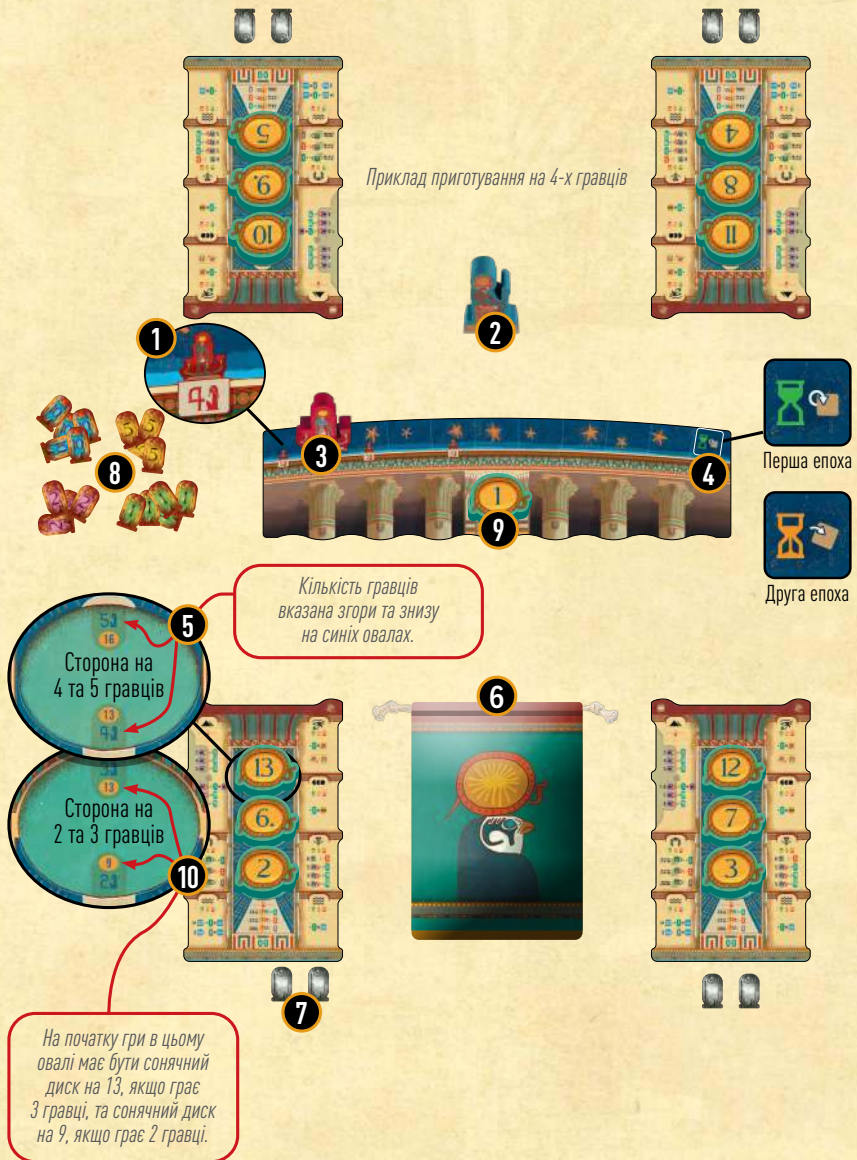
Усі плитки аукціону помістіть в тканинний мішечок **6**. Потрусіть мішечком, щоб перемішати плитки.

Два жетони по 5 очок помістіть долиць перед кожним гравцем **7**. Решту жетонів очок помістіть горілиць поряд із Планшетом аукціону **8**.

Помістіть Сонячний диск із символом «1» на місце в центрі Планшета аукціону **9**.

За кожний синій овал на планшеті гравець бере сонячні диски зі значенням, вказаним поряд із відповідною кількістю гравців, і кладе його на цю комірку **10**. Зауважте, що значення різняться для різної кількості гравців. Таблиця нижче показує всі початкові значення сонячних дисків.

\* У цьому виданні було додано Сонячний Човен, щоб підсилити тематичний ефект присутності міфології Ра на столі.



## Початкові групи сонячних дисків

2 гравці	3 гравці	4 гравці	5 гравців
<i>(грайте лише дисками 1-9)</i>	<i>(грайте лише дисками 1-13)</i>	<i>(грайте лише дисками 1-13)</i>	



# Ігровий процес

Ігровий процес у Ра складається з трьох частин, що зветься епохами. У кожен епоху гравці виконуватимуть дії, спрямовані на розбудову їхнього суспільства та розвиток культури, що принесе їм винагороди та шану.

Гравець із сонячним диском з найбільшим значенням ходить першим у кожен епоху. Гра триває за годинниковою стрілкою до кінця епохи, коли або всі сонячні диски будуть перегорнуті долілиць, або Сонячний Човен досягне кінця треку Ра.

Наприкінці кожної епохи відбувається раунд підрахунку очок. Після нього значна частина досягнень зникає, адже в наступну епоху керуватиме новий цар.

Гра закінчується наприкінці Третьої епохи в останній раунд підрахунку очок. Гравець із найбільшою кількістю очок на ту мить перемагає!

## Дії

У свій хід гравець може виконати **одну** з наступних дій:

### Взяти плитку

Гравець витягає плитку з мішечка. Якщо це плитка Ра, слідуйте вказівкам щодо плиток Ра нижче. Якщо це будь-яка інша плитка, покладіть її на крайнє ліве вільне місце на планшеті аукціону.

**Якщо планшет аукціону заповнений, дію «Взяти плитку» виконати неможливо.**

### Плитки Ра

Коли витягнуто плитку Ра, скиньте її і перемістіть Сонячний Човен праворуч на одну поділку на треку Ра.

Тоді гравець бере Статую Ра і починає аукціон (див. «Аукціони» — с. 4).

Якщо Сонячний Човен потрапляє на останню поділку треку Ра, епоха одразу закінчується **без закінчення аукціону** (див. «Епохи» — с. 5).

### Закликати Ра

Гравець має сказати: «**Я закликаю Ра!**», взяти Статую Ра і почати аукціон (див. «Аукціони» — с. 4).



### Використати плитку(и) Бога

Гравець скидає плитку Бога, яку він здобув у попередніх аукціонах, щоб отримати одну будь-яку небожественну плитку із треку аукціону. Плитка Бога виходить з гри.

Плитка, взята з треку аукціону, кладеться перед гравцем горілиць. Якщо отримана плитка — плитка катастрофи — негайно розіграйте її.

Гравець може витратити одну або більше плиток Бога з треку аукціону за один аукціон, отримуючи по одній плитці з треку аукціону за кожну витрачену плитку Бога.



Коли гравець завершив дію, хід закінчується і переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Якщо у гравця не залишилося сонячних дисків горілиць, він не може виконувати дії в цю епоху. Тоді хід переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Гравець із останнім сонячним диском у раунді може ходити як зазвичай, аж доки не вирішить Закликати Ра або трек Ра не буде заповнений, тоді негайно починається підрахунок очок.



# Аукціони

Дві різні події можуть почати аукціон: коли витягнуто плитку Ра дією **Взяти плитку** або коли гравець вирішує **Закликати Ра**.

## Ставки

Гравець, який розпочав аукціон, бере Статую Ра, позначаючи, що він — **гравець Ра**.

Кожен аукціон починає **гравець ліворуч** від гравця Ра, а далі — за годинниковою стрілкою. Коли настає черга робити ставку, гравець може поставити один зі своїх сонячних дисків (відкритих горілиць) біля краю ігрового поля.

Першою ставкою кожного аукціону може бути сонячний диск із будь-яким значенням. Кожна подальша ставка мусить мати **більше значення**, ніж попередня. Якщо гравець не може (або не хоче) робити ставку, він може спасувати.

Кожен гравець може робити ставку (або пасувати) лише раз. **Аукціон завжди закінчується на гравці Ра.**

Умови аукціону залежать від умов його початку:

### Плитку Ра витягнуто під час дії **Взяти плитку**

- Усі гравці можуть спасувати.
- Якщо всі гравці пасують, плитку на аукціоні та сонячний диск залишаються на місці.

### Закликати Ра з повним треком аукціону

- Усі гравці можуть спасувати.
- Якщо усі гравці пасують, усі плитку на аукціоні виводяться з гри.

### Закликати Ра з неповним треком аукціону

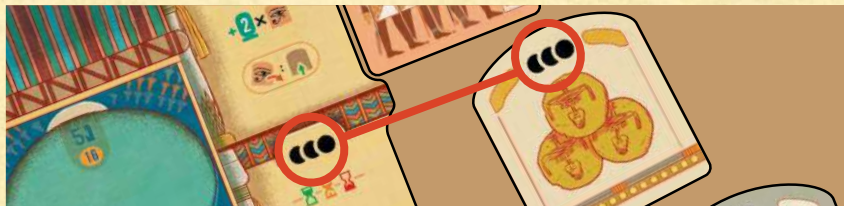
- Усі гравці, **окрім гравця Ра**, можуть спасувати.
- **Гравець Ра мусить робити ставку, якщо решта гравців спасували.** Інакше гравець Ра може спасувати.

Наприкінці кожного аукціону (незалежно від його результатів) гра продовжується за годинниковою стрілкою від гравця Ра.

## Перемога в аукціоні

Гравець із найбільшою ставкою стає переможцем аукціону. Він забирає всі плитку аукціону на планшеті аукціону. Ці плитку аукціону кладуться горілиць перед переможцем поряд із планшетом гравця. Кожен тип плиток аукціону має відповідне місце поряд з планшетом гравця, про що зазначається відповідними іконками вгорі кожної з плиток аукціону.

**Решта гравців повертають свої сонячні диски на планшет гравця горілиць.** Ці диски можна використати на аукціоні пізніше.



Більшість плиток аукціону не впливають на гру, а знадобляться на етапі підрахунку очок (див. «Підрахунок» — с. 5).

До того ж переможець аукціону обмінює сонячний диск, який він поставив, на сонячний диск з планшета аукціону. Отриманий сонячний диск кладеться **взакриту** на планшеті гравця.



Зрештою переможець має негайно розіграти будь-які плитку катастрофи, отримані на аукціоні.

## Плитки катастроф

Коли переможець аукціону отримує плитку катастрофи, він має негайно прибрати з гри дві плитку аукціону зі свого планшета гравця. Тип плиток має відповідати типу, вказаному на плитці катастрофи, якщо це можливо. Якщо є лише одна відповідна плитку, вона прибирається з гри. Якщо відповідних плиток немає, нічого не відбувається. Тоді плитку катастрофи прибирається з гри.

Якщо витягнуто більше однієї плитку катастрофи, повторіть цей процес для кожної з них.



## Підрахунок очок

Якщо виконується одна з двох наступних умов, **одразу** починається підрахунок очок:

**Сонячні диски всіх гравців були зіграні і лежать взакриту.**

**Сонячний Човен потрапив на крайню праву поділку треку Ра з маркером чи іконкою епохи.**


Пам'ятайте, що потрапляння Сонячного Човна на крайню праву поділку треку Ра **НЕ** починає аукціон.


Коли починається підрахунок очок, гравці рахують очки на плитках аукціону, що лежать перед ними увідкриті, враховуючи критерії підрахунку кожного типу (див. с. 6–7).

Гравці фіксують кількість очок, взявши з банку відповідну кількість жетонів очок. Жетони очок треба тримати **взакриті**, сховавши від суперників, доки триває гра.

Кількість очок у гравця не може впасти нижче нуля. Якщо загальна сума очок гравця наприкінці епохи падає нижче нуля, натомість вона складатиме нуль.

Іконки епох на планшетах гравців вказують, коли підраховувати очки на певних плитках аукціону:

 : Очки за цей набір підраховуються наприкінці Першої, Другої та Третьої епох.

 : Очки за цей набір підраховуються лише наприкінці Третьої епохи.

## Якщо підрахунок очок відбувається під час Першої чи Другої епох /

Усі плитки аукціону поряд із вашим планшетом гравця підраховуються згідно з критеріями розрахунку (див. с. 6–7), **окрім монументів**, які не підраховуються аж до кінця Третьої епохи.

Тоді починається нова епоха (див. «Початок нової епохи» — праворуч).


## Якщо підрахунок очок відбувається під час Третьої епохи


Усі плитки аукціону поряд з вашим планшетом гравця підраховуються відповідно до критеріїв підрахунку (див. с. 6–7), **враховуючи плитки монументів**.

Рахуються також сонячні диски, які гравці мають наприкінці гри. Гравці додають значення на всіх сонячних дисках (відкритих та закритих) і дізнаються сонячну суму. Гравець із найвищою сумою отримує 5 очок, а гравець із найнижчою — втрачає 5 очок. У випадку нічиєї, гравці з однаковими значеннями отримують або втрачають очки у повному обсязі. Якщо у всіх гравців однакова сума, ніхто не отримує та не втрачає очок.

Гру завершено (див. «Умови перемоги» — праворуч).

## Початок Нової епохи

Щойно усі плитки аукціону підраховано, кожен гравець **прибирає з гри всі плитки аукціону праворуч** від планшета гравця (позначено  символом у правому верхньому куті планшета гравця).

Усі плитки аукціону **ліворуч** від планшета гравця залишаються до кінця гри, якщо не прибираються через плитку катастрофи (що вказано  символом у лівому верхньому куті планшета гравця).

Також приберіть із гри усі плитки аукціону, що залишилися на треку аукціону. Сонячний диск із планшета аукціону має залишатися на місці.

Поверніть Сонячний Човен на початкову поділку треку Ра (відповідно до кількості гравців) і змініть Лічильник епохи наступним чином:

Якщо лічильник епохи на боці Першої епохи, перегорніть боком Другої епохи:



Якщо лічильник епохи на боці Другої епохи, скиньте його, щоб відкрити символ Третьої епохи на полі:



Тоді всі гравці відкривають сонячні диски.

Гравець із сонячним диском з найбільшим значенням ходить першим у наступній епісі.

## Умови перемоги

Після підрахунку очок у Третю епоху, гравець з найбільшою сумою очок перемагає! Якщо у двох чи більше гравців нічия, перемагає гравець із сонячним диском з найбільшим значенням.



## Плитки монументів

8 ТИПІВ

### ПІДРАХУНОК ЛИШЕ У ТРЕТЮ ЕПОХУ

Гравці отримують очки за монументи у два різні способи:

#### КІЛЬКІСТЬ

Кожна група з 3 / 4 / 5 **однакових** плиток монумента вартує 5 / 10 / 15 очок.

#### РІЗНОМАНІТНІСТЬ

Якщо гравець має 6 чи менше **різних** типів плиток монумента, він отримує очко за кожен з типів.

Якщо гравець має 7 / 8 **різних** типів, то отримує 10 / 15 очок.

**Зауважте:** Між нижнім та верхнім рядами різниці немає. Усі плитки принесуть очки за Кількість та Різноманітність.



## Плитки фараона

### ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Гравець(-ці) із **найбільшою** кількістю плиток Фараона **отримує(-ють) 5 очок**.

Гравець(-ці) із **найменшою** кількістю плиток Фараона **втрачає(-ють) 2 очки**.

Якщо кількість плиток Фараона однакова, ніхто не отримує та не втрачає очок.



## Плитки Нілу

### ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Якщо гравець має **принаймні одну плитку повені**, він отримує **одне очко** за кожну свою плитку Нілу. Без плиток повені плитки Нілу не приносять очок.



# Ефекти плиток аукціону та підрахунок

Детальні критерії підрахунку очок за кожен тип плиток аукціону розписано вище. Також є нагадування про кожен критерій, а також підрахунок сонячних дисків, на планшетах гравців.

Кожна плитка аукціону (окрім плитки Ра) містить символ, що вказує на її тип та положення відносно планшета гравця:



Плитки монументів



Плитки фараона



Плитки Бога



Плитки золота



Плитки цивілізації



Плитки Нілу



Плитки повені

Кожен критерій підрахунку на планшетах гравців також містить нагадування про те, у яку епоху відбувається підрахунок:



Підраховуються кожної епохи



Підраховуються лише в Третю епоху





-8x

+2x



## Плитки Бога

ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Гравець отримує **2 очка** за кожну **невтрачену** плитку Бога.

**У якості дії** можна використати плитку Бога, щоб взяти з треку аукціону небожественні плитку.



-8x

+3x



## Плитки золота

ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Гравці отримують **3 очки** за кожну плитку Золота.



0x

3x

4x

5x



## Плитки цивілізації

5 ТИПІВ

ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Гравець із 3 / 4 / 5 **різними** типами плиток цивілізації отримує 5 / 10 / 15 очок (рахується лише найбільший набір).

Гравець без плиток цивілізації **втрачає 5 очок**.



-8x

+1x



## Плитки повені

ПІДРАХУНОК У ПЕРШУ, ДРУГУ ТА ТРЕТЮ ЕПОХИ

Гравці отримують **1 очко** за кожну плитку повені.

Якщо гравець має хоча б одну плитку повені, він також може отримувати очки за плитку Нілу.

**Наприклад:** Одна плитка повені та три плитки Нілу варті чотирьох очок. Дві плитки повені без плиток Нілу варті двох очок. Нуль плиток повені з 4-ма плитками Нілу варті нуля очок.



## Плитки Ра

**КОЛИ ВИТЯГНУТО:**

Перемістіть Сонячний Човен на одну поділку на треку Ра.

**Якщо не досягнуто кінця треку Ра, після цього починається аукціон.**

Тоді скиньте плитку Ра.



## Плитки катастроф

4 ТИПИ

**КОЛИ ОДЕРЖАНО:**

Скиньте **дві плитку аукціону** з символами, що відповідають символу на плитці катастрофи, якщо можливо. Якщо у вас менше двох плиток аукціону відповідного типу, скиньте ті, що є. Тоді скиньте плитку катастрофи.

Розігруючи плитку катастрофи Засуха, спершу скидайте плитку повені, а тоді плитку Нілу, якщо можливо.

### Творці гри

Дизайн гри: Dr. Reiner Knizia

Графічний дизайн та ілюстрації: Ian O'Toole

Укладання правил: Ric White

Виробництво та розробка: Chad Elkins

© Dr. Reiner Knizia, 1999-2023.

Усі права застережено.

Автор та видавець дякують усім гравцям, що долучилися до тестування, за їхній внесок та значну кількість пропозицій і коментарів: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson і Dominik Wagner.

Видавництво © "Планета Igror", 2023 • [www.planeta-igror.com/ua/ra](http://www.planeta-igror.com/ua/ra)

**Перекладач:** Алім Волощук • **Редактори:** Віталій Закаревський, Жебровський Владислав, Єфремова Дар'я • **Верстка:** M212





