



АНХ

БОГИ ЕГИПТА



ПАНТЕОН





Война богов началась неожиданно. В ней не было ни явных противников, ни события, которое переросло бы в открытое столкновение. Но было медленное осознание того, что растущая преданность одному из богов приводила к забвению прочих.

Одни боги полагали, что схватка не для них, считая себя мудрее, прозорливее, неуязвимее для причуд смертных. Они ошибались. Богов без верующих не существует, а поклонение — залог их жизни. Баланс сил мироздания сместился в сторону человечества, и боги, ещё недавно наслаждавшиеся своим неоспоримым могуществом, теперь вынуждены бороться за выживание.

А потому последние из тех, кто намеревался избежать борьбы, ринулись на поле боя, стремясь отстоять собственную власть. И то, что начиналось как мелкая стычка могущественных существ, вскоре превратилось в настоящую войну между всеми обитателями египетского пантеона.

У народа Египта может быть только один бог.



БАСТЕТ Кошки Бубастиса

Бастет начинает игру с 3 жетонами кошек с уникальными символами на обороте каждого.



После окончания подготовки Бастет размещает все свои жетоны кошек на поле как угодно, кладя их по одному стороной с кошкой вверх на клетки монументов в разных регионах. Если на поле меньше 3 регионов с монументами, разместите максимально возможное количество жетонов, а остальные положите на свой планшет стороной с кошкой вверх.

Если Бастет участвует в сражении в регионе с жетоном кошки, то, открыв карту сражения, она переворачивает жетон и добавляет его значение к силе (★ добавляет 0). В тех сражениях, в которых Бастет не участвует, как и в тех регионах, где нет сражений, жетоны кошек остаются закрытыми.

После каждого конфликта Бастет собирает все свои жетоны кошек и снова размещает их на поле, кладя по одному стороной с кошкой вверх на клетки монументов в разных регионах.

Раз в ход до либо после выполнения действия соперник может открыть жетон кошки, лежащий по соседству с его фигуркой, и вернуть его Бастет. Если на жетоне указано «+1» или «+3», Бастет кладёт его в открытую рядом со своим планшетом. Если на жетоне изображена ★, та фигурка погибает (если у соперника несколько фигурок по соседству с этим жетоном, он выбирает, которая из них погибнет), а Бастет снова берёт все свои жетоны кошек и размещает на поле по указанным выше правилам. Как обычно, убить богов нельзя.

Если Бастет забыта, уберите все жетоны кошек из игры.



ХАТХОР

Самоотверженность

Разыграв эффекты, которые позволяют ей пожертвовать верующих, Хатхор может дополнительно пожертвовать 1 верующего, чтобы призвать 1 фигурку по соседству с любой своей фигуркой или монументом. Сперва полностью разыграйте эффект, затем призывайте фигурку.

Особые ситуации:

ЖЕРТВА ПОСЛЕ ДЕЙСТВИЯ «ОТКРЫТЬ СВОЙСТВО АНХА»:

- Если Хатхор подчинила стража, открыв свойство анха, вы можете немедленно призвать этого стража с помощью способности Хатхор.

ЖЕРТВА ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША «НАШЕСТВИЯ САРАНЧИ»:

- Призванная фигурка не погибает в результате этого «Нашествия саранчи» (но может погибнуть при розыгрыше следующего нашествия).
- Вы можете призвать одну из фигурок, погибших в результате «Нашествия саранчи».

ЖЕРТВА ПОСЛЕ РОЗЫГРЫША «ВОЗВЕДЕНИЯ МОНУМЕНТА»:

- Вы можете призвать фигурку по соседству с только что построенным монументом.
- Если благодаря свойству анха «Воодушевитель» вы не жертвуете верующими, то способность Хатхор не срабатывает.

Примечание: если свойство призванной фигурки влияет на то, как она должна быть призвана (например, Унут или Анон), то вы не обязаны соблюдать ограничения, связанные с призывом по соседству с фигурками или монументами Хатхор.

Передача верующих другим богам не считается жертвой.



ТОТ

Мудрость Маат

В каждом сражении, в котором участвует Тот, после того, как все игроки выберут свои карты, но прежде чем они их откроют, Тот может попытаться угадать одну из карт, выбранную определённым соперником. Для этого Тот сперва кладёт 1 верующего из общего запаса на весы на своём планшете.

Затем он называет карту, и все игроки открывают свои карты как обычно. Если Тот не стал угадывать карту, сражение разыгрывается как обычно.

Примечание: если любой из соперников случайно откроет карту прежде, чем Тот воспользуется возможностью её угадать, то соперник оставляет карту открытой, а Тот может её угадать.



Прежде чем разыгрывать остальные этапы сражения, проверьте следующее:

- Если Тот **не угадал**, всех верующих на весах получает тот, чью карту пытался угадать Тот.
- Если Тот **угадал**, верующие остаются на весах.

В конце каждого конфликта сбросьте всех верующих с весов, а Тот получает по 1 поклонению за каждый сброшенный жетон. Этот эффект разыгрывается до всех прочих эффектов, которые происходят в конце конфликта (слияние богов, исключение из игры, свойство Петсухоса и т.д.).



ГОР

Глаз Гора

В начале игры положите 2 жетона глаз на планшет Гора.

В начале каждого конфликта Гор может выбрать до 2 регионов, где произойдёт сражение, и положить по 1 жетону глаза в каждый из них.

При розыгрыше сражения в регионе с жетоном глаза Гор возвращает этот жетон на свой планшет и называет любую карту, кроме «Цикла Маат». В этом сражении данную карту не может разыграть ни один из игроков, включая Гора.

Примечание: Гор может разместить жетон глаза в том сражении, в котором он не участвует.

Если любой из игроков случайно разыграет указанную карту, он должен вернуть её в руку и вместо этого разыграть в данном сражении «Цикл Маат».

Гор называет запрещённую карту после розыгрыша всех свойств анха «Покровитель обелисков». Гор называет карту до того, как Амон определится с тем, будет ли он использовать свою способность для розыгрыша 2 карт сражений.





СЕТ **Предательство**

В любой момент конфликта воины и стражи соперников, находящиеся по соседству с фигуркой бога Сета, считаются принадлежащими Сету.

Таким образом, если все фигурки игрока в регионе представлены воинами или стражами, находящимися по соседству с Сетом, то этот игрок не участвует в сражении, поскольку теперь в нём нет его фигурок.



Сет получает все преимущества контролируемых им фигурок, включая силу и эффекты стражей. Кроме того, эти фигурки считаются его собственными для эффектов, учитывающих соседство или размещение («Покровитель храмов», «Потоп», «Засуха» и пр.). Игрок, которому эти фигурки принадлежали изначально, утрачивает эти преимущества.

Если Сет побеждает в сражении или выигрывает ставку при «Нашествие саранчи», то фигурки соперника по соседству с Сетом не погибают, потому что всё ещё считаются принадлежащими Сету.

Если Сет проигрывает в сражении, эти фигурки погибают, а сработавшие в результате этого эффекты применяются так, как если бы они принадлежали Сету. Это значит, что Сет получает дополнительное поклонение за «Чудо», поскольку погибли соседние с Сетом фигурки соперника. Также Сет разыгрывает эффекты мумии, мумии кошки и мумии фараона соперников, погибших по соседству с Сетом.

Если Сет играет против Ра и находится по соседству с сияющей фигуркой, он получает бонус поклонения за сияющую фигурку при доминировании или победе в сражении.

Перемещение Сета в ходе конфликта:

- Если в ходе конфликта Сет перемещается из-за свойства анха «Покровитель обелисков», то соседними с ним могут оказаться другие фигурки, что также приведёт к изменению контроля над ними.
- Сет может перемещать соседние фигурки соперников с помощью свойства «Покровитель обелисков». Как только фигурка удалится от Сета, она вновь окажется под контролем своего изначального владельца. Из-за этого игрок может оказаться втянутым в сражение, в котором прежде не было его фигурок. Если Сет также переместится и снова встанет по соседству с фигуркой, она опять окажется под его контролем.
- Как только Сет переместится по соседству с фигурками соперников с помощью свойства «Покровитель обелисков», эти фигурки считаются принадлежащими Сету. Из-за этого их изначальный владелец может перестать участвовать в сражении, в котором у него были фигурки. Сражение может даже прекратиться, если в нём участвуют только фигурки Сета и он доминирует в регионе.
- Если нескольким игрокам в сражении доступно свойство «Покровитель обелисков», разыгрывайте его в обратном порядке по шкале поклонения, начиная с игрока с наименьшим поклонением. Вы можете перемещать только те фигурки в регионе, которые всё ещё принадлежат вам. Это значит, что, если Сет, переместившись, получает контроль над всеми вашими фигурками в регионе, вы уже не сможете воспользоваться свойством «Покровитель обелисков», даже если до этого фигурки у вас были.

