



АНХ

БОГИ ЕГИПТА



ФАРАОН



Вступление

В древние времена посредником между богами и смертными становился избранный. Сами боги провозглашали царя пророком, жрецом и властителем народа и государства, ответственным за поддержание Маат — космического равновесия и порядка. Фараон получал право издавать законы, управлять страной, вести войны и вершить правосудие. Благодаря его мудрости и помощи богов Египет процветал.

Когда началась война богов, каждый из противников стремился заручиться поддержкой фараона. Кто, как не тот смертный, которого боги сами наделили величайшей властью, станет им верным заступником? Но вмешательство фараона нарушит цикл Маат и свергнет сложившийся порядок в пучину хаоса. С ниспосланной ему богами пронизательностью фараон объявил, что ни один человек, как бы велик он ни был, не сумеет положить конец войне одним лишь указом. Фараон станет наблюдать, защищать свой народ от разрушительных последствий войны и поддерживать равновесие Маат с помощью перехода к монотеизму, почитая всех богов в равной степени.

Так фараон соблюдает равновесие между нуждами богов и политическими и общественными потребностями человечества. И пока царь Египта дышит, битва богов на небесах не превратится в гражданскую войну на земле.



СОСТАВ ИГРЫ.....	3
НОВЫЕ ПОНЯТИЯ	4
Карты фараона	4
Фигурка фараона	4
Фигурки жрецов	4
Карты политики.....	4
Планшет дворца	5
Сфинкс	5
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ.....	6
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	6
Призвать фигурку	6
Переместить фигурки	6
Контроль над монументом.....	7
Эффекты залов дворца.....	7
Карты политики.....	7
Слияние богов	7
ОСОБЫЕ УТОЧНЕНИЯ	7
Сценарии	7
Фараоны.....	8



В дополнении «Фараон» битва богов разворачивается на подступах к царству людей, втягивая в распря самого фараона Египта! Боги отправляют своих жрецов во дворец фараона, чтобы повлиять на положение дел в царстве через различные ведомства, добиться политического преимущества и склонить фараона к признанию единственного истинного бога. Ведь больше всего священные создания боятся кануть в забвение.

СОСТАВ ИГРЫ

31 ФИГУРКА



Золотой фараон



3 жреца Анубиса



3 жреца Амона



3 жреца Исиды



3 жреца Гора



3 жреца Хатхор



3 жреца Бастет



3 жреца Тота



3 жреца Сета



3 жреца Ра



3 жреца Осириса



5 жетонов сфинксов



4 жетона фараона



Жетон смерти фараона



5 карт-памяток



5 карт фараонов



40 карт политики



Планшет дворца

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ

КАРТЫ ФАРАОНОВ



При игре с этим дополнением вы выбираете 1 из 5 доступных карт фараонов. Каждая карта олицетворяет собой легендарного фараона и, подобно сценариям, вносит дополнительные правила в игру. Любого фараона можно использовать в любом из сценариев, чтобы сделать игру интереснее и разнообразнее.

Примечание: если вы играете впервые, рекомендуем использовать Аменхотепа.

ФИГУРКА ФАРАОНА



Фараон — это нейтральная фигурка, которая всегда присутствует на поле и влияет на игру различными способами в зависимости от своей карты. Фараон занимает клетки и перемещается так же, как и любая другая фигурка. Фараон не может погибнуть, если правила не указывают иное.

ФИГУРКИ ЖРЕЦОВ



В начале игры в запасе у каждого игрока по 3 жреца. Используйте их, чтобы усиливать своё влияние в разных залах дворца, добываясь преимуществ для вашего бога. Как правило, жрецы не могут оказаться на поле. Выполняя действие «Призвать фигурку», вы также призываете 1 из своих жрецов в зал дворца. Выполняя действие «Переместить фигурки», вы также можете переместить своих жрецов в соседние залы.

Примечание: в состав этого дополнения включены также фигурки жрецов 5 богов из дополнения «Пантеон».

КАРТЫ ПОЛИТИКИ



Контроль над некоторыми залами дворца даёт возможность получать карты политики. Эти карты позволяют применять особые эффекты при выполнении различных действий. Разыграв карту политики, положите её на стол, как карту сражения. Возвращая карты сражения в руку, вы возвращаете и карты политики. У вас может быть сколько угодно карт политики.

ПЛАНШЕТ ДВОРЦА



Положите планшет дворца рядом с полем. Каждый из 4 залов дворца представляет собой 1 из ведомств. В каждом зале может находиться сколько угодно жрецов, обеспечивающих различные преимущества своему богу. В конце каждого события «Контроль над монументом» проверьте, у кого из богов больше всех жрецов в каждом из залов по порядку. Тот бог, у которого в зале больше всех жрецов, убирает оттуда своих жрецов и разыгрывает эффекты зала. Один из этих эффектов заключается в выборе одной из доступных карт политики, открытых в нижней части планшета дворца.

СФИНКС

Сфинкс — это особый тип монумента, который нельзя возвести обычным способом. Единственная возможность разместить сфинкса на поле — получить контроль над военным залом и заменить сфинксом один из контролируемых вами монументов.



Сфинкс считается монументом любого типа (obelisk, храм, пирамида) во всех ситуациях, кроме определения контроля над большинством монументов, где он расценивается как монумент особого типа. Это значит, что теперь в каждом конфликте вы можете получить награду за контроль над большинством сфинксов, а также использовать своих сфинксов вместе со свойствами анхов «Покровитель обелисков/храмов/пирамид».

Кроме того, сфинксы обладают особыми свойствами, зависящими от действующего правителя царства. В нижней части карты каждого из фараонов указан уникальный эффект «Загадки сфинкса». Если вы контролируете военный зал, то также можете воспользоваться эффектом «загадки сфинкса», чтобы получить награду, напрямую связанную с количеством контролируемых вами сфинксов.

Контроль над сфинксом соперника можно получить, только если на поле не осталось нейтральных монументов. Если в общем запасе не осталось сфинксов, то добавить нового на поле нельзя. Однако, если сфинкс разрушен, его жетон возвращается в запас.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ



- 1 Положите планшет дворца рядом с центральным планшетом.
- 2 Перемешайте колоду карт политики и положите её лицевой стороной вниз на крайнюю левую клетку планшета дворца. Возьмите 3 карты политики и положите их лицевой стороной вверх на клетки справа от колоды.
- 3 Каждый игрок добавляет в свой запас 2 жрецов, а 3-го помещает в зал указов на планшете дворца. Запас жрецов удобнее всего разместить рядом с планшетом дворца, отдельно от воинов, так, чтобы видеть, сколько жрецов доступно каждому игроку.
- 4 Каждый игрок берёт по 1 карте-памятке.
- 5 Положите 5 жетонов сфинксов рядом с военным залом так, чтобы было видно, сколько их осталось. Сфинксы считаются частью общего запаса.
- 6 Выберите одного из фараонов сообща либо случайным образом. Следуя инструкциям на его карте, разместите фигурку фараона на поле, не забывая о дополнительных правилах подготовки, если они указаны.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

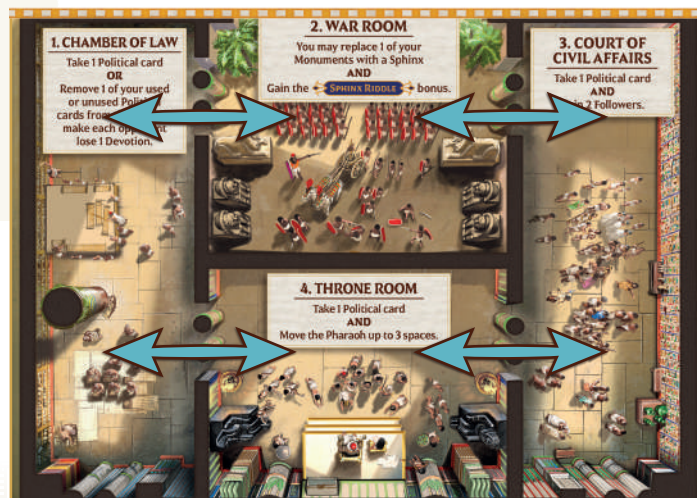
Помимо особых правил каждого из фараонов, это дополнение вносит изменение в розыгрыш 2 из 4 действий и 1 события.

🗨 ПРИЗВАТЬ ФИГУРКУ 🗨

Призвав фигурку на поле, также призовите 1 жреца из своего запаса в ЛЮБОЙ из залов на планшете дворца, если это возможно.

🗨 ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИГУРКИ 🗨

Помимо перемещения фигурок на поле, вы можете переместить каждого из своих жрецов во дворце в соседний зал. Обратите внимание, что не все залы являются соседними друг с другом.



КОНТРОЛЬ НАД МОНУМЕНТОМ

В конце каждого события «Контроль над монументом» разыграйте эффекты планшета дворца. В каждом из залов, где есть хотя бы 1 жрец, определите, кто из богов контролирует большинство жрецов в зале. Залы разыгрываются по порядку:

- 1 • Зал указов
- 2 • Военный зал
- 3 • Судебный зал
- 4 • Тронный зал

Вы контролируете зал, если в нём ваших жрецов больше, чем у любого из соперников. В случае ничьей побеждает претендент с наименьшим поклонением. Игрок, контролирующий зал, выполняет следующее:

- **Возвращает всех своих жрецов из этого зала** в свой запас. Жрецы остальных игроков (не контролирующих зал) остаются в зале.
- **Разыгрывает эффект(ы) зала.** Разыграв эффекты всех залов, выложите новые карты из колоды политики на пустые клетки в нижней части планшета дворца.

ЭФФЕКТЫ ЗАЛОВ ДВОРЦА

1 — Зал указов

Выберите **один** из двух вариантов:

- Первым выберите одну из открытых карт политики и возьмите её в руку.

ИЛИ

- Уберите 1 из своих карт политики (разыгранную или нет) из игры, чтобы каждый из ваших соперников немедленно потерял по 1 поклонению.

2 — Военный зал

Вы можете заменить 1 из ваших монументов на поле сфинксом (если доступен). Положите свой жетон анха рядом со сфинксом, чтобы обозначить свой контроль над ним. Заменённый монумент верните в общий запас.

Затем разыграйте эффект «Загадки сфинкса», указанный в нижней части карты правящего фараона.

3 — Судебный зал

Выберите и возьмите в руку 1 из оставшихся открытых карт политики и получите 2 верующих.

4 — Тронный зал

Выберите и возьмите в руку 1 из оставшихся открытых карт политики и переместите фигурку фараона не более чем на 3 клетки. Фараон может перемещаться через клетки, занятые другими фигурками и монументами, водные клетки, реки и караваны верблюдов, но должен завершить своё перемещение на пустой клетке, кроме водной.

Примечание: каждый раз, получая карту политики с помощью эффекта зала, не выкладывайте на её место новую. Выложите новые карты политики после розыгрыша эффектов всех залов. Не сбрасывайте неостребованные карты политики.

КАРТЫ ПОЛИТИКИ

Раз за действие, переместив фишку действия, вы можете разыграть 1 карту политики из руки до либо после розыгрыша этого действия, но прежде, чем произойдёт связанное с ним событие. Таким образом, выполнив 2 действия за ход, вы сможете разыграть до 2 карт политики. Если выполнили только 1 действие, то сможете сыграть лишь 1 карту политики.

Разыгрывая карту политики, положите её лицевой стороной вверх перед собой (рядом с остальными картами политики и сражений) и примените указанный на ней эффект. Эту карту нельзя использовать повторно, пока она не вернётся вам в руку.

Каждый раз, когда вы возвращаете в руку карты сражений с помощью карты «Цикла Маат» или иным способом, вы также возвращаете в руку все разыгранные вами карты политики.

Важно: карты политики не являются тайными — в любой момент игры любой игрок может попросить вас показать всем ваши карты политики.

СЛИЯНИЕ БОГОВ

При слиянии богов уберите из игры жрецов и карты политики младшего бога. Оба игрока используют жрецов и карты политики старшего бога.

Поскольку единый бог выполняет только 1 действие в ход, каждый из двух игроков может разыграть только по 1 карте политики в ход.

ОСОБЫЕ УТОЧНЕНИЯ



СЦЕНАРИИ

Две столицы. Фараон может занимать соседние с городами клетки, однако при определении контроля над городами он не учитывается.

Династические распри. В этом сценарии лучше не использовать Ксеркса. Если вы всё равно хотите это сделать, учтите, что из-за постоянной потери поклонения шансы на выбывание всех игроков существенно повышаются. Победить будет возможно, но очень сложно.

Великое восстановление. В этом сценарии есть запас жетонов сфинксов. Заменяя монумент сфинксом, верните этот монумент в запас его владельца. Если правящий фараон — Рамсес, то не перепутайте жетоны пехоты и нейтральных монументов.

Стражи Кемета. Также разыгрывайте эффекты планшета дворца ПОСЛЕ каждого события «Борьба за стражей».

ФАРАОНЫ

РАМСЕС

Блокада пехотой

Пехота не может занимать водные клетки. На каждой клетке может размещаться только 1 пехота. Фигурки и жетоны не могут занимать клетки с пехотой. Если пехота находится по соседству с фигуркой на водной клетке, то не учитывайте силу этой фигурки в тех сражениях, в которых она участвует.

Ведущий за собой

Разыграйте этот эффект после всех прочих эффектов, происходящих в конце конфликта. Сделав это, уберите жетон фараона из игры.

Размещение жетонов фараона

При подготовке, в качестве напоминания, разместите жетоны фараона на шкале событий в дополнение к другим жетонам, используемым в этом сценарии.

Смотр пехоты

Вы обязаны размещать пехоту на поле пока в регионе есть пустые клетки.

КСЕРКС

Размещение фигурки фараона

В отличие от остальных фараонов, Ксеркса на поле размещает первый игрок, а не последний.

Тиран

Ксеркс не позволяет получить поклонение в регионе, в т. ч. за карты и прочие эффекты, разыгрываемые после сражения (например, карта «Чудо» или свойство «Досточтимый»).

АМЕНХОТЕП

Загадка сфинкса

Положите все сброшенные карты в стопку сброса. Всякий раз, когда вам потребуется открыть или взять карту, а колода будет пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Если в колоде осталось меньше карт, чем требуется открыть, откройте все оставшиеся карты.

Обожаемый

Бонус поклонения суммируется с любыми другими бонусами.

ТУТАНХАМОН

Возрождающий

Разыграйте этот эффект после всех прочих эффектов, происходящих в конце конфликта.

Загадка сфинкса

Разыгрывая этот эффект после смерти Тутанхамона, считайте, что у него есть 3 жетона фараона..

Избранный

В каждом конфликте сперва разыгрывайте регион с Тутанхамоном, затем все остальные регионы в обычном порядке (1, 2,



3 и т. д.), пропуская регион Тутанхамона. Это правило не влияет на размещение жетонов очередности конфликта.

Размещение жетонов фараона

При подготовке, в качестве напоминания, разместите жетоны фараона на шкале событий в дополнение к другим жетонам, используемым в этом сценарии.

Наследие юного царя

После смерти Тутанхамона игроки не могут призывать или перемещать жрецов в тронный зал.

ЭХНАТОН

Великий объединитель

Вы можете держать своих жрецов и воинов в одном запасе, поскольку одни приравниваются к другим.

Примечание: если при выполнении действия «Призвать фигурку» у вас недостаточно воинов или жрецов в запасе, вы можете призвать фигурку либо во дворец, либо на поле.

Загадка сфинкса

Вы можете призвать Апопа только на ту водную клетку, которая находится по соседству со сфинксом. Унут можно призвать только по соседству со сфинксом.

Они тянутся к нему!

Вы можете призвать Апопа только на ту водную клетку, которая находится в регионе с фараоном. Унут можно призвать только в регион с фараоном.