



# АНУННАКИ

## РАССВЕТ БОГОВ

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Лучи рассвета просачивались сквозь богато украшенные колонны вокруг пруда. Посреди него виднелся искусственный островок, окутанный пеленой тумана. Там стояли высокие фигуры в длинных белых туниках с золотой бахромой, а голоса переплетались в ритмичной литании. На острове был прочерчен магический символ глубоко в земле. Вписанная в круг пятиконечная звезда странно мерцала сквозь завесу тумана.

Голоса становились громче, словно приветствуя полупрозрачное существо с яркой и притягательной аурой. За ним торжественно и степенно шёл почти двухметровый мужчина, одетый лишь в набедренную повязку. Его глаза, бездонные и блестящие, смотрели прямо, широкая и могучая грудь вздымалась при каждом вдохе, а сильные руки раскачивались в такт грациозной и размеренной поступи. Его жизнь вот-вот оборвётся, но на лице не было ни тени беспокойства или сомнения. Он знал, что был избран, и гордился этим, ведь ему выпала великая честь — пожертвовать своё тело для воплощения верховного владыки.

Царственно и плавно он проследовал по скрипучему деревянному мосту на островок. По кивку существа он вошёл в центр звезды и преклонил колени,

мышцы на его длинных и мускулистых ногах напряглись. В тот же миг фигуры в белом под неутрахающий ритм своей литании встали вокруг этих двоих и воздели руки ладонями вниз, сотворив нечто вроде невидимого барьера. Внезапно вода из пруда взмыла и образовала узкую стену вокруг островка.

Воздух начал потрескивать, как наэлектризованный, а полупрозрачное существо превратилось в молнию и ударило человека в грудь. Глаза мужчины налились кровью, казалось они вот-вот выпадут из глазниц. Он издал душераздирающий вопль, а его тело начало меняться: мускулы разрослись, он стал ещё выше, облик перестраивался, будто его вылепливали из глины. Когда всё стихло, вода по волшебству стекла обратно в пруд, а на месте человека стоял гигант с теми же чертами, что были у исчезнувшего существа.

Он провёл рукой по длинной белой бороде, растянул крепкие мышцы и, обращаясь к существу рядом, глубоким голосом изрёк:

— Ты отлично справился, Гермес, как и всегда. Это принимающее тело идеально!

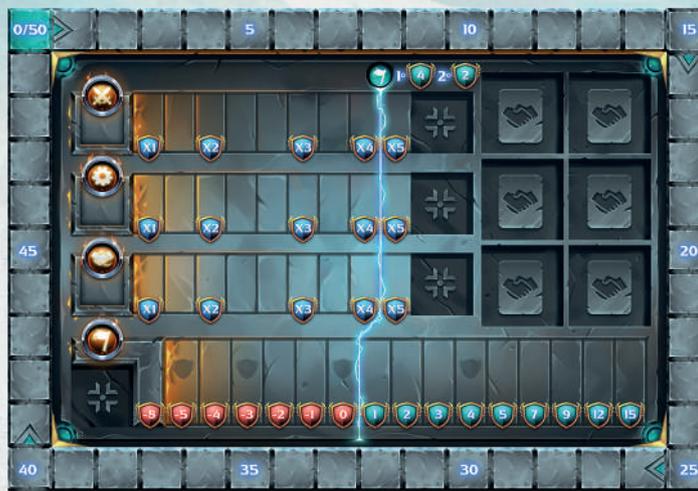
— Приятно видеть тебя во плоти, великий Зевс! — радостно поприветствовала бога одна из фигур в белом, когда он покидал круг.

# СОСТАВ ИГРЫ



**Планишет Геи**

(одна сторона для 1–2 игроков,  
другая для 3–4)



**Планишет развития**



**4 жетона целей**



**4 жетона «2 ПО»**



**36 жетонов торговых соглашений**

12 нейтральных и по 6 для каждого дома  
(отличаются символами домов в левом  
верхнем углу)



**12 жетонов древних цивилизаций**



**Маркер первого игрока**



**Жетон Иного мира**



**2 жетона богов Атлантиды**



**20 жетонов культуры**



**20 кристаллов магии**



**64 жетона истощения**

(по 16 для каждого типа ресурсов:  
золото, металл, дерево и пища)



**Жетон провидения**



**6 карт артефактов**



**3 жетона Пандоры**

ДЛЯ КАЖДОГО ИЗ 4 ДОМОВ



1 планшет действий



1 планшет планеты



1 фишка действия

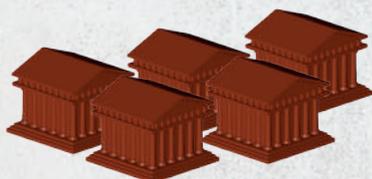


14 знаков призыва



10 жетонов действий  
(6 синих и 4 красных)

1 жетон призыва главного бога



5 поселений



5 жетонов призыва младших богов



5 маркеров игрока



4 маркера ресурсов  
(золото, металл,  
дерево, пища)



1 карта главного бога



7 карт младших богов



9 карт оружия

(2 обычного  
и 7 продвинутого)



1 памятка игрока

17 фигурок



1 главный бог



4 младших бога



12 последователей





- 4м. Поместите 4 оставшихся *поселения* справа налево в область поселений (ячейки в верхней части вашего планшета действий).
- 4н. Поместите вашу *фишку действия* рядом с вашей звездой действий.
- 4о. Возьмите 2 *карты обычного оружия* (синие) в руку.
- 4п. Поместите 7 *карт продвинутого оружия* (красные) в закрытую стопку над вашим планшетом действий.
- 4р. Поместите на планшет развития по 1 вашему *маркеру игрока* на начальные деления 3 шкал развития (войны, технологий и торговли), на деление «0» шкалы ПО и на деление «-8» шкалы власти.
- 4с. Поместите все ваши *знаки призыва* (14 пластмассовых кубиков) в отведённую ячейку на вашем планшете действий.
- 4т. Поместите ваши 4 *маркера ресурсов* символами ресурсов вверх на деления «1» соответствующих шкал ресурсов (каждый игрок начинает партию с 1 ресурсом каждого типа).
- 4у. Возьмите 2 *кристалла магии* из общего запаса и поместите в ячейку для них на вашем планшете действий.

5. Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему *маркер первого игрока*. Первый игрок не меняется в течение партии.

6. Первый игрок перемешивает все свои *жетоны действий* и в случайном порядке помещает в ячейки на своём планшете действий. Убедитесь, что жетоны лежат обычной стороной вверх (с номером слева сверху). Все остальные игроки располагают жетоны действий на своих планшетах в точности как на планшете первого игрока.

7. Перемешайте все *жетоны древних цивилизаций* лицевой стороной вниз. Поместите по 1 жетону в закрытую во все районы с символом , то есть 1 жетон в верхний центральный район на каждом планшете планеты и по 1 в центральные районы Геи. Поместите по 1 *жетону бога Атлантиды* на жетоны древних цивилизаций в центральных районах Геи. Неиспользованные жетоны верните в коробку.

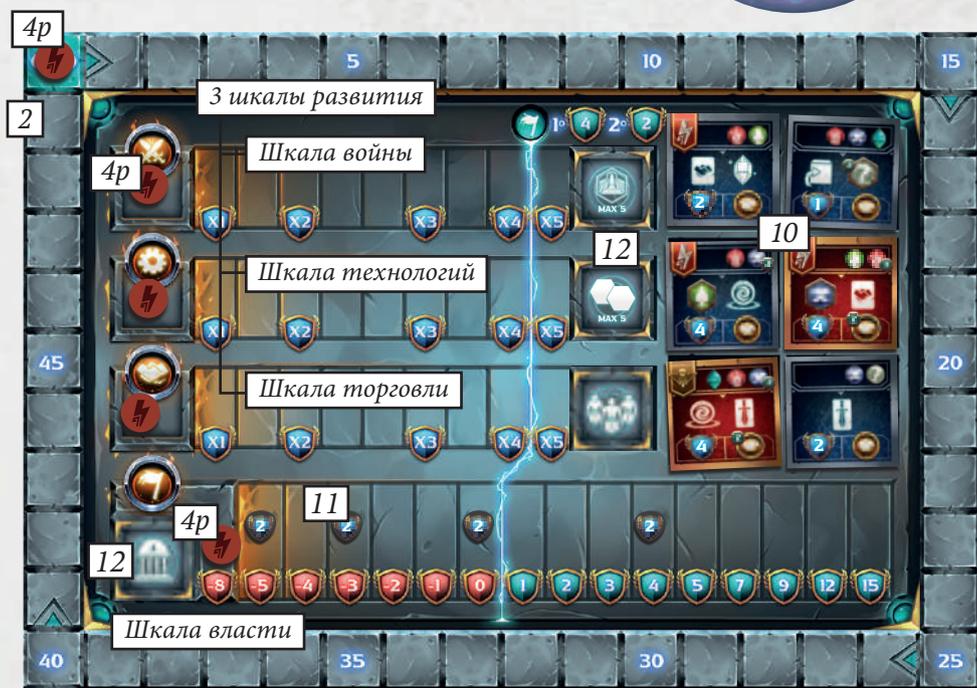
8. Перемешайте все *жетоны культуры* в закрытую и поместите по 1 жетону на каждое пересечение районов, отмеченное символом . Переверните лицевой стороной вверх все жетоны культуры, рядом с которыми в районах есть фигурки. Неиспользованные жетоны верните в коробку.

9. Перемешайте все *карты артефактов*. Случайно выберите 3 из них и поместите в закрытую стопку рядом с планшетом Геи. Неиспользованные карты верните в коробку. Поместите 3 *жетона Пандоры*, *жетон провидения* и *жетон Иного мира* рядом с картами артефактов.

10. Соберите стопку *жетонов торговых соглашений*: перемешайте 12 нейтральных жетонов и по 6 жетонов с символами домов, которые участвуют в игре. Верните в коробку жетоны с символами домов, которых нет в игре (*первая партия*: возьмите все торговые соглашения, независимо от символов домов). В стопке будет 24/30/36 жетонов для партии на 2/3/4 игроков соответственно. Поместите стопку в закрытую рядом с планшетом развития. Откройте верхние 6 торговых соглашений и поместите в ячейки для них на планшете развития.

11. Поместите 4 *жетона «2 ПО»* на отмеченные деления на шкале власти.

12. Перемешайте 4 *жетона целей* в закрытую и в случайном порядке поместите 3 жетона в ячейки справа от шкал развития и 1 жетон — слева от шкалы власти. Кладите жетоны в открытую.



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В игре «Ануннаки. Рассвет богов» каждый участник представляет определённый древний дом Ануннаков, чей правитель почитается народом их мира за бога. Дома покидают свои умирающие планеты в поисках нового пристанища. Обетованная земля — это Гея, колыбель великой цивилизации Атлантиды. Игроки будут привлекать последователей, сражаться за контроль над самыми богатыми районами, развивать технологии и заключать торговые соглашения. Каждый игрок начинает партию на своей родной планете, но, чтобы ваша цивилизация стала сильнейшей, придётся отправиться на другие планеты, в том числе на богатую ресурсами Гею!

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока не выполнится условие окончания партии. В свой ход вы будете перемещать фишку действия на жетон действия, чтобы совершить указанное на нём основное действие. Перемещение фишки между действиями может принести кристаллы магии. Их можно тратить на магические действия и открытие могущественных богов. Затем вы можете совершать дополнительные действия, проводить битвы и разыгрывать жетоны культуры.

Когда выполняется условие конца игры, партия продолжается, пока все участники не сделают равное количество ходов. Конец игры наступает при выполнении 1 из 2 условий:

- Любой игрок поместил все свои 14 знаков призыва на звезду действий на своём планшете действий.
- Любой игрок достиг последнего деления на 1 из 3 шкал развития.

По окончании игры участники подсчитывают заработанные победные очки (ПО). Игрок, набравший больше всего ПО, становится победителем!

## КАК ПОЛУЧИТЬ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Получать ПО можно несколькими способами. За каждое полученное ПО продвигайте ваш маркер на 1 деление по шкале ПО.

Способы получить ПО во время партии:

- Выполнить торговое соглашение.
- Одержать победу в битве.
- Получить доход от поселений.
- Получить жетон «2 ПО» со шкалы власти.
- Призвать определённых богов.

Способы получить ПО в конце игры:

- Если маркер игрока первый или второй на шкале войны, технологий или торговли.
- По положению маркера игрока на шкале власти.
- По оставшимся ресурсам и кристаллам магии.
- По свойствам определённых богов.
- Справа от каждой из 3 шкал развития есть жетон цели. Положение маркера игрока на шкале определяет множитель для соответствующего жетона цели.

**Совет.** Вы получаете ПО со всех 3 шкал развития. Важно обращать внимание на шкалы и жетоны в течение партии.

**Пример.** Светлана (фиолетовый игрок) хочет переместить свою фишку действия с жетона действия 7 на жетон действия 10 (рисунок слева). Она перемещает фишку действия на соседний жетон и помещает знак призыва в ячейку (рисунок справа). В ячейке изображен 1 кристалл магии, поэтому Светлана берёт 1 кристалл из общего запаса.

## ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, участники делают ходы по часовой стрелке, пока не будет выполнено 1 из 2 условий окончания партии. Когда это происходит, партия продолжается, пока все игроки не сделают равное количество ходов. Это легко отследить с помощью маркера первого игрока, который остаётся у одного участника на протяжении всей партии.

## ВАШ ХОД



Каждый ваш ход состоит из 5 фаз. Выполняйте их по порядку:

1. **Основное действие** (обязательно).
2. **Действие магии** (по желанию).
3. **Дополнительные действия** (по желанию).
4. **Проведение битв** (обязательно, если выполнены определённые условия).
5. **Розыгрыш жетонов культуры** (обязательно, если выполнены определённые условия).

## 1. ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы совершить основное действие, переместите вашу фишку действия на жетон действия и совершите показанное на нём действие.

В свой первый ход вы можете поместить фишку действия на любой синий жетон действия.

Начиная с вашего второго хода, следуйте правилам ниже:

Нельзя оставить фишку действия на том же жетоне. Поэтому вы не можете совершить одно и то же основное действие два хода подряд.

Если вы переместили вашу фишку действия на соседний жетон действия (соединённый с предыдущим линией) и в ячейке на этой линии нет знака призыва, вы должны поместить в ячейку один из ваших знаков (с вашего планшета действий). Если в ячейке, куда вы поместили знак, показаны кристаллы магии, возьмите это количество кристаллов из общего запаса и поместите на свой планшет действий в ячейку для них.

Вы можете переместить вашу фишку действия на любой жетон действия (необязательно соседний), но может быть выгодно как можно чаще помещать знаки призыва в ячейки. Нельзя поместить знак призыва в ячейку, где уже есть другой знак призыва.



## ПЛАНЕТЫ

Игра происходит на отдельных планшетах, представляющих разные планеты. У каждого дома есть родная планета. Если дом не участвует в игре, уберите его родную планету в коробку.

Также в игре всегда есть планшет с планетой Геи. Каждый дом начинает партию на родной планете и в дальнейшем может перемещаться на другие планеты.

## РАЙОНЫ

Каждая планета поделена на шестиугольники, которые называются районами. Каждый район производит ресурсы одного из 4 типов: пищу, дерево, металл или золото. У каждого района свой предел производства (от 1 до 3). Он обозначен соответствующим количеством символов ресурсов.

В некоторых районах есть символ святилища (см. «Действие сотворения» на с. 9).

На каждой родной планете есть особый район — **столица**. Фигурки других игроков не могут переместиться в вашу столицу, а ресурсы в ней не могут иссякнуть — об этом напоминает золотая рамка вокруг символа ресурса.

Центральные районы Геи представляют собой затерянный континент — Атлантиду. В этих районах нет символов ресурсов, но есть по 2 святилища.

## РЕСУРСЫ

В игре есть 4 типа ресурсов: пища, дерево, металл и золото. Когда вы получаете ресурс, перемещайте соответствующий маркер ресурса вверх по шкале. Символ ресурса с числом показывает количество этого ресурса. Положение маркера показывает, сколько этого ресурса есть у вас.

Если вам нужно отметить, что у вас больше 9 единиц определённого ресурса, переверните маркер стороной «10» вверх и поместите на нужное деление, чтобы показать количество ресурса у вас. Если вам нужно потратить ресурсы, переместите соответствующие маркеры вниз на нужное количество делений. Вы не можете тратить ресурсы, которых у вас нет. Если вам не хватает ресурсов для оплаты, вы не можете применить эффект или свойство, а также совершить действие.

Символ ? означает любой ресурс. Если с символом указано число, вы получаете или тратите указанное количество ресурсов — это может быть сочетание любых ресурсов.

## ЗНАКИ ПРИЗЫВА

Очень важно помещать знаки призыва на ваш планшет действий. Они не только приносят вам кристаллы магии, необходимые для действий магии, но и позволяют призывать богов, если окружить знаками жетон призыва главного или младшего бога. Боги — это сильные фигурки с особыми свойствами.

Подробнее о призыве богов см. «Призыв младшего или главного бога» на с. 10.

## ОБЪЕКТЫ. ФИГУРКИ И ПОСЕЛЕНИЯ

Участники могут вводить в игру фигурки и поселения (см. с. 10).

В игре есть фигурки 3 типов:

- **Последователи.** Значение силы равно 1. Это люди, которые поклоняются вам, сражаются за ваш дом и работают на него.
- **Младшие боги.** Значение силы равно 2. Это члены вашего дома, каждый из которых обладает особым свойством, доступным после призыва.
- **Главный бог.** Значение силы равно 3. Это ваше воплощение и глава вашего дома. Главный бог обладает уникальным свойством, которое можно улучшить.

**Значение силы используется при сборе ресурсов и проведении битв.** Все фигурки перемещаются по одинаковым правилам.

## ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы можете распределять получаемые вами очки перемещения между любыми вашими фигурками. Не обязательно тратить все очки перемещения. Особые правила перемещения:

- Попасть в Атлантиду на планшете Геи можно только через пунктирные линии. Нельзя пересекать сплошные линии при входе в районы Атлантиды и выходе из них.
- Ваши фигурки не могут войти в столицу другого игрока.
- Если ваша фигурка входит в район с жетоном древней цивилизации или фигурками других игроков, она должна остановиться. Затем в 4-й фазе вашего хода происходит битва (см. «Проведение битв» на с. 11). В конце перемещения, если фигурка оказалась в районе рядом с жетоном культуры, лежащим взакрытую, переверните этот жетон лицевой стороной вверх.

Основные действия объяснены далее. У каждого жетона действия есть обычная сторона и улучшенная (см. «Улучшение технологии» на с. 10). Все отличия улучшенных действий выделены в тексте **фиолетовым цветом**.



### 1. Действие портала

Вы можете телепортировать 1(2) фигурку в любой район, кроме Атлантиды или столицы другого игрока. Вы не можете телепортировать фигурки из района Атлантиды. Действие портала обычно используется, чтобы перемещать фигурки на другие планеты, но вы можете телепортировать фигурки и в пределах одной планеты.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) совершает действие портала и перемещает 1 последователя из своей столицы в район с 3 металлами на Гее. Это первая фигурка рядом с жетоном культуры, лежащим взакрытую, поэтому Сергей переворачивает этот жетон.



### 2. Синее действие перемещения

Вы получаете 2(4) очка перемещения в соседние районы. Вы можете как угодно распределить эти очки между фигурками. Можно переместить одну фигурку несколько раз.



**Пример.** Инна (красный игрок) совершает синее действие перемещения: она решает переместить 2 последователей в район с жетоном древней цивилизации. Битва произойдёт в 4-й фазе хода Инны.



### 3. Красное действие перемещения

Аналогично синему действию перемещения, но вы получаете 3(5) очка перемещения.



**Пример.** Даниил (синий игрок) совершает улучшенное красное действие перемещения и получает 5 очков перемещения. Он решает дважды переместить 1 последователя на своей родной планете, чтобы разыграть жетон культуры. Затем он перемещает главного бога, младшего бога и 1 последователя в Атлантиду — это стоит по 1 очку за каждую фигурку. Даниил проведёт битву в 4-й фазе своего хода.

## ПРАВЛЕНИЕ

Игрок **правит** районом, если там есть хотя бы 1 его фигурка.

Район, где есть фигурки 2 и более игроков, считается **спорным** — никто из игроков не правит им. В этом случае в ход активного игрока произойдёт битва. Районом можно править и с помощью одного лишь поселения. Если любые фигурки другого игрока находятся в районе с поселением, то это поселение считается **осаждённым** и районом с ним правит игрок, которому принадлежат фигурки.

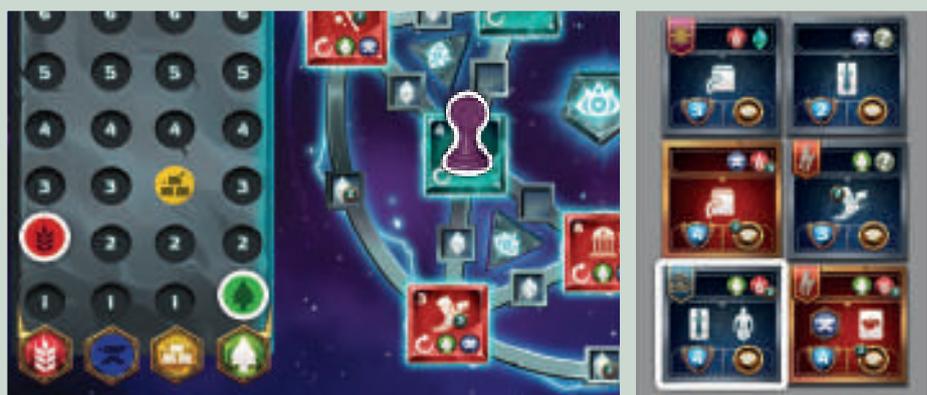


### 4. Действие торговли

Выберите 1(2) жетон торгового соглашения среди 6 открытых на планшете развития и поместите в ваш запас.

Когда вы берёте жетон торгового соглашения с планшета развития, сразу открывайте новый, чтобы заполнить пустую ячейку.

Вы можете выполнить торговое соглашение как дополнительное действие (см. «Дополнительные действия» на с. 10).

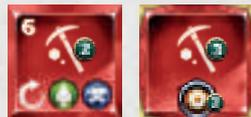


**Пример.** Светлана (фиолетовый игрок) совершает действие торговли. Она выбирает левый нижний жетон, потому что у неё есть ресурсы, чтобы выполнить это торговое соглашение в 3-й фазе своего хода.



### 5. Синее действие сбора ресурсов

Выберите 1(2) район, которым вы правите, и соберите в нём соответствующие ресурсы.



### 6. Красное действие сбора ресурсов

Аналогично синему действию сбора ресурсов, но можете выбрать 2(3) района, которыми вы правите.

## СБОР РЕСУРСОВ

В каждом районе есть 1—3 символа (источника) одного из четырёх типов ресурсов. Количество ресурсов для сбора ограничено присутствующими фигурками и неистощёнными источниками ресурсов в выбранном районе. Вы можете собрать ресурсы по количеству силы ваших присутствующих фигурок (или меньше) **или** по количеству неистощённых источников (или меньше), смотря какое значение ниже. Переместите ваш маркер ресурса на соответствующей шкале вверх по количеству полученных ресурсов.

Независимо от количества собранных ресурсов, вы должны поместить 1 жетон истощения на один из источников ресурсов в каждом районе, где собрали ресурсы. В игре есть жетоны истощения для всех четырёх типов ресурсов. Используйте соответствующие жетоны, чтобы видеть, какие ресурсы производил район. Жетоны истощения остаются в районах до конца игры.

Особые правила сбора:

- Источник ресурса в вашей столице не может истощиться.
- Вы не можете собирать ресурсы там, где нет символов неистощённых ресурсов (например, в Атлантиде, где нет символов ресурсов, или в районах, где все источники ресурсов истощены).
- В партии на 2 игроков в некоторых районах Геи есть ресурсы 2 разных типов.

Если вы собираете ресурсы из такого района при силе 2 и без жетонов истощения, вы получаете по 1 единице каждого изображённого ресурса. Вы можете выбрать, на какой источник ресурса поместить жетон истощения.

Если ваша сила равна 1 и в районе нет жетонов истощения, вы можете выбрать, какой ресурс получить, и поместить на этот источник соответствующий жетон истощения.

Если на одном из источников есть жетон истощения, вы можете собрать только ресурс, **не** накрытый жетоном. Поместите жетон истощения на ресурс, который только что собрали.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) совершает красное действие сбора ресурсов и может собрать ресурсы в 2 районах. Он не может сделать это в районе, где единственный источник ресурса накрыт жетоном истощения. Поэтому Сергей собирает 2 пищи в левом верхнем районе своей родной планеты (там сила его фигурок равна 2) и 3 металла в одном из районов Геи (там его сила равна 3 и есть 3 неистощённых источника ресурсов). Затем Сергей помещает по 1 жетону истощения в оба района, где он собрал ресурсы.



### 7. Действие сотворения

За каждое святилище (во всех районах, которыми вы правите) получите 1 ресурс того типа, что указан на вашем жетоне с действием сотворения (тот же ресурс, что и в вашей столице).

Вы можете получить любой ресурс, но все ресурсы, получаемые по этому действию, должны быть одного типа.



**Пример.** Даниил (синий игрок) совершает действие сотворения. Он правит районами с 2 святилищами. Так как ранее Даниил улучшил это действие, он может получить 2 одинаковых ресурса любого типа.



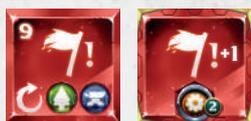
### 8. Действие дохода от поселений

Получите все открытые награды (последователей и ПО) в области поселений на вашем планшете действий. Количество наград увеличивается по мере строительства поселений.

Получите дополнительного последователя.

## НОВЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Когда вы привлекаете последователя любым способом, поместите его в район, которым правите и в котором есть ваше неосаждённое поселение.



### 9. Действие власти

Продвиньте ваш маркер по шкале власти на количество делений (+1) согласно жетону цели слева от шкалы. Подробнее о жетонах целей см. на с. 13.

Некоторые награды (на торговых соглашениях, жетонах культуры и картах богов) содержат символ или , позволяющий вам продвинуть ваш маркер по шкале власти на указанное количество делений. Однако главный способ продвижения по шкале власти — основное действие власти. Совершив его, продвиньте маркер на столько делений, сколько раз вы выполняете условие на жетоне цели слева от шкалы.

Когда вы продвигаете ваш маркер по шкале власти (любым способом) и он оказывается на делении с жетоном «2 ПО» или проходит его, получите 2 ПО — продвиньте ваш маркер на 2 деления по шкале ПО и уберите жетон из игры. Шкалу власти разделяет синяя молния. **Нельзя продвинуть маркер на последнее деление шкалы развития (и таким образом выполнить условие конца игры), если вы не пересекли эту отметку на шкале власти.** Если вы достигнете последнего деления на шкале власти, дальнейшее продвижение по ней бесполезно. В конце игры вы получите или потеряете ПО, указанные под делением с вашим маркером на шкале власти.



### 10. Действие рынка

Вы можете обменять 1 любой ресурс на 2 других любых ресурса. Все 3 ресурса должны быть **разными**.

Вместо этого получите 2 **разных** ресурса по вашему выбору. Тратить ресурс для этого не нужно.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) совершает действие рынка. Сначала он тратит 1 металл, затем получает 1 золото и 1 дерево. Если бы ранее Сергей улучшил это действие, ему не пришлось бы сейчас тратить металл.

## 2. ДЕЙСТВИЕ МАГИИ

Совершив основное действие, вы можете совершить 1 действие магии. Эти действия показаны справа на вашем планшете действий.



Потратьте 3 кристалла магии, чтобы совершить действие любого вашего красного жетона действия по обычным правилам, но не перемещайте на него фишку действия. Нельзя совершить действие жетона, на котором находится ваша фишка действия.



Потратьте 2 кристалла магии, чтобы совершить действие любого вашего синего жетона действия по обычным правилам, но не перемещайте на него фишку действия. Нельзя совершить действие жетона, на котором находится ваша фишка действия.



Потратьте 1 кристалл магии и 2 металла, чтобы добавить в руку 2 карты продвинутого оружия. Подробнее см. «Карты оружия» на с. 10.



Потратьте 1 кристалл магии и 2 золота, чтобы улучшить жетон действия. Подробнее см. «Улучшение технологии» на с. 10.

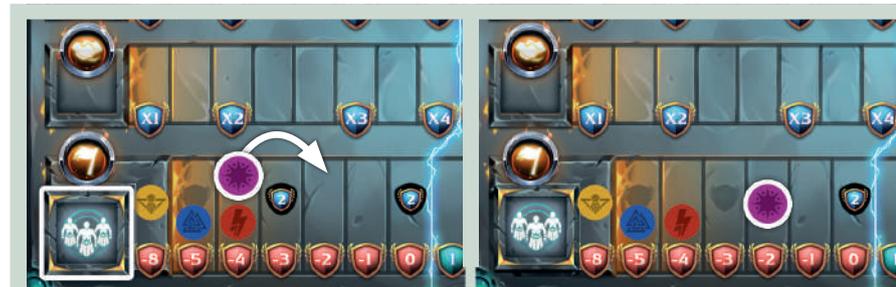


Потратьте 1 кристалл магии и 2 дерева, чтобы построить поселение (в каждом районе может быть только 1 поселение). Подробнее см. «Строительство поселения» на с. 10.



Потратьте 1 кристалл магии и 2 пищи, чтобы привлечь 3 последователей. Подробнее см. «Привлечение последователей» на с. 10.

## ШКАЛА ВЛАСТИ



**Пример.** Светлана (фиолетовый игрок) совершает действие власти. На жетоне цели рядом со шкалой показаны 3 фигурки. У Светланы 5 последователей и 1 младший бог (всего 6 фигурок) на всех планшетах, поэтому она продвигает свой маркер на 2 деления по шкале власти. При этом он проходит жетон «2 ПО» — Светлана убирает жетон из игры и получает 2 очка.

## 🔄: УЛУЧШЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Ваши 10 жетонов действий в начале партии лежат обычной стороной вверх (с номером в левом верхнем углу).

Когда вы улучшаете технологию любым способом, вы можете перевернуть улучшенной стороной вверх жетон действия, **соседний** с вашей фишкой действия (то есть соединённый линией звезды). Вы не можете улучшить жетон, на котором находится фишка действия. Чтобы улучшить красный жетон действия, нужно потратить 1 дерево и 1 металл. Если вы улучшаете синий жетон, продвиньте ваш маркер на 1 деление по шкале технологий 🌀, если красный — на 2 деления.

Улучшив жетон действия (любого цвета), вы можете сразу совершить действие, показанное на улучшенной стороне этого жетона. Не перемещайте на него фишку действия.



**Пример.** Инна (красный игрок) хочет улучшить технологию. Она может выбрать только соседние с её фишкой действия жетоны (не жетоны 3 и 4). Ей не хватает ресурсов на улучшение какого-либо из 2 красных жетонов действий, поэтому Инна переворачивает жетон 7 и сразу совершает действие с его улучшенной стороны — получает 1 ресурс за каждое святилище, которым правит.

## 👤: ПРИВЛЕЧЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Вы начинаете игру с 3 последователями на вашей родной планете. Во время партии разные эффекты позволят привлечь больше. Привлекая последователя, берите его из вашего запаса и помещайте в любой район, которым правите и в котором есть ваше неосаждённое поселение. Привлекая нескольких последователей за одно действие, можете распределить их между любыми подходящими районами. Если у вас в запасе нет последователей, можете взять последователя из любого района.



**Пример.** Инна (красный игрок) привлекает 3 последователей. У неё есть 3 поселения, но она решает поместить 2 последователей в район на Гее и 1 последователя на свою родную планету.

## 📜: КАРТЫ ОРУЖИЯ

В игре есть карты оружия двух типов — обычного (название на синем фоне) и продвинутого (название на красном фоне). Вы начинаете игру с 2 картами обычного оружия в руке. Во время партии вы можете получить карты продвинутого оружия несколькими способами: в основном по действию магии, но также за счёт торговых соглашений и жетонов культуры. Когда вы получаете карту оружия, тайно выберите и добавьте в руку любую карту продвинутого оружия из стопки над вашим планшетом действий. Не показывайте карты другим игрокам.

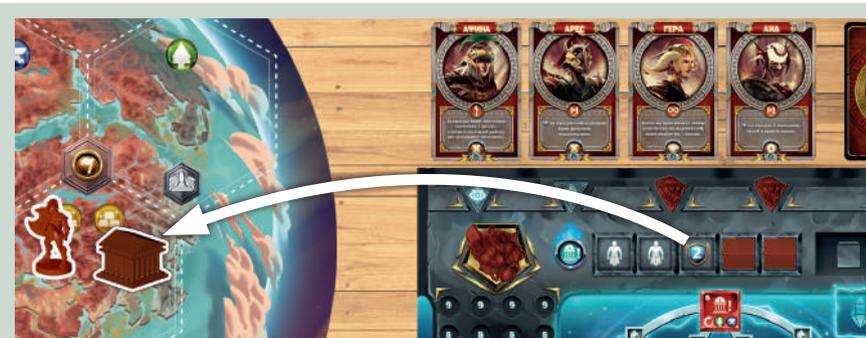
Карты обычного оружия нельзя использовать, если вы нападающий. Для нападения нужно использовать продвинутое оружие. После использования карта обычного оружия возвращается в руку, а продвинутого — в стопку над вашим планшетом действий.

Использование карт оружия объясняется в «Проведении битв» на с. 11.

## 🏠: СТРОИТЕЛЬСТВО ПОСЕЛЕНИЯ

В каждом районе может быть только 1 поселение. Вы начинаете партию с поселением в вашей столице. Главный способ строительства поселения — действие магии, но вы также можете строить при помощи действия, полученного в качестве награды с жетона торгового соглашения. Строя поселение, берите крайнее левое поселение из области поселений на вашем планшете действий и помещайте в любой район, которым вы правите и в котором нет поселения. Строительство открывает новые награды, получаемые по действию дохода от поселений. Построенное поселение нельзя разрушить, но районом с ним может править другой игрок.

Помните, что вы правите районом, если в нём нет фигурок других игроков и есть любое количество ваших фигурок или ваше поселение.



**Пример.** Инна (красный игрок) строит поселение. Она может поместить его в район, которым правит и в котором нет поселения. Инна берёт поселение со своего планшета действий и помещает в район на своей родной планете. Так Инна открыла новую награду на планшете действий. Если в последующие ходы Инна переместит свою фишку действия на действие 8 (доход от поселений), она сможет получить и 2 последователей, и 2 ПО.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Совершив основное действие и необязательное действие магии, вы можете совершить любое количество дополнительных действий, но все они должны быть **разными**. Эти действия показаны внизу справа на вашем планшете действий. Некоторые награды, эффекты и свойства также могут давать вам различные дополнительные действия.



### 1. Призыв младшего или главного бога

Если вы окружили знаками призыва жетон призыва младшего или главного бога на вашем планшете действий, возьмите этот жетон

и поместите рядом с вашим планшетом действий. В ваш ход в качестве дополнительного действия вы можете призвать вашего младшего или главного бога. Для этого поместите жетон призыва в ячейку призыва желаемого бога, заменив фигурку (см. пример ниже).

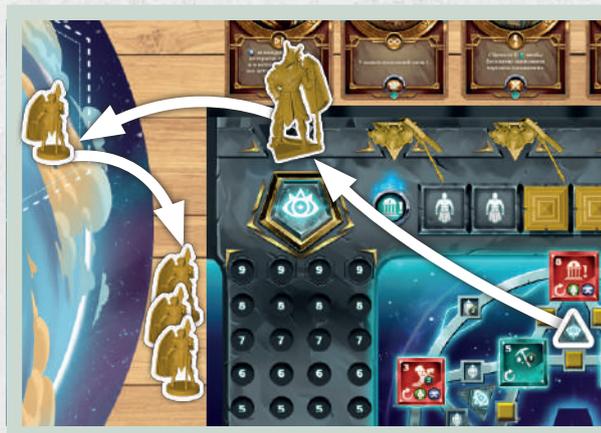
Когда призываете **младшего бога**, вы можете выбрать 1 из 4 ваших богов. Каждого можно призвать лишь 1 раз за партию. Сделав это, продвиньте маркер по одной из шкал развития (или дважды по шкале власти), как показано в нижней части карты бога. У каждого младшего бога есть свойство определённого типа:

-  Немедленный одноразовый эффект.
-  Постоянная способность до конца партии.
-  Условие для получения ПО в конце партии.

**Вы можете не применять свойство бога, если не хотите.**

Когда призываете **главного бога**, вы открываете его улучшенное свойство (нижняя часть карты главного бога). Также продвиньте ваши маркеры на 1 деление на всех 3 шкалах развития и на 2 деления на шкале власти.

Призвав младшего или главного бога, вы должны заменить одного из ваших последователей на планшете планеты фигуркой выбранного бога. Заменённого последователя верните в ваш запас. Сила младшего бога равна 2 при сборе ресурсов и в битвах. Сила главного бога — 3. Младшие и главные боги перемещаются так же, как и любые другие фигурки.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) поместил третий знак призыва возле жетона призыва младшего бога. Он возвращает последователя с планеты в свой запас, помещает фигурку младшего бога в этот район, а жетон призыва бога перемещает в ячейку планшета действий под картой младшего бога. Его способность теперь доступна Сергею.



## 2. Выполнение торгового соглашения

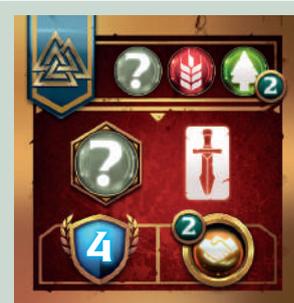
Вы можете выполнить 1 торговое соглашение в вашем запасе. Для этого потратьте ресурсы, указанные сверху жетона. Если на жетоне торгового соглашения нет символа дома, получите все показанные награды. Если на жетоне есть символ дома, см. «Торговля с определённым домом» ниже. Выполнив соглашение, переверните жетон лицевой стороной вниз и положите рядом с вашим планшетом действий.

## ТОРГОВЛЯ С ОПРЕДЕЛЁННЫМ ДОМОМ

**Первая партия:** пропустите этот раздел.

На некоторых торговых соглашениях есть символ дома. Чтобы получить награду полностью, вы должны править хотя бы 1 районом на родной планете этого дома. Если символ дома совпадает с вашим, вы должны править хотя бы 1 районом на Гее.

Если вы не правите хотя бы 1 таким районом, вы не получаете обе награды с жетона и должны выбрать: получить награду в центре жетона или ПО и продвижение по шкале торговли внизу жетона.



**Пример.** Светлана (фиолетовый игрок) хочет выполнить торговое соглашение. Только что она совершила действие портала, чтобы переместить последователя на родную планету Норренисов. Светлана тратит 1 пищу, 2 дерева и 1 ресурс по выбору (как показано сверху жетона). Она правит районом на планете Норренисов и получает все награды: 1 ресурс и 1 карту продвинутого оружия (средняя часть), 4 ПО и продвижение на 2 деления по шкале торговли (нижняя часть). Если бы Светлана не переместила последователя на планету Норренисов, то получила бы только 1 награду с жетона: из средней (ресурс и карта оружия) или нижней части (4 ПО и 2 деления на шкале торговли).

## 4. ПРОВЕДЕНИЕ БИТВ

Когда фигурки разных игроков или фигурки игрока и жетон древней цивилизации оказываются в одном районе, в эту фазу хода активного игрока проводится битва. Если в этой фазе нужно провести больше 1 битвы, активный игрок выбирает их порядок. Каждую битву нужно провести полностью, прежде чем начать следующую.

### Битва с древней цивилизацией

На каждом жетоне древней цивилизации указана сила от 3 до 5. Если любое количество ваших фигурок находится в районе с жетоном древней цивилизации, вы должны провести битву. Чтобы начать битву, вы должны разыграть из вашей руки карту продвинутого оружия (красную).

**Совет.** Если при входе в район с жетоном древней цивилизации у вас нет карты продвинутого оружия, вы ещё можете получить её до начала битвы (совершить действие магии, выполнить торговое соглашение или призвать бога).

Если вы не можете разыграть карту продвинутого оружия, вы терпите поражение в битве.

Проведите битву в следующем порядке:

1. Разыграйте из руки 1 карту продвинутого оружия.
2. Заплатите металл, если он указан на карте оружия.
3. Переверните жетон древней цивилизации лицевой стороной вверх.
4. Примените особые эффекты с карты оружия и жетона древней цивилизации, если таковые указаны.  
Перечень эффектов см. на с. 14.
5. Посчитайте вашу силу, сложив силы ваших участвующих в битве фигурок и разыгранной вами карты оружия.

**Напоминание.** У последователя сила 1, у младшего бога сила 2, у главного бога сила 3.

6. Сравните вашу итоговую силу со значением на жетоне древней цивилизации. Если ваша сила в битве равна значению на жетоне или больше него, вы победили в битве. Если нет, то проиграли битву.
7. **Если вы победили в битве**, получите награды, показанные на жетоне древней цивилизации и в нижней части разыгранной вами карты оружия. Это ресурсы, ПО и продвижение по шкале войны. Уберите жетон древней цивилизации из игры (или поместите рядом с вашим планшетом действий, если вы играете с младшим богом Аресом).
8. **Если вы проиграли битву**, верните все ваши участвовавшие в битве фигурки в вашу столицу. Жетон древней цивилизации остаётся лежать в районе в открытую. Вы получаете **1 металл** в качестве компенсации.



**Пример.** Инна (красный игрок) переместила младшего бога (сила 2) в район с жетоном древней цивилизации. Инна разыгрывает карту оружия «Короткий лук» (сила 3), что даёт ей итоговую силу 5. Она переворачивает жетон древней цивилизации — его сила равна 5. Инна побеждает в битве (при ничьей побеждает нападающий) и получает все показанные награды: продвижение на 1 деление по шкале войны и 3 ПО (с карты оружия), 2 металла и 1 пищу (с жетона древней цивилизации). Инна также получит 1 кристалл магии с жетона культуры, поскольку тот теперь окружён фигурками, и уберёт этот жетон с планеты (см. «5. Розыгрыш жетонов культуры» на с. 13).

## ЖЕТОН ДРЕВНЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

**Сила**  
(3–5)



**Эффект жетона**  
(если есть)

**Награды в случае победы**

### Битва двух игроков

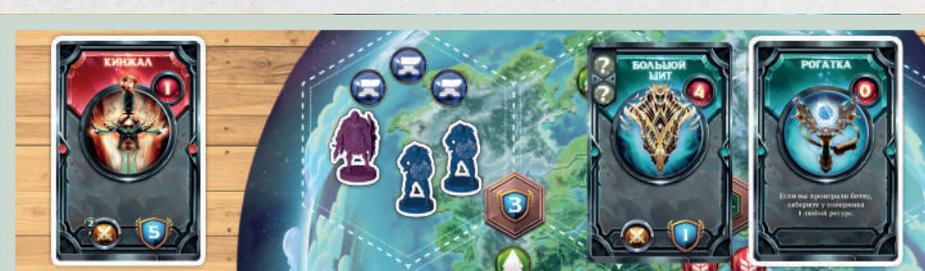
Если любое количество ваших фигурок находится в районе с фигурками другого игрока, вы должны провести битву. Если вы переместили фигурки в район с фигурками другого игрока, вы считаетесь **нападающим**, а другой игрок — **защитником**. Чтобы вступить в битву с другим игроком, вы должны разыграть из вашей руки карту продвинутого оружия (красную).

**Совет.** Если при входе в район с фигурками другого игрока у вас нет карты продвинутого оружия, вы ещё можете получить её до начала битвы (совершить действие магии, выполнить торговое соглашение или призвать бога).

Если вы не можете разыграть карту оружия (вы **нападающий** и у вас нет карты продвинутого оружия, которую можно разыграть, оплатив стоимость), вы терпите поражение в битве.

Проведите битву в следующем порядке:

1. Каждый игрок разыгрывает из руки 1 карту оружия. **Нападающий** должен разыграть карту продвинутого оружия (красную). **Защитник** должен разыграть карту любого оружия. Кладите карты взакрытую.
2. Игроки одновременно раскрывают разыгранные карты оружия и оплачивают их стоимость, если она указана слева сверху.
3. Оба игрока применяют эффекты со своих разыгранных карт оружия, если таковые указаны. Подробнее см. на с. 14.
4. Игроки считают свои силы, складывая силы своих участвующих в битве фигурок и разыгранных ими карт оружия.
5. Игрок с **наибольшей силой в битве** побеждает. При ничьей побеждает **нападающий**.
6. **Победитель** получает награды, показанные в нижней части разыгранной им карты оружия. Это ПО и продвижение по шкале войны. **Проигравший** возвращает все свои фигурки, участвовавшие в битве, в свою столицу. Он также может получить награды с определённых карт оружия и, если разыграл карту продвинутого оружия, получить **1 металл** в качестве компенсации.
7. Оба игрока возвращают разыгранные ими карты продвинутого оружия в стопки над своими планшетами действий, а карты обычного оружия — в руку.



**Пример.** Даниил (синий игрок) переместил 2 последователей в район, где правит Светлана (фиолетовый игрок). Даниил тайно разыгрывает карту оружия «Кинжал» (сила 1), что даёт ему итоговую силу 3. В руке у Светланы нет карт продвинутого оружия, поэтому она может выбрать только 1 из 2 карт обычного оружия: «Большой щит» стоит 2 любых ресурса, «Рогатка» бесплатна и даст бонус, если Светлана проиграет битву. Она не хочет тратить ресурсы и разыгрывает «Рогатку». Даниил побеждает в битве. Светлана возвращает последователя в свою столицу и благодаря «Рогатке» похищает у Даниила 1 ресурс по её выбору.

## АТЛАНТИДА

Районы (один в партии на 1–2 игроков или два в партии на 3–4 игроков) в центре Геи — это мифический город Атлантида. Переместиться в районы Атлантиды можно только через пунктирные линии из соседнего района. Попасть в Атлантиду при помощи действия портала нельзя. Цивилизацией Атлантиды правят могущественные боги, поэтому её сложнее победить.

Жетоны богов Атлантиды, помещённые в каждый район Атлантиды при подготовке, сродни фигуркам главных богов силой 3: в битве это значение добавляется к силе на жетоне древней цивилизации. Жетоны богов Атлантиды считаются главными богами (у них такая же форма жетона), поэтому против них можно использовать карту оружия «Баллиста» (см. с. 14). Завоевывая район Атлантиды, вы получаете награды с жетона древней цивилизации и вашей карты оружия как обычно. Завоевав первый район Атлантиды, возьмите 3 карты артефактов рядом с планшетом Геи, выберите 1 и положите перед собой в открытую, а оставшиеся 2 карты верните на место рядом с планшетом Геи (в партии на 1–2 игроков оставшиеся 2 карты уберите из игры). Завоевав второй район Атлантиды, возьмите оставшиеся 2 карты артефактов, выберите 1, а последнюю уберите из игры. Эффекты карт артефактов описаны в «Приложении» на с. 16.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) переместил в Атлантиду 2 младших богов и 1 последователя, которые в сумме дают силу 5. Затем он заплатил 1 металл, чтобы разыграть карту оружия «Топор» и увеличить итоговую силу до 8. Даже с +3 сила древней цивилизации равна 6, поэтому Сергей побеждает в битве. Он продвигается на 2 деления по шкале войны и получает 3 ПО (с карты), а также 1 золото или 1 дерево (с жетона). Так как Даниил (синий игрок) ранее завоевал другой район Атлантиды, Сергей выбирает 1 из 2 оставшихся карт артефактов, а последнюю убирает из игры.

## 5. РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ КУЛЬТУРЫ

Если жетон культуры со всех 3 сторон окружён районами с объектами (фигурками и поселениями), разыграйте его. Каждый игрок, который правит хотя бы 1 районом, соседним с жетоном культуры, может получить награды, показанные на этом жетоне. Награды нельзя оставить на потом — вы либо сразу получаете их, либо они сгорают. Количество районов, которыми вы правите, или ваших объектов неважно, каждую награду можно получить только 1 раз. Если несколько игроков должны взять жетон торгового соглашения в качестве награды с жетона культуры, берите жетоны торговых соглашений в порядке хода, начиная с активного игрока. Разыграв жетон культуры, уберите его из игры.



**Пример.** Даниил (синий игрок) совершает красное действие перемещения. И теперь жетон культуры полностью окружён фигурками в 3 соседних районах. Жетон культуры разыгрывается: Даниил и Светлана (фиолетовый игрок) получают по 2 золота. Затем жетон культуры убирают из игры.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается при выполнении 1 из 2 условий:

- Игрок помещает свой последний знак призыва на звезду действий на своём планшете действий.
- Любой игрок достигает последнего деления на 1 из 3 шкал развития.

Партия продолжается, пока все игроки не сделают равное количество ходов, то есть пока игрок справа от первого игрока не сделает последний ход.

**Важно!** Как только выполняется условие окончания партии, игроки больше не могут перемещать фигурки ни в районы Атлантиды, ни из таких районов.

Когда последний игрок завершил свой ход, переходите к подсчёту победных очков. Игроки получают их следующим образом:

1. Определите очерёдность маркеров игроков на каждой из 3 шкал развития: войны, технологий и торговли.
  - А. Игрок, который продвинулся **дальше всех по шкале**, получает 4 ПО, следующий за ним — 2 ПО. При ничьей за лидерство на шкале претенденты делят все доступные ПО (4 + 2), округляя в меньшую сторону. Остальные игроки не получают ничего. При ничьей за второе после лидера место претенденты делят 2 ПО, округляя в меньшую сторону.
  - Б. Справа от каждой шкалы развития есть **жетон цели**. Вы получаете ПО в количестве, равном следующему произведению: значение цели на множитель, которого достиг ваш маркер на соответствующей шкале. Так все участники получают очки с каждой из 3 шкал.
2. Получите или потеряйте ПО, указанные под делением с вашим **маркером на шкале власти**.

3. Получите очки за выполненные условия на **картах призванных богов**.
4. Сложите все ваши **ресурсы и кристаллы магии**. Получите 1 ПО за каждые 5. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает! При ничьей побеждает тот претендент, который ходил первым.



**Пример.** Сергей (жёлтый игрок) продвинулся дальше всех по шкалам торговли и технологий, за что он получает 4 + 4 ПО. Он второй на шкале войны и получает за это 2 ПО.

Сергей правит районами с 3 святилищами, поэтому получает 3 × 2 ПО за цель «Святилища» на шкале войны. У него 3 поселения, поэтому он получает 3 × 5 ПО за цель «Поселения» на шкале технологий. У него 8 фигурок, поэтому он получает 2 × 4 ПО за цель «Фигурки» на шкале торговли.

Сергей получает 3 ПО за положение на шкале власти. Он правит 2 районами, которые производят дерево, поэтому получает 2 × 2 ПО благодаря младшему богу Гору. У Сергея 4 ресурса и 3 кристалла магии, поэтому он получает 1 ПО.

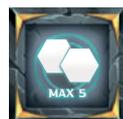
## ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Максимальное значение каждого из 4 жетонов целей равно 5. Они приносят очки следующим образом:



**Жетон цели «Святилища»**

Количество святилищ, которыми вы правите.



**Жетон цели «Районы»**

Количество районов, которыми вы правите, поделённое на 2 (округляйте в меньшую сторону).



**Жетон цели «Поселения»**

Количество ваших поселений в игре.



**Жетон цели «Фигурки»**

Количество ваших фигурок (последователей и богов) в игре, поделённое на 3 (округляйте в меньшую сторону).

# ПРИЛОЖЕНИЕ

Далее представлены пояснения к символам и некоторым картам.

## СТОИМОСТЬ И НАГРАДЫ



1 золото



1 дерево



1 металл



1 пища



1 любой ресурс по вашему выбору  
(золото/металл/дерево/пища)



1 кристалл магии

Эти символы могут относиться и к стоимости, и к наградам. Стоимость и награды всегда показаны отдельно в разных частях карты или жетона.



Сила каждого противостоящего вам бога равна 1, будь то младший бог, главный бог или бог Атлантиды.



Примените перед любыми другими эффектами. Игнорируйте эффект древней цивилизации или карты оружия игрока во время этой битвы. Силы и награды учитываются как обычно.



Получите указанное количество победных очков.



Продвиньте ваш маркер по шкале власти.



Продвиньте ваш маркер по шкале технологий.



Продвиньте ваш маркер по шкале торговли.



Продвиньте ваш маркер по шкале войны.



Постройте поселение по обычным правилам (то есть в районе, которым вы правите и в котором нет поселения).



Совершите действие портала (телепортируйте фигурку в любой район, кроме Атлантиды).



Получите все открытые награды (последователей и ПО), показанные в области поселений на вашем планшете действий. Количество наград увеличивается по мере того, как вы строите новые поселения.



Продвиньте ваш маркер по шкале власти. Количество делений зависит от жетона цели слева от шкалы.



Совершите действие синего жетона действия (но не того, на котором стоит ваша фишка действия).



Совершите действие красного жетона действия (но не того, на котором стоит ваша фишка действия).



Переместите один из ваших знаков призыва из одной ячейки в любую другую. Получите кристаллы магии, указанные в новой ячейке.



Выберите карту продвинутого оружия в стопке над вашим планшетом действий и добавьте в руку.



Улучшите технологию по обычным правилам (если вы улучшаете красный жетон, заплатите 1 дерево и 1 металл).



Совершите действие перемещения.



Выберите жетон торгового соглашения на планшете развития (выложите новый жетон на место взятого).



Привлеките последователя (поместите его в район, которым вы правите и в котором есть ваше неосаждённое поселение).

## ЭФФЕКТЫ КАРТ ОРУЖИЯ

**Длинное копьё.** Когда ваш противник считает свою силу в битве, он не должен учитывать самую сильную фигурку. Этот эффект не действует в битве против древней цивилизации.

**Колесница.** После раскрытия карт оружия вы можете заплатить любое количество металла, чтобы увеличить силу на 1 за каждый потраченный металл.

**Рогатка.** Если вы проиграли битву, противник отдаёт вам 1 ресурс по вашему выбору. Если у вашего противника нет ресурсов, вы ничего не получите.

**Составной лук.** Раскрыв эту карту оружия, вы можете разыграть вторую карту оружия из руки. Это всё равно должна быть карта продвинутого оружия, этим способом нельзя разыграть карту обычного оружия. Заплатите за вторую карту как обычно. Примените все эффекты второй карты. Добавьте силу обеих разыгранных карт к вашей силе в битве. В случае победы получите награды с обеих этих карт.

**Шлем викинга.** После раскрытия карт оружия ваш противник должен сбросить разыгранную карту — вернуть её или в руку (обычное оружие), или в стопку над своим планшетом действий (продвинутое оружие). Противник всё равно должен заплатить за эту карту. Он может затем разыграть другую карту оружия по обычным правилам. Этот эффект не работает в битве с древней цивилизацией. Если противник не может разыграть новую карту, вы побеждаете в битве.

## КАРТА ОРУЖИЯ

Стоимость карты



Сила

Эффект карты

Продвижение по шкале войны в случае победы

Победные очки в случае победы



## СВОЙСТВА БОГОВ. ДОМ ФАРАОСОВ

*Цветущие поля их родной планеты простираются, насколько хватает глаз, а зёмли питает священная река. Благодаря этим полям и продвинутому сельскому хозяйству во владениях дома Фараосов пища всегда была в избытке, поэтому население стремительно росло. Дом Фараосов владеет секретным ритуалом, который усиливает мощь священной звезды. Руководит домом сияющий Ра.*

делает секретным ритуалом, который усиливает мощь священной звезды. Руководит домом сияющий Ра.

**Обычное свойство Ра.** Перемещая вашу фишку действия через ячейку со знаком призыва, вы можете переместить этот знак в любую пустую ячейку. Если в новой ячейке показаны кристаллы магии, получите их как обычно. Если перемещение знака позволяет призвать бога, вы сможете сделать это в 3-й фазе «Дополнительные действия» как обычно.

**Улучшенное свойство Ра.** Когда вы помещаете знак призыва и получаете любое количество кристаллов магии, получите 1 любой ресурс. Вы получите только 1 ресурс, если помещаете знак в ячейку с 2 кристаллами магии.

**Анубис.** Когда перемещение младшего или главного бога в район приводит к битве, перед её проведением вы можете добавить в этот район 1 последователя. Это свойство относится к району, а не к богу, поэтому можно добавить только 1 последователя, независимо от количества богов в районе. Вы можете добавлять последователей в несколько районов на протяжении одного хода. Если в запасе нет последователя, можете взять его из любого района.

**Баст.** Призвав Баст, вы можете сбросить 1 кристалл магии, чтобы выполнить любое торговое соглашение в вашем запасе без оплаты стоимости, указанной на жетоне. Также игнорируйте требование править районом на определённой планете. Получите награды как обычно. Это не считается дополнительным действием.

**Гор.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый производящий дерево район, которым вы правите.

**Исида.** Считается, что сила каждого вашего поселения в битвах и при сборе ресурсов равна 1. Поселение — это не фигурка, поэтому само по себе не может начать битву с фигурками другого дома. Оно добавит 1 силу в битве или при сборе ресурсов, только если у вас есть фигурки в этом же районе.

**Осирис.** Считается, что при сборе ресурсов у вас сила +1 в каждом районе, которым вы правите.

**Сет.** При подсчёте очков получите 3 ПО за каждые 2 района (округляя в меньшую сторону), которыми вы правите, где все источники ресурсов накрыты жетонами истощения. Районы Атлантиды не считаются таковыми.

**Сехмет.** Вы платите на 1 металл меньше, когда разыгрываете карты оружия. Стоимость не может стать ниже 0.



## СВОЙСТВА БОГОВ. ДОМ НОРРЕНИСОВ

*Красота гор, возвышающихся над морями их планеты, захватывает дух. Богатые залежи металлов в этих горах и нехватка равнин сделали из Норренисов настоящих воинов-кочевников. Они передвигаются на драккарах — огромных и быстрых судах с драконами на носу — нападают, разоряют и отправляются дальше. Руководит домом могучий Один.*

**Обычное свойство Одина.** Ваши поселения считаются фигурками для действий перемещения и портала, а также в битвах (без улучшения свойства сила равна 0). При перемещении и телепортации ваше поселение может переносить 1 или 2 фигурки (но не другие поселения) из района в район.

- Вы можете перемещать свои поселения из вашей столицы. Если при этом столица опустела, вы перестаёте править этим районом, но фигурки противников по-прежнему не могут туда входить.
- Вы можете перемещать ваши поселения в районы с поселениями любых игроков.

- Как обычно, вы не можете строить поселения в районах, где уже есть поселения.
- Ваши поселения считаются фигурками, поэтому, если вы переместите поселение в район, где есть только поселение другого игрока, вы станете править этим районом, а поселение противника окажется осаждённым.
- Если вы проиграли битву в районе, где есть ваши поселения, переместите их в вашу столицу вместе с остальными фигурками.
- Ваши поселения нельзя осадить. Если фигурки противника и ваши поселения оказываются в одном районе, проведите битву как обычно.

**Улучшенное свойство Одина.** Считается, что сила каждого вашего поселения в битвах и при сборе ресурсов равна 2.

**Локи.** На этапе розыгрыша карт оружия вы можете разыграть 2 карты. После раскрытия всех карт оружия и жетона древней цивилизации вы должны выбрать 1 из 2 карт оружия. Невыбранную карту верните в руку. Выбранную карту разыграйте как обычно.

**Тор.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый район, где ваша суммарная сила равна 5 или более. Учитываются все ваши фигурки, в том числе поселения при улучшенном свойстве Одина.

**Фрейр.** Призвав Фрейра, получите 1 ПО и 1 кристалл магии за каждые 2 района, которыми вы правите **не** на вашей родной планете.

**Фрейя.** Призвав Фрейю, вы можете вернуть 1 вашего последователя из любого района в запас. Сделав это, получите любые 4 ресурса.

**Фригг.** Призвав Фригг, вы можете поместить последователя в каждый район, где у вас есть хотя бы 3 фигурки и/или поселения. Если в запасе нет последователей, можете взять их из любых районов.

**Хеймдалль.** У ваших поселений сила +3, когда вы защищаетесь в битве. Свойство Хеймдалля суммируется с улучшенным свойством Одина: в этом случае при защите сила каждого вашего поселения равна 5 (2 благодаря Одину и 3 — Хеймдаллю).

**Эгир.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый производящий золото район, которым вы правите.



## СВОЙСТВА БОГОВ. ДОМ ВАВИЛОНОВ

*Легенда гласит, что роскошь золотого дворца поражала даже издалека. Мощь дома Вавилонов заключена в золоте его планеты. Это великое богатство помогло достичь технологического совершенства и позволяет поселениям добывать ресурсы с невиданной эффективностью. Их общество в высшей степени матриархально, а руководит им грозная Иштар.*

**Обычное свойство Иштар.** Считается, что сила каждого вашего поселения при сборе ресурсов равна 2. Вы можете совершить действие сбора ресурсов, даже если в районе с поселением нет фигурок.

**Улучшенное свойство Иштар.** Собирая ресурсы в районе хотя бы с 1 неистощённым источником (**кроме вашей столицы**), вы можете игнорировать предел производства и получить количество ресурсов, равное вашей силе в районе. Как обычно, поместите 1 жетон истощения в каждый район, где собрали ресурсы.

**Ану.** Призвав Ану, вы можете телепортировать не более 3 фигурок из одного района в любой другой район. Как обычно, это действие портала **нельзя** использовать, чтобы переместить фигурки в район Атлантиды.

**Ассур.** Считается, что в битвах и при сборе ресурсов у вас сила +1 в каждом районе хотя бы с 2 вашими фигурками.

**Мардук.** Призвав Мардука, вы можете привлечь 1 последователя на каждую планету хотя бы с 1 вашим поселением. Если в запасе нет последователей, можете взять их из любых районов.

**Нинлиль.** Призвав Нинлиль, получите 1 ПО и 1 металл за каждое святилище, которым вы правите **не** на вашей родной планете.

**Нинхурсаг.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый производящий металл район, которым вы правите.

**Эа.** При подсчёте очков получите 4 ПО за каждый район Атлантиды, которым вы правите.

**Энлиль.** Совершая действие портала, вы можете телепортировать 1 дополнительную фигурку. Это работает только для действия портала (но не перемещения), независимо от того, каким образом вы получили это действие.



## СВОЙСТВА БОГОВ. ДОМ ЭЛЛИНИСОВ

*Дом Эллинисов родом с планеты, где непроходимые горные гряды чередуются с густыми зелёными лесами — большими запасами древесины. Изобилие строительных материалов помогло Эллинисам стать путешественниками и первооткрывателями, создать множество колоний. Они предпочитают культурный обмен с другими цивилизациями, но при необходимости могут и навязать свою волю. Сила их пехоты легендарна. Руководит домом мудрый Зевс.*

**Обычное свойство Зевса.** При розыгрыше жетона культуры вы можете получить награду с него, если у вас есть хотя бы 1 фигурка на планете с этим жетоном. Фигурка может не находиться рядом с разыгрываемым жетоном.

**Улучшенное свойство Зевса.** Все получаемые вами награды с жетонов культуры удваиваются.

**Аид.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждых 3 последователей в вашем запасе (округляя в меньшую сторону).

**Арес.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый жетон древней цивилизации возле вашего планшета действий. Не забывайте забирать себе жетоны после победы.

**Афина.** Призвав Афины, получите 1 ресурс за каждый район с вашим поселением. Тип ресурса зависит от того, какие ресурсы производит район (если район производит два разных ресурса — выберите один). Получите ресурсы независимо от жетонов истощения в этих районах. Этот эффект не считается действием сбора ресурсов.

**Деметра.** При подсчёте очков получите 2 ПО за каждый производящий пищу район, которым вы правите.

**Геря.** Когда вы привлекаете хотя бы 1 последователя, дополнительно можете привлечь ещё 1 последователя.

**Гермес.** Совершая действие перемещения, получите 2 дополнительных очка перемещения. Это работает только для действия перемещения (но не портала), независимо от того, каким образом вы получили это действие.

**Посейдон.** Для всех игровых эффектов считается, что вы правите 1 дополнительным святилищем.

## КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов бывают 4 типов:

- Артефакты с постоянным эффектом, действующим с момента выбора карты
- Артефакты, которые можно использовать в ваш ход как действие магии
- Артефакты, которые можно использовать в ваш ход как дополнительное действие . Каждый ход вы можете совершить только 1 действие магии, но можете совершить любое количество разных дополнительных действий.
- Артефакты с эффектом в конце партии . Они разыгрываются перед подсчётом очков.

**Амулет-скарabei.** Перед подсчётом очков продвиньте ваши маркеры на 1 деление на любых 2 шкалах развития. Если вы не пересекли отметку с синей молнией на шкале власти, вы не можете использовать этот артефакт, чтобы продвинуть маркеры на деления «×5».

**Зеркало двуличия.** В ваш ход в качестве действия магии вы можете убрать эту карту из игры, чтобы совершить 2 разных действия магии вместо 1. Вы платите на 1 кристалл магии меньше за каждое из этих двух действий.

**Карта Иного мира.** Выбрав эту карту, поместите жетон Иного мира рядом с вашей родной планетой. Этот жетон — район, доступный только вам. В нём есть святилище и 3 источника ресурсов любого типа. Если вы собираете несколько ресурсов, можете выбрать любое их сочетание. Жетон Иного мира считается соседним со всеми районами, которыми вы правите, поэтому до него можно добраться, потратив 1 очко перемещения или совершив действие портала.

**Рог изобилия.** В ваш ход в качестве дополнительного действия вы можете убрать эту карту из игры, чтобы получить 4 ресурса любого одного типа **или** потратить 4 ресурса любого одного типа и получить за это 8 ПО.

**Таблица судеб.** Выбрав эту карту, возьмите жетон провидения. Тайно выберите 1 из 3 шкал развития и поместите жетон провидения перед собой закрытую так, чтобы верхний угол совпадал с выбранной шкалой. При подсчёте очков вы дополнительно получите ПО в зависимости от множителя, которого достиг маркер, продвинувшийся дальше всех на выбранной шкале:

- «×1» — 0 ПО;
- «×2» — 1 ПО;
- «×3» — 2 ПО;
- «×4» — 4 ПО;
- «×5» — 7 ПО.

**Ящик Пандоры.** Выбрав эту карту, возьмите 3 жетона Пандоры. Раз в ход в качестве дополнительного действия вы можете убрать 1 жетон Пандоры из игры, чтобы применить его эффект. На каждом жетоне изображено то, что вы получаете, а каждый из ваших противников сбрасывает, если может, — кристалл магии, последователь или карта продвинутого оружия. Потратив третий жетон Пандоры, уберите карту «Ящик Пандоры» из игры.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Cranio Creations.

Разработка: Данило Сабия, Симоне Лучани.

Иллюстрации: Яра Замбрано, Паоло Виченци.

Графический дизайн: Арианна Сантини, Яра Замбрано.

Миниатюры: Гектор Моран.

Сюжет: Стефания Никколини.

Консультант в сфере культуры: Джейсон Перес.

Проверка правил: Дэвид Дигби, Стефания Никколини.

Редактор: Джулиано Аккуати.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Евгений Самарский.

Редактор: Георгий Чинчаладзе.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Екатерина Мамонтова.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).