

ТЕХЕНУ

ВРЕМЯ СЕТА



КНИГА ПРАВИЛ

Дополнение к стратегической игре, основанной на драфте кубиков, от Даниеле Ташины и Давида Турци

С ростом мощи и величия Египта его влияние распространилось далеко за границы. Бог войны Сет требует подчинения Ханаана и начала военных действий против могущественной империи хеттов. Ваши воины готовы пройти строем по любой земле, где дерзнут выказать неповиновение или угрожать вашему государству. Настало время собрать армию и жрецов, взять могущественные артефакты и, сохраняя расположение влиятельного культа, проложить себе путь к ещё более славным победам!

Дополнение «Время Сета» добавляет в базовую игру «Техену. Обелиск Солнца» новые возможности и точки взаимодействия. На новом поле откроются варианты завоевания соседних земель и получения бонусов и

победных очков. Новые кубики позволят пополнить ряды ваших воинов и жрецов. Однако у всех завоеваний своя цена, и с каждой новой битвой будет всё сложнее балансировать собственные деяния. Помимо воинов, необходимых для контроля земель за пределами Египта, игроки также собирают жрецов, позволяющих контролировать артефакты. Благодаря новым картам игра становится ещё более стратегической и в ней появляются дополнительные тонкости при планировании ходов и получении победных очков. «Техену. Обелиск Солнца» — многоуровневая стратегическая игра, поэтому мы настоятельно рекомендуем сыграть в неё хотя бы несколько партий, прежде чем играть с дополнением «Время Сета».

СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ДВУСТОРОННЕЕ ПОЛЕ СЕТА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ
ОСНОВНОГО ИГРОВОГО ПОЛЯ

КОЛЕСО ОБЕЛИСКА



НАКЛАДКА НА ОСНОВНОЕ
ИГРОВОЕ ПОЛЕ

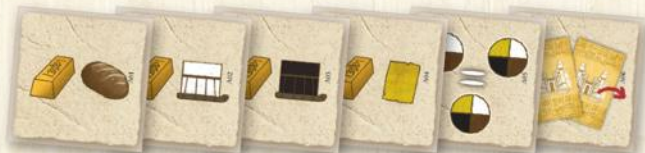
ЖЕТОНЫ КРОВИ

24x



ЖЕТОНЫ ЗАВОЕВАНИЙ

12 ЖЕТОНОВ ЗАВОЕВАНИЙ



КУБИКИ

2x



2x



1x



ВОИНЫ

По 1 на игрока



ЖРЕЦЫ

По 1 на игрока



ВИЗИРЬ



КАРТЫ

40 карт

4 КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ



5 КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ



4 КАРТЫ ЗАКОНОВ



12 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ



8 КАРТ АРТЕФАКТОВ

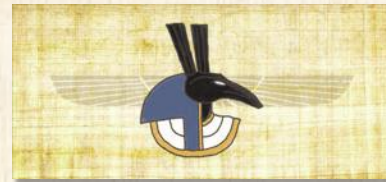


7 КАРТ КУЛЬТА



КОМПОНЕНТЫ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ СЕТА ДЛЯ АВТОМХАМОНА



ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ ЖРЕЦОВ И ВОИНОВ ДЛЯ АВТОМХАМОНА



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

1. Положите поле Сета рядом с основным игровым полем вверх стороной, соответствующей числу игроков (1—2 или 3—4, как указано в верхнем правом углу поля). Игроки ставят свои фишки воинов и жрецов на деление «0» (таким образом, ни у кого пока нет ни воинов, ни жрецов).



2. Положите накладку на основное игровое поле рядом с действием Гора (так, чтобы она закрывала собой верх здания, как показано на рисунке ниже).



3. Замените исходное колесо обелиска из базовой игры колесом из этого дополнения. Вместо подготовки кубиков для колеса обелиска по базовым правилам уберите в мешочек 2 красных, 2 синих и 1 зелёный кубик, а затем:

- А. При игре вчетвером уберите в коробку 1 серый кубик, затем возьмите 4 серых кубика из мешочка, бросьте их и положите на поле Сета.
- Б. При игре втроем уберите в коробку по 1 кубик чёрного, белого, жёлтого и коричневого цвета, затем возьмите 3 серых кубика из мешочка, бросьте их и положите на поле Сета.

- В. При игре вдвоём уберите в коробку по 1 кубик чёрного, белого, жёлтого, коричневого цвета и 3 серых кубика, затем возьмите 2 серых кубика из мешочка, бросьте их и положите на поле Сета.



4. Наконец, возьмите из мешочка кубики и поместите по 3 в каждый сектор, следуя правилам базовой игры. Красные и синие кубики всегда считаются осквернёнными, а зелёный кубик — чистым.



5. Сложите все жетоны крови рядом с полем Сета.
6. Перемешайте все жетоны завоеваний и положите их стопкой в предназначенную ячейку на поле Сета. Откройте верхний жетон из стопки.

7. Добавьте все карты благословений, технологий и законов, входящие в дополнение «Время Сета», к соответствующим картам из базовой игры и перемешайте колоды.
8. Сдайте каждому игроку по 3 карты законов. Этот шаг заменяет собой шаг 11 из правил базовой игры.
9. Вместо исходных начальных карт из базовой игры воспользуйтесь начальными картами из дополнения «Время Сета».
10. В ходе подготовки к игре выложите наряду с начальными картами 3, 4 или 5 карт культа в партиях с 2, 3 или 4 участниками соответственно. Затем вместо шага 12А из правил базовой игры выполните следующее:

- А. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник берёт 1 любую карту.
- Б. Когда все возьмут по 1 карте, каждый участник, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, берёт себе вторую карту.
- В. Повторите действия, описанные в п. 10А. Выбирая карту, игрок может взять либо начальную карту, либо карту культа. В итоге у каждого должны оказаться 2 начальные карты и 1 карта культа. У карт культа нет эффектов, действующих при подготовке к игре.

Обратите внимание, что начальные карты немного изменились по сравнению с базовой игрой и на них теперь указано начальное число воинов и жрецов. Отметьте полученное число воинов и жрецов на соответствующих шкалах наряду с другими бонусами ваших начальных карт.



11. Случайным образом выберите 5, 6 или 7 карт артефактов при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно. Выложите выбранные карты артефактов рядом с картами судьбы так, чтобы значения анха на них соответствовали друг другу.

(Новые правила выбора карт судьбы см. в разделе «Выбор карт судьбы и артефактов» на с. 9.)



12. Наконец, игроки должны сбросить 2 из 3 полученных карт законов под низ колоды. В отличие от базовой игры, теперь это проделывается только в **самом конце** подготовки к игре.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

ВОИНЫ И ЖРЕЦЫ

Если какой-либо эффект предписывает вам получить или потратить воинов или жрецов, передвигайте фишку на соответствующей шкале вверх или вниз. Нельзя тратить жрецов или воинов, если соответствующая фишка находится на делении «0». Любое число воинов и жрецов, полученных сверх 10, стораует.



КРАСНЫЕ И СИНИЕ КУБИКИ

Для выполнения действия бога можно брать красные и синие кубики. Как и серые кубики, они всегда осквернённые, и ими нельзя произвести ресурсы.

Помимо прочего, взяв красный кубик, вы получаете количество воинов, равное значению на кубике. Взяв синий кубик, вы получаете количество жрецов, равное значению на кубике. С помощью писарей и схожих с ними эффектов можно менять значение на красных и синих кубиках по обычным правилам. Однако из-за того, что на этих кубиках отсутствуют значения 1 и 6 (вместо них есть повторные значения 3 и 4), нельзя поменять значения на них ни на 1, ни на 6.



ЗЕЛЁНЫЙ КУБИК

Для выполнения действия бога можно брать зелёный кубик. Он всегда чистый, но им нельзя произвести ресурсы. Кроме того, его нельзя брать для выполнения действия Анубиса. Как и на красных и синих кубиках, на зелёном также отсутствуют значения 1 и 6 (вместо них есть повторные значения 3 и 4), поэтому нельзя поменять значения на нём ни на 1, ни на 6.

КАРТЫ КУЛЬТА

На каждой карте культа указано какое-либо условие. Каждый раз, когда **вы** выполняете его, получите бонус, указанный в средней части карты. После этого все ваши соперники получают бонус, изображённый в нижней части. Карты культа никогда не сбрасываются. В течение партии они могут сработать несколько раз.



УСЛОВИЕ

ВАШ БОНУС

БОНУС СОПЕРНИКОВ



ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ БОГА. СЕТ

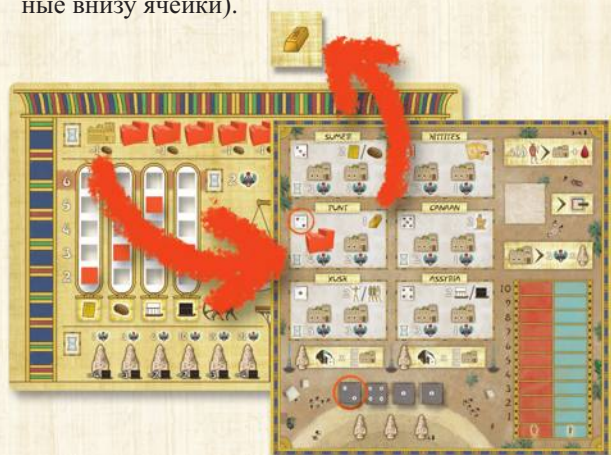


Чтобы выполнить действие Сета, возьмите 1 серый кубик с поля Сета вместо кубика с колеса обелиска. Как обычно, с помощью писарей можно менять значение на взятом кубике. Все кубики на поле Сета осквернённые. После того как вы взяли кубик с поля Сета:

1. Найдите на поле Сета область, соответствующую значению на взятом кубике.
2. Возьмите крайнее левое здание с вашего планшета и поставьте его в эту область, выплатив стоимость. За постройку первого здания в любой области нужно отдать 4 воинов. Постройка второго здания в области обойдётся в 3 воинов (при игре втроём или вчетвером) или в 5 воинов (при одиночной игре или игре вдвоём).

Игрок не может строить второе здание в той области, где у него уже есть здание.

3. Немедленно получите бонус области, изображённый в правом верхнем углу (но не победные очки, указанные внизу ячейки).



4. Шесть областей разделены на 2 столбца, по 3 области в каждом. Если внизу того столбца, где вы построили здание, находится статуя (неважно чья), получите 3 победных очка.

5. Завоевание чужих земель — не самое мирное дело, поэтому положите жетон крови на правую чашу ваших весов.



6. Возьмите верхний жетон завоеваний и положите его в любую пустую ячейку храмового комплекса (накрыв изображённый в ней бонус новым, напечатанным на жетоне). Откройте следующий жетон завоеваний из стопки.

Вы не получаете бонус накрытой ячейки, а просто заменяете напечатанный бонус новым. Ячейка с жетоном завоеваний по-прежнему считается пустой при выполнении действия Ра.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ГОР (ИЗМЕНЕНИЯ)



Действием Гора можно построить статую на поле Сета, выплатив обычную стоимость гранитом. Можно построить статую:

- Посвящённую людям (под одним из двух столбцов с тремя областями) — кубиком с любым значением. Немедленно выполните действие Тота со значением 1 столько раз, сколько областей с хотя бы 1 зданием (неважно чьим) есть в этом столбце. Это означает, что вы бесплатно получите от 0 до 3 карт.





- Посвящённую богу (в одной из обозначенных ячеек в нижней части поля Сета) — кубиком с любым значением, дополнительно отдав 2 жрецов (помимо гранита). Отныне каждый раз, когда соперник будет выполнять действие Сета, вы получите бонус, указанный на накладке, выложенной на основное игровое поле (1 ресурс по вашему выбору).
 - При игре втроем вы также получаете этот бонус сразу после строительства статуи.
 - При игре вдвоём вы также получаете этот бонус, когда сами выполняете действие Сета (но не сразу после строительства статуи).

Строительство второй статуи, посвящённой Сету, не приносит никаких дополнительных наград.



ДЕЙСТВИЕ БОГА. АНУБИС (ИЗМЕНЕНИЯ)



Выполняя действие Анубиса как действие бога, немедленно выберите, кубиком какого цвета будет считаться взятый кубик. Тем самым вы пополняете ряды воинов

(считая кубик красным) или жрецов (считая кубик синим) на число, равное значению на кубике. При этом кубик, как обычно, кладётся под весы на вашем планшете. Действием Анубиса можно выполнить и действие Сета. Если вы решили считать взятый кубик красным, можете сразу же отдать только что полученных воинов. Несмотря на то что кубик кладётся под весы, вы всё равно должны положить жетон крови на правую чашу весов.

*Для действия Анубиса **нельзя** брать зелёный кубик.*

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ХАТХОР (ИЗМЕНЕНИЯ)



Если в ряду или столбце, где находятся жетоны завоеваний, строится здание, его владелец:

- получает ровно по 1 единице каждого ресурса, изображённого на жетонах завоеваний (если они изображены);
- получает верхнюю карту из соответствующей колоды (если она изображена);
- не получает бонуса, если на жетоне завоеваний изображено какое-либо действие. В качестве напоминания об этом на таких жетонах в правом верхнем углу изображён перечёркнутый символ Хатхор.

(Подробное описание жетонов завоеваний см. в приложении на с. 15.)

ДЕЙСТВИЕ БОГА. РА (ИЗМЕНЕНИЯ)



Ячейка с жетоном завоеваний по-прежнему считается пустой при выполнении действия Ра.

Возводя колонну на жетоне завоеваний, получите указанный бонус. (Подробное описание жетонов завоеваний см. в приложении на с. 15.)

ПОВОРОТ (ИЗМЕНЕНИЯ)

Если во время шага 3 поворота колеса обелиска на поле Сета меньше 2, 3 или 4 кубиков в партии с 2, 3 или 4 участниками соответственно, то после взятия из мешочка кубиков для **первого затенённого сектора** (по часовой стрелке от стрелки на колесе обелиска), но перед броском кубиков выполните следующее:

1. Если среди взятых кубиков есть серые, бросьте один из них и положите его на поле Сета.
2. Бросьте оставшиеся кубики и, как обычно, положите их в затенённый сектор.

*Вышеописанная процедура выполняется всего **один раз** при каждом повороте колеса обелиска и только для первого затенённого сектора (по часовой стрелке от стрелки на колесе обелиска). В результате в первом затенённом секторе может оказаться на 1 кубик меньше. Если для первого затенённого сектора вы не достали из мешочка ни одного серого кубика, значит, при этом повороте поле Сета не пополняется.*

ФАЗА МААТ (ИЗМЕНЕНИЯ)

ЖЕТОНЫ КРОВИ

Жетоны крови считаются постоянной скверной. Каждый жетон крови — это 1 скверна. Жетоны крови **не** возвращаются в общий запас во время шага 7 фазы Маат.

ВЫБОР КАРТ СУДЬБЫ И АРТЕФАКТОВ

Когда наступает ваш черёд выбирать карту судьбы (в том числе при подготовке к игре — шаг 12В), вы можете:

- выбрать доступную карту судьбы и, как обычно, получить её бонусы

ИЛИ

- выбрать доступную карту артефакта, **выплатив стоимость жрецами** (и заодно забирая карту судьбы с таким же значением анха).

***Нельзя** выбрать карту артефакта, если соответствующая ей карта судьбы недоступна.*

Если вы выбрали карту артефакта, вы **не** получаете никаких бонусов, изображённых на карте судьбы, взятой вместе с этой картой артефакта. На карте судьбы в этом случае будет важно только значение анха. Положите карту артефакта лицевой стороной вверх в вашей игровой области. Один раз за игру (только в свой ход) вы можете воспользоваться её эффектом. Сделав это, уберите карту артефакта в коробку.

У вас может быть несколько карт артефактов. В один и тот же ход можно использовать сразу несколько таких карт.

СРАБАТЫВАНИЕ ЭФФЕКТОВ (ИЗМЕНЕНИЕ В ПРАВИЛАХ)

Любой эффект, бонус или награда, относящиеся к игроку, выполняющему определённое действие, могут сработать не более одного раза за ход этого игрока.

Пожалуйста, ознакомьтесь с приведёнными далее примерами для чёткого понимания этого правила.

Пример 1.

*В партии четвером у Ивана есть технология, приносящая ему 2 победных очка каждый раз, когда он выполняет действие Тота. У Жанны есть статуя в области действия Тота, и соответствующий бонус Гора приносит ей 1 писаря каждый раз, когда её соперник выполняет действие Тота. Кроме того, у Жанны есть статуя в области действия Гора, и бонус Гора приносит ей 1 золото каждый раз, когда её соперник выполняет действие Гора. Иван берёт кубик из области действия Гора и выполняет действие бога. Выплатив стоимость, Иван строит статую, посвящённую людям, на поле Сета и получает два действия Тота со значением 1 (по числу областей с уже построенными зданиями в этом столбце). Иван немедленно выполняет оба действия Тота. Каждым действием он бесплатно берёт 1 карту, причём брать карты он может из разных секций рынка, поскольку это два отдельных действия. После этого Иван получает 2 победных очка по своей технологии (**но только один раз, несмотря на то, что выполнил действие Тота дважды**). Жанна получает 1 золото и 1 писаря, поскольку соперник как минимум однажды выполнил действия Гора и Тота.*

Пример 2.

*При игре вдвоём у Варвары есть статуя в области действия Осириса, и соответствующий бонус Гора увеличивает её счастье на 2. В начале хода её маркер счастья находится на клетке «1». Варвара берёт кубик из области действия Ра и возводит колонну, позволяющую ей в качестве награды выполнить действие Осириса. Кроме того, оказывается, что она возвела колонну на жетоне завоеваний (выложенном ранее действием Сета), который позволяет ей выполнить ещё одно действие Осириса. После получения победных очков за колонну Варвара выполняет первое действие Осириса (**сначала** продвигая маркер счастья на клетку «0»), а затем на клетку «2» по бонусу Гора). После этого она выполняет второе действие Осириса (продвигая маркер счастья на клетку «1»). Повторный бонус Гора статуя ей не приносит.*

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При подсчёте игроки получают победные очки за свои здания на поле Сета. Число победных очков напечатано под каждой ячейкой для здания.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ С ВИЗИРЕМ

ВАРИАНТ ИГРЫ ВДВОЁМ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

По правилам противостояния с визирем можно играть как *с* дополнением «Время Сета», так и *без* него. Для игры по этому варианту вам понадобится фишка Визиря.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

При выборе карт судьбы (в том числе при подготовке к игре) первый игрок берёт 1 карту судьбы (или карту артефакта, если играете с этим дополнением), а затем сбрасывает любую карту судьбы из числа доступных. Сброшенная карта судьбы становится недоступной другому игроку в этом раунде. Снова доступной она станет только в следующей фазе Маат.

После того как второй игрок выбрал карту судьбы (или карту артефакта), первый игрок ставит фишку визиря на 1 из 6 действий бога (или из 7, если играете с этим дополнением). В начале партии фишку можно поставить на любое действие, но после каждой фазы Маат её нужно переставлять в другую область.

Если второй игрок **берёт кубик из области с фишкой визиря** (даже для производства ресурсов или выполнения действия Анубиса), первый игрок получает 2 ПО. На действия первого игрока эффект визиря не распространяется.



Визирь не требуется при игре против Автомхамона и не рассчитан на неё.

Автомхамон — режим одиночной игры (изменения)

КОМПОНЕНТЫ

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ СЕТА ДЛЯ АВТОМХАМОНА



ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ ЖРЕЦОВ И ВОИНОВ ДЛЯ АВТОМХАМОНА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре по обычным правилам с учётом описанных далее изменений.

Случайным образом возьмите 3 начальные карты и 1 карту культа или 2 начальные карты и 2 карты культа. Из них оставьте себе 2 начальные карты и 1 карту культа. Для большего выбора можете взять 3 начальные карты и 2 карты культа.

Возьмите 3 случайные карты артефактов. Уберите оставшиеся карты артефактов в коробку. Можно увеличить или уменьшить уровень сложности, взяв на 1 карту артефакта меньше или больше. Правила выбора карт судьбы при подготовке к игре см. в разделе «Выбор карт судьбы и артефактов» на с. 12.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

При подготовке жетонов действия Автомхамона:

- Перемешайте все 6 жетонов действий богов из базовой игры и уберите один из них в коробку.
- Перемешайте все 4 жетона действий с ресурсами из базовой игры и уберите один из них в коробку.
- Возьмите жетон действия жрецов и воинов, а также жетон действия Сета, перемешайте их вместе с оставшимися жетонами и сложите в стопку из 10 жетонов.
- Выложите лицевой стороной вверх все 10 жетонов из стопки в виде пирамиды (по обычным правилам базовой игры).

ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

На **среднем уровне сложности** Автомхамон начинает партию со зданием в случайно выбранной области на поле Сета (не получая при этом награду). Для определения области бросьте кубик.

На **высоком уровне сложности**, в дополнение к наградам, получаемым для среднего уровня сложности (см. выше), Автомхамон начинает партию с ещё одним зданием в случайно выбранной области на поле Сета (также не получая награду). Для определения области бросьте кубик, но помните об ограничениях.

Попробовав игру с дополнением, рассмотрите вариант добавления **второго набора** зданий (другого неиспользуемого цвета) в запас Автомхамона (давая ему тем самым возможность построить до 20 зданий). Благодаря этому итоговые результаты Автомхамона станут более ровными, но зачастую и более высокими, чем обычно.







По-прежнему можно применять все подстройки уровня сложности, перечисленные в правилах базовой игры: дополнительные здания в области Осириса, дополнительную колонну в храмовом комплексе и дополнительную статую.



ХОД АВТОМХАМОНА (ИЗМЕНЕНИЯ)

Автомхамон никогда не получает и не отдаёт ни жрецов, ни воинов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ НА КУБИКАХ (ИЗМЕНЕНИЯ)

При определении наибольшего значения на кубике, который берёт Автомхамон, считается, что на красных и синих кубиках значение **на единицу больше** выпавшего. Таким образом, они становятся более предпочтительными, чем другие осквернённые кубики с теми же значениями. Они по-прежнему считаются осквернёнными, поэтому в случае выбора между чистой , синей  и осквернённой  приоритет будет следующий: чистая  → синяя  → осквернённая .

При определении наибольшего значения на кубике, который берёт Автомхамон, считается, что зелёный кубик лучше, чем любой другой кубик с таким же значением.

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ СЕТА



Автомхамон берёт кубик с наибольшим значением с поля Сета и строит здание в соответствующей области. Если в этой области уже построено одно из его зданий, он строит здание в области, соответствующей значению на единицу больше (при необходимости свободно переходя от 6 к 1). Независимо от области Автомхамон немедленно получает 2 победных очка (вместо обычной награды в этой области). Если внизу столбца, в котором Автомхамон построил здание, находится статуя, он получает дополнительно 3 победных очка (то есть суммарно 5). После этого положите верхний жетон завоеваний в ту ячейку, где Автомхамон получил бы больше всего очков, выполняя гипотетическое действие Ра. Если выбор неоднозначен, выберите ячейку случайным образом.

Строя здание на поле Сета, Автомхамон не отдаёт воинов и не получает жетоны крови.

Если на поле Сета нет кубиков, Автомхамон вместо этого выполняет действие Гора. Если действие Гора также недоступно, перейдите к соседнему от него сектору против часовой стрелки (как описано в базовых правилах одиночной игры).

Если на поле Сета есть кубики, но у Автомхамона не осталось зданий, он получает 3 ПО и больше ничего не делает.

ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ ЖРЕЦОВ И ВОИНОВ

Автомхамон берёт красный или синий кубик с наибольшим значением, применяя все процедуры и правила базовой игры, разрешающие неоднозначный выбор (см. раздел «*Жетоны действия с ресурсами*» на с. 23 правил базовой игры). Если не осталось ни красных, ни синих кубиков, Автомхамон вместо них берёт чистый кубик с наибольшим значением.

ДЕЙСТВИЕ БОГА. ГОР (ИЗМЕНЕНИЯ)



Приведённые далее правила меняют приоритеты Автомхамона при выполнении действия Гора, описанные в правилах базовой игры.

Если Автомхамон может построить на поле Сета статую, посвящённую людям и приносящую ему 2 или 3 действия Тота, он так и делает. Каждым действием Тота он берёт крайнюю правую карту из числа доступных.

В противном случае Автомхамон строит статую, посвящённую богу (в соответствии со значением на кубике, как в базовой игре).

Если соответствующая ячейка статуи уже занята, Автомхамон строит статую, посвящённую богу, на поле Сета.

Если ячейка статуи, посвящённой богу, на поле Сета уже занята, он строит статую, посвящённую людям, в соответствии с процедурой, описанной в правилах базовой игры.

Если у Автомхамона на поле Сета срабатывает бонус Гора (в результате строительства здания в любой области), он получает 1 победное очко.

 или 	1 писарь
 ,  или 	1 победное очко
 или 	1 писарь и 1 победное очко

ДЕЙСТВИЕ БОГА. РА (ИЗМЕНЕНИЯ)



Если Автомхамон возводит колонну на жетоне

завоеваний, он получает **дополнительно 2 победных очка**. Эти очки учитываются при определении самой выгодной ячейки для строительства.

ФАЗА МААТ (ИЗМЕНЕНИЯ)

ВЫБОР КАРТ СУДЬБЫ И АРТЕФАКТОВ

Если Автомхамон первый в очерёдности хода, он выбирает **карту судьбы** с наименьшим значением анха, для которой есть соответствующая карта артефакта (тем самым делая этот артефакт недоступным для вас), или случайным образом выбирает между картами судьбы, приносящими 1 золото и 1 писаря, если карт артефактов не осталось. Автомхамон никогда не берёт карту артефакта саму по себе, а только вместе с соответствующей ей картой судьбы.

В противном случае (в том числе во время последнего шага подготовки к игре) вы можете выбрать любую из 4 карт судьбы или доступных карт артефактов (выплатив стоимость жрецами) вместе с соответствующей ей картой судьбы.

Если это была не 4-я (заключительная) фаза Маат, перемешайте все 10 жетонов действий Автомхамона, отобранных в ходе подготовки к игре, и выложите их заново в виде пирамиды.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Автомхамон получает победные очки за свои здания на поле Сета таким же образом, что и вы. Все прочие правила начисления победных очков не меняются по сравнению с базовой игрой.



ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ



№ карты	Эффект
BX01, BX02	Получите суммарно 5 жрецов или воинов (в любом сочетании)
BX03, BX04	Возьмите 1 ваше здание из области Осириса и переставьте его на поле Сета (или наоборот), выплатив стоимость воинами (или счастьем) и получив соответствующие бонусы. Здание должно оказаться в ячейке с тем же значением

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



№ карты	Эффект
TX01	Каждый раз, выполняя действие Сета, получите 2 победных очка и 2 жрецов
TX02	Каждый раз, когда вы должны отдать воина, можете отдать вместо него жетон веры. (Разрешается полностью или частично выплатить стоимость верой вместо воинов.) В фазе Маат вы можете обменять неиспользованные жетоны веры на жрецов, вместо того чтобы просто вернуть их в запас
TX03	В фазе Маат вы не теряете победные очки за избыток скверны
TX04	В фазе Маат вы получаете 1 победное очко за каждый жетон крови на вашем планшете

№ карты	Эффект
TX05	Каждый раз, выполняя действие Тота, вы можете брать карты из любых доступных вам секций рынка. Также вы можете взять 1 карту из секции рынка, следующей за наивысшей доступной вам. <i>Например, если по правилам у вас есть доступ к жёлтой и красной секциям рынка, с помощью этой технологии вы можете взять карты и из красной, и из жёлтой секции (в любом сочетании), а также не более 1 карты из зелёной секции</i>

КАРТЫ КУЛЬТА



№ карты	Эффект
Cult01	Каждый раз, когда вы строите статую, посвящённую людям, вы получаете 1 писаря, а соперники — по 1 жрецу
Cult02	Каждый раз, когда вы строите статую, посвящённую богу, вы продвигаете свой маркер счастья на 2 клетки, а соперники продвигают свои маркеры численности на 1 клетку
Cult03	Каждый раз, когда ваш маркер счастья впервые достигает клетки с хотя бы 1 символом ▲, вы получаете 1 золото, а соперники — по 1 воину
Cult04	Каждый раз, когда вы строите здание на поле Сета, вы продвигаете свой маркер численности на 2, а соперники получают по 1 хлебу
Cult05	Каждый раз, когда вы возводите колонну в ряду ИЛИ в столбце без ваших колонн, вы получаете 3 жрецов, а соперники могут обменять 1 любой ресурс на 1 золото
Cult06	Каждый раз, когда вы строите карьер или лавку, вы получаете 3 воинов, а соперники — по 2 жетона веры
Cult07	Каждый раз, когда вы возводите колонну в ячейке, граничащей с внешним краем храмового комплекса, вы получаете 1 ресурс по своему выбору (кроме золота), а соперники могут обменять 1 любой ресурс на 1 писаря

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ



№ карты	Эффект
Art01	Стоимость: 6 жрецов. Значение анха: 0. Уберите эту карту из игры и немедленно получите 2 карты законов. Оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её
Art02	Стоимость: 7 жрецов. Значение анха: 0. Уберите эту карту из игры и немедленно выполните действие, как если бы у вас был кубик со значением 3 или 4 (при этом сам кубик вы не берёте)
Art03	Стоимость: 6 жрецов. Значение анха: 1. Уберите эту карту из игры, отдайте 1 писаря и немедленно получите очки за храмовый комплекс по обычным правилам
Art04	Стоимость: 5 жрецов. Значение анха: 1. Уберите эту карту из игры и немедленно увеличьте производство каждого ресурса на 1
Art05	Стоимость: 5 жрецов. Значение анха: 2. Уберите эту карту из игры и немедленно возьмите 2 карты технологий. Оставьте себе одну из них, а другую верните под низ колоды
Art06	Стоимость: 4 жреца. Значение анха: 2. Уберите эту карту из игры, отдайте 1 писаря и немедленно продвиньте свой маркер счастья на 5 клеток
Art07	Стоимость: 4 жреца. Значение анха: 3. Уберите эту карту из игры и немедленно выполните действие Сета, как если бы у вас был кубик с любым значением
Art08	Стоимость: 3 жреца. Значение анха: 3. Уберите эту карту из игры и немедленно получите 2 золота

КАРТЫ ЗАКОНОВ



№ карты	Символ	Эффект
DX01		Получите 2 победных очка за каждую оставшуюся у вас пару из жреца и воина

№ карты	Символ	Эффект
DX02		Получите 3 победных очка за каждое ваше здание на поле Сета
DX03		Получите 2 победных очка за каждую вашу статую на поле Сета и 2 победных очка за каждое ваше здание на поле Сета
DX04		Получите 4 победных очка за каждый ваш маркер производства, находящийся на уровне 5 или 6

НОВЫЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



№ карты	Эффект
SX01	Значение инициативы: 1. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание (как если бы вы взяли кубик со значением 5). Не уменьшайте счастье. Получите 2 воинов
SX02	Значение инициативы: 2. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание — известняковый или гранитный карьер (как если бы вы взяли кубик со значением 3). Уменьшите счастье на 1. Получите суммарно 4 воинов или жрецов (в любом сочетании)
SX03	Значение инициативы: 3. Выполните действие Осириса, чтобы построить 1 здание — папирусную или хлебную лавку (как если бы вы взяли кубик со значением 3). Уменьшите счастье на 1. Получите суммарно 4 воинов или жрецов (в любом сочетании)
SX04	Значение инициативы: 4. Получите 5 любых ресурсов (кроме золота). Получите 1 воина или 1 жреца
SX05	Значение инициативы: 5. Получите 2 писарей, 4 жрецов и 4 воинов
SX06	Значение инициативы: 6. Возьмите 2 верхние карты технологий из колоды, оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её. Получите 3 жрецов
SX07	Значение инициативы: 7. Возьмите 2 верхние карты благословений из колоды, оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её. Получите 3 воинов

№ карты	Эффект
SX08	Значение инициативы: 8. Получите 1 известняк, 1 гранит, 1 папирус, 1 хлеб, а также 2 воинов и 2 жрецов
SX09	Значение инициативы: 9. Получите суммарно 3 известняка или гранита (в любом сочетании). Получите суммарно 3 воинов или жрецов (в любом сочетании)
SX10	Значение инициативы: 10. Получите суммарно 3 хлеба или папируса (в любом сочетании). Получите суммарно 3 воинов или жрецов (в любом сочетании)
SX11	Значение инициативы: 11. Продвиньте свой маркер численности на 3 клетки, а маркер счастья — на 2. Получите 4 воинов
SX12	Значение инициативы: 12. Получите 2 золота и 4 жрецов

ЖЕТОНЫ ЗАВОЕВАНИЙ

№ жетона	Эффект
A05	Получите 3 одинаковых ресурса (кроме золота)
A06	Возьмите 2 верхние карты технологий из колоды, оставьте себе одну из них, а другую верните в колоду и перемешайте её
A07	Возьмите 3 верхние карты благословений из колоды, оставьте себе одну из них, а две другие верните в колоду и перемешайте её
A08	Выполните действие Тота (как если бы вы взяли кубик со значением 1). Этот жетон не приносит никакого бонуса с действием Хатхор
A09	Выполните действие Осириса (как если бы вы взяли кубик со значением 5). Этот жетон не приносит никакого бонуса с действием Хатхор

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Техену. Время Сета

Разработчики дополнения: Давид Турци и Даниеле Ташины

Режим одиночной игры: Давид Турци

Развитие: Андрей Новак, Малгожата Митура, Райнер Альфорс, Блажей Кубацкий

Художники: Якуб Файтановский, Збигнев Умгельтер, Александр Завада

Графический дизайн: Збигнев Умгельтер

Вёрстка правил: Зузанна Колаковская

Перевод на русский язык: Kirilloid

Вёрстка: Theodore

Board & Dice

Исполнительный директор: Андрей Новак

Директор по производству: Александра Меньо

Директор по маркетингу: Филип Гловач

Директор по продажам: Иренеуш Хуца

Художественный руководитель: Куба Польковский

Директор по развитию: Блажей Кубацкий

Несмотря на то что мы пристально следим за комплектностью игры, из-за ошибок на производстве может случиться так, что у вас окажутся бракованные или недостающие компоненты. В таком случае, пожалуйста, свяжитесь с нами, чтобы оперативно получить замену вместе с нашими искренними извинениями. Страница клиентской поддержки: <https://boardanddice.com/customer-support/>

Даниеле хотел бы поблагодарить Паоло и Аску за тестирование игры, а также выразить особую признательность его неизменным тестировщикам: Даниэлю, Федерико и Антонио.

Давид хотел бы поблагодарить Норали за её помощь, поддержку и бесконечную череду побед во всех играх. Особая благодарность — команде Board & Dice за их быструю и решительную работу по изданию этой игры. Разработчики и команда Board & Dice благодарят за тестирование, советы и обратную связь следующих людей: Джейс Равенсбург, Фрэнк де Йонг, Анита Соколовская, Даниель Дубель, Дэйв Хенце, Конрад Сульжицкий, Кшиштоф Джонс, Пшемислав Голос, Юрий Иванов, Бартек Байда, Кшиштоф Южиста, Марцин Магдзяш, Марек Манько, Мацей *mat_eyo* Матейко, Мария Юзвик, Михал *Killjoy* Цесликовский, Михал Гурецкий, Рафал Шимашек, Тина Гувер. Особая благодарность Бену Кранцу, Саре Типпи, Дэвиду Дигби и Гари Перрину за дополнительное тестирование режима одиночной игры.

© 2021 Board & Dice. Все права защищены.

Дополнительную информацию о дополнении «Техену. Время Сета» вы можете найти на сайте

WWW.BOARDANDDICE.COM.

ПАМЯТКА ПО РЕЖИМУ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Если вы играете с дополнением «Время Сета», перед началом партии уберите 1 случайный жетон действия бога и 1 жетон с ресурсами. Замените их жетоном действия Сета и жетоном действия жрецов и воинов.

ХОД АВТОМХАМОНА

1. Переложите маркер прогресса на другой жетон действия. Подбросьте жетон дебена и переложите маркер выше и правее (или правее).
2. Возьмите кубик с наибольшим значением из сектора, соответствующего жетону действия бога (для жетона действия Сета возьмите кубик с поля Сета). Для Автомхамона значение на красных и синих кубиках на единицу больше выпавшего. Автомхамон предпочитает чистые кубики осквернённым, а зелёный — всем остальным чистым кубикам. Если выбор неоднозначен, сделайте его случайным образом. Если в секторе нет кубиков, перейдите к соседнему сектору против часовой стрелки.
3. Выполните соответствующее действие бога:
 - Автомхамон НИКОГДА не оплачивает стоимость действия.
 - Автомхамон НИКОГДА не получает никаких ресурсов, жрецов, воинов, жетонов крови и веры, а только писарей.
 - Автомхамон НИКОГДА не производит ресурсы.
4. Определите новую очерёдность хода. У Автомхамона фиксированный баланс чаш весов, равный +3, +2, +1 и +1 в 1, 2, 3 и 4-й фазах Маат соответственно. Значение анха Автомхамона всегда равно 4 (на случай равенства).
5. Если Автомхамон становится первым игроком:
 - При игре с дополнением «Время Сета» он выбирает карту судьбы с наименьшим значением анха (не получая её награду), для которой есть соответствующая карта артефакта.
 - При игре без дополнения «Время Сета» или в случае отсутствия карт артефактов он случайно выбирает одну из карт судьбы: с 1 золотом или с 1 писарем (не получая её награду).
6. Перемещайте все 10 жетонов действий, выложите их заново в виде пирамиды, верните маркеры в исходное положение (как при подготовке к игре).

ФАЗА МААТ

4. Определите новую очерёдность хода. У Автомхамона фиксированный баланс чаш весов, равный +3, +2, +1 и +1 в 1, 2, 3 и 4-й фазах Маат соответственно. Значение анха Автомхамона всегда равно 4 (на случай равенства).
5. Если Автомхамон становится первым игроком:
 - При игре с дополнением «Время Сета» он выбирает карту судьбы с наименьшим значением анха (не получая её награду), для которой есть соответствующая карта артефакта.
 - При игре без дополнения «Время Сета» или в случае отсутствия карт артефактов он случайно выбирает одну из карт судьбы: с 1 золотом или с 1 писарем (не получая её награду).
6. Перемещайте все 10 жетонов действий, выложите их заново в виде пирамиды, верните маркеры в исходное положение (как при подготовке к игре).

БОНУСЫ СТАТУЙ

Бонусы статуй работают так же, как при обычной игре вдвоём.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки по обычным правилам, но со следующими исключениями:

- У Автомхамона нет планшета, поэтому он:
 - НЕ получает очки, открываемые по мере строительства зданий.
 - НЕ отдаёт хлеб за уровень производства ресурсов.

Особый подсчёт очков для Автомхамона:

- 2 за каждую карту благословения (сбросьте их после подсчёта очков).
- 1 за каждую карту технологии.

Кроме того, при финальном подсчёте:

- Автомхамон получает 4 за каждую карту закона (игнорируя её эффект и ограничение по символам).
- Автомхамон получает 1 за каждую пару писарей.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ С РЕСУРСАМИ И ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ ЖРЕЦОВ И ВОИНОВ

- Автомхамон берёт из **любого** сектора кубик с наибольшим значением, совпадающий по цвету с **первым** изображённым на жетоне ресурсом. По жетону жрецов и воинов он берёт красный или синий кубик с наибольшим значением:
 - Если кубиков с наибольшим значением несколько, Автомхамон берёт кубик из сектора, где уже разместил статую (если таких секторов несколько, он выбирает из них тот, что приносит бонус Гора с наибольшим значением).
 - Если выбор по-прежнему неоднозначен, он выбирает кубик случайным образом.
 - Если кубиков нужного цвета нет, проделайте процедуру для следующего ресурса на жетоне действия. Если остались только серые кубики, Автомхамон берёт один из них.
- После этого Автомхамон выполняет действие бога, соответствующее сектору, из которого он взял кубик (см. далее).

ЖЕТОН ГОРА

Если Автомхамон может построить на поле Сета статую, посвящённую людям и приносящую ему хотя бы 2 действия Тота, он так и делает. В противном случае (или при игре без этого дополнения) он строит статую, посвящённую богу, в соответствии со значением на кубике:

- Если ячейка статуи этого бога уже занята, Автомхамон строит статую, посвящённую Сету.
- Если ячейка статуи, посвящённой Сету, тоже занята (или при игре без этого дополнения), он строит статую, посвящённую людям, над лавками или карьерами (там, где получит больше). Если выбор неоднозначен, он делает его случайным образом.
- Если эти ячейки статуй тоже заняты или если Автомхамон не получит за такую статую дополнительных ПО, он строит статую в храмовом комплексе и получает очки за колонны (выбирая из двух ячеек ту, что приносит больше очков).
- Если и эти ячейки статуй заняты, Автомхамон просто получает 3.

ЖЕТОН РА

- Автомхамон выбирает жетон колонны по обычным правилам.
- Не поворачивая жетон, он кладёт его в ту ячейку, где получит больше, с учётом дополнительных правил:
 - Автомхамон получает 1 за каждый соседний примыкающий край (вместо совпадения цветов по краям).
 - Автомхамон получает 2, если выложил жетон колонны на жетон завоеваний.
 - Если выбор неоднозначен, Автомхамон выбирает ряд или столбец с наибольшим числом своих зданий. Если выбор по-прежнему неоднозначен, он выбирает ячейку, которая не граничит с внешним краем храмового комплекса. Если и теперь несколько вариантов, он выбирает один из них случайным образом.
- Автомхамон игнорирует все свойства, указанные на жетонах колонн.

ЖЕТОН ХАТХОП

- Автомхамон строит рядом с храмовым комплексом здание, приносящее больше. Если выбор неоднозначен, он делает его случайным образом.
- Автомхамон получает и увеличивает численность, но не получает никаких других бонусов (например, ресурсов или жетонов веры).
- Если Автомхамон не может построить здание, он просто получает 3.

ЖЕТОН БАСТЕТ

- Автомхамон увеличивает счастье в соответствии со значением на взятом кубике. Если счастье должно превысить численность, Автомхамон вместо этого увеличивает численность.
- Взяв кубик со значением от 1 до 4, Автомхамон получает писарей.
- Автомхамон не получает награды, изображённые на шкале населения.

ЖЕТОН ТОТА

- Автомхамон берёт 1, 2 или 3 карты (в зависимости от значения на кубике) из наивысшей доступной секции рынка (в соответствии с положением маркера счастья). Приоритет выбора карт: законы → технологии → благословения. Если есть несколько карт одного типа, Автомхамон берёт из них крайнюю левую.
- Автомхамон игнорирует все свойства карт и просто держит их все стопкой.

ЖЕТОН ОСИРИСА

- Автомхамон строит лавку или карьер, не уменьшая счастье и игнорируя получение ресурсов и увеличение уровня производства. Значение на кубике определяет ряд, а цвет кубика — столбец:
 - Жёлтый, коричневый, белый, чёрный — любой другой цвет — столбец с наименьшим числом зданий (если выбор неоднозначен, Автомхамон выбирает из них крайний левый столбец).
 - Если выбранная ячейка занята, найдите следующую свободную ячейку справа (при необходимости перейдите в начало того же ряда). Если все ячейки в ряду заняты, перейдите в ряд выше и повторите процедуру.
- Если Автомхамон не может построить ни лавку, ни карьер, он просто получает 3.

ЖЕТОН СЕТА

- Автомхамон выбирает на поле Сета кубик с наибольшим значением и строит здание в соответствующей области. Если область недоступна, он строит здание в области, соответствующей значению на единицу больше (при необходимости переходя от 6 к 1). Если Автомхамон не может построить здание, он просто получает 3.
- Построив здание, он получает ровно 2, а если внизу столбца находится статуя, то ещё 3 дополнительно.
- Автомхамон кладёт жетон завоеваний в ту ячейку, где получил бы больше действием Ра. Если выбор неоднозначен, он делает его случайным образом.
- Если на поле Сета не осталось кубиков, Автомхамон выполняет действие Гора.