

АМАРИТ САР

Золотой храм

ПРАВИЛА ИГРЫ

В Амритсаре (город на северо-западе Индии) находится Золотой храм, называемый также Хармандир-Сахиб. Этот впечатляющий храм, всемирно признанное священное место сикхской общины, является одним из самых известных мест паломничества на Земле. Храм неоднократно сносили и возводили вновь, но в начале 19 века основатель сикхской империи в Индии, махараджа Ранджит Сингх, восстановил его, используя мрамор и медь, а верхние этажи храма покрыл чистым золотом (расходовав 750 кг). Отсюда и произошло название «Золотой храм».

В Амритсаре игроки будут выступать персонажами того времени, которые на протяжении трех десятилетий помогали махарадже в реконструкции Золотого храма, снабжая его материалами для каждой части храма, организовывая работы и выполняя необходимые действия наиболее эффективным образом. В конце 3-го десятилетия побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков престижа.

Благодарности

Прежде всего, я хотел бы поблагодарить мою семью за их непоколебимую поддержку. Также выражаю благодарности всем членам издательства за доверие и за огромную работу, которую мы проделали: Дэвиду Прието, Херману П. Миллану, Хуану Луке и Рафаэлю Саису; всем тестировщикам за уделенное время и полезные советы: Антонио «Муннойз», Дани Гарсиа, Давиду Берналю, Феррану Реналиасу, Хорхе Х. Баррозу, Кортесу Серрано, Тони Лопесу и многим другим. И, наконец, что не менее важно, всем тем людям, которые играли в прототип *Амритсара*, который назывался *Воркала*. Без вашей неоценимой помощи это было бы невозможно. Я бесконечно благодарен вам.

Компания Ludonova хотела бы поблагодарить всех людей, принимавших участие в тестировании, и, в особенности, самого автора за доверие и за его постоянное стремление сделать Амритсар лучшей игрой.

Автор: Дэвид Эрас

Иллюстрации: Гийом Бертумье

Графический дизайн и верстка: Дэвид Прието

Разработка и правила: Херман П. Миллан, Хуан Луке и Рафаэль Саис

Над русским изданием работали: Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения Назарова, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко

RollinGames: info@rollingames.ru

Еще больше игр на сайте: www.rollingames.ru

@rollin_games

© Ludonova S.L., 2024. Все права защищены. Сан-Пабло 22 – Кордова – Испания

Компоненты

Игровое поле



4 персональных планшета



12 жетонов подношений – по 4 для каждого возможного количества игроков, участвующих в игре



для 2 игроков

для 3 игроков

для 4 игроков

30 монет



4 жетона храма



2 фишки махараджи



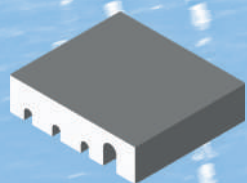
6 жетонов моста



4 жетона движения 28 жетонов махаута



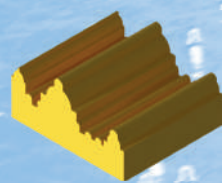
3 части храма



Нижняя секция



Средняя секция



Верхняя секция

16 рабочих по 4 каждого цвета



4 слона



64 фишки подношений, по 16 каждого цвета



4 фишки очков престижа



75 ресурсов



30 блоков мрамора

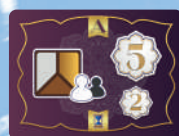


25 слитков меди



20 слитков золота

24 цели, по 6 тип А, тип Б, тип В и тип Г



15 хранилищ



12 жетонов участков



12 фишек знаний



4 фишки налога

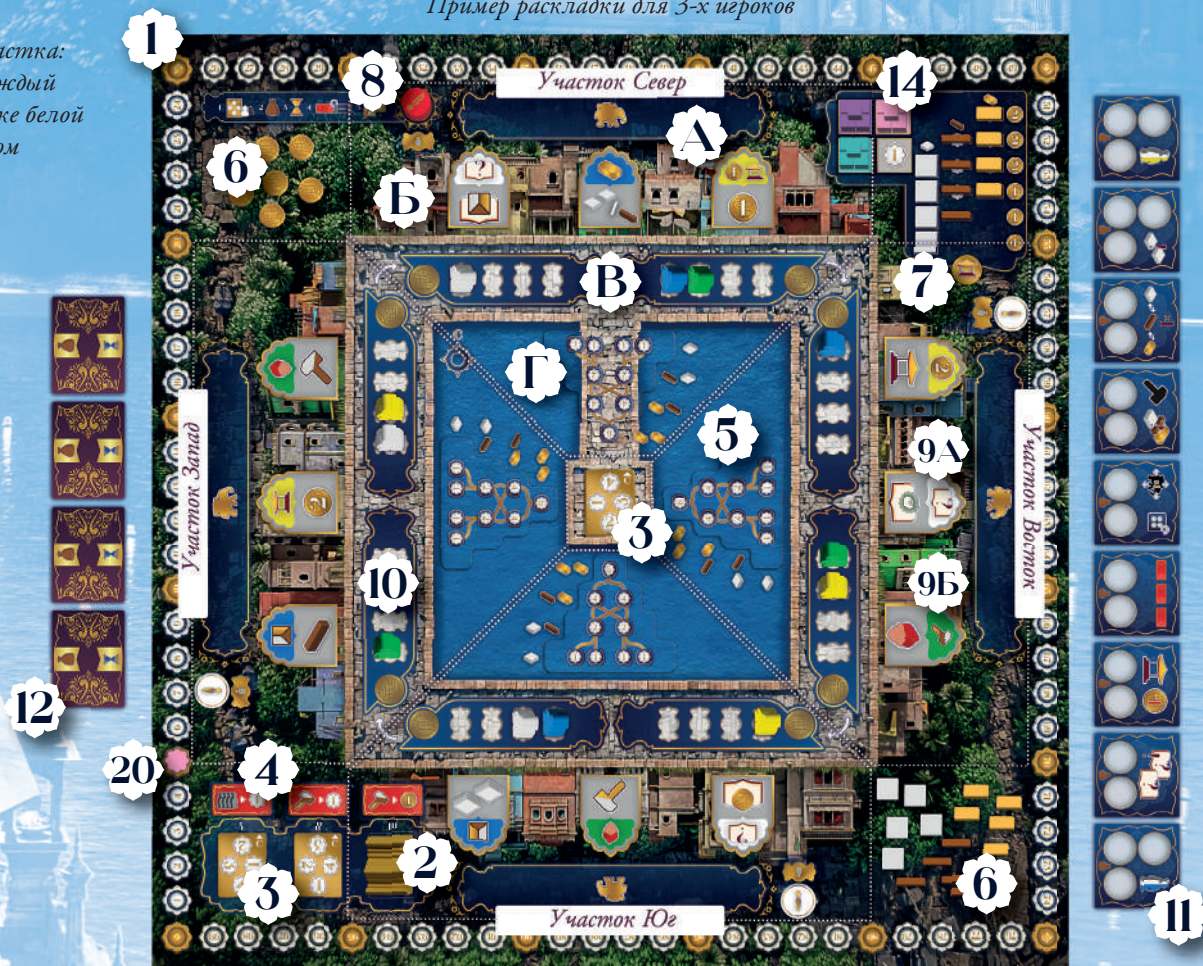


Подготовка к игре







Пример раскладки для 3-х игроков

Игровое поле разделено на 4 участка: Север, Юг, Запад и Восток, каждый из которых обозначен на рисунке белой пунктирной линией. На каждом участке имеется:

- А. 1 слоновья тропа
- Б. 3 жетона участка
- В. 2 сектора для рабочих
- Г. 1 жетон подношений



Игровое поле

1. Поместите игровое поле в центр стола.
2. Поместите каждую часть храма на соответствующую клетку (с изображением части храма).
3. Перемешайте жетоны храма. Поместите лицевой стороной вверх три случайных жетона: один – в центре игрового поля (**это будет активный жетон храма** в первом десятилетии), второй – над нижней частью храма, и третий – над средней частью храма. Все жетоны должны быть ориентированы на север (используйте компас «Розы Ветров», изображенный на игровом поле). Удалите оставшиеся жетоны из игры.
4. Перемешайте жетоны мостов и выложите по одному лицевой стороной вверх на каждую клетку, отмеченную значком . Уберите 3 оставшихся жетона из игры.
5. Возьмите жетоны подношений, соответствующие количеству игроков в игре, и поместите каждый из них лицевой стороной вверх на свою клетку в озере, соответствующую значку на обратной стороне жетона.
6. Распределите монеты и ресурсы между двумя пустыми углами игрового поля, чтобы сформировать общий резерв.
Примечание: монеты и ресурсы не ограничены, если они заканчиваются в резерве, используйте для их замены любые другие компоненты.
7. Заполните рынок, поместив указанные ресурсы в каждую соответствующую клетку.
8. Поместите фишку махараджи на клетку .
9. Составьте 4 стопки из жетонов участков в соответствии с цветом на обратной стороне и перемешайте каждую отдельно. Затем:
 - а. возьмите верхний жетон каждой стопки и поместите его случайным образом лицевой стороной вверх на клетку  каждого участка.
 - б. случайным образом заполните остальные клетки  на каждом участке оставшимися жетонами, помня, что вы не можете использовать один и тот же цвет на одном участке. После заполнения на каждом участке должно остаться по 3 жетона 3-х разных цветов.
10. Возьмите по 3 рабочих каждого цвета и случайным образом разместите по одному на каждую клетку, отмеченную значком  в секторах каждого участка. Удалите 4 оставшихся рабочих из игры. **При игре вдвоем** случайным образом разместите 4 дополнительных рабочих на 4 клетки, отмеченные значком , которые находятся рядом с клетками махараджи.
11. Перемешайте хранилища лицевой стороной вниз, откройте 6 хранилищ при игре вдвоем, 9 – при игре втроем, 12 – при игре вчетвером, и поместите их рядом с игровым полем. Удалите оставшиеся хранилища из игры.
12. Отсортируйте цели по типу (А, Б, В и Г) и сформируйте 4 стопки лицевой стороной вниз. Перемешайте каждую стопку отдельно и положите рядом с игровым полем.

Каждый игрок



Персональный планшет разделен на 6 частей, каждая из которых обозначена на рисунке белой пунктирной линией:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| А. Жетоны махаута | Г. Шкалы знаний |
| Б. Хранилища | Д. Шкала налога |
| В. Цели | Е. Последовательность хода |

Каждый игрок выбирает себе цвет и в соответствии с ним берет следующие компоненты.

13. Персональный планшет.
14. 16 фишек подношений, 11 из которых необходимо разместить на клетках, отмеченных значком на своем персональном планшете, и 5 – на клетке рынка на игровом поле (см. страница 3) в соответствии с цветом.
15. Слона и размещает его рядом с планшетом.
16. 7 жетонов махаута и размещает их рядом с планшетом.
17. Жетон движения, который размещается на клетку со значком на своем планшете стороной с изображением замка.
18. 3 фишки знаний и размещает их на своем планшете на первых клетках шкал знаний, начиная снизу.
19. Фишку налога и размещает ее на своем планшете на первой клетке шкалы налога, начиная снизу.
20. Фишку очков престижа, которая размещается на клетке 5 шкалы очков престижа на игровом поле.
21. Монету из резерва и размещает ее на клетке стартового хранилища.
22. По одному случайному жетону цели каждого типа (А, Б, В и Г) и размещает их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом. Каждый игрок может смотреть свои жетоны цели в любое время, но должен держать их скрытыми от остальных игроков до конца игры. Удалите оставшиеся жетоны цели из игры.

Начальный игрок



23. Случайным образом выберите первого игрока, а затем дайте одну из фишек махараджи игроку, сидящему справа от него, то есть последнему игроку по часовой стрелке, которую он поместит рядом со своим планшетом. Эта фишка предназначена для напоминания ему, что во время игры он должен продвигать фишку махараджи на игровом поле на один шаг каждый раз, когда завершает свой ход.

24. Первый игрок:

- а) выбирает один из четырех жетонов цели, помещает его лицевой стороной вниз на клетку на своем планшете и помещает фишку подношений из этой клетки на своего слона. Это будет его первая цель на конец игры. Затем он перемещает свою фишку налога на одно деление вверх.

Примечание: как мы увидим позже, каждый раз, когда вы выполняете улучшение на своем планшете, вы должны переместить свою фишку налога на одно деление вверх за каждый значок , который содержит это улучшение.

- б) размещает жетон махаута на одной из 4-х клеток в своей зоне махаута и помещает фишку подношений из этой клетки на своего слона.

Примечание: махаут – это человек, который заботится о слонах и обучает их, как жить и работать вместе с людьми. По индийскому обычаю, махаутами становятся ещё в детстве, когда ребёнку выделяют собственного слона и часто связь между ними сохраняется на всю жизнь.

25. Каждый игрок по часовой стрелке повторяет действия, выполняемые первым игроком. Игрок **не может разместить свой жетон махаута на клетке (помеченной рабочим) того же цвета, что и другой игрок.** Таким образом, у каждого игрока этот жетон будет размещен на разных клетках.



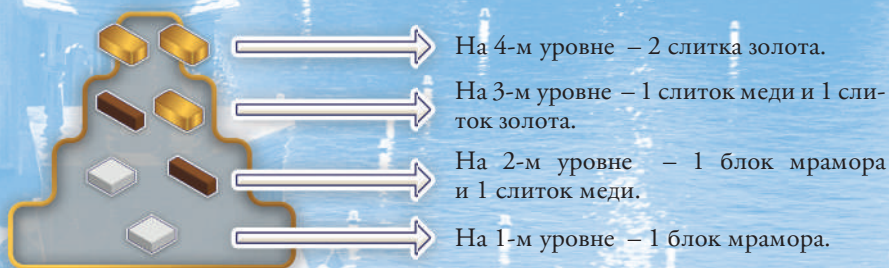
Ход игры


Игра в *Амритсар* продолжается 3 десятилетия. Каждое десятилетие отмечено на игровом поле как I, II и III. Каждое десятилетие состоит из 4-х раундов, и в каждом раунде все игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, делают ходы. В конце каждого десятилетия игроки подсчитывают очки за активный жетон храма, выплачивают налог и получают доход. После завершения 3-го десятилетия подсчитывается итоговый счет, и игра заканчивается.

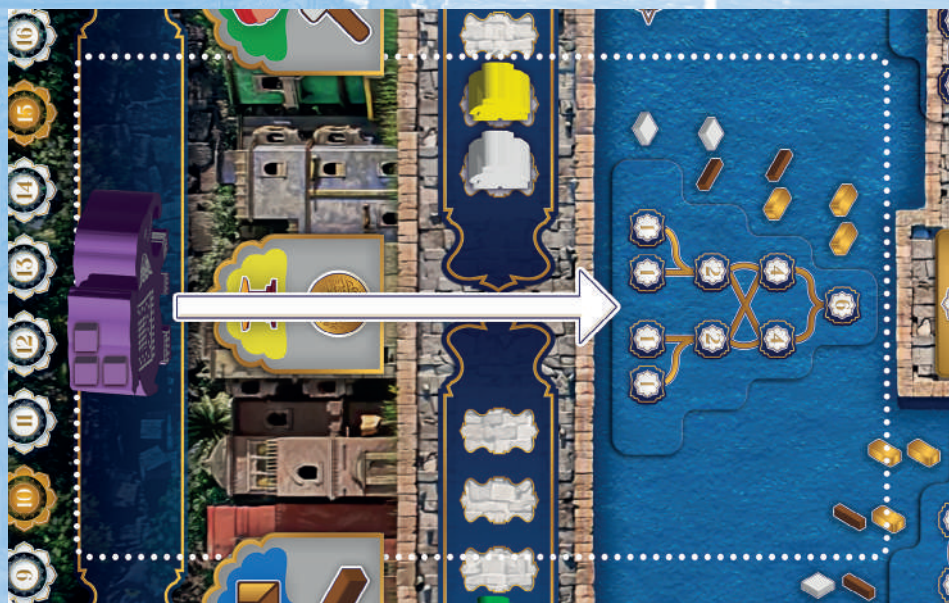
Золотой храм и подношения

Золотой храм – ключевой атрибут игры. Все вращается вокруг него, и именно здесь игроки, делая подношения на его реконструкцию, получают наибольшее количество очков престижа (далее ОП).

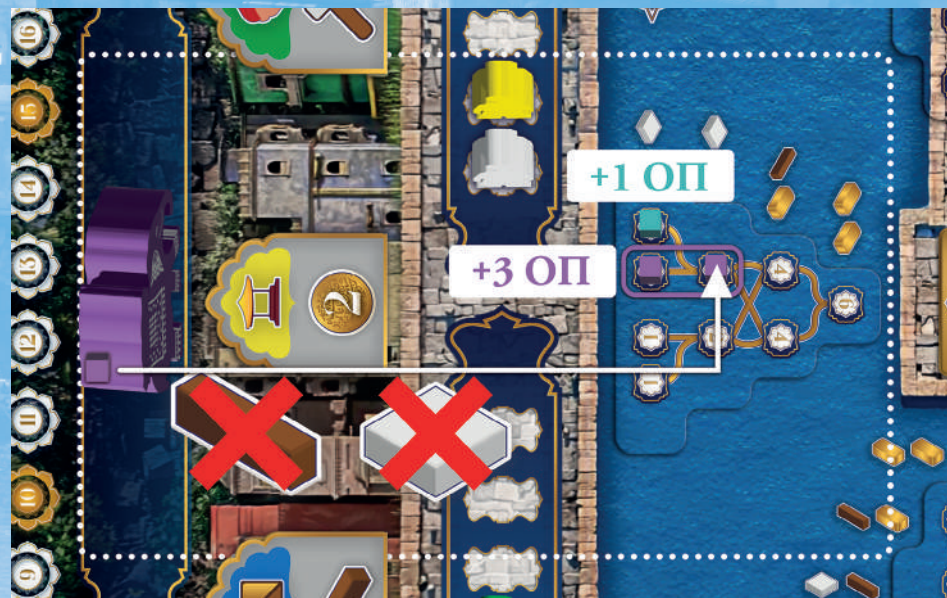
Каждый жетон подношений разделен на 4 уровня, и на каждом уровне требуется заплатить определенными ресурсами за возможность сделать подношение:



Делать подношения игрок может только благодаря действию своего жетона махаута , который есть у каждого игрока с начала игры, и **только на том участке, где находится слон игрока**, поскольку он несет фишки подношений игрока.



Чтобы сделать подношение, игрок выбирает свободную клетку на жетоне подношений, платит ресурсами, необходимыми для соответствующего уровня, и помещает фишку со своего слона на эту клетку, учитывая, что для подношения на клетку более высокого уровня необходимо, чтобы 2 клетки ниже уже были заняты другими фишками подношений (неважно, кому они принадлежат). Выполняя действие, игрок получает ОП, указанные на закрытой им клетке, и каждый из владельцев фишек на **двух** клетках ниже, включая самого игрока, получает по 1 ОП за каждую размещенную там фишку. Если у игрока нет фишек на слоне или ресурсов, необходимых для оплаты, или на жетоне нет свободных мест, он не сможет сделать подношение.



На активном жетоне храма указаны ОП, которые приносят участки (Север, Юг, Запад и Восток) в конце десятилетия тем игрокам, у которых больше фишек подношений на жетоне храма на каждом из участков.



Мост

Мост дает доступ к храму и состоит из 3-х жетонов, каждый из которых связан с определенным десятилетием. На жетоне моста изображено требование [А] и бонус [Б]. Когда вы выполняете требование жетона, соответствующего игровому десятилетию, вы получаете его бонус.



Ход игрока

Ход игрока состоит из следующих трех фаз:

- 1) перемещение своего слона;
- 2) перемещение рабочих;
- 3) перемещение своего слона (если игрок открыл жетон движения на своем планшете).

Фаза 1. Перемещение слона



Слоны перемещаются от одного участка к другому по тропам. На каждом участке может быть любое количество слонов.

Это **необязательное** действие, слон может оставаться на том участке, где он находится в данный момент.

Слон всегда перемещается **по часовой стрелке** на участок по выбору игрока. **Первый шаг ничего не стоит, а за каждый последующий шаг нужно заплатить одну монету.** При прохождении слона мимо фишки махараджи игрок подвергается штрафу:

- в 1-м десятилетии – 1 ОП;
- во 2-м десятилетии – 2 ОП;
- в 3-м десятилетии – 3 ОП.

Примечание: в свой первый ход в начале игры поместите слона на одну из 4-х троп по своему выбору.



Фиолетовый игрок перемещает своего слона на 2 шага из участка Восток на участок Запад. Это движение стоит ему 1 монету, так как он передвинулся на 1 дополнительный шаг [А]. Кроме того, он теряет 1 ОП (мы находимся в десятилетии I), потому что он прошел фишку махараджи [Б].

Помните, что слоны отвечают за транспортировку фишек подношений и, следовательно, игрок может делать подношения только на том участке, где находится его слон.


Фаза 2. Перемещение рабочих



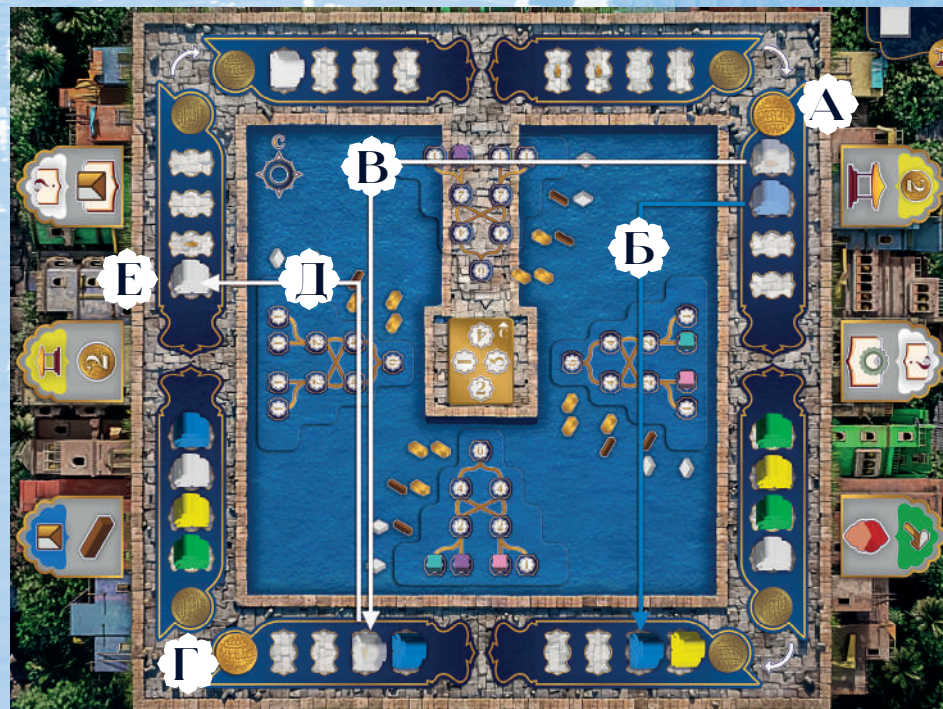
Рабочие переходят из одного сектора в другой. На каждом участке есть 2 сектора, и в каждом секторе могут находиться максимум 4 рабочих.

Игрок выбирает сектор, в котором есть хотя бы один рабочий, берет всех имеющихся там рабочих и перемещает их **по часовой стрелке**, оставляя **по одному рабочему в каждом из последовательных секторов**, пока не разместит всех. Игрок может выбрать, какого рабочего (по цвету) оставить в каждом секторе. Если сектор уже заполнен, то есть в нем присутствуют 4 рабочих, пропустите его. **Последний размещенный рабочий будет активным** и позволит игроку выполнить от 1-го до 3-х действий на участке, где он окажется. Любые 2 сектора участка можно использовать для выполнения действий.

Примечание: старайтесь всегда размещать рабочих на первой пустой клетке каждого сектора. Это поможет помнить, каких рабочих использовать при возникновении желания отменить ход.

Вместо размещения последнего рабочего в соответствующем секторе можно пропустить этот или несколько секторов, оставив 1 монету в клетке, помеченной значком , каждого пропущенного сектора, – так можно продвинуться дальше.


Важно: если сектор, из которого игрок забирает рабочих, и/или сектор назначения, где остановится активный рабочий, содержат одну или несколько монет, игрок немедленно получает их.



Переместив своего слона на участок Запад, фиолетовый игрок хочет совершить там действия белым рабочим. Выбрав группу из 2-х рабочих (синего и белого) из первого сектора участка Восток, где уже есть 1 монета, которую он сразу же получает [А], игрок пропускает второй сектор этого участка, потому что он заполнен, и оставляет синего рабочего в первом секторе участка Юг [Б]. Он должен оставить белого рабочего во втором секторе этого участка [В], но, поскольку он хочет добраться туда, где находится его слон, он оставляет монету в этом секторе, чтобы пропустить его [Г], пропускает первый сектор участка Запад, потому что он заполнен [Д] и, таким образом, достигнет желаемого пункта назначения [Е].



Завершив движение, игрок может выбрать один из 3-х жетонов участка, в котором он разместил активного рабочего, и выполнить его **основное действие** [А]. Помимо этого действия, на которое игрок всегда будет иметь право, он также может:

- выполнить **вторичное действие** выбранного жетона, если **цвет активного рабочего соответствует цвету фона этого вторичного действия** [Б].
- активировать своего слона, если он находится **на том же участке**, что и активный рабочий. Активация слона позволяет игроку выполнить **основное действие любого жетона этого участка** (даже то, которое он уже выполнил [А]) или **действие одного из жетонов махаута** на своем планшете. Помните, что игрок начинает игру с жетоном махаута  (подношение храму) на своем планшете.

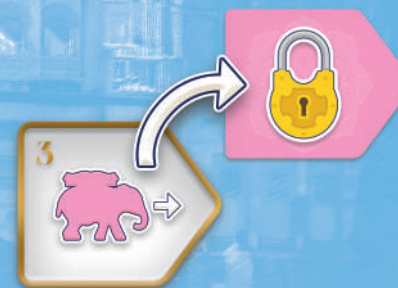
Важно: когда цвет и участок активного рабочего позволяют игроку выполнить 2 действия на жетоне участка (основное и вторичное), он может выполнять их в любом порядке, всегда завершая одно перед выполнением другого. Если игрок также может активировать своего слона, он может сделать это только до или после выполнения всех действий на жетоне участка (и никогда между ними).



После завершения движения рабочих фиолетовый игрок выполняет действия. Поскольку его слон находится на том же участке, что и его активный рабочий (белый), он решает сначала активировать своего слона, чтобы выполнить основное действие на центральном жетоне участка [А]. Затем он выбирает жетон справа, чтобы выполнить свое основное действие [Б], и, поскольку цвет фона вторичного действия совпадает с цветом фона активного рабочего, он также выполняет это действие [В].

Выполнение вторичного действия и активация слона являются оптимальными ходами, но ни одно из этих двух действий не является обязательным и иногда даже может быть невозможно. Игрок всегда может просто выполнить основное действие одного из 3-х жетонов участка и не более того.

Фаза 3. Перемещение слона



Вы можете снова переместить слона обычным способом, если вам удалось разблокировать жетон движения на своем планшете.

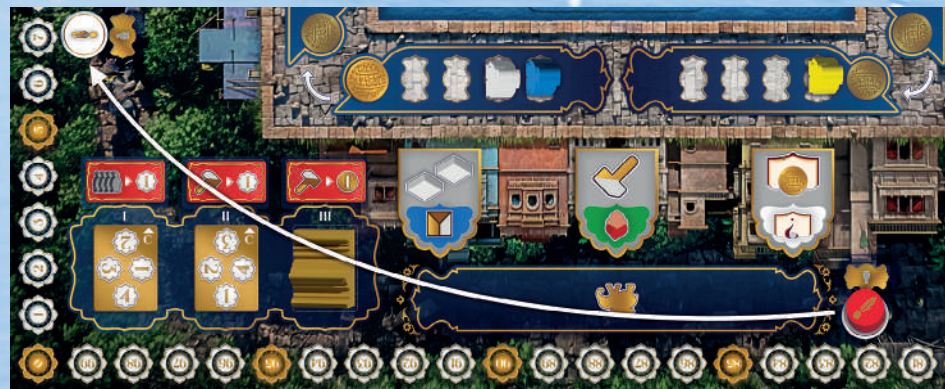
Следуйте за активным игроком

Сразу после того как активный игрок завершит свой ход, он напомнит другим игрокам цвет активированного им рабочего, и другие игроки по часовой стрелке смогут следовать за ним, если на их планшете есть жетон махаута, связанный с цветом этого рабочего: в этом случае они могут выполнить действие этого жетона. Активный игрок заработает 1 ОП за каждого игрока, который следует за ним. После завершения данных действий ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



Фиолетовый игрок напоминает остальным, что активированный рабочий был белым. И у серого, и у розового игроков на планшете есть жетон махаута, связанный с белым рабочим, но серый игрок не может следовать за фиолетовым, поскольку у него нет необходимых ресурсов для выполнения действия подношения на своем жетоне [А]. Розовый игрок следует за фиолетовым, чтобы получить 1 монету и 1 блок мрамора [Б], фиолетовый игрок зарабатывает за это 1 ОП.

Конец раунда



Раунд заканчивается после того, как последний игрок завершил свой ход (включая выполнение действий следования). Этот игрок должен передвинуть фишку махараджи на игровом поле **по часовой стрелке** на следующую клетку махараджи (фишка махараджи рядом с его планшете служит напоминанием). Если фишка махараджи возвращается в исходное положение, десятилетие заканчивается (см. ниже).



При игре вдвоем фишка махараджи активирует рабочего на новой клетке, куда он перемещается, поэтому оба игрока, начиная с первого, могут следовать за махараджей, если у них на планшете есть жетон махаута, соответствующий цвету этого рабочего.

Конец десятилетия



Десятилетие заканчивается, когда фишка махараджи возвращается на исходную позицию на игровом поле.

В конце каждого из 3-х десятилетий вы должны выполнить следующие шаги по порядку: Подношения, Налог, Доход, Мост, Храм.

Подношения

Посчитайте подношения каждого участка **в отдельности**. Игрок с наибольшим количеством фишек на участке получает ОП, указанные на активном жетоне храма для этого участка. В случае ничьей на участке все игроки с одинаковым результатом получают ОП этого участка.




В конце 1-го десятилетия фиолетовый игрок имеет наибольшее количество подношений (2) на южном участке вместе с розовым игроком, поэтому они оба зарабатывают по 2 ОП, указанных на активном жетоне храма для этого участка.

Налог


Игрок должен заплатить столько монет, сколько указывает его фишка налога, учитывая все скидки, которые могут для него применяться. **За каждую монету, которую игрок не может заплатить, он получает штраф:** в 1-м десятилетии за монету нужно отдать 1 ОП, во 2-м – 2 ОП, а в 3-м десятилетии – 3 ОП.



Примечание: перед оплатой игрок должен убедиться, что фишка налога занимает правильную позицию, пересчитав все значки , отображаемые на его планшете.

Доход



Игрок получает **весь** доход на конец десятилетия, отмеченный значком  на его планшете, который он достиг или превысил своими фишками знаний.

Мост

Переверните жетон моста, соответствующий только что закончившемуся десятилетию.

Храм




Уберите из игры только что посчитанный жетон храма [A]. Поместите часть храма, соответствующую завершающемуся десятилетию [B] вместе с расположенным на ней жетоном храма, в центр игрового поля поверх уже имеющихся частей храма. Жетон храма, оказавшийся сверху и обращенный на север, становится новым активным жетоном храма. В конце третьего десятилетия разместите верхнюю часть храма, хотя это действие имеет лишь символический характер, поскольку игра уже окончена.

Конец игры

После выполнения действий в 3-м десятилетии, игра заканчивается. Добавьте к ОП, полученным во время игры, ОП принесенные шкалами знаний и выполненными жетонами цели.

Знание



ОП за каждую клетку шкал знаний на планшете игрока, отмеченную значком , которую игрок достиг с помощью фишек знаний.

Цели



Все ОП на лицевых сторонах выполненных жетонов цели на планшетах игроков (выполненные жетоны цели нужно предварительно перевернуть лицевой стороной вверх).





Победителем станет игрок с наибольшим количеством ОП. В случае ничьей победителем станет игрок из числа тех, кто сделал больше всего подношений в Золотой храм. Если ничья по-прежнему сохраняется, игроки с равным результатом делят победу.

Жетоны участков



На жетонах участков основное действие показано в центре [А]. Вторичное действие – вверху и имеет цвет фона (желтый, синий, белый или зеленый) [Б]. Выполнить основное действие жетона можно всегда, независимо от цвета активного рабочего. Выполнить вторичное действие выбранного жетона игрок сможет только в том случае, если цвет активного рабочего совпадает с цветом фона вторичного действия этого жетона. Ниже описаны различные действия, классифицированные по категориям.

Ресурсы

	Игрок получает 2 блока мрамора из резерва.
	Игрок получает 1 слиток меди из резерва.
	Игрок получает либо 2 блока мрамора, либо 1 слиток меди из резерва.
	Игрок получает 1 слиток золота из резерва.



Игрок получает 1 ресурс по своему выбору из резерва.

Экономика



Выполните действие рынка, чтобы купить и/или продать **столько ресурсов, сколько захотите. В один и тот же ход игрок не может покупать и продавать ресурсы одного и того же типа, даже если он совершает более 1-го действия рынка.**

Покупка



Игрок берет на рынке первый доступный ресурс нужного типа, начиная снизу [А], и платит монеты, указанные в правом ряду (1 или 2) [Б]. Если на рынке больше не осталось ресурсов нужного игроку типа, он платит 2 монеты и забирает нужный ресурс из резерва.

Продажа



Игрок помещает один из своих ресурсов на первую свободную клетку на рынке, начиная сверху [А], и получает монеты, указанные в правом ряду (1 или 2) [Б]. Если при этом его ресурс закроет клетку с ОП, он немедленно получит указанные ОП (1 или 2) [В]. Если для этого ресурса нет свободных мест на рынке, игрок продает его за 1 монету и возвращает в резерв.

Игроки размещают полученные монеты и ресурсы в своих хранилищах **сразу** после каждой покупки или продажи, даже если они еще не завершили операции на рынке.



Выполняя действие рынка, в ходе которого игрок совершает хотя бы одну покупку или продажу, он берет фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле и помещает ее на своего слона. Если у игрока закончились фишки на рынке, он получает 1 ОП каждый раз, когда ему нужно получить фишку, а он не может. Если игрок ничего не покупает и не продает, он не сможет получить фишку подношений с рынка.

Важно: вместимость слона – 6 фишек подношений. Если игроку необходимо получить фишку на рынке, когда у его слона уже есть 6, оставьте ее на своем месте.

1

Игрок получает 1 монету из резерва.

2

Игрок получает 2 монеты из резерва.



Игрок получает 1 монету из резерва и совершает действие рынка. Это можно сделать в любом порядке.

Махаут и улучшения



Выполните действие любого жетона махаута на своем планшете, независимо от того, с каким цветом рабочего он связан.



Сделайте улучшение хранилища или цели на своем планшете.



Сделайте улучшение хранилища или махаута на своем планшете.



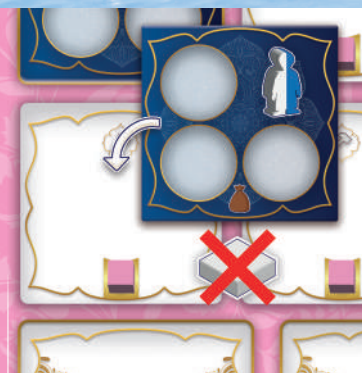
Сделайте любое из описанных выше улучшений.



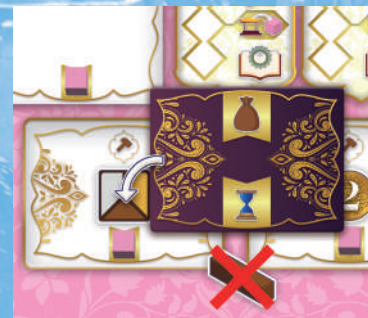
Улучшение хранилища

Улучшение цели

Улучшение махаута



Улучшение хранилища: игрок платит 1 блок мрамора, чтобы добавить одно доступное хранилище на свободную клетку хранилища на своем планшете. Эти улучшения позволяют ему увеличить емкость хранилища и получать мгновенные и/или постоянные бонусы.



Улучшение цели: игрок платит 1 слиток меди, чтобы добавить один из своих жетонов целей, перевернув его лицом вниз на свободную клетку цели на своем планшете. Это улучшение при выполнении требований жетонов позволит ему получить ОП в конце игры и мгновенные бонусы клетки, которую он использует: 1 ресурс по своему выбору из резерва или 2 монеты из резерва, или 2 ОП .



Улучшение махаута: игрок платит 1 слиток золота, чтобы добавить один из своих жетонов махаута на свободную клетку махаута на своем планшете. Это улучшение позволит игроку расширить доступные действия при активации слона и повысить его шансы следовать за другими игроками в их ход.

Если на вашем планшете не осталось свободных клеток для какого-либо типа улучшения, вы больше не сможете делать улучшения этого типа.

Каждый раз, выполняя улучшение на своем планшете, перемещайте свою фишку налога на одно деление вверх за каждый значок , который содержит это улучшение, и поместите фишку подношений из занятой вами клетки на своего слона.

Важно: вместимость слона – 6 фишек подношений. Если игроку необходимо получить фишку со своего планшета, когда у его слона уже есть 6 фишек, игрок помещает ее на свою клетку рынка на игровом поле.

Знание



Игрок перемещает фишку развития на одно деление вверх.



Игрок перемещает фишку ресурсов на одно деление вверх.



Игрок перемещает фишку денег на одно деление вверх.







Игрок перемещает свою фишку на одно деление вверх по шкале по своему выбору.

Шкалы знаний






Каждый шаг по шкале позволяет игроку получить бонус, отмеченный справа. На каждой шкале вы найдете 3 типа бонусов:






Конец десятилетия








	В конце каждого десятилетия в фазе налога игрок платит на 1 монету меньше, чем указывает фишка налога.
	В конце каждого десятилетия в фазе дохода игрок получает фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле и помещает ее на своего слона.
	В конце каждого десятилетия в фазе дохода игрок получает ресурс по своему выбору из резерва.
	В конце каждого десятилетия в фазе дохода игрок получает 1 монету из резерва и 1 ОП.

Конец игры




	В конце игры в фазе знания игрок зарабатывает 1 ОП за каждую фишку подношений, которая остается на его слоне.
	В конце игры в фазе знания игрок зарабатывает 1 ОП за каждый ресурс любого типа, который остается в его хранилищах.
	В конце игры в фазе знания игрок зарабатывает 1 ОП за каждую монету, которая остается в его хранилищах.

Немедленно






	Возьмите фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле и поместите ее на своего слона.
	Выполните любые улучшения на своем планшете.
	Возьмите жетон  со своего планшета, переверните его  и поместите рядом со своим планшетом. С этого момента игрок сможет снова переместить слона в свой ход обычным способом после завершения своих действий с активным рабочим и до того, как другие игроки смогут следовать за ним. Кроме того, один раз во время игры и только тогда, когда игрок перемещает своего слона, он может сбросить этот жетон и разместить своего слона на любом участке без оплаты монетами и штрафа махараджи.

	Выполните любые улучшения на своем планшете без оплаты соответствующего ресурса.
	Получите 1 блок мрамора из резерва.
	Получите 1 слиток меди из резерва.
	Получите 1 ресурс по своему выбору из резерва.
	Получите 2 ресурса по своему выбору из резерва.
	Получите 1 монету из резерва.
	Получите 2 монеты из резерва.

Если фишка игрока уже находится на последней клетке шкалы и ему нужно переместить свою фишку вверх, он сразу же получает бонус, указанный стрелкой.

	Поместите 1 фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле на своего слона.
	Получите 1 ресурс по своему выбору из резерва.
	Получите 1 монету из резерва.

Жетоны махаута

	Игрок делает подношение в храм на участке, где находится его слон . Подробное описание подношений см. в разделе «Золотой храм и подношения» на стр. 5. Игрок начинает игру с этим жетоном на своем планшете.
	Сделайте любое улучшение на своем планшете, не забыв заплатить соответствующим ресурсом.
	Получите 1 монету из резерва и 1 ОП.
	Выполните действие рынка.
	Получите 1 монету и 1 блок мрамора из резерва.



Получите 1 ресурс по своему выбору из резерва.



Переместите вверх по шкале знаний фишку по своему выбору.

Хранилища

Всякий раз, получая монеты и/или ресурсы, храните их в своих хранилищах. Когда нужно заплатить монеты или ресурсы, всегда используйте те, которые есть в ваших хранилищах.



В каждой клетке хранилища можно хранить только одну монету или один ресурс. Если у игрока недостаточно клеток для хранения монет и/или ресурсов, полученных во время игры, он может перераспределить монеты и/или ресурсы в своих хранилищах по своему усмотрению, прежде чем решить, что выбросить.

Стартовое хранилище на планшете игрока имеет 4 клетки, но не имеет бонусов в отличие от доступных хранилищ, которые игрок может приобрести во время игры, в которых имеется от 2-х до 3-х клеток, а также мгновенный, отмеченный значком **!**, или постоянный бонус.

Мгновенный бонус



Немедленно получите 1 монету и 1 ресурс по своему выбору из резерва.



Немедленно получите 2 блока мрамора из резерва.



Немедленно переместите свою фишку по одной шкале знаний на 2 деления вверх или переместите две разные фишки на 1 деление вверх каждую.

Постоянный бонус



При активации жетона участка игрок может использовать **белого** рабочего вместо рабочего указанного цвета (**желтый, синий или зеленый**) и наоборот.

Примечание: чтобы следовать за игроком, другие игроки учитывают только фактический цвет его рабочего.



При покупке на рынке заплатите на 1 монету меньше от общей стоимости покупки.



В конце каждого десятилетия **в фазу налога** заплатите на 1 монету меньше, чем указано фишкой налога.



При перемещении рабочих игрок может пропустить сектор активным рабочим, не оставляя при этом монету.



Перемещая слона, игрок не получает штраф, проходя мимо фишки махараджи.



Игрок получает бонусы жетонов моста текущего и будущих десятилетий (т.е. всех, которые расположены лицом вверх), выполнив требования этих жетонов.



Всякий раз, когда игроку нужно переместить свою фишку вверх по определенной шкале знаний, он может переместить другую фишку по своему выбору.



Один раз за ход и **только в свой ход** (а не при следовании за другим игроком), игрок может обменять 1 блок мрамора на 1 слиток меди (и наоборот) или 1 слиток меди на 1 слиток золота (и наоборот).



При улучшении игрок может заплатить ресурс, отличающийся от того, который требуется для действия (например, заплатите 1 блок мрамора, чтобы добавить на свой планшет жетон махаута, для чего обычно требуется 1 слиток золота).



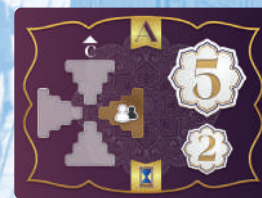
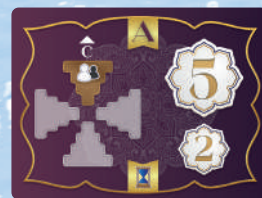
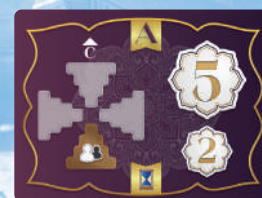
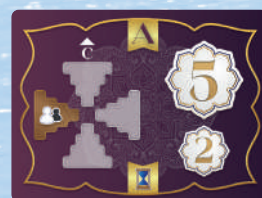
Перемещая слона, игрок может разместить его на любом участке, не тратя монет и не подвергаясь штрафу махараджи. Используя этот эффект, он переворачивает хранилище, которое становится четырехместным без бонусов точно так же, как его стартовое хранилище.

Цели

С самого начала у игрока есть 4 жетона цели, по одному каждого типа (А, Б, В и Г) на всю игру, и один из них уже размещен на его планшете. Цели, которые удалось выполнить, дадут ему ОП, если в конце игры **при подсчете ОП за цели** игроку удалось выполнить требования, которые они указывают.

Каждый игрок выполняет **только свои собственные цели** (даже те цели, которые предназначены для определения большинства, могут принести ОП за первую или вторую позицию только этому игроку). В случае ничьей он все равно получает ОП.

Тип А



Игрок получает 5 ОП, если у него больше фишек подношений, чем у других на указанном участке (Север, Восток, Юг или Запад). Он получает 2 ОП, если находится на 2-м месте по количеству фишек. Чтобы получить ОП, у него должна быть хотя бы одна фишка.

Примечание: все эти жетоны цели имеют метку направления на север, чтобы помочь определить местонахождение участка, на котором проводится подсчет ОП.

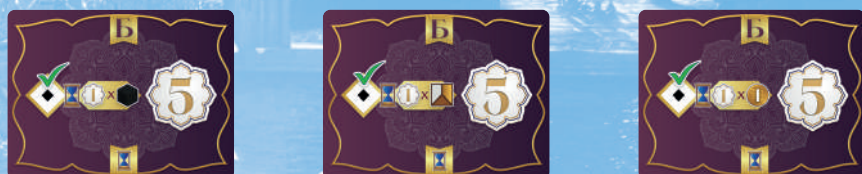


Игрок получает 5 ОП, если у него больше монет [А] или ресурсов [Б], чем у других. Он получает 2 ОП, если находится на 2-м месте по количеству монет или ресурсов. Чтобы получить ОП, у него должна быть хотя бы одна монета или ресурс.

Plan Б

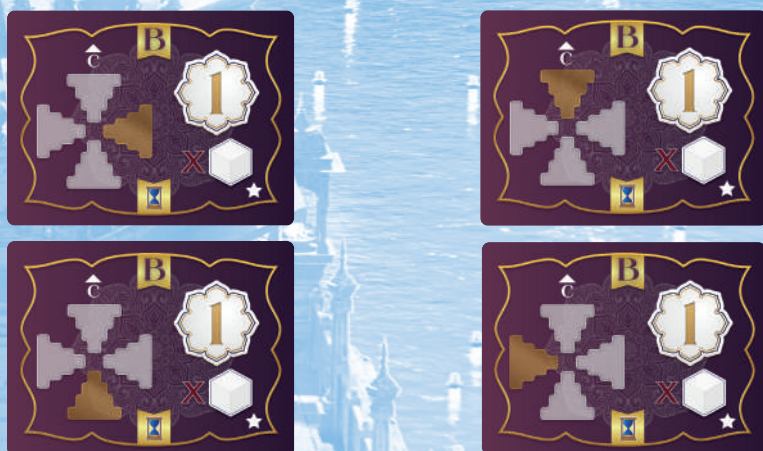


Игрок получает 6 ОП, если достиг или превысил 2 указанные клетки с помощью фишек знаний.



Игрок получает 5 ОП, если достиг указанной клетки с помощью фишки знаний. Это последние клетки каждой шкалы.

Plan В



Игрок получает 1 ОП за каждую фишку подношений, которую он разместил на указанном участке (Север, Юг, Запад и Восток).

Примечание: все эти жетоны цели содержат указатель на север, чтобы помочь определить местонахождение участка, на котором проводится подсчет ОП. Значок ★ используется только в одиночном режиме.



Игрок получает 1, 2, 3 или 5 ОП, разместив хотя бы одну фишку подношений на одном, двух, трех или четырех разных участках (Север, Юг, Запад и Восток).



Игрок получает 1, 2, 4 или 6 ОП, если разместил хотя бы одну фишку подношений на одном, двух, трех или четырех разных уровнях. Фишки могут быть распределены по нескольким жетонам подношений.

Plan Г



Игрок получает 6 ОП, разместив как минимум 6 фишек подношений на первом и втором уровнях. Фишки можно распределять по нескольким жетонам подношений.



Игрок получает 5 ОП, разместив минимум 4 фишки подношений на втором и третьем уровнях. Фишки можно распределять по нескольким жетонам подношений.



Игрок получает 1, 2, 3 или 5 ОП, разместив 1, 2, 3, 4 или более фишек подношений на первом уровне. Фишки можно распределять по нескольким жетонам подношений.



Игрок получает 2, 3, 4 или 6 ОП, разместив 1, 2, 3, 4 или более фишек подношений на втором уровне. Фишки можно распределять по нескольким жетонам подношений.



Игрок получает 3, 4, 5 или 7 ОП, если разместил 1, 2, 3, 4 или более фишек подношений на 3-м уровне. Фишки могут быть распределены по нескольким жетонам подношений.



Игрок получает 5 ОП, если разместил хотя бы одну фишку подношений на 4-м уровне любого жетона подношений.

Жетоны моста

В каждом десятилетии будет только один активный жетон моста, и каждый раз, когда игрок выполняет его требование в течение этого десятилетия, он получает соответствующий бонус. В конце десятилетия, **во время фазы моста**, переверните соответствующий завершающемуся десятилетию жетон моста. Следующий жетон десятилетия будет новым активным жетоном моста.



При перемещении рабочих, выбирая группу из 4 рабочих, игрок сразу же получает 1 ресурс по своему выбору из резерва.



При перемещении рабочих, выбирая группу из 4 рабочих, игрок сразу же получает 1 ОП.



Каждый раз, делая подношение в храм, игрок сразу же получает 1 монету из резерва.



Каждый раз, делая улучшение на своем планшете, игрок сразу же получает 1 ОП.



Каждый раз, делая улучшение на своем планшете, игрок сразу же получает 1 монету из резерва.



Каждый раз, выполняя действие рынка, игрок сразу же получает 1 ОП.

Одиночный режим

В одиночном режиме вы будете состязаться с самим махараджей с целью получить больше ОП, чем он. У махараджи будет свое хранилище и свои ресурсы, и он будет отвечать на каждый ваш ход. Принимаете ли вы вызов?



Подготовка

Подготовьте одиночный режим так же, как игру для двоих, а затем выполните следующие действия для махараджи:



1. Выберите любой планшет игрока, переверните и поместите его рядом со своим на стороне махараджи.
2. Заполните соответствующие клетки на планшете махараджи фишками подношений его цвета, поместите оставшуюся фишку на слона того же цвета. Затем поместите его слона на участок, который дает 4 ОП за большинство подношений в конце десятилетия.

Важно: фишки, которые получает махараджа, всегда переходят с его планшета на его слона. Как только он получает последнюю фишку в ряду, он немедленно получает соответствующий бонус для этого ряда (ОП и/или 1 слиток золота). Если у него не осталось фишек, он зарабатывает 1 ОП за каждую фишку, которую он должен получить.

3. Заполните личный запас махараджи указанными на нем ресурсами, затем переместите блок мрамора из личного запаса в его хранилище.

Важно: махараджа получает ресурсы только из своего личного запаса, которые идут в его хранилище, а когда он их использует, они возвращаются из его хранилища в его запас; то есть никакие ресурсы не покидают и не попадают на его планшет во время игры. Когда махараджа должен получить ресурс, которого нет среди его запасов, он вместо этого получает следующий доступный ресурс из своих запасов, идя всегда сверху вниз и слева направо. Если среди его запасов нет ресурсов, он получает 1 ОП за каждый ресурс, который не может получить.

4. Возьмите 3 фишки знаний, поместите одну в крайнюю левую клетку шкалы белого рабочего, а две других оставьте рядом с его планшетом. Вы будете использовать их для обозначения действий, которые он должен выполнить в свой ход.

- Вытяните жетон цели типа В и поместите его на клетку со значком  на планшете махараджи, если на жетоне есть значок . В противном случае уберите его из игры и вытяните следующий жетон. Это будет единственной целью махараджи на протяжении всей игры.
- Поместите одну из фишек махараджи рядом с его планшетом.

Ваш ход

На протяжении всей игры вы будете первым игроком, поэтому махараджа всегда заканчивает раунд. Играйте в свой ход как обычно.

Ход махараджи

Махараджа делает свой ход, выполняя следующие шаги по порядку:

1. Делает подношение

В начале каждого своего хода махараджа всегда пытается сделать подношение. Для этого он должен соответствовать обычным требованиям: иметь необходимые ресурсы в своем хранилище и хотя бы одну фишку подношений на своем слоне.

Он всегда старается сделать подношение на тот участок, который предоставляет наибольшее количество ОП за большинство подношений в конце десятилетия: 4, 3, 2 или 1 ОП. Если его слон не находится на участке, где он собирается сделать подношение, переместите его, всегда без уплаты монет и штрафов, на участок, где он может сделать подношение, и всегда выбирайте клетку на жетоне подношений, которая принесет ему немедленно наибольшее количество очков (в случае одинакового результата – ту, что слева).

В случае если он не может сделать подношение на каком-либо участке, он не перемещает своего слона и получает первую доступную фишку подношений со своего планшета (верхнюю слева), которую он помещает на своего слона.

2. Активирует 2 действия своего планшета

У махараджи на планшете есть 4 действия, каждое из которых связано с цветом рабочего. В каждый ход он выполняет 2 действия: **одно определяется цветом активного рабочего**, которого вы использовали в свой последний ход, а **другое определяется цветом рабочего рядом с фишкой махараджи на игровом поле**. Используйте его 2 фишки знаний, чтобы указать их. Он должен выполнить эти два действия по порядку сверху вниз и завершить одно перед выполнением другого. Возможно, что оба цвета совпадают, в этом случае одно и то же действие он выполняет дважды.

Действия махараджи в зависимости от цвета рабочего:

Желтый рабочий



Поместите первую доступную фишку подношений с планшета махараджи на его слона [А]. Переместите блок мрамора из запасов махараджи в его хранилище [Б]. Верните ресурс того же типа, как и только что полученный махараджей, с рынка в резерв [В]. Если на рынке не осталось ресурсов данного типа, в резерв ничего не возвращается.

Синий рабочий



Махараджа получает 2 ресурса из своих запасов, они отправляются в его хранилище:

- в 1-м десятилетии – 2 блока мрамора [А].
- во 2-м десятилетии – 1 блок мрамора и 1 слиток меди [Б].
- в 3-м десятилетии – 1 слиток меди и 1 слиток золота [В].

Белый рабочий



Махараджа продвигает свою фишку [А] на одно деление и получает бонус от клетки, на которой останавливается: ОП, 1 или 2 блока мрамора и/или 1 фишку подношений со своего планшета.

Если фишка достигнет одной из двух последних клеток, в дополнение к 1-му немедленному ОП, махараджа заработает ОП в конце игры (см. Конец игры). Если вам необходимо переместить фишку, а она уже находится на последней клетке, она вернется на предпоследнюю клетку. То есть как только фишка окажется в одном из двух последних мест, она как бы будет перемещаться между ними, и игрок будет получать 1 ОП каждый раз, когда должен будет ее продвинуть [Б].

Зеленый рабочий



Махараджа пытается сделать подношение на участке своей цели [А]. Если это невозможно, он пытается сделать это на участке, который предоставляет ему наибольшее количество ОП за большинство подношений в конце десятилетия (4, 3, 2 или 1 ОП в указанном порядке) [Б]. В случае если он не может сделать подношение на каком-либо участке, он получает первую доступную фишку подношений со своего планшета (верхнюю слева), которую он помещает на своего слона [В].

Конец раунда



Поскольку махараджа является последним игроком в каждом раунде, переместите фишку махараджи на игровом поле в конце его хода, и вы сможете следовать за цветом рабочего рядом с этой фишкой, как в игре для 2-х игроков. Махараджа не получает за это ОП.

Конец десятилетия

Завершение десятилетия осуществляется обычным способом. Махараджа получает ОП за большинство своих фишек подношений, но не платит налогов и, следовательно, не подвергается никаким штрафам.

Конец игры

Конец игры осуществляется обычным способом. Махараджа добавляет только ОП за свою цель, и, если его фишка достигла одной из двух последних клеток на шкале белого рабочего, он получает:

- 1 ОП за каждый ресурс любого типа, оставшийся в его хранилище, если его фишка находится на клетке помеченной значком ;
- 1 ОП за каждую не занятую ресурсами ячейку в своем хранилище, если его фишка находится на клетке помеченной значком .

Если вы хотите еще больше испытаний, махараджа начинает игру с двумя фишками подношений на своем слоне вместо одной и дважды получает ОП за свою цель в конце игры.



*Отсканируйте этот код, если вы хотите узнать, как играть в игру,
посмотрев наши видеоправила.*