

АМАРИТ САР

Золотой Храм

ПРАВИЛА ИГРЫ

В Амритсаре (город в северо-западной Индии) находится Золотой храм, называемый также Хармандир-Сахиб. Этот впечатляющий храм всемирно признанный как священное место сикхской общины и 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 750 кг чистого золота. Отсюда и произошло название «Золотой храм».

В Амритсаре игроки будут выступать в качестве различных персонажей того времени, которые на протяжении 3-х десятилетий помогали махарадже в реконструкции Золотого храма, снабжая его материалами, необходимыми для каждой части храма. Необходимо будет организовывать рабочих и выполнять 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, Воккала. Без вашей неоценимой помощи это было бы невозможно. Я бесконечно благодарен вам.

Лудонова хотел 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 Херас

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

© Лудонова С.Л., 2023. 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



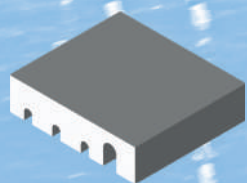
6 жетонов моста



4 жетона движения 28 жетонов махаута



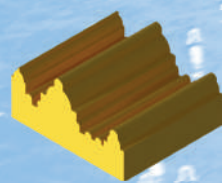
3 части храма



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

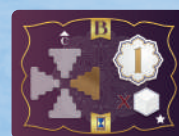
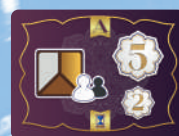


25 слитков меди

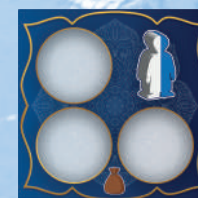


20 слитков золота

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



15 хранилищ



12 жетонов участков



12 фишек знаний



4 фишки налога

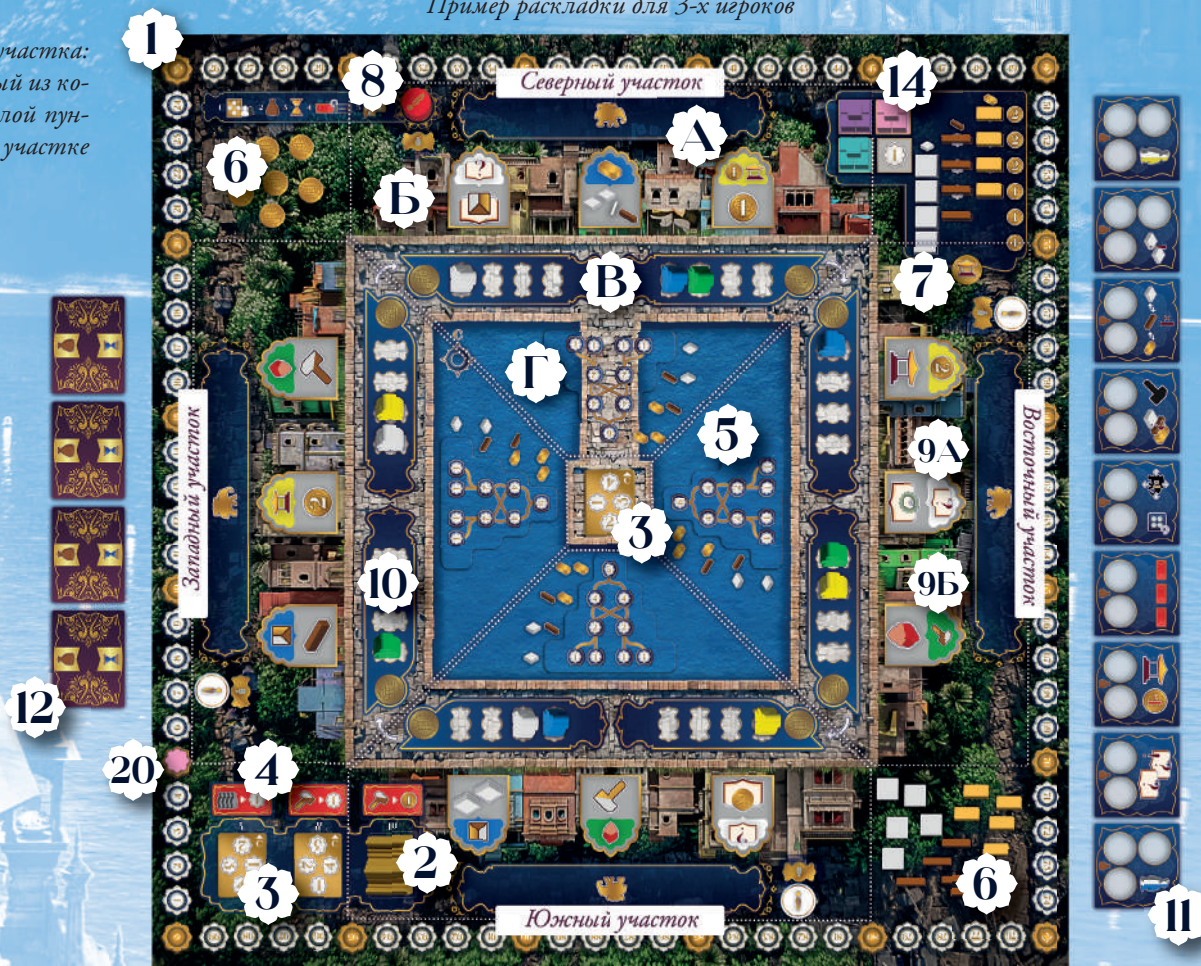


Подготовка к игре





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 случайные жетоны: один – в центре игрового поля (это будет активный жетон храма в 1-м десятилетии), другой – над нижней частью храма, и еще один – над средней частью храма. Все жетоны должны быть направлены на север, для этого используйте компас «Розы Ветров», напечатанный на игровом поле в качестве ориентира. Уберите оставшийся жетон 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.
7. Заполните рынок, поместив указанный ресурс 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 каждого участка 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. Уберите 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 с 3-мя участниками, 12 – при игре с 4-мя участниками, и поместите их рядом с игровым полем. Уберите 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 ее 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 цвет и берет следующие компоненты в соответствии с цветом:

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 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. Одну случайную цель каждого типа (А, Б, В и Г) и размещает их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом. Каждый игрок может смотреть свои цели в любое время, но держать их скрытыми от остальных игроков до конца игры. Уберите оставшиеся цели из игры.

Начальный игрок



23. Случайным образом выберите первого игрока, а затем дайте другую фишку 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 он завершает свой ход.

24. Первый игрок:

- а. Выбирает одну из четырех целей, помещает их лицевой стороной вниз 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 для каждого содержащего 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 с людьми. Часто связь между махаутом и слонем сохраняется на всю жизнь.

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



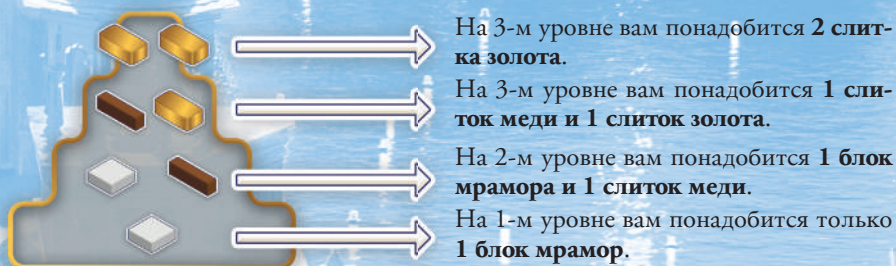
Ход игры

Игра в Амритсар длится 3 десятилетия. Каждое десятилетие отмечено как I, II и III на игровом поле. Каждое десятилетие состоит из 4-х раундов, и в каждом раунде каждый игрок делает ход, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В конце каждого десятилетия подсчитываются очки за активный жетон храма, выплачивается налог и зарабатывается доход. После завершения 3-го десятилетия подсчитывается итоговый счет, и игра заканчивается.

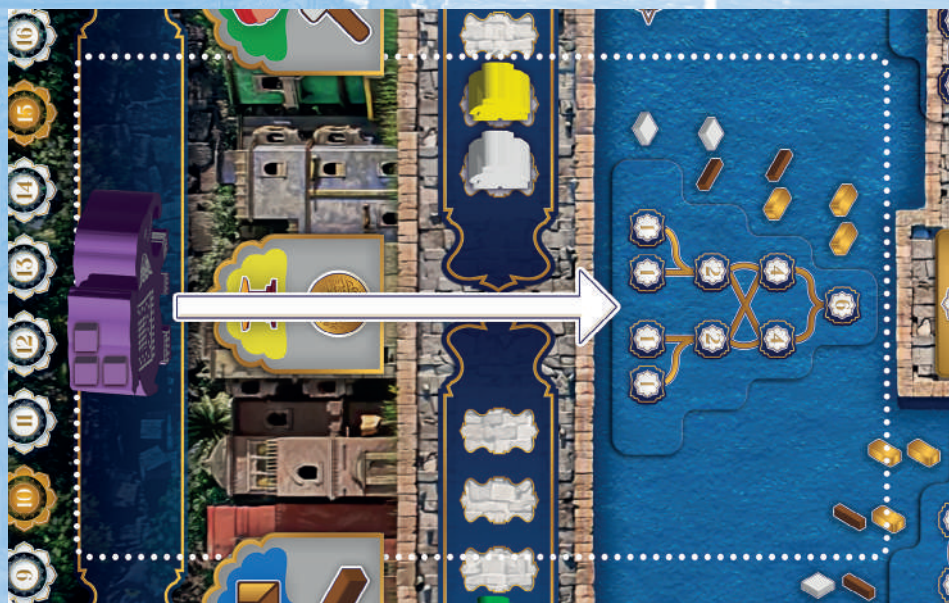
Золотой храм и подношения

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

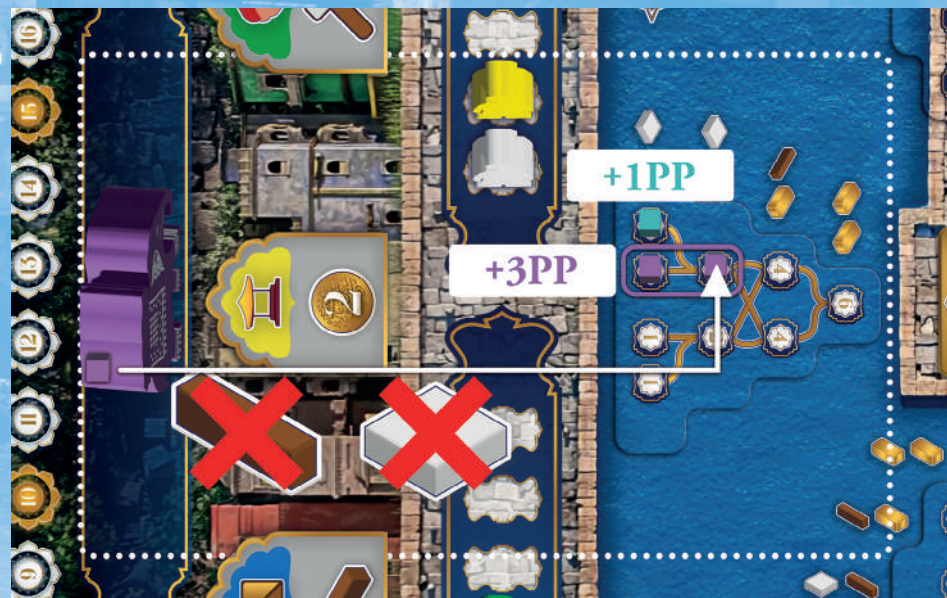
Каждый жетон подношений разделен на 4 уровня, и на каждом уровне требуется оплата определенных ресурсов, чтобы сделать **подношение**:



Делать подношения можно только с помощью действия вашего жетона махаута, который есть у каждого игрока с начала игры, и сделать подношение можно только на том участке, где находится ваш слон, поскольку он несет ваши фишки подношений.



Чтобы сделать подношение, выберите свободную клетку на жетоне, заплатите ресурсы, необходимые для соответствующего уровня, и поместите фишку с вашего 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, вы зарабатываете ОП, указанные на закрытой вами клетке, и каждый из владельцев фишек на двух клетках ниже, включая вас самих, получает по 1 ОП за каждую фишку там. Логично, что, если у вас нет фишек на слоне или необходимых ресурсов, либо на жетоне нет свободных мест, вы не сможете выполнить это действие.



На каждом активном жетоне храма указаны ОП, которые каждый участок: **Север**, **Юг**, **Запад** и **Восток**, приносит в конце каждого десятилетия за наличие большинства фишек подношений в каждом из них.



Мост

Мост дает доступ к храму и разделен на 3 секции (жетона), каждая из которых связана с определенным десятилетием. На каждом жетоне моста изображено требование [А] и бонус [Б]. Каждый раз, когда вы выполняете требование жетона, соответствующего игровому десятилетию, вы получаете его бонус.



Ход игры

Ход игрока состоит из следующих 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 из одного участка на другой по тропам. На каждом участке может быть любое количество слонов.

Это действие **не обязательно**, поэтому ваш слон всегда может оставаться на том участке, где он находится в данный момент.

Если вы хотите переместить слона, всегда делайте это **по часовой стрелке** на участок по вашему выбору. **Первый шаг ничего не стоит, но каждый последующий шаг будет стоить вам одну монету.** Кроме того, если при перемещении слона вы пройдете мимо фишки махараджи, вы получите штраф:

- В 1-м десятилетии вы теряете 1 ОП;
- Во 2-м десятилетии вы теряете 2 ОП;
- В 3-м десятилетии вы теряете 3 ОП.

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



Фиолетовый игрок перемещает своего слона на 2 шага из восточного участка на западный. 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 [В].

Помните, что слоны отвечают за транспортировку фишек подношений и, следовательно, вы сможете делать подношения только на том участке, где находится ваш 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.

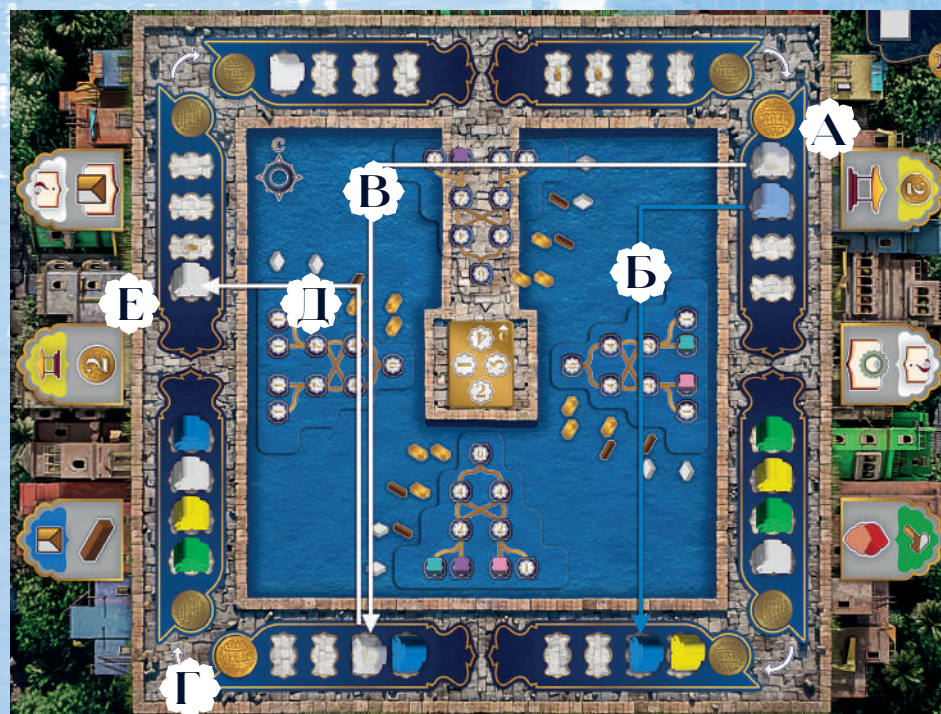
Это действие **обязательно**, и для его выполнения вы будете использовать механику посева классических игр манкала.

Выберите сектор, в которой есть хотя бы один рабочий, возьмите всех имеющихся там рабочих, а затем переместите **по часовой стрелке**, оставляя **по одному рабочему в каждом из следующих секторов**, пока не разместите их всех. Вы можете выбрать, какого рабочего (по цвету) оставить в каждом секторе. Если сектор уже заполнен, то есть в нем 4 рабочих, пропустите его. **Последний рабочий, которого вы разместите, будет активным** и позволит вам 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 вам помнить, каких рабочих вы используете на случай, если вы захотите отменить ход.

При желании, **вместо размещения последнего рабочего в соответствующем секторе, вы можете пропустить этот или несколько секторов, оставив 1 монету** в клетке каждого сектора, который вы пропускаете, так вы продвинетесь дальше.


Важно: если сектор, из которого вы забираете рабочих, и/или сектор назначения, где остановится активный рабочий, содержат одну или несколько монет, вы немедленно получаете их.



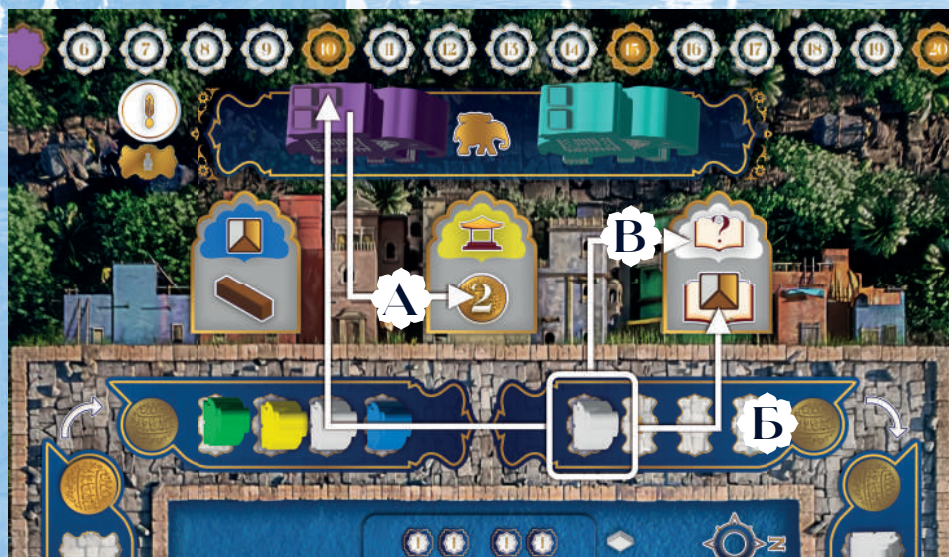
Переместив своего слона на западный участок, фиолетовый игрок хочет совершить там действия с белым рабочим. Для этого он выбирает группу из 2-х рабочих (синего и белого) из первого сектора восточного участка, где уже есть 1 монета, которую он сразу же получает [А]. Он берет 2-х рабочих, пропускает второй сектор этого участка, потому что он заполнен, и оставляет синего рабочего в первом секторе южного участка [В]. Ему необходимо 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 западного участка, потому что он заполнен [Д] и, таким образом, достигнет желаемого пункта назначения [Е].



Как только вы завершите движение, вы можете выбрать один из 3-х жетонов участка, в котором вы разместили активного рабочего, и выполнить его **основное действие** [А]. Помимо этого действия, на которое вы всегда будете иметь право, вы также можете:

- **Выполнить вторичное действие жетона**, который вы выбрали, 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 вам выполнить **основное действие любого жетона этого участка** (даже то, которое уже выполнил рабочий) **или действие одного из жетонов махаута**  на вашем планшете. Помните, что вы начинаете игру с жетоном махаута (подношение храму) на своем планшете.

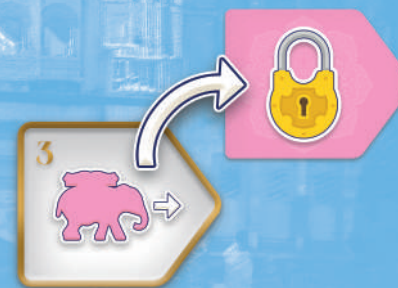
Важно: когда активный рабочий позволяет вам выполнить 2 действия на жетоне участка (основное и вторичное), вы можете выполнять их в любом порядке, всегда завершая одно перед выполнением другого. Если вы также можете активировать своего слона, вы можете сделать это только до или после выполнения всех 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 одна из этих двух вещей не является обязательной и иногда даже может быть невозможна. Вы всегда можете просто выполнить основное действие одним из 3-х жетонов района 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 напомним 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 планшета служит напоминанием), начинается новый раунд. 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.

- В 1-м десятилетии вы теряете 1 ОП за монету.
- Во 2-м десятилетии вы теряете 2 ОП за монету.
- В 3-м десятилетии вы теряете 3 ОП за монету.



Примечание: перед оплатой убедитесь, что ваша фишка налога занимает правильную позицию, пересчитав отображаемые на вашем планшете.

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

Посчитайте подношения каждого района **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 района.



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

Заплатите столько монет, сколько указывает ваша фишка налога, учитывая все скидки, которые могут для вас применяться. **За каждую монету, которую вы не можете заплатить, вы получаете штраф:**

Доход

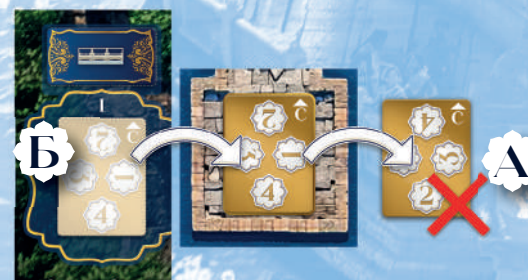


Получите **весь** доход на конец десятилетия, отмеченный на вашем планшете, который вы достигли или превысили вашими фишками знаний

Мост

Переверните жетон моста, соответствующий только что закончившемуся десятилетию.

Храм



Уберите из игры только что посчитанный жетон храма [A] и поместите часть храма, соответствующую завершающемуся десятилетию [B], в центр игрового поля, разместив ее поверх уже имеющихся частей храма и оставив жетон храма, который находится сверху и всегда обращен на север: он 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 заработанным во время игры ОП следующее:

Знание



Посчитайте все клетки, отмеченные значком X на вашем планшете, которые вы достигли с помощью фишек знаний. Эти клетки являются последними на каждой шкале.

Цели



Поместите открытыми цели, которые вы выполнили, на своем планшете и посчитайте ОП за них.

Игрок с наибольшим количеством ОП станет победителем. 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], а вторичное действие вверху, и они имеют определенный цвет фона (желтый, синий, белый или зеленый) [Б]. Вы всегда сможете выполнить основное действие жетона активным рабочим, независимо от его цвета. Выполнить вторичное действие выбранного вами жетона вы сможете только в том случае, если цвет активного рабочего соответствует цвету фона вторичного действия этого жетона. Ниже описаны различные действия, классифицированные по категориям:

Ресурсы



Вы получаете 2 блока мрамора из резерва.



Вы получаете 1 слиток меди из резерва.



Вы получаете либо 2 блока мрамора, либо 1 слиток меди из резерва.



Вы получаете 1 слиток золота из резерва.



Вы получаете 1 ресурс по вашему выбору из резерва.

Экономика



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

Покупка



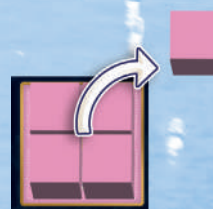
Выберите ресурс на рынке. Возьмите первый доступный, начиная снизу [А], и заплатите монеты, указанные в соответствующем ряду (1 или 2 монеты) [Б]. Если на рынке больше не осталось ресурсов данного типа, заплатите наибольшую цену (2 монеты) и заберите из резерва.

Продажа



Поместите один из своих ресурсов на первую свободную клетку на рынке, начиная сверху [А], и получите монеты, указанные в соответствующем ряду (1 или 2 монеты) [Б]. Если при этом вы закроете клетку с ОП, вы немедленно получите указанные ОП (1 или 2 ОП) [Б]. Если для этого ресурса нет свободных мест, продайте его по наименьшей цене (1 монета) и верните в резерв.

Вы должны завершить каждую покупку или продажу, прежде чем совершать другую, чтобы вы могли разместить полученные монеты и ресурсы в своих хранилищах.



Каждый раз, когда вы совершаете действие рынка, в ходе которого совершаете хотя бы одну покупку или продажу, возьмите фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле и поместите ее на своего слона. Если у вас закончились фишки на рынке, получайте 1 ОП каждый раз, когда вам нужно их получить, а вы не можете. Если вы ничего не покупаете и не продаете, вы не сможете получить фишку подношений с рынка.

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

1

Вы получаете 1 монету из резерва.

2

Вы получаете 2 монеты из резерва.



Вы получаете 1 монету из резерва и совершаете действие рынка. Вы можете сделать это в любом порядке.

Махаут и улучшения



Выполните действие одного из жетонов махаута на вашем 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.



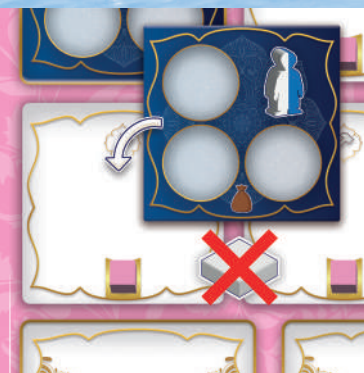
Сделайте любое из описанных выше улучшений.



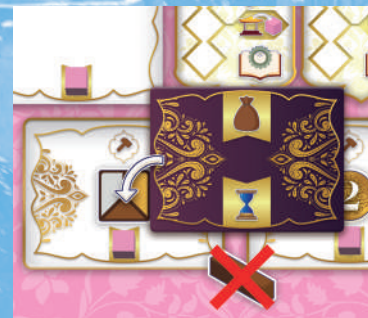
Улучшение хранилища

Улучшение цели

Улучшение махаута



Улучшение хранилища: заплатите 1 блок мрамора, чтобы добавить одно доступное хранилище на свободную клетку хранилища на вашем планшете. Эти улучшения позволят вам увеличить емкость хранилища и получить мгновенные и/или постоянные бонусы.




Улучшение цели: заплатите 1 слиток меди, чтобы добавить один из ваших жетонов целей лицом вниз на свободную клетку цели на вашем планшете. Эти улучшения позволят вам получить ОП в конце игры, если вы соответствуете их требованиям, а также получить мгновенные бонусы клетки, которую вы используете: 1 ресурс по вашему выбору из резерва / 2 монеты из резерва / 2 ОП



Улучшение махаута: заплатите 1 слиток золота, чтобы добавить один из ваших жетонов махаута на свободную клетку махаута на вашем планшете. Эти улучшения позволят вам расширить доступные действия при активации слона и повысить ваши 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 выполнять улучшения этого типа.

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

Важно: вместимость вашего слона — 6 фишек подношений. Если вам необходимо получить фишку со своего игрового поля, когда у вашего слона уже есть 6 фишек, поместите его на свою клетку рынка на игровом поле.

Знание



Переместите фишку развития на одно деление вверх.



Переместите фишку ресурсов на одно деление вверх.



Переместите фишку денег на одно деление вверх



Переместите свою фишку на одно деление вверх по выбранной вами шкале.

Шкалы знаний



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

Конец десятилетия



В конце каждого десятилетия **в фазе налога** вы платите на 1 монету меньше, чем указывает ваша фишка налога.



В конце каждого десятилетия **в фазе дохода** вы получаете фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле. Поместите ее на своего слона.



В конце каждого десятилетия **в фазе дохода** вы получаете ресурс по вашему выбору из резерва.



В конце каждого десятилетия **в фазе дохода** вы получаете 1 монету из резерва и 1 ОП.

Конец игры



В конце игры **в фазе знания**, вы зарабатываете 1 ОП за каждую фишку подношений, который остается на вашем слоне.



В конце игры **в фазе знания**, вы зарабатываете 1 ОП за каждый ресурс любого типа, который остается в ваших хранилищах.



В конце игры **в фазе знания** вы зарабатываете 1 ОП за каждую монету, которая остается в ваших хранилищах.

Немедленно





Возьмите фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле. Поместите ее на своего слона.



Выполните любые улучшения на вашем планшете.



Возьмите жетон  с вашего планшета, переверните его  и поместите рядом с вашим планшетом. С этого момента вы сможете снова переместить слона в свой ход обычным способом после завершения своих действий с активным рабочим и до того, как другие игроки смогут следовать за вами. Кроме того, один раз во время игры и только тогда, когда вы перемещаете своего слона, вы можете сбросить этот жетон и разместить своего слона на любом участке без оплаты 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 вашему выбору из резерва.



Получите 2 ресурса по вашему выбору из резерва.



Получите 1 монету из резерва.



Получите 2 монеты из резерва.

Если во время игры вы уже находитесь на последней клетке шкалы и вам нужно переместить свою фишку вверх, вы сразу же получаете бонус, указанный стрелкой:



Получите 1 фишку подношений со своей клетки рынка на игровом поле. Поместите ее на своего слона.



Получите 1 ресурс по вашему выбору из резерва.



Получите 1 монету из резерва.

Жетоны махаута



Сделайте подношение в храм на участке, где находится ваш слон. Подробное описание подношений см. в разделе «Золотой храм и подношения» на стр. 5. Помните, что вы начинаете игру с этим жетоном на своем планшете.



Сделайте любые улучшения на вашем планшете.



Получите 1 монету из резерва и 1 ОП.



Выполните действие рынка.



Получите 1 монету и 1 блок мрамора из резерва.



Получите 1 ресурс по вашему выбору из резерва.



Переместите вверх по шкале знаний свою фишку по вашему выбору.

Хранилища

Всякий раз, когда вы получаете монеты и/или ресурсы, храните их в своих хранилищах. Когда вам нужно заплатить деньги или ресурсы, всегда используйте те, которые есть в ваших хранилищах.



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

Стартовое хранилище на вашем игровом поле имеет 4 клетки, но не имеет бонусов в отличие от доступных хранилищ, которые вы можете приобрести во время игры, в которых имеется от 2-х до 3-х клеток, а также мгновенный бонус, отмеченный значком !, или постоянный.

Мгновенный бонус



Вы немедленно получаете 1 монету и 1 ресурс по вашему выбору из резерва.



Вы немедленно получаете 2 блока мрамора из резерва.



Немедленно переместите свою фишку на одной шкале знаний на 2 деления вверх или переместите две разных фишки на 1 деление вверх каждый.

Постоянный бонус



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

Примечание: чтобы следовать за вами, другие игроки учитывают только фактический цвет вашего 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 вашей фишкой налога.



При перемещении рабочих вы можете пропустить сектор с активным рабочим, не оставляя при этом монеты.



Перемещая слона, вы не получаете штраф, если проходите мимо фишки махараджи.



Вы получаете бонус жетона моста текущего и будущих десятилетий (т.е. всех, которые расположены лицом вверх), если вы соответствуете их требованиям.



Всякий раз, когда вам нужно переместить свою фишку вверх по определенной шкале знаний, вы можете переместить другую фишку по вашему выбору.



Один раз за ход и только в свой ход (а не при следовании за другим игроком), вы можете обменять 1 блок мрамор на 1 слиток меди (и наоборот) или 1 слиток меди на 1 слиток золота (и наоборот).



При улучшении вы можете 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).



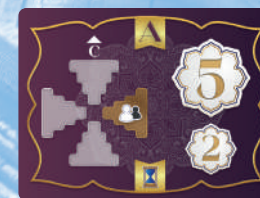
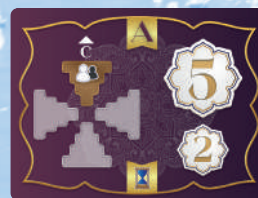
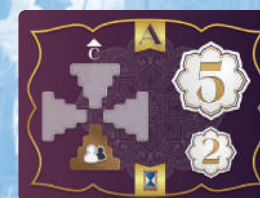
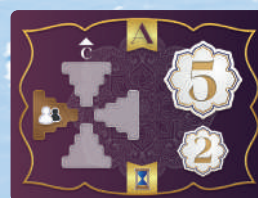
Перемещая слона, вы можете разместить его на любом участке, не платя денег и не подвергаясь штрафу махараджи. Как только вы используете этот эффект, переверните хранилище: оно становится четырехместным хранилищем без каких-либо бонусов точно так же, как ваше стартовое хранилище.

Цели

С самого начала у вас есть 4 жетона цели, по одному каждого типа (А, Б, В и Г) на всю игру, и один из них уже размещен на вашем планшете. Цели, которые вам удалось выполнить, дадут вам ОП, если в конце игры в фазе целей вам 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, вы все равно получаете ОП.

Тип А



Вы получаете 5 ОП, если у вас больше фишек подношений чем у других на указанном участке (северном, восточном, южном или западном). Вы зарабатываете 2 ОП, если находитесь на 2-м месте по количеству фишек. Чтобы получить ОП, у вас должна быть хотя бы одна фишка.

Примечание: все эти жетоны цели указывают на север, чтобы помочь вам определить местонахождение участка, на котором проводится подсчет ОП.



Вы получаете 5 ОП, если у вас больше монет [А] или ресурсов [Б], чем у других. Вы зарабатываете 2 ОП, если находитесь на 2-м месте по количеству монет или ресурсов. Чтобы получить ОП, у вас должна быть хотя бы одна монета или ресурс.

Цель Б

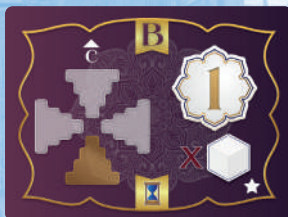
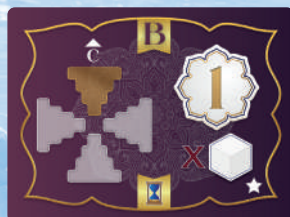
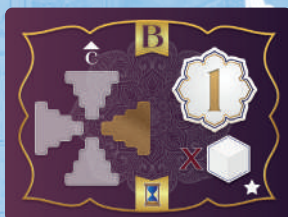


Вы получаете 6 ОП, если достигли или превысили 2 указанные клетки с помощью фишек знаний.



Вы получаете 5 ОП, если достигли указанной клетки с помощью фишки знаний. Это последние клетки каждой шкалы.

Цель В



Вы получаете 1 ОП за каждую фишку подношений, которую вы разместили на указанном участке (север, юг, запад и восток).

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



Вы получаете 1, 2, 3 или 5 ОП, разместив хотя бы одну фишку подношений на одном, двух, трех или четырех разных участках (северном, южном, западном и восточном).



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

Цель Г



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



Вы получаете 5 ОП, разместив как минимум 4 фишки подношений на втором и третьем уровнях. Фишки могут быть распределены по нескольким жетонам подношений.



Вы получаете 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.



Вы получаете 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.



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



Вы зарабатываете 5 ОП, если разместили хотя бы одну фишку подношений на 4-м уровне любого жетона подношений.

Жетоны моста

В каждом десятилетии будет только один активный жетон, и каждый раз, когда вы выполняете его требования в течение этого десятилетия, вы получаете соответствующий бонус. В конце десятилетия, во время фазы моста, переверните жетон моста, соответствующий завершающемуся десятилетию; следующий жетон десятилетия будет новым активным жетоном моста.



Если при перемещении рабочих вы выбираете группу из 4 человек, вы сразу же получаете 1 ресурс по вашему выбору из резерва.



Если при перемещении рабочих вы выберете группу из 4 человек, вы сразу же зарабатываете 1 ОП.



Каждый раз, когда вы делаете подношение в храм, вы сразу получаете 1 монету из резерва.



Каждый раз, когда вы делаете улучшение на своем планшете, вы сразу же получаете 1 ОП.



Каждый раз, когда вы делаете улучшение на своем планшете, вы сразу же получаете 1 монету из резерва.



Каждый раз, выполняя действие рынка, вы сразу зарабатываете 1 ОП.

Одиночный режим

В одиночном режиме вы столкнетесь 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 также, как и игру для двоих, затем выполните следующие действия для махараджи:



1. Выберите любой планшет игрока и поместите его рядом со своим на стороне махараджи.
2. Заполните соответствующие клетки на его планшете фишек подношений своего 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 мрамор из карьера в его хранилище.

Важно: махараджа получает ресурсы только из своего личного карьера, которые идут в его хранилище, а когда он их использует, они возвращаются из его хранилища в его запасы; 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 крайнее левое поле 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 на его планшете, если на нем есть значок . В противном случае уберите его из игры и вытяните следующую. Это будет единственной целью махараджи на протяжении всей игры.
- Поместите другой фишку махараджи рядом с его планшетом.

Ваш ход

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

Ход махараджи

Махараджа делает свой ход, выполняя следующие шаги по порядку:

1. Сделать 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 одна фишка 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 в таком порядке. 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 ничьей – 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. Активировать 2 действия с его 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:

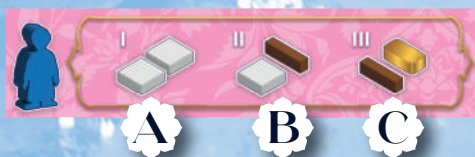
Желтый рабочий



Поместите первую доступную фишку подношений с планшета махараджи на его слона [А]. Далее он берет блок мрамора из своих запасов и помещает его в свое хранилище [В]. Наконец, он возвращает ресурс того же типа, что и только что полученный, 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 [В].
- В 3-м десятилетии 1 слиток меди и 1 слиток золота [С].

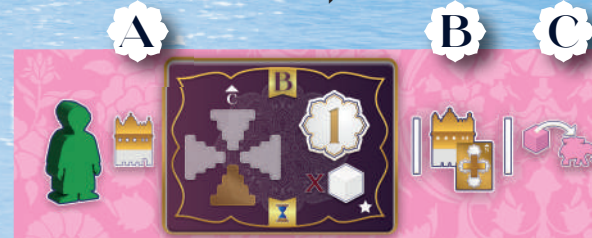
Белый рабочий



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

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 между ними, и игрок будет получать 1 ОП каждый раз, когда должен будет продвинуть фишку [В].

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 (верхний слева), который 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 играх 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 несет никаких штрафов.

Конец игры

Конец игры осуществляется обычным способом. Махараджа добавляет только ОП из своей цели, и если он достиг одной из двух последних клеток на шкале белого рабочего, он получает следующие очки:

- Если его фишка находится на клетке, он зарабатывает 1 ОП за каждый ресурс любого типа, оставшийся в его хранилище.
- Если его фишка находится на клетке, он зарабатывает 1 ОП за каждую незанятую ресурсами или монетами ячейку (значок пустой монетки) в своем хранилище.

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.