

THE PEOPLE'S REVOLT

2-5 players

Это продвинутый сценарий, в котором победа и господство в регионе обходятся дорого!

Боги, возможно, и победили фараона и высший класс, но с народа Египта хватит! Они взбунтуются и уничтожат воинов победоносного Бога... ясно давая понять свое послание: ведите свои благочестивые битвы, но держитесь подальше от нашей повседневной жизни!



Пирамида



Обелиск



Храм



Жетон анха



Воин



Бог

Игрок 1

Игрок 2

Игрок 3

Игрок 4

Игрок 5

1 2 3 4 5 6 7 8

Жетон очередности конфликта



Караван верблюдов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА ПОДГОТОВКИ

Поместите 1 жетон верующих на каждое указанное событие «Караван верблюдов». Теперь это события "Консолидация".



С Людей Хватит!

Всякий раз, когда игрок доминирует или выигрывает сражение в регионе, люди восстают и убивают всех фигурки этого игрока в регионе в конце Разыгрывания сражения. С другой стороны, фигуры игроков, проигравших сражение (менее разрушительные боги), не погибают во время Разыгрывания сражения.



Консолидация власти

Во время событий «Консолидация» вместо обычного события «Караван верблюдов» игрок, вызвавший это событие, делает следующее:

- 1. Получите верующего на шкале событий.
- 2. Выберите 2 региона, разделенных верблюдами. Они будут объединены в единый регион. Удалите ВСЕХ верблюдов, стоящих между этими двумя регионами.
- 3. Уберите из игры жетон очередности конфликта с наибольшим номером на поле. Если во вновь объединенном регионе все еще есть 2 жетона очередности конфликта, выберите 1 из них, чтобы заменить на тот, который был только что удален из игры. Это изменит порядок разыгрывания регионов во время конфликта

РАЗЪЯСНЕНИЯ ПРАВИЛ

Карты сражений

- **Засуха:** победитель сражения получает Поклонение до того, как его фигурки будут убиты. Это означает, что если победитель разыграл Засуху, он получит бонус Поклонения за свои фигурки в клетках Пустыни до того, как их убьют.
- **Чудо:** фигурки, убитые при победе в сражении, засчитываются за Чудо.
- **Потоп:** Потоп защищает фигурки в Плодородных клетках от гибели при победе в сражении.

Стражи

- **Сатис:** Когда вы выиграете сражение с Сатис, вы можете переместить ее в другой регион и предотвратить ее гибель.

Боги

- **Ра:** Победитель в сражении получает Поклонение до того, как его фигуры будут убиты. Это означает, что РА получает бонус Поклонения для Сияющих фигурок до того, как они будут убиты.
- **Исида:** Защищенные фигурки не могут быть убиты при победе в сражении, если Исида этого не позволит.
- **Сет:** Если игрок Сет выигрывает сражение, фигуры противника, соседствующие с Сетом, уничтожаются, поскольку они считаются принадлежащими Сету (они запускают эффекты, как если бы они принадлежали Сету). если игрок Сета проигрывает, эти фигуры не убиваются.

