

# ТАУАНТИНСУЙУ

ИМПЕРИЯ ИНКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

# КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Великий Сапа Инка Пачакути завещал потомкам поклоняться Инти, богу солнца, и во имя его захватить все земли, по которым бродят ламы. Игроки будут соревноваться друг с другом за право стать преемником Пачакути и за любовь народа. Эту любовь им будет приносить поклонение богам, создание прекрасных гобеленов, завоевания в Чинчайсуу, Антисуйу, Кольясуйу и Кунтисуйу — четырёх регионах новой империи — и многое другое.

В игре нет проторённого пути к славе, но какую бы дорогу вы ни выбрали, вас ждёт путешествие от центрального храма Кориканча к мастерским на склоне холма и деревне внизу. По традиции инков склоны под великим храмом Кориканча обращены в террасы. Благодаря этому на ровной поверхности выращивают кукурузу и картофель, а также добывают камень и золото. Здесь же располагаются мастерские ткачей и строителей. К сожалению, спуститься от храма на террасы не так-то просто, поэтому все, кому приходится работать на склонах, щедро одаривают строителей ступеней, облегчающих спуск.

К Тауантинсуу тянется много троп, но нет единственной, что ведёт к званию преемника великого Пачакути. Помогайте присоединять к империи новые земли, тките гобелены, которыми будут любоваться веками, завоёвывайте славу, возводя статуи Инти и вытёсывая ступени для ваших работников, и станьте следующим Сапа Инкой.

## СОСТАВ ИГРЫ

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ



19 производственных зданий  
(помечены символом производства 🏭)



### ЖЕТОНЫ

Здания

20 постоянных зданий

(помечены символом постоянного свойства 🏠)



35 узоров



В том числе 4 начальных узора (SW01—04)



Статуи

12 маленьких



6 больших



4 множителя для ресурсов



Жетон церемонии



Жетон храма Кориқанча

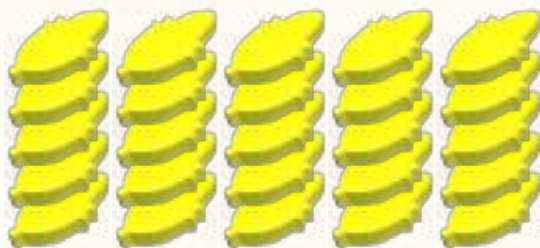


### РЕСУРСЫ

25 фишек камня



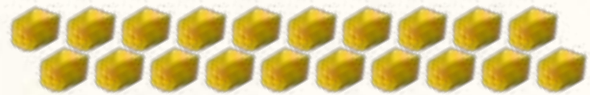
25 фишек кукурузы



30 фишек картофеля



20 фишек золота



**Примечание:** количество ресурсов (золото, камень, картофель и кукуруза) не ограничено. При необходимости используйте множители или подходящую замену. Все прочие компоненты (рабочие, фишки ступеней, фишки завоеваний) ограничены количеством, входящим в состав игры.

### РАБОЧИЕ

45 рабочих, по 9 каждого цвета: ●●●●●●●●●●

Архитекторы



Посыльные



Ремесленники



Жрецы



Воины



## КАРТЫ

42 карты божеств



30 карт армии



## МЕШОЧЕК

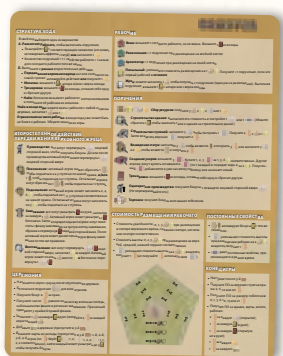
### КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

(см. с. 22)

### КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Памятка

По 1 на игрока



Верховный жрец

По 1 каждого цвета



Фишка очков

По 1 каждого цвета



Фишки ступеней

По 5 каждого цвета



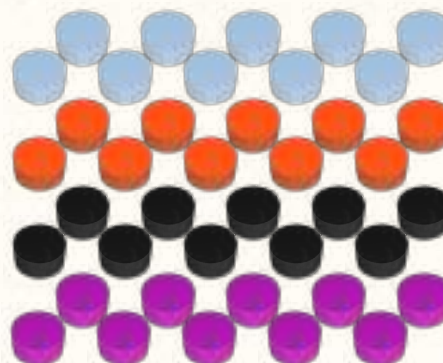
Фишка храма

По 1 каждого цвета



Фишки завоеваний

По 10 каждого цвета



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

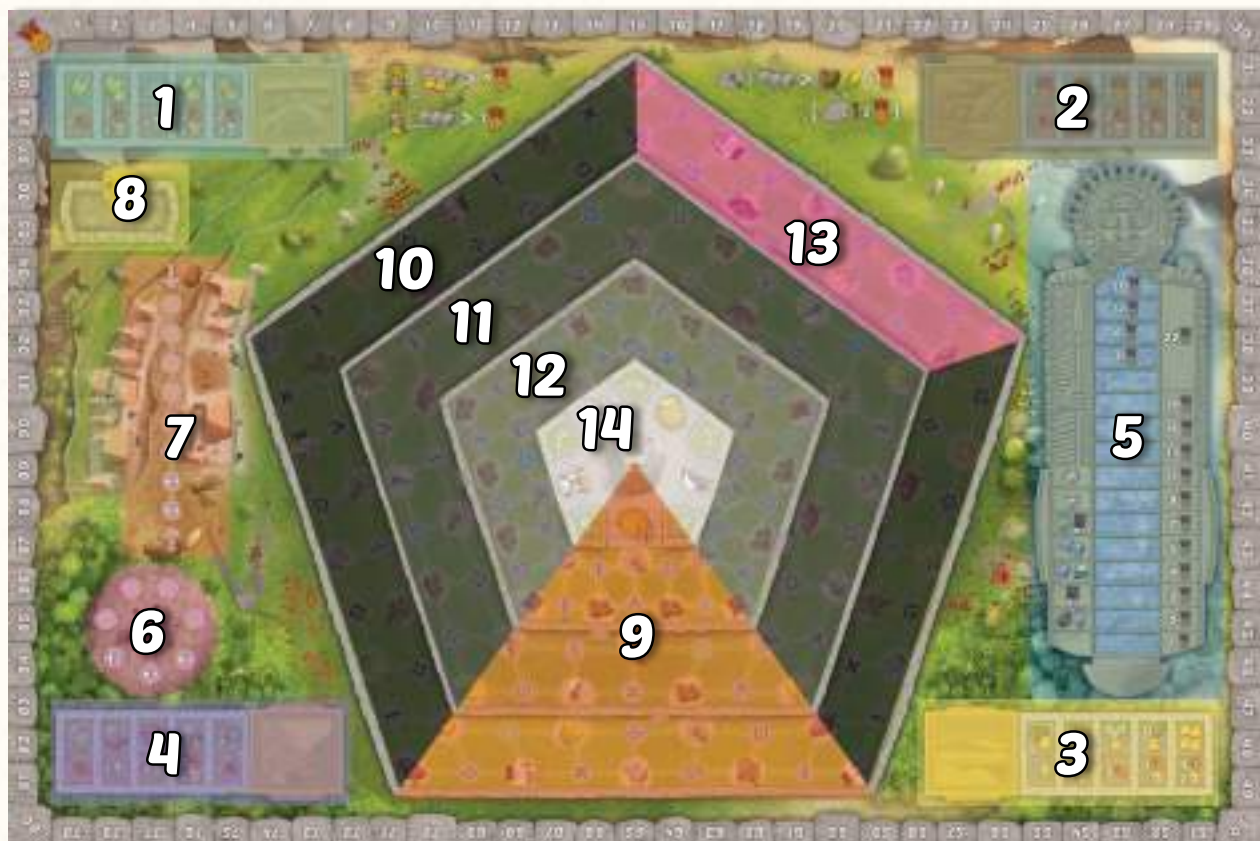
**Внимание!** Мы тщательно проверяем каждый экземпляр игры. Тем не менее, никто не застрахован от ошибок. Поэтому во время подготовки к игре убедитесь в том, что все компоненты в наличии. Если вы обнаружили повреждение или отсутствие компонентов, пожалуйста, свяжитесь с нами: [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- 1 Регион завоевания Чинчайсуй
- 2 Регион завоевания Антисуй
- 3 Регион завоевания Кольясуй
- 4 Регион завоевания Кунтисуй
- 5 Храм
- 6 Кочевники
- 7 Деревня
- 8 Военные потери

Структура центральной части игрового поля (холм):

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 9 Сектор           | 12 Верхняя терраса |
| 10 Нижняя терраса  | 13 Сегмент         |
| 11 Средняя терраса | 14 Храм Кориканча  |



1. Разложите игровое поле в центре стола. Поместите рядом с ним все фишки ресурсов — это общий запас.
2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт все фишки ступеней этого цвета. Игроки кладут фишки очков на деление 10 шкалы очков, а фишки храма — на самую нижнюю ступень шкалы храма.



Самая нижняя ступень шкалы храма

3. Поверните жетон храма Кориканча случайным образом и поместите его на вершину холма. (Пропустите этот этап в первой партии и используйте изображение храма Кориканча на игровом поле.)



Жетон храма Кориканча

4. Если играют **двое**, верните в коробку 1 рабочего каждого цвета.
5. Если играют **трое**, верните в коробку 2 рабочих каждого цвета.
6. Поместите 2 рабочих каждого цвета в мешочек. Каждый игрок вытягивает из него 2 рабочих. Если игрок вытянул 2 рабочих одного цвета, он вытягивает ещё 1 рабочего (который точно будет другого цвета), а затем возвращает одного из повторяющихся рабочих в мешочек.
7. Добавьте всех оставшихся рабочих в мешочек. Случайным образом вытягивайте из него рабочих и размещайте их на клетках деревни на игровом поле, образуя цепочку рабочих между символами картофеля и кукурузы. На поле указано, сколько ра-

бочих нужно поместить в деревню в зависимости от количества игроков.



Деревня

8. Поместите необходимое количество рабочих (в зависимости от числа игроков, как указано на игровом поле) на клетки кочевников. Эти рабочие не образуют цепочку.



Кочевники

9. Если играют **двое**, поместите по 1 случайному рабочему из мешочка на каждую клетку с символом на верхней террасе (области по соседству с храмом Кориканча). (Другие клетки с этим символом блокируются после первой церемонии, см. с. 17.)



Начальное размещение рабочих в игре на двоих

10. Разделите здания по типу: производственные и постоянные . Перемешайте стопки производственных и постоянных зданий по отдельности и положите их лицевой стороной вниз. Затем откройте по 2 зда-

ния каждого типа и положите их рядом со своими стопками. Это **строительный рынок**.



Пример строительного рынка

11. Перемешайте колоду карт армии и поместите её лицевой стороной вниз рядом со строительным рынком. Оставьте место для стопки сброса.
12. Разделите статуи по символам божеств и поместите их рядом со строительным рынком.
13. Переверните жетоны узоров лицевой стороной вверх. Найдите и отложите в сторону 4 начальных жетона **1**. В игре на **троих** уберите в коробку жетоны с символом **2**. В игре на **двоих** также уберите жетоны с символом **3**. Перемешайте стопку оставшихся жетонов лицевой стороной вниз **4** и откройте верхний.



Примеры жетонов узоров

14. Последний, кто собирал урожай овощей, становится первым игроком. Либо выберите первого игрока любым желаемым способом.
15. Разложите на столе 4 начальных жетона узоров лицевой стороной вверх. В порядке хода (начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке от него) каждый игрок выбирает 1 жетон. Оставшиеся начальные жетоны (если есть) убираются из игры.

16. Каждый игрок берёт 2 камня из общего запаса.

17. Перемешайте колоду карт божеств, положите её лицевой стороной вниз и раздайте игрокам по 8 карт. Каждый выбирает 3 карты из полученных и берёт их в руку, а остальные 5 разыгрывает. Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок получает бонусы 5 своих разыгранных карт. (Игрок **может** использовать бонусы, полученные благодаря одной карте, для оплаты бонусов другой карты.)

**Пример 1.** Вы выбрали карты божеств, показанные слева **1**, для получения бонусов, а карты, показанные справа, — для добавления в руку **2**. Вы получаете 5 фишек картофеля, 1 камня и 1 кукурузы, 1 карту армии и 5 победных очков **3**. Вы также можете построить здание **4**, расплатившись только что полученными камнем и кукурузой.



Строительный рынок пополняется только **в конце** этого этапа. Когда все игроки получили бонусы разыгранных карт божеств, замешайте все эти карты обратно в колоду. Оставьте место рядом с колодой божеств для **алтаря** — это 3, 4, 5 открытых карт при игре с 2, 3, 4 участниками соответственно. Алтарь появится в игре позже.

18. Положите жетон церемонии рядом с игровым полем. Пока что он вам не понадобится.



Жетон церемонии

# ВАШ ХОД В ИГРЕ

## ОБЩИЕ ТЕРМИНЫ

ПО — победные очки 🏰.

Ресурсы — это картофель 🥔, кукуруза 🌽, камень 🪨, золото 🍊. Золото — это ресурс-джокер, который можно тратить в качестве любого другого ресурса.

Еда — это картофель 🥔 и кукуруза 🌽.

**Особое правило первого хода.** Перед тем как сделать первый ход в игре, поместите вашего верховного жреца на любую клетку на жетоне храма Кориканча (даже если она уже занята одним или несколькими верховными жрецами других игроков). Это размещение нужно только для определения начальной позиции верховного жреца и не считается второстепенным действием передвижения верховного жреца, описанным ниже в правилах.

В свой ход вы должны выбрать один из двух вариантов:

- 1. Разместить рабочего:** сбросьте 1 карту божества или 1 золото, чтобы поместить рабочего из вашего запаса на игровое поле.
- 2. Выполнить 2 разных второстепенных действия в любом порядке:**
  - передвижение верховного жреца;
  - молитва;
  - тренировка;
  - наём.

Также в качестве «**бесплатного**» действия вы можете в любой момент хода сбросить сколько угодно карт армии из руки, чтобы получить указанные на них бонусы. В течение хода вы можете выполнить это действие неограниченное число раз.

В конце хода вы можете нанять дополнительного рабочего, но у вас не может остаться больше 2 рабочих в запасе. (См. подробнее в разделе «Наём в конце хода» на с. 16.)

Если вы заканчиваете ход и в деревне нет рабочих, начинают действовать особые правила церемонии, которые объясняются в соответствующем разделе на с. 17.

В конце хода вы пополняете строительный рынок, если построили какие-либо здания. Как и при подготовке к игре, перед ходом следующего участника на строительном рынке должно быть 4 доступных здания (по 2 каждого типа).





# РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧЕГО

В качестве действия вы можете поместить рабочего из вашего запаса на пустую клетку поля. Для этого нужно потратить 1 золото **или** 1 карту божества, символ которой совпадает с символом клетки. Кроме того, вы должны оплатить едой удалённость и высоту клетки.







## СТОИМОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ

У наиболее часто выполняемого действия — размещения рабочего — две стоимости: за удалённость и высоту. Чтобы вычислить общую стоимость размещения, определите по отдельности стоимость удалённости и высоты (см. ниже). Вы должны потратить суммарное количество еды **до** того, как ваш рабочий начнёт выполнять поручения.

**Стоимость удалённости** зависит от расстояния между сектором с вашим верховным жрецом и клеткой. Сектор — это одна пятая холма; каждая сторона холма — один сектор. Размещение рабочего в секторе верховного жреца стоит 0 еды, размещение в смежном секторе стоит 1 еду, а в несмежном секторе — 3 еды.

**Стоимость высоты** составляет: 0 еды для клетки на верхней террасе, 2 еды на средней террасе и 5 еды на нижней террасе. Эта стоимость отражает усилия, необходимые для переноса инструментов, и выгоду положения храма Кориканча на вершине холма относительно находящихся ниже ферм и мастерских. Стоимость высоты уменьшается на 2 еды за каждую фишку ступеней над клеткой в том же секторе. Владелец фишки ступеней получает 1 ПО (за каждую фишку ступеней) каждый раз, когда соперник размещает рабочего, используя эти ступени. Использование ступеней обязательно: вы не можете отказаться от скидки в 2 еды, чтобы владелец ступеней не получил ПО.

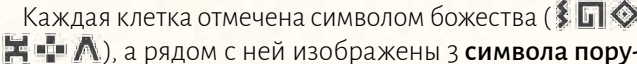
**Пример 2.** Фиолетовый игрок размещает рабочего, как показано на рисунке ниже **1**. Стоимость размещения составляет:

- 1  /  за удалённость (фиолетовый жрец в смежном секторе);
- 3  /  за высоту (изначальная стоимость высоты 5  /  уменьшается на 2 из-за чёрной фишки ступеней **2**).

Чёрный игрок получает 1 ПО, так как Фиолетовый игрок использовал его ступени.



## ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЙ

Каждая клетка отмечена символом божества () , а рядом с ней изображены 3 **символа поручений**. Вы можете выполнить поручения, обозначенные этими символами.

Сначала определите количество доступных вам поручений:

- вы автоматически получаете 1 поручение за размещение рабочего;
- особые свойства рабочих определённых цветов могут принести дополнительные поручения;
- каждый соседний рабочий такого же цвета даёт ещё 1 поручение.


Два рабочих считаются соседними, если они занимают одну террасу **и** связаны общей дорогой, проходящей ровно через 1 символ поручения. (См. примеры 3 и 4.)

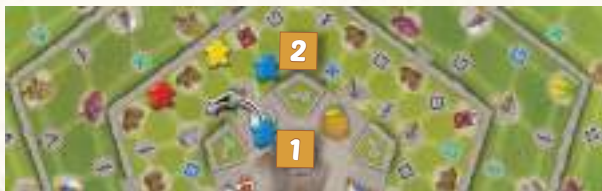
Обычно вы выполняете 1 или 2 поручения, реже — 3 или 4, совсем редко — 5 и более.





Далее одно за другим «потратьте» поручения, активируя соседние символы. Вы должны распределить поручения как можно равномернее между 3 символами.

- Если у вас 1 поручение, вы можете выбрать любой символ из 3.
- Если у вас 2 поручения, вы можете выбрать любые 2 разных символа из 3.
- Если у вас 3 поручения, вы должны выбрать все 3 символа.
- Если у вас более 3 поручений, разделите их на группы по 3 и выполните каждую группу поручений по правилам, описанным выше.

Если дальнейшее выполнение описанных выше правил невозможно, вы должны остановиться и отказаться от любых оставшихся поручений.

**Пример 3.** Синий рабочий (архитектор), размещённый на клетке  **1**, может выполнить 2 поручения: 1 за своё размещение и ещё 1 за соседство с другим архитектором **2**.






**Пример 4.** На этот раз синий рабочий (архитектор), размещённый на клетке  **1**, может выполнить 5 поручений: 1 за своё размещение и ещё 4 за соседство с 4 другими архитекторами (это отличная возможность!). Первые 3 поручения должны быть разными: построить здание  **2**, получить картофель  **3**, получить камень  **4**. После их выполнения размещённый рабочий сможет выполнить ещё 2 (различных) поручения из тех же трёх, использовав все 5 доступных поручений.



## КАРТЫ БОЖЕСТВ

Если у вас есть хотя бы одна статуя с тем же символом божества (     ), что и на карте божества, которую вы разыгрываете при размещении рабочего, вы можете получить бонусы этой карты. Их можно получить до или после выполнения поручений, и вы можете решить получить лишь некоторые из них (или не получать их вовсе). Получение бонусов не является обязательным.

**В конце вашего хода** добавьте свою разыгранную карту божества к картам алтаря. Если добавляемая карта должна стать 4-й, 5-й, 6-й в игре с 2, 3, 4 участниками соответственно, замешайте все карты с алтаря обратно в колоду божеств. **Затем** положите свою разыгранную карту на алтарь.

**Пример 5.** Игра вдвоём. Для размещения рабочего на клетке  игрок использовал карту божества  **1**. В конце его хода на алтаре лежат 3 карты божеств, а значит, он замешивает их в колоду божеств **2** и только после этого кладёт на алтарь свою разыгранную карту божества  **3**.



Помимо оплаты размещения рабочего (и возможности получить бонусы с карты), карты божеств обладают следующими преимуществами/эффектами:

- Перед строительством здания вы можете вернуть карту божества под колоду, чтобы заменить 1 или 2 жетона на строительном рынке.
- Во время церемонии вы должны заплатить 1 картофель за каждую карту божества у вас в руке.
- Также во время церемонии вы можете разыграть не более 3 карт божеств, чтобы получить указанные на них бонусы.
- При финальном подсчёте очков каждая оставшаяся у вас в руке карта божества приносит 1 ПО.

**Примечание:** потратив золото вместо карты божества, вы можете поместить рабочего на любой символ божества. Но при этом, даже если у вас есть соответствующая статуя, вы не получаете никакие бонусы за этот символ.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА РАБОЧИХ

У рабочего каждого цвета есть особое свойство, применяемое при его размещении.



### Архитектор

Выполните 1 дополнительное поручение при размещении на синей клетке.



### Ремесленник

Выполните 1 дополнительное поручение при размещении на зелёной клетке.



### Воин

Возьмите в руку 1 карту армии из колоды. Затем можете бесплатно убрать **1 соседнего рабочего**, не являющегося воином, в свой запас.



### Посыльный

Заплатите на 1 еду меньше за удалённость или высоту. Эффект ступеней по-прежнему применяется. Кроме того, если это первый рабочий, помещённый в текущий сегмент, выполните 1 дополнительное поручение. (Напоминание: сегмент — это пересечение террасы и сектора.) В партиях на **двоих** учитывайте рабочих, размещённых при подготовке к игре.



### Жрец

Вы можете заплатить 1 картофель, чтобы выполнить 1 дополнительное поручение (1 раз за размещение). **После** выполнения поручений вы должны взять 1 карту божества с алтаря или из колоды.

## ОПИСАНИЕ ПОРУЧЕНИЙ

### Сбор ресурсов (картофель, кукуруза, камень, золото)

Получите столько ресурсов, сколько указано их символами: 3 картофеля 🥔, 2 кукурузы 🌽, 2 камня 🪨 или 1 золото 🏆.



### Строительство ступеней (добавление фишки ступеней)

Стоимость строительства ступеней — 3 камня. Построив ступени (выложив фишку ступеней), вы немедленно получаете 4 ПО, 1 кукурузу и 2 картофеля. Фишки ступеней кладутся на особые клетки на игровом поле, и вы можете построить ступени на любой подходящей пустой клетке, независимо от сектора размещённого рабочего.



Примеры клеток для фишек ступеней на игровом поле

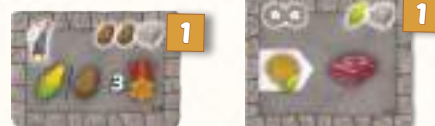
В каждом секторе есть клетки под нижние ступени (ближайшие к подножию холма) и верхние ступени (ближайшие к вершине холма). Вы можете построить нижние ступени, только если в этом секторе уже построены верхние ступени. Когда вы строите нижние ступени, владелец верхних ступеней немедленно получает 2 ПО. Им можете быть и вы.

Когда **соперник** использует ваши ступени при размещении рабочего, чтобы уменьшить стоимость высоты, вы получаете 1 ПО. Когда вы сами используете свои ступени, стоимость высоты также снижается, однако вы не получаете за это ПО.





### Строительство здания

Выплатите стоимость (указана в верхнем правом углу жетона **1**) одного из доступных на строительном рынке зданий, чтобы построить его. Поместите это здание в свою игровую зону. В конце хода пополните строительный рынок, как описано выше.



Примеры производственного и постоянного зданий

**Производственные здания**  приносят ресурсы и ПО, однако для получения этих бонусов здания нужно активировать (см. ниже).

**Постоянные здания**  дают постоянные свойства. Подробное описание всех зданий представлено в приложении на с. 19.



Перед строительством вы можете вернуть 1 карту божества из руки под низ колоды, чтобы убрать 1 или 2 здания со строительного рынка и немедленно пополнить его новыми. Поместите заменённые здания под их стопки в любом порядке лицевой стороной вниз.



### Возведение статуи

**Примечание:** вы зарабатываете ПО, даже если получаете статую другим способом (например, при завоевании или благодаря карте божества).

Возведите 1 статую в вашей игровой зоне.

- Стоимость возведения маленькой статуи  — 3 камня. Немедленно получите 3 ПО.
- Стоимость возведения большой статуи  — 3 камня и 2 золота. Немедленно получите 9 ПО.

Статуи можно использовать для активации карт божеств (см. «Карты божеств» на с. 10) и сбрасывать при выполнении действия поклонения верховным жрецом (см. подробнее на с. 14).



### Создание узоров

Возьмите 3 жетона узоров с верха стопки (включая узор, лежащий на стопке лицевой стороной вверх) и выберите себе 0—3 жетона. Создание 1, 2, 3 узоров стоит 1, 3, 6 кукурузы соответственно. Невыбранные узоры предлагаются остальным игрокам: в порядке хода каждый участник может приобрести 1 из них за 2 кукурузы. После этого верните все оставшиеся узоры (если остались) под их стопку лицевой стороной вниз и откройте верхний жетон узора.

**Примечание:** если какое-либо свойство (здания, карты божества и т. д.) приносит вам 1 или более узоров (вне поручения создания узоров), вы можете бесплатно взять открытый жетон с верха стопки или жетон **под ним** (выбор за вами). При этом другие игроки не могут получить узоры.

Узоры, выложенные в ряд, образуют **гобелен**. У игрока может быть несколько гобеленов, но каждый из них должен состоять из **разных** узоров. Получив узор, вы должны сразу же добавить его к любому концу уже начатого гобелена **или** начать им новый. Нельзя перемещать уже выложенные узоры, а также разделять и соединять гобелены. В игре семь различных узоров, некоторые встречаются чаще других.

**Пример 6.** Добавление нового узора к гобелену.



**Примечание:** при добавлении узоров в гобелен символы на краях соседних узоров не обязаны совпадать.

Во время финального подсчёта очков каждый гобелен приносит ПО в зависимости от своего размера. Кроме того, каждое **совпадение символов** соседних узоров приносит владельцу гобелена бонус при выполнении поручения торговли (см. ниже).

### **Торговля**

Получите бонусы ваших гобеленов. Каждое совпадение символов на краях соседних узоров приносит то, что изображено этими символами: 1 золото **1**, 2 камня **2**, 3 картофеля **3**, 1 карту божества и 1 картофель **4**, бесплатное восстановление 1 здания или 1 карты армии **5**, 1 карту армии **6**, подъём на 1 ступень по шкале храма за 1 золото **7**, 3 ПО **8**.



Все возможные бонусы гобеленов

**Пример 7.** Фиолетовый игрок выполняет поручение торговли. У него 2 гобелена: первый состоит из 4 узоров **1**, а второй — из 5 **2**.

На первом гобелене совпадающие символы присутствуют в крайнем левом соединении узоров, что приносит игроку 3 картофеля **3**. Также символы совпадают в крайнем правом соединении узоров, и это позволяет игроку подняться на 1 ступень по шкале храма за 1 золото **4**. На центральном соединении узоров нет совпадения символов.

На втором гобелене 2 соединения узоров с совпадающими символами, приносящие игроку 1 карту армии **5** и 2 камня **6**.



### **Тренировка**

Возьмите 2 карты армии из колоды, добавьте одну из них в руку, а другую сбросьте (положите в стопку сброса). Когда колода карт армии закончится, перемешайте стопку сброса — она станет новой колодой.

Внизу каждой карты армии изображён бонус, который вы можете получить в любой момент вашего хода, сбросив эту карту армии в качестве **«бесплатного» действия**. В течение хода это действие можно выполнить сколько угодно раз. На карте армии также изображены 1 или 2 солдата. Они учитываются при выполнении действия завоевания (второстепенное действие передвижения верховного жреца): чем их больше, тем успешнее будут завоевания.

### **Однократное производство**

Немедленно получите бонус 1 вашего производственного здания, лежащего **лицевой стороной вверх**. Вы не переворачиваете здание, что отличает это поручение от действия производства (второстепенное действие передвижения верховного жреца), описанного ниже.

# ВЫПОЛНЕНИЕ 2 ВТОРОСТЕПЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Вместо размещения рабочего вы в любом порядке можете выполнить два **разных** второстепенных действия. Обычно они выполняются и другими игроками (в порядке хода).

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА (ВТОРОСТЕПЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Вы можете переместить вашего верховного жреца на 1 или 2 клетки (сектора) по часовой стрелке вокруг храма Кориқанча и этим активировать действие для всех игроков.

Вы (активный игрок) всегда можете получить 1 золото **вместо** выполнения активированного действия. Даже если вы сделаете это, остальные игроки по-прежнему смогут выполнить действие. Ваши соперники не могут получить 1 золото вместо выполнения действия.



### Поклонение

Все участники могут сбросить статуи из своей игровой зоны, чтобы продвинуться по шкале храма.

Вы можете сбросить 1 большую статую, чтобы подняться на 3 ступени, **и/или** 1 маленькую статую, чтобы подняться на 1 ступень. Вы **не** можете сбросить более 1 статуи каждого типа. Другие игроки могут сбросить 1 большую **или** 1 маленькую статую, чтобы подняться ровно на 1 ступень (независимо от типа статуи). Уберите сброшенные статуи из игры — верните их в коробку.

Продвижение по шкале храма может принести бонусы, которые будут описаны ниже (см. с. 18).



### Подношение

Вы можете потратить 2, 4, 6 кукурузы, чтобы подняться на 1, 2, 3 ступени на шкале храма соответственно. Другие игроки могут потратить 3 кукурузы, чтобы подняться ровно на 1 ступень. Получите бонусы (если возможно).



### Восстановление

Все игроки могут **перевернуть** любое количество своих лежащих лицевой стороной вниз жетонов производственных зданий и/или карт армии.



Вы можете перевернуть 1 жетон или карту бесплатно, а затем заплатить 1 еду за каждое здание или карту армии, которые тоже хотите перевернуть. Другие игроки могут заплатить 1 кукурузу (не картофель) за каждое здание или карту армии, которые они хотят перевернуть лицевой стороной вверх.



### Завоевание

**Сразу после активации действия завоевания** вы берёте 1 рабочего с любого конца цепочки в деревне и помещаете его на клетку военных потерь. Если деревня пуста, выберите 1 кочевника, а затем вытяните 1 рабочего из мешочка и поместите его на освободившуюся клетку кочевников.

После этого все участники могут разыграть любое количество карт армии из руки, платя 1 картофель за каждую карту и выкладывая её в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Вы можете разыграть вашу первую карту армии бесплатно.

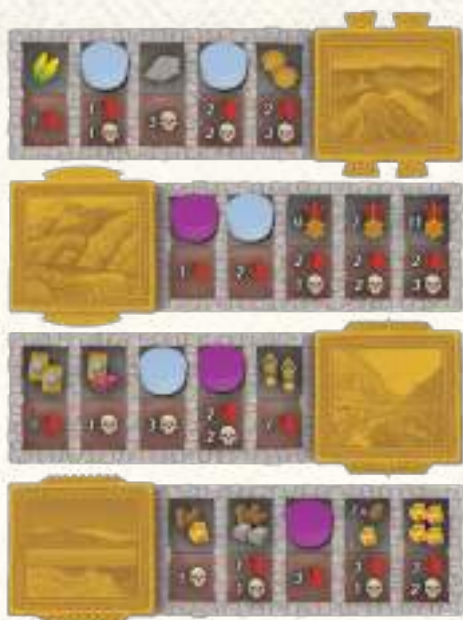
На картах армии изображены 1 или 2 солдата. На каждой клетке завоевания указаны бонус и количество солдат, необходимое для завоевания. Значение рядом с символом  показывает минимальное количество солдат на лежащих лицевой стороной вверх картах в вашей игровой зоне (не в руке), которое нужно сбросить. Значение рядом с символом  показывает минимальное количество солдат на лежащих лицевой стороной вверх картах в вашей игровой зоне (не в руке), которое нужно перевернуть.

Когда все желающие разыграют выбранные карты армии, каждый, у кого ещё есть фишки завоеваний, в порядке хода (начиная с вас) может поместить 1 фишку завоевания на пустую клетку завоевания в любом регионе и сразу же: 1) получить бонус этой клетки; 2) перевернуть лицевой стороной вниз и/или сбросить минимальное количество солдат, необходимое для текущего завоевания.

Затем вы (и только вы) можете выложить 1 **дополнительную** фишку завоевания, получив бонус клетки и сбросив и/или перевернув лицевой стороной вниз требуемое количество солдат.

Позже лежащие лицевой стороной вниз карты можно будет перевернуть обратно действием восстановления (см. выше).

**Пример 8.** Играют двое. На рисунке показана ситуация в четырёх регионах завоевания перед тем, как Фиолетовый игрок активировал действие завоевания.



В игровой зоне Фиолетового игрока уже есть 2 карты армии, лежащие лицевой стороной вверх **1**. Он разыгрывает 1 карту армии бесплатно и ещё 2, заплатив по 1 картофелю за каждую **2**. Теперь у него 7 солдат на открытых картах армии.

В игровой зоне Серого игрока лежат лицевой стороной вверх 2 карты армии **3**. Он разыгрывает 1 карту армии, заплатив за неё 1 картофель **4**. Теперь у него 4 солдата на открытых картах армии.



Фиолетовый игрок выкладывает фишку завоевания так, как показано на рисунке **5**, чтобы получить 4 ПО. Он обязан перевернуть лицевой стороной вниз 2 солдат (он может сделать это, перевернув лишь одну карту) **6** и сбросить 1 солдата **7**.



Затем Серый игрок выкладывает фишку завоевания так, как показано на рисунке **8**, чтобы получить 7 ПО. Он переворачивает лицевой стороной вниз 2 солдат (тоже делая это одной картой) **9** и сбрасывает 2 солдата **10**.



Фиолетовый игрок — активный игрок, поэтому он может выложить вторую фишку завоевания так, как показано на рисунке **11**, чтобы получить 1 карту божества и 1 бесплатный узор. Он должен сбросить 1 солдата **12**.



**Примечание:** если вы решили взять золото вместо того, чтобы выполнить действие завоевания, вы не можете разыгрывать карты армии и выкладывать фишку завоевания. Вы по-прежнему должны перенести рабочего на клетку военных потерь. Остальные игроки выполняют действие, как обычно.



### Производство

Вы получаете указанные бонусы любых своих лежащих **лицевой стороной вверх** производственных зданий, а затем переворачиваете их. **До или после** этого вы (и только вы) можете выбрать 1 лежащее **лицевой стороной вниз** производственное здание и перевернуть его. (Если переворачиваете здание после получения бонусов, то уже не можете использовать его вновь в рамках текущего производства.)

Затем каждый другой игрок может получить бонусы любых своих лежащих **лицевой стороной вверх** производственных зданий и перевернуть их.

Позже лежащие **лицевой стороной вниз** здания можно будет перевернуть обратно действием восстановления (см. с. 14).

## МОЛИТВА (ВТОРОСТЕПЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Возьмите 2 карты божеств. Вы можете взять их с верха колоды карт божеств и/или с алтаря в любом сочетании. Если вы берёте первую карту из колоды, то можете посмотреть её, прежде чем решить, откуда взять вторую карту.

**Примечание:** каждый раз при получении карт божеств (за исключением последнего этапа церемонии) вы можете брать их по одной с алтаря **или** с верха колоды.

## ТРЕНИРОВКА (ВТОРОСТЕПЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Возьмите 2 карты армии из колоды, добавьте одну из них в руку, а другую сбросьте. Эффект этого второстепенного действия аналогичен поручению тренировки, описанному выше.

## НАЁМ (ВТОРОСТЕПЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Вы можете забрать 1 рабочего с клетки кочевников. Сразу после этого вытяните 1 рабочего из мешочка (если он не пуст) и поместите его на освободившуюся клетку кочевников.

# НАЁМ В КОНЦЕ ХОДА

В конце своего хода вы можете забрать 1 рабочего из деревни. Потратьте 1 картофель **или** 1 кукурузу, чтобы взять рабочего с соответствующего конца цепочки. Если это последний оставшийся рабочий, вы можете забрать его за любую еду — за 1 картофель или 1 кукурузу. Наём последнего рабочего опустошает деревню и приводит к началу церемонии (подсчёту очков), как описано ниже.


**В конце хода** у игрока не может быть больше 2 рабочих. Ход заканчивается **после** этапа найма, и это ограничение сразу же вступает в силу. Если у вас больше 2 рабочих, вы должны немедленно убрать лишних из игры — верните их в коробку. Вы можете нанимать и получать рабочих благодаря разным эффектам, даже если у вас уже 2 или больше рабочих; ограничение на 2 рабочих действует только в конце вашего хода.



# ЦЕРЕМОНИЯ (ПОДСЧЁТ ОЧКОВ)

Каждый раз, когда деревня пустеет, активный игрок берёт жетон церемонии и немедленно получает 1, 2, 4 ПО за первую, вторую, третью церемонию соответственно. Третья церемония также означает, что игра близится к завершению.

В **начале следующего** хода игрока с жетоном церемонии проведите церемонию таким образом:

1. Игроки выполняют бесплатное поручение **торговли**.
2. Каждый игрок получает столько ПО, сколько указано справа от занимаемой его фишкой ступени на шкале храма. Также каждый игрок получает ресурсы, указанные слева от его ступени (если есть). ПО, изображённые на четырёх верхних ступенях шкалы храма, учитываются только при финальном подсчёте очков. Пока что игнорируйте их.
3. Проверьте каждый регион завоевания: игрок с наибольшим числом фишек завоеваний в этом регионе получает ПО, равные количеству рабочих на клетке военных потерь (ничья разрешается в пользу претендента с фишкой завоевания, расположенной правее).
4. Игроки должны заплатить 1 картофель за каждую карту божества у себя в руке. Игроки теряют 2 ПО за каждый недостающий картофель. Если вы должны потерять больше ПО, чем у вас есть, ваша фишка очков останавливается на делении 0: у вас не может быть отрицательного количества ПО.
5. Если сейчас третья церемония, пропустите следующие 2 этапа и перейдите к финальному подсчёту очков.
6. Верните жетон церемонии (положите его рядом с игровым полем) и возьмите рабочих из мешочка, чтобы пополнить клетки деревни.
  - А. Возможно, в мешочке не будет рабочих для заполнения всей деревни. В этом случае просто выложите всех оставшихся.
  - Б. В редком случае, если в мешочке нет рабочих ещё до пополнения деревни, **немедленно** иницируйте следующую церемонию: тот же самый игрок, который инициировал текущую церемонию, получает жетон церемонии и соответствующее количество ПО. Затем все игроки (на этот раз **включая** обладателя жетона церемонии) делают по 1 ходу и проводят новую (и **последнюю**) церемонию.
- В. При игре вдвоём и **только в первой церемонии** поместите по 1 рабочему, случайно вытянутому из мешочка, на каждую клетку с символом  на средней террасе холма. Пропускайте все уже занятые клетки.

7. Наконец перейдите к этапу получения церемониальных карт (см. ниже).

## ПОЛУЧЕНИЕ ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫХ КАРТ

После первой и второй церемоний игроки берут карты божеств **из колоды** (на этом этапе **нельзя** брать карты с алтаря) следующим образом (по порядку от игрока с наименьшим количеством ПО к игроку с наибольшим количеством ПО):

- В **партии на четверых** игрок с наименьшим количеством ПО берёт 2 карты из колоды. Следующий по наименьшему количеству ПО игрок берёт 2 карты, а следующий за ним — 1 карту. Игрок с наибольшим количеством ПО берёт 1 карту.
- В **партии на троих** игрок с наименьшим количеством ПО берёт 2 карты из колоды, следующий по наименьшему количеству ПО — 2 карты, а игрок с наибольшим количеством ПО — 1 карту.
- В **партии на двоих** игрок с наименьшим количеством ПО берёт 2 карты, а его соперник — 1 карту.
- В случае ничьей считается, что у того, кто сидит ближе к активному игроку (в порядке хода по часовой стрелке, начиная с этого активного игрока), больше ПО.

Затем в порядке хода (начиная с активного игрока) каждый участник может разыграть не более 3 карт божеств, чтобы получить их бонусы. Все разыгранные карты замешиваются обратно в колоду и не добавляются на алтарь.

В конце этого этапа, если на строительном рынке остаются здания, уберите их (поместите лицевой стороной вниз под их стопки) и откройте 4 новых здания (по 2 каждого типа).

# КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После третьей и последней церемонии каждый игрок получает ПО за следующее:

- гобелены: гобелен, состоящий из 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 узоров, приносит **0, 1, 3, 6, 10, 15, 21 ПО** соответственно;
- если игрок достиг одной из 4 верхних ступеней на шкале храма, он получает ПО, указанные в центре этой ступени;
- **2 ПО** за каждое лежащее **лицевой стороной вверх** здание (включая постоянные);
- **1 ПО** за каждую карту божества в руке;

- **1 ПО** за каждую лежащую **лицевой стороной вверх** карту армии в игровой зоне (не в руке);

- **1 ПО** за каждого оставшегося в личном запасе рабочего;

- **1 ПО** за каждое оставшееся в личном запасе золото.

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством ресурсов (суммой золота, камня, кукурузы и картофеля). Если ничья сохраняется, то все претенденты объявляются победителями.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### ПОДЪЁМ ПО СТУПЕНЯМ ХРАМА

Каждый раз, когда вы поднимаетесь на новую ступень на шкале храма, вы получаете то, что изображено слева от этой ступени (если есть). Если вы поднимаетесь сразу на несколько ступеней, то получаете всё, что изображено слева от каждой из этих ступеней. На одной ступени может находиться любое количество игроков.

### БЕСПЛАТНОЕ ПОЛУЧЕНИЕ РАБОЧИХ

Каждый раз, когда вы получаете бесплатного рабочего (в результате розыгрыша карты божества, подъёма по ступеням храма или другого эффекта), берите рабочего с клетки кочевников. Затем тут же поместите рабочего из мешочка (если он не пуст) на освободившуюся клетку. Вы не получаете бесплатного рабочего, если на клетках кочевников нет рабочих.







	Получите 1 золото
	Возьмите 1 карту божества с верха колоды или с алтаря. Возьмите 2 карты армии из колоды, одну из них оставьте себе, а другую сбросьте
	Получите 2 камня
	Получите 1 камень <b>или</b> 1 рабочего с клетки кочевников
	Возьмите 2 карты армии из колоды, одну из них оставьте себе, а другую сбросьте
	Получите 1 картофель. Возьмите 1 карту божества с верха колоды или с алтаря

Таблица наград храма

# ПРИЛОЖЕНИЕ I

## ПОСТОЯННЫЕ ЗДАНИЯ

Z01	Размещая любого рабочего, можете считать его посыльным
Z02	Размещая любого рабочего, можете считать его жрецом
Z03	Каждый раз при размещении воина вы можете бесплатно восстановить не более 2 ваших производственных зданий
Z04	Каждый раз, соединяя совпадающие символы в гобелене, вы немедленно получаете их бонус
Z05	Вы можете использовать ремесленников в качестве архитекторов, а архитекторов в качестве ремесленников
Z06	В начале каждой церемонии вы получаете 4 картофеля. Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 1 ПО за каждую карту божества у вас в руке (то есть вы получаете 2 ПО за карты божеств в руке)
Z07	Размещая рабочего, вы получаете ПО при использовании собственных ступеней
Z08	Активировав поручение создания узоров, возьмите 5 жетонов и сбросьте 2 (верните их лицевой стороной вниз под стопку в любом порядке), а затем продолжайте выполнять это поручение как обычно
Z09	В начале каждой церемонии вы получаете 1 ПО за каждый узор в вашем самом длинном гобелене
Z10	В начале каждой церемонии вы получаете 2 картофеля, 1 кукурузу и 1 камень
Z11	Каждый раз, когда кто-то из игроков активирует действие подношения (второстепенное действие передвижения верховного жреца), вы получаете 1 узор (верхний со стопки или лежащий под ним)
Z12	Каждый раз, когда кто-то из игроков активирует действие подношения (второстепенное действие передвижения верховного жреца), и непосредственно перед церемонией вы можете заплатить 1 золото, чтобы подняться на 1 ступень по шкале храма
Z13	В каждом завоевании вы можете перевернуть лицевой стороной вниз и/или сбросить на 1 солдата меньше. <b>Однако вы должны перевернуть или сбросить хотя бы 1 солдата</b>
Z14	Размещая воина, вы получаете +2 поручения
Z15	Вы можете неограниченно менять одно на другое: 2 камня, 1 золото и 2 кукурузы
Z16	Каждый раз, когда кто-то из игроков активирует действие производства (второстепенное действие передвижения верховного жреца), вы можете бесплатно восстановить 1 производственное здание <b>или</b> 1 карту армии перед производством или после него
Z17	Каждый раз, когда кто-то из игроков активирует действие завоевания (второстепенное действие передвижения верховного жреца), вы получаете 1 золото и 1 ПО
Z18	Каждый раз, когда кто-то из игроков активирует действие восстановления (второстепенное действие передвижения верховного жреца), вы берёте 1 карту армии из колоды и получаете 1 золото
Z19	В любой момент вашего хода вы можете заплатить 1 картофель, чтобы взять 1 карту божества из колоды или с алтаря
Z20	Каждый раз, выполняя поручение сбора ресурсов (картофеля, кукурузы или камня, но <b>не</b> золота), вы получаете 1 дополнительный ресурс этого типа и 1 ПО

# ПРИЛОЖЕНИЕ 2

## ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

Ресурсы	
	Картофель
	Кукуруза
	Камень
	Золото
Поручения	
	Сбор ресурсов Получите 3 картофеля
	Сбор ресурсов Получите 2 кукурузы
	Сбор ресурсов Получите 2 камня
	Сбор ресурсов Получите 1 золото
	Создание узоров
	Возведение статуи
	Строительство ступеней
	Строительство здания
	Тренировка Возьмите 2 карты армии, оставьте одну, сбросьте другую
	Однократное производство Получите бонус 1 здания, не переворачивайте его
	Торговля Получите бонусы гобеленов
Второстепенное действие передвижения верховного жреца	
	Производство
	Поклонение
	Подношение
	Завоевание
	Восстановление

Бонусы и эффекты храма, регионов завоевания, производственных зданий и гобеленов	
	Получите бесплатный узор
	Бесплатно постройте ступени, получите бонусы
	Бесплатно возведите маленькую статую, получите её бонусы
	Бесплатно постройте здание
	Возьмите карту божества с алтаря или из колоды
	Получите X победных очков
	Возьмите 1 рабочего с клетки кочевников
	Поднимитесь на 1 ступень по шкале храма, получите бонусы
	Переверните X солдат
	Сбросьте X солдат
	Заплатите 1 золото, чтобы подняться на 1 ступень по шкале храма
	Восстановите 1 здание или 1 карту армии
Прочие символы	
	Здание
	Производственное здание
	Постоянное здание
	Карта армии
	Большая статуя
	Церемония
	Символы божеств

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## Тауантинсуйу. Империя инков

**Разработчик:** Давид Турци.

**Развитие:** Давид Турци, Райнер Альфорс, Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Малгоржата Митура.

**Художники:** Якуб Скоп, Михал Длугай, Александр Завада.

**Графический дизайн:** Збигнев Умгельтер.

**Правила:** Давид Турци, Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Райнер Альфорс.

**Редактура правил:** Эмануэла и Роберт Пратт.

**Вёрстка:** Агнешка Копера.

**Особая благодарность** Даниеле Ташины за вдохновение и идеи.

**Дополнительное тестирование одиночного режима и его развитие:** Ник Шоу, Джонатан Бобал, Гэри Перрин, Джимми Дёрден, Норали Любберс.

**Тестирование игры:** Ник Шоу, Шарлотт Леви, Киран Саймингтон, Вай-йе Фуах, Нил Эйч-Кей, Бен Ходжсон, Фабио Лопиано, Денхольм Спурр, Джимми Дёрден, Норали Любберс, Джонатан Бобал, Гэри Перрин, Энтони Хоугега, Ерун ван ден Харк, Роберт Плесович, Лукаш Влодарчик, Даниель Дубел, Матеуш Пасек, Ивона Яворовская, Конрад Сасс, Анна Чарнацкая, Бартош Фольта, Анита Соколовская, Якуб Мулинский, Вероника Ногась, Катаржина Мещиньская, Лукаш Юрас, Кшиштоф Юржиста, Марек Манько, группа любителей настольных игр из Game Grid (г. Лихай, Юта).

## Board & Dice

**Исполнительный директор:** Андрей Новак.

**Директор производства:** Александра Менио.

**Директор по маркетингу:** Филип Гловач.

**Директор по продажам:** Иренеуш Хуца.

**Художественный руководитель:** Куба Польковский.

**Директор по развитию:** Блажей Кубацкий.

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин.

**Редактор:** Юнна Зайчикова.

**Переводчик:** Юрий Дорофеев.

**Корректор:** Татьяна Шарая.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.



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

# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

### Планшет Аксомаммы



8 пронумерованных жетонов (со значениями 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4)



Шестигранный кубик (с гранями 1, 2, 2, 3, 3, 4)



2 двусторонних жетона личности Аксомаммы




Слова «Аксомамма» и «она» будут относиться к виртуальному сопернику, а слово «вы» — к единственному игроку-человеку.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите планшет Аксомаммы в её игровую зону.
2. Подготовьте игру по правилам для **2 участников** со следующими изменениями:
  - Перед тем как вы выберете себе жетон начального узора, Аксомамма получает случайный начальный узор.
  - Аксомамма не получает начальные карты божеств. Вместо этого она получает 2 камня, 2 кукурузы, 1 золото и 1 карту армии лицевой стороной вниз,

которая считается картой в её руке и кладётся снизу её планшета.

- Аксомамма получает 2 случайных рабочих из мешочка (так же, как и вы).
  - Разместите вашего верховного жреца. Затем поставьте верховного жреца Аксомаммы на клетку с вашим, бросьте кубик и переместите жреца Аксомаммы (по часовой стрелке) на число клеток, выпавшее на кубике.
3. Поместите 8 пронумерованных жетонов на соответствующие начальные клетки планшета Аксомаммы.
  4. Возьмите 4 карты божеств из колоды и положите их под 4 клетки в верхней части планшета Аксомаммы так, чтобы на них были видны только символы божеств.
  5. Аксомамма бесплатно помещает 1 фишку ступеней в сектор со своим верховным жрецом (не получая за это бонусы).
  6. При помощи жетонов личности определите любимый тип действия Аксомаммы:
    - Случайно выберите 1 жетон личности, а затем случайно выберите его сторону. Верните оставшийся жетон в коробку.
    - Поместите выбранный жетон личности поверх клетки  в верхнем ряду действий на планшете Аксомаммы.

## ХОД ИГРЫ

Вы первый игрок. Вы делаете ходы по обычным правилам. Аксомамма делает ходы иначе.

## Основные принципы

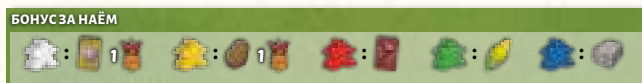
### Жетон личности

Каждый раз, когда пронумерованный жетон останавливается на клетке под жетоном личности Аксомаммы, она выполняет указанные действия.

**Примечание:** из-за этого Аксомамма довольно сильный соперник.

### Получение рабочих

Каждый раз, когда Аксомамма берёт рабочего из деревни или с клетки кочевников, она также получает бонус, связанный с цветом этого рабочего, как указано на её планшете.



После получения бонуса цвет рабочего перестаёт иметь для Аксомаммы какое-либо значение.

Каждый раз, когда у Аксомаммы оказывается больше 2 рабочих, она **немедленно** избавляется от лишних: выберете их случайным образом и уберете из игры.

### Получение карт божеств

Каждый раз, когда Аксомамма получает возможность взять карту божества в результате какого-либо игрового эффекта (например, благодаря статуе или подъёму по шкале храма), она вместо этого убирает выложенную раньше всех карту божества с алтаря под низ колоды и получает 1 ПО.

### Получение карт армии

Каждый раз, когда Аксомамма берёт карту армии из колоды, она добавляет её в руку — кладёт снизу планшета лицевой стороной вниз. Если Аксомамма получает возможность взять 2 карты армии и оставить себе одну, то вместо этого она просто берёт 1 карту.

### Ресурсы

Аксомамма использует картофель иначе, чем вы. Каждый раз, когда у Аксомаммы скапливается 5 или больше картофеля в запасе, она меняет 5 картофеля на 5 ПО до тех пор, пока у неё не остаётся меньше 5 картофеля. В этом случае Аксомамма **не** использует золото в качестве эквивалента картофеля, но может это делать во всех остальных случаях. Аксомамма использует все остальные ресурсы точно так же, как и вы.

### Бонусы статуй

Если у Аксомаммы есть статуя (любого типа) и на карте божества, выбранной ею для выполнения действия (карта подsunута под планшет), есть символ, **совпадающий** с символом на статуе, то Аксомамма получает **5 ПО** и игнорирует всю прочую информацию на карте.

### Бонусы храма

Аксомамма получает все бонусы, поднимаясь по ступеням на шкале храма, за исключением взятия карт божеств (см. «Получение карт божеств» выше).

Получая бонус / , она выбирает то, чего у неё меньше, при этом:

- Если меньшего нет, Аксомамма берёт рабочего при условии, что у неё 0 или 1 рабочий; в противном случае она берёт .
- Если ни в деревне, ни на клетках кочевников нет доступных рабочих, Аксомамма берёт .
- Если Аксомамма должна взять рабочего, она забирает его с «картофельной» стороны цепочки в деревне. Если деревня пуста, Аксомамма берёт случайного рабочего с клетки кочевников.

### Действия верховного жреца

Если Аксомамма выполняет условия активации (см. «Условия активации верховного жреца» ниже) одного из двух действий верховного жреца, расположенных далее по часовой стрелке (относительно его **текущей клетки**), то она перемещает его на ближайшее из этих действий и выполняет его. Вы можете присоединиться к выполнению этого действия по обычным правилам.

Каждый раз, когда Аксомамма выполняет действие верховного жреца, она также:

- берёт 1 карту армии из колоды и помещает её снизу планшета лицевой стороной вниз;
- сбрасывает до 2 карт божеств с алтаря (если там 3 карты, то она сбрасывает 2 выложенные раньше всех). Она не получает ПО за сброс этих карт.

### Условия активации верховного жреца

- **Подношение:** у Аксомаммы есть хотя бы 4 кукурузы.
- **Производство:** у Аксомаммы есть хотя бы 2 жетона производственных зданий, лежащих лицевой стороной вверх.
- **Поклонение:** у Аксомаммы есть хотя бы 1 статуя.
- **Завоевание:** у Аксомаммы больше доступных солдат, чем рабочих на клетке военных потерь (доступные солдаты — это солдаты на картах армии, лежащих лицевой стороной вверх на столе, плюс 1 солдат за каждую карту армии в руке Аксомаммы).
- **Восстановление:** у Аксомаммы суммарно есть хотя бы 3 лежащих лицевой стороной вниз жетона зданий и/или карт армии.

## Действия верховного жреца и реакции\*

Действие верховного жреца	Если Аксомамма выполняет своё действие	Если Аксомамма выполняет ваше действие
 <b>Производство</b>	<p>Аксомамма активирует все свои производственные здания, лежащие лицевой стороной вверх. Если здание даёт ресурсы на выбор, Аксомамма получает то, чего у неё меньше всего. Если меньшего нет, то приоритет её выбора: золото → кукуруза → камень → картофель. Затем Аксомамма переворачивает все активированные здания лицевой стороной вниз</p>	
	<p>Она оставляет лежать лицевой стороной вверх здание с наибольшим номером</p>	
 <b>Подношение</b>  <b>Поклонение</b>	<p>Эти действия выполняются так же, как и в обычной игре. Аксомамма делает подношение/поклонение столько раз, сколько может, выплачивая обычную стоимость</p>	
 <b>Завоевание</b>	<p>Аксомамма бесплатно разыгрывает все карты армии из руки. Затем она выбирает доступную клетку завоевания с наибольшим значением . Если таких несколько, вступает в силу приоритет: регион с наименьшей суммой фишек завоеваний → регион с менее чем 3 фишками Аксомаммы → регион с наименьшим количеством <b>ваших</b> фишек завоеваний → Антисуйу → Чинчайсуйу → Кунтисуйу → Кольясуйу. Затем Аксомамма сбрасывает и переворачивает лицевой стороной вниз карты армии по обычным правилам. Аксомамма сначала <b>сбрасывает</b> карты с 1 солдатом, а потом с 2 солдатами. И сначала <b>переворачивает</b> карты с 2 солдатами, а потом с 1 солдатом</p>	
	<p>Для своего второго завоевания Аксомамма выбирает такую клетку среди всех регионов, которая требует сброса наименьшего количества карт армии. Если таких несколько, выберите одну случайным образом</p>	
 <b>Восстановление</b>	<p>Аксомамма ничего не платит за то, чтобы перевернуть жетоны зданий и карты армии лицевой стороной вверх</p>	
	<p>Аксомамма переворачивает все свои жетоны зданий и карты армии, лежащие лицевой стороной вниз</p>	<p>Аксомамма переворачивает лицевой стороной вверх половину своих производственных зданий и половину карт армии (и то и другое округляется вверх). (Например, если у Аксомаммы по 3 лежащих лицевой стороной вниз жетона зданий и карт армии, то она переворачивает 2 жетона и 2 карты)</p>

\* Реакция — то, что делает соперник, когда активный игрок выполняет второстепенное действие верховного жреца.



## Действия планшета Аксомаммы

Если у Аксомаммы нет рабочих для размещения, обратитесь к разделу «Отсутствие рабочих» на с. 26.

Если Аксомамма не активирует действие верховного жреца и у неё есть хотя бы 1 рабочий, она помещает 1 рабочего на игровое поле и выполняет действия планшета. Если у неё есть выбор из нескольких рабочих, она размещает самого «старого» (или, если это её первое размещение рабочего, она выбирает его случайным образом).

Размещая рабочего, Аксомамма бросает кубик, чтобы выбрать одну из четырёх карт божеств, подсунутых под верх её планшета.

- Аксомамма находит клетку на игровом поле, символ которой совпадает с символом карты божества, выбранной при помощи кубика. При этом до первой церемонии приоритет отдаётся верхней террасе, между первой и второй церемониями — средней террасе, а после второй — нижней террасе. Если на приоритетной террасе нет клетки с нужным символом, Аксомамма пытается найти подходящую клетку на соседней террасе сверху, а затем на соседней террасе снизу.
- Если на приоритетной террасе несколько подходящих клеток, Аксомамма выбирает из них одну с наименьшей суммарной стоимостью удалённости и высоты (если и таких несколько, то случайную из них).
- В крайне редком случае, когда для Аксомаммы нет подходящих клеток, возьмите карту божества из колоды, чтобы выбрать другой символ (сбросьте текущую карту божества на алтарь); повторите этот этап столько раз, сколько понадобится для определения подходящей клетки.

Поместите рабочего на выбранную клетку. Аксомамма не платит за удалённость и высоту. Затем сбросьте текущую карту божества с планшета на алтарь и возьмите карту божества с верха колоды взамен неё (подсуньте её под планшет Аксомаммы). Если рабочий Аксомаммы использует ваши ступени, вы, как обычно, получаете ПО.

Затем Аксомамма выполняет **все** действия над жетонами на её планшете (сверху вниз), номер которых совпадает со значением на кубике.

Действия в верхнем ряду не требуют оплаты. Их можно выполнить всегда. На 5-й клетке (камень или кукуруза) Аксомамма берёт то, чего у неё меньше.

Действия в среднем ряду требуют оплаты. Если действие в среднем ряду нельзя выполнить целиком (например, у Аксомаммы недостаточно камня для строительства здания, ступеней или статуи либо недостаточно кукурузы для создания узора и т. д.), Аксомамма вместо этого получает 1 золото. Не забывайте, что Аксомамма может использовать золото (ресурс-джокер) для оплаты чего угодно, но только если это необходимо.

Действия в нижнем ряду не требуют оплаты, но могут оказаться невыполнимыми.


Если действие нельзя выполнить (например, Аксомамма должна получить рабочего из пустой деревни), Аксомамма пропускает это действие.


**Примечание:** действия, выполняемые Аксомаммой, никак не связаны с размещением её рабочего на поле.

Наконец Аксомамма передвигает жетоны с текущим номером вперёд (по часовой стрелке) на число клеток, равное их номеру. (Например, если на кубике выпало 3, выполните все действия над жетонами с номером 3, а затем передвиньте эти жетоны на 3 клетки по часовой стрелке в пределах их циклов.)


**Примечание:** на одной клетке **может** находиться несколько жетонов. Соответственно, клетки с жетонами тоже учитываются при перемещении жетонов.

## Подробнее о действиях


: Аксомамма получает ресурсы по обычным правилам.


 Аксомамма игнорирует бонусы при добавлении узоров в гобелены.



- Когда **Аксомамма** активирует поручение создания узоров, она покупает 2 узора, если может. Если Аксомамма может приобрести только 1 узор, то она покупает его и получает 1 золото. Выбирая узор, она руководствуется приоритетом: узор, который можно добавить к самому длинному гобелену, → узор, который подойдёт к гобелену меньшего размера, → узор, который начнёт новый гобелен. Если в одной из этих категорий нет однозначного варианта выбора, Аксомамма выбирает узор с наибольшим номером.
- Когда **вы** активируете поручение создания узоров, Аксомамма всегда покупает 1 узор, если у неё есть хотя бы 2 кукурузы и если среди оставшихся узоров есть такой, который не начнёт новый гобелен.


 Аксомамма предпочитает большие статуи маленьким, пока может выплатить нужную стоимость. Чтобы определить, какую статую возведёт Аксомамма:

- Бросьте кубик — он укажет на одну из четырёх карт божеств, подсунутых под планшет (не сбрасывайте её). Возведите статую, символ на которой совпадает с символом на этой карте божества.
- Если подходящей статуи нет, выполните предыдущий этап для следующей по часовой стрелке карты божества.
- Если ни для одной из карт божеств нет подходящей статуи, Аксомамма возводит случайную статую, отдавая сначала предпочтение большей статуе.

 Если у Аксомаммы есть хотя бы 1 камень или 1 золото, она платит 1 камень или 1 золото (отдавая предпочтение камню), чтобы выбрать и построить случайное здание (тип здания указан на клетке действия на планшете Аксомаммы) со строительного рынка. Аксомамма игнорирует изображённую на здании стоимость.


 Если возможно, Аксомамма строит ступени между верхней и средней террасами в секторе своего верховного жреца. В противном случае она ищет подходящую клетку в следующем секторе по часовой стрелке. Если подходящих клеток в секторах нет, она переходит к клеткам нижних ступеней, следуя тем же правилам. По возможности Аксомамма не строит ступени, которые приносят вам ПО.


 /  Аксомамма бесплатно нанимает 1 рабочего из деревни с указанной стороны цепочки. Затем она получает бонус, связанный с цветом рабочего (указан на её планшете).


 Аксомамма нанимает 1 случайного рабочего с клетки кочевников (и пополняет эту клетку, как обычно). Затем она получает бонус, связанный с цветом рабочего (указан на её планшете).


## Действия жетонов личности

Используя жетон личности, Аксомамма получает золото и выполняет изображённое рядом действие. Она выполняет его **бесплатно** (игнорируя обычную стоимость) и получает его бонусы.

 Аксомамма бесплатно возводит маленькую случайную статую (и, как обычно, получает 3 ПО).

 Аксомамма берёт 1 бесплатный узор с верха стопки узоров.

 Аксомамма поднимается на 1 ступень по шкале храма и получает соответствующий ступени бонус.

 Аксомамма бесплатно строит 1 здание. Если у неё меньше 2 производственных зданий, лежащих лицевой стороной вверх, она строит случайное производственное здание. В противном случае она строит случайное постоянное здание.

## Отсутствие рабочих

Если у Аксомаммы нет рабочих и она не выполняет условия активации второстепенного действия верховного жреца, она делает всё нижеописанное:



- нанимает 1 случайного рабочего с клетки кочевников (и пополняет её, как обычно);
- сбрасывает до 2 карт божеств с алтаря (сначала карты, выложенные раньше), получая 1 ПО за каждую сбрасываемую карту;
- берёт 1 карту армии из колоды и добавляет её лицевой стороной вниз в руку (снизу планшета);
- передвигает своего верховного жреца на 1 клетку по часовой стрелке на жетоне храма Кориканча, не активируя действие клетки.

## Церемония

Церемония проводится по обычным правилам со следующими изменениями:

- Аксомамма не выполняет бесплатное поручение торговли, а получает 1 ПО за каждый свой узор;
- Аксомамма не платит картофель за 4 карты божеств, подсунутых под её планшет;
- Аксомамма пропускает этап получения церемониальных карт. Она получает 2 ПО, если находится позади вас на шкале очков.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Перед подсчётом очков Аксомамма выполняет последнее действие восстановления . Если у неё ещё остаются статуи, она также выполняет последнее действие поклонения . **Вы не можете присоединиться к выполнению двух этих действий.**


В остальном финальный подсчёт очков проходит по обычным правилам.

Чтобы победить в игре, вы должны набрать не менее **120 ПО** и опередить Аксомамму!

## ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Если вы выигрываете или проигрываете со значительным отрывом (25 ПО и больше), выберите один из следующих вариантов, чтобы увеличить или уменьшить сложность партии.

### Уменьшение сложности

- Аксомамма не использует жетон личности.
- Аксомамма должна тратить 2  вместо 1, чтобы строить здания.
- **Второстепенное действие верховного жреца.**
  - **Поклонение:** условие для активации этого действия Аксомаммой — иметь хотя бы 2 статуи для сброса.
  - **Завоевание:** если Аксомамма активирует это действие, она не делает второе (более лёгкое) завоевание.
- Если Аксомамма выполняет действие отсутствия рабочих, она **не получает** карту армии.

### Увеличение сложности игры

- **Второстепенное действие верховного жреца.**
  - **Поклонение/подношение:** если Аксомамма активирует это действие, она сначала бесплатно поднимается на 1 ступень по шкале храма (до траты кукурузы/статуй для подъёма по обычным правилам).
  - **Завоевание:**
    - ▶ чтобы выполнить действие завоевания, число солдат Аксомаммы должно быть больше или равно числу военных потерь;
    - ▶ чтобы поместить фишку завоевания в регион, Аксомамма **переворачивает** на 1 солдата меньше и **сбрасывает** на 1 солдата меньше.
  - Каждый раз, когда Аксомамма выбирает второстепенное действие верховного жреца, она получает **2 ПО**.
- Во время церемонии Аксомамма получает дополнительно **1 ПО** за узор (всего **2 ПО**).
- Если Аксомамма выполняет действие отсутствия рабочих, она получает дополнительно **2 ПО**.
- Аксомамма получает **1 ПО** за каждый оставшийся у неё в конце игры ресурс (то есть **2 ПО** за золото).



# КРАТКАЯ ПАМЯТКА

## Ресурсы

Картофель

Кукуруза

Камень

Золото

## Поручения

Сбор ресурсов  
Получите 3 картофеля

Сбор ресурсов  
Получите 2 кукурузы

Сбор ресурсов  
Получите 2 камня

Сбор ресурсов  
Получите 1 золото

Создание узоров

Возведение статуи

Строительство ступеней

Строительство здания

Тренировка  
Возьмите 2 карты армии, оставьте одну, сбросьте другую

Однократное производство  
Получите бонус 1 здания, не переворачивайте его

Торговля  
Получите бонусы гобеленов

## Второстепенное действие передвижения верховного жреца

Производство

Поклонение

Подношение

Завоевание

Восстановление

## Бонусы и эффекты храма, регионов завоевания, производственных зданий и гобеленов

Получите бесплатный узор

Бесплатно постройте ступени, получите бонусы

Бесплатно возведите маленькую статую, получите её бонусы

Бесплатно постройте здание

Возьмите карту божества с алтаря или из колоды

Получите X победных очков

Возьмите 1 рабочего с клетки кочевников

Поднимитесь на 1 ступень по шкале храма, получите бонусы

Переверните X солдат

Сбросьте X солдат

Заплатите 1 золото, чтобы подняться на 1 ступень по шкале храма

Восстановите 1 здание или 1 карту армии

## Прочие символы

Здание

Производственное здание

Постоянное здание

Карта армии

Большая статуя

Церемония

Символы божеств