



# АНКОХ

БОГИ ЄГИПТУ



СЦЕНАРІЇ



# ВИКОРИСТАННЯ СЦЕНАРІЇВ



У кожній партії в «Анкх: Боги Єгипту» використовується сценарій. Він потрібен для початкової розстановки сил і введення спеціальних додаткових правил чи об'єктів, які впливають на гру.

## КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ

У верхньому куті на початку кожного сценарію вказано, на яку кількість гравців його розраховано і подано короткий підсумок його особливостей. Оберіть сценарій, призначений для вашої кількості гравців.

Якщо сценарій розраховано на різні кількісні склади, то в правилах буде одразу кілька ілюстрацій для підготовки. Оберіть ту, яка підходить вам за кількістю учасників.

• 2-5 гравців	.....	<i>Середнє царство</i>	.....	3
• 2-5 гравців	.....	<i>Старе царство</i>	.....	4
• 2 гравці	.....	<i>Всесвітній потоп</i>	.....	5
• 2-3 гравці	.....	<i>Дві столиці</i>	.....	6
• 3-4 гравці	.....	<i>Дар дельти</i>	.....	7
• 2-4 гравці	.....	<i>Династична криза</i>	.....	8
• 3-5 гравців	.....	<i>Велика перебудова</i>	.....	10
• 3-5 гравців	.....	<i>Стражі Кемету</i>	.....	12
• 4 гравці	.....	<i>Розбрат у Новому царстві</i>	.....	14
• 5 гравців	.....	<i>Синкретизм</i>	.....	15

## ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ

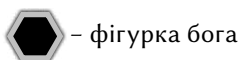
Ілюстрація мапи показує початкове розміщення ігрових компонентів. Перевірте, чи всі вказані компоненти розташовано правильно.

### Кількість гравців

Кожного гравця на мапі позначено номером відповідно до порядку ходу. Першим гравцем є гравець №1, гравець зліва стає гравцем №2 тощо. **Колір гравця на ілюстрації слугує тільки для того, щоб позначити гравців. Він не має прив'язки до конкретного бога.**

### Фігурки гравців

Гравець завжди розміщує на ігровому полі фігурку бога і не менше 1 фігурки воїна.



– фігурка бога



– фігурка воїна

### Монументи та контроль

Розмістіть монументи так, як вказано на ілюстрації ігрового поля. Кожен гравець починає гру контролюючи певні монументи. Щоб це позначити, покладіть жетони анкха так, як намальовано нижче.



### Каравани верблюдів

Зауважте, що чимало сценаріїв не містять караванів верблюдів. Зазвичай вони слугують для утворення більшої кількості територій на початку гри у партіях на велику кількість гравців. Кожна чорна риска є позначенням 1 верблюда.



### Інші жетони

Розміщуйте інші жетони таким чином:

- Кожна територія отримує 1 жетон конфлікту.
- Деякі сценарії передбачають жетони міст. (Вони однакові. Різниця між ними має радше тематичний характер.)
- Деякі сценарії передбачають спеціальну підготовку, як то розміщення жетона анкха на місто чи жетонів послідовників на треку подій.

## СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Уважно стежте за додатковими правилами підготовки чи ігровими нововведеннями, які передбачені в деяких сценаріях. Вони можуть вводити дуже значущі зміни у підготовку та перебіг гри.

# СЕРЕДНЄ ЦАРСТВО

2-5 гравців

У цьому сценарії немає додаткових правил.

Більшість істориків сходяться на тому, що цей період є піком розвитку цивілізації вздовж могутнього Нілу. Землі Єгипту збагачувались величними монументами та процвітали в добу щасливого спокою, доки боги не зламали крихкий мир у боротьбі за поклоніння людей.



піраміда



обеліск



храм



жетон анкха



воїн



бог

• гравець 1

• гравець 2

• гравець 3

• гравець 4

• гравець 5

1 2 3 4 5

жетони конфлікту

— — — — —

каравани верблюдів

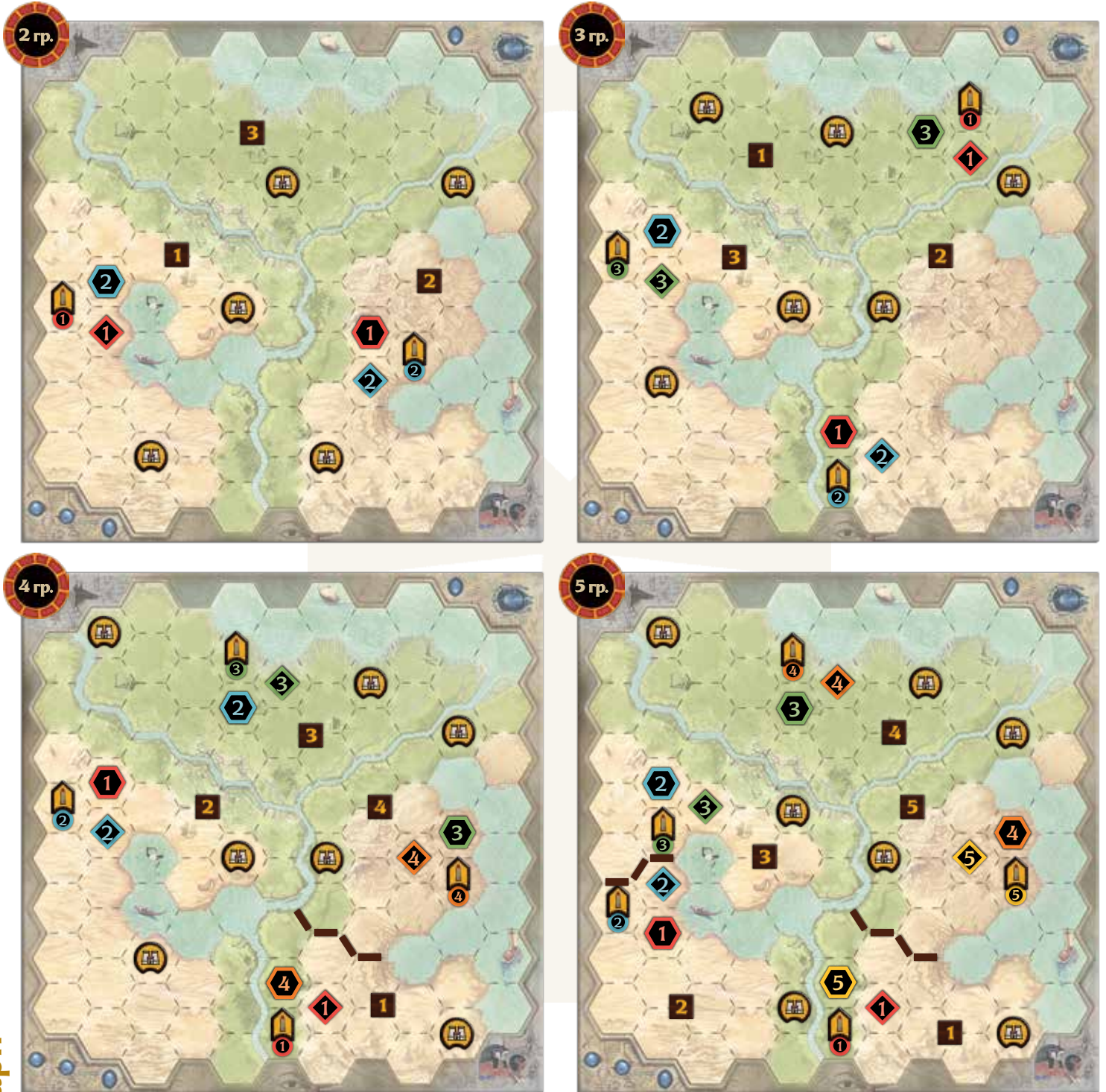
Сценарій

# СТАРЕ ЦАРСТВО

У цьому сценарії немає додаткових правил.



На світанку історії, коли піраміди ще не встигли стати атрибутом давнини, Єгипет приготувався до першого повномасштабного зіткнення богів.



Сценарії

-  піраміда
-  обеліск
-  храм
-  жетон анкха
-  воїн
-  бог

-  гравець 1
  -  гравець 2
  -  гравець 3
  -  гравець 4
  -  гравець 5
-  жетони конфлікту  
 каравани верблюдів

# ВСЕСВІТНІЙ ПОТОП



2 гравці

Рекомендовано як перший сценарій для гри удвох.

Процвітання може даватись дорогою ціною. Ніл вийшов зі своїх берегів, і вода поглинула дельту, змусивши більшість людей переселитись на східний і західний береги ріки.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

У цього сценарію є 2 можливі початкові розкладки (А та В). Оберіть одну з них.

## НЕДОСТУПНІСТЬ ДЕЛЬТИ

• У цьому сценарії територія дельти Нілу (верхня частина на ігровому полі) не існує. Вона ніколи не розігрується під час фази конфлікту.

• Фігурки та жетони не можуть бути розміщеними на ділянках, відмічених сірим кольором на ілюстрації підготовки до гри.



піраміда



жетони конфлікту



обеліск



жетон анкха



храм



воїн

• гравець 1



бог

• гравець 2



каравани верблюдів

# ДВІ СТОЛИЦІ

Це сценарій середньої складності, орієнтований на динамічний контроль території.

Величні міста Васет та Мемфіс перебувають у стані постійного розбрату через віру та політику. Боги вирішують зосередити свої зусилля на боротьбі за прихильність мешканців цих двох центрів культури.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Гравці розміщують жетони міст на вказаних ділянках. Ці жетони символізують столиці Васет і Мемфіс.
- Всі гравці починають з 2 поклоніннями (замість звичайної початкової позиції).
- Покладіть по 2 жетони послідовників на кожен подію «Конфлікт».



Міста не можуть бути зайняті фігурками чи жетонами.

Верблюди не можуть бути розміщені на кордонах ділянок міст.

Ділянки навколо міст (позначені сірим кольором) не можуть бути зайняті жетонами.

## КОНТРОЛЬ ВЕЛИЧНИХ МІСТ

- На початку кожного конфлікту, але до початку бою, розіграйте контроль над містами.
- Гравець з найбільшою кількістю фігурок, прилеглих до обох міст (має більше фігурок у сірих ділянках), отримує контроль над містами і бере 2 послідовників з треку подій. Усі інші гравці втрачають по 2 поклоніння. У випадку нічиєї ніхто не отримує послідовників (скиньте їх), але гравці, які не розділили нічию, все ще втрачають по 2 поклоніння.



1 2 3 4  
жетони конфлікту

каравани верблюдів



піраміда



обеліск



храм



жетон анкха



воїн



бог

● гравець 1  
● гравець 2  
● гравець 3



місто (Васет)



місто (Мемфіс)

# ДАР ДЕЛЬТИ

3-4 гравці

Це сценарій середньої складності, сконцентрований на контролі території.

За часів Нового царства на родючих берегах могутнього Нілу розквітнули величні міста. Боги Давнього Єгипту швидко усвідомили, що вплив на них є заперукою любові людей.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Розмістіть жетони міст на вказаних ділянках. Ці жетони символізують міста Розетта і Таніс.

Міста не можуть бути зайняті фігурками чи жетонами.

Верблюди не можуть бути розміщені на кордонах ділянок міст.

## ПРИХИЛЬНІСТЬ ЛЮДЕЙ

- На територіях з містом нагороду поклонінням за домінування, перемогу в битві чи контроль більшості монументів збільшено на 1.

1 2 3 4

жетони конфлікту

каравани верблюдів

- гравець 1
- гравець 2
- гравець 3
- гравець 4



піраміда



жетон анкха



обеліск



воїн



храм



бог



місто (Розетта)



місто (Таніс)



2-4 гравці

# ДИНАСТИЧНА КРИЗА

Це сценарій середньої складності, в якому гравці будуть вибувати частіше, а злука богів — заборонена.

Після смерті фараона зник і порядок, запроваджений ним. Братовбивчі міжусобиці відвернули людей від моління богам.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Покладіть стільки жетонів послідовників, скільки вказано на подіях «Конфлікт». Це позначить їх як події «Нестабільні часи».



- Покладіть 1 послідовника зверху на текст властивості анкха «Щедрий» на планшетах всіх гравців. У цьому сценарії цю властивість вивчити не можна.







 піраміда

 обеліск

 храм

 жетон анкха

**1 2 3 4 5**  
жетони конфлікту

 каравани верблюдів

 гравець 1

 гравець 2

 гравець 3

 гравець 4

 воїн

 бог

### ХВИЛІ ЗНЕВІРИ

Наприкінці кожної події «Нестабільні часи» (після розіграшу всіх битв) стається наступне:

- 1** Кожен гравець втрачає кількість поклоніння, рівнозначну числу послідовників на відповідній події.
- 2** Гравець з найнижчим рівнем поклоніння бере послідовників з ділянки розіграної події на центральному планшеті.

**В цьому сценарії НЕМАЄ ЗЛУКИ богів.**



Це просунутий сценарій,  
який дає ширший потенціал  
у контролюванні монументів.

Великі битви богів і їхніх послідовників між собою досягли апогею в знищенні надбань цивілізації. В цей час оновлення боги мають унікальну можливість відтворити величне царство могутнішим, ніж у своїх найсміливіших мріях.



### ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Замість жетонів монументів покладіть по 3 жетони послідовників на позначені ділянки. Це будівельні майданчики. Вони вважаються нейтральними монументами і не належать до жодного типу. (Але вони враховуються для дії «Отримання послідовників».)
- Замість загального запасу жетонів монументів у цьому сценарії кожен гравець має свій власний запас монументів, доступних тільки йому. Залежно від кількості гравців відкладіть таку кількість жетонів монументів, яка вказана на наступній сторінці. Інші поверніть в коробку.
- Після закінчення підготовки гравці по черзі будуть відбирати жетони для створення власного запасу в такий спосіб:
  - Починаючи з останнього гравця, діючи проти годинникової стрілки, кожен бере 1 з доступних жетонів монументів і кладе його у свій особистий запас. Коли всі візьмуть по жетону, повторіть коло, рухаючись за годинниковою стрілкою (тобто перший гравець візьме 2 жетони поспіль). Повторюйте ці дії, кожного кола змінюючи напрям руху, поки у кожного гравця не буде по 6 жетонів.
  - Перед початком гри всі гравці одночасно обирають початкові монументи і розміщують на місцях, де вже лежать їхні жетони анкха (з'єднуючи жетон анкха і монумента).



### 3 гравці



### 4 гравці



### 5 гравців



жетони конфлікту



● гравець 1

● гравець 2

● гравець 3

● гравець 4

● гравець 5



## СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

### • Побудова монумента (карта бою)

Гравці можуть будувати монументи тільки з власних запасів. Якщо жетонів монументів не залишилось, їх більше не можна будувати.

### • Контроль монументів (подія)

Гравець отримує контроль над прилеглим нейтральним монументом: скидає жетони послідовників і розміщує разом один із жетонів монументів з власного запасу та жетон анкха.

**Примітка 1.** Якщо гравець розіграє «Контроль монументів», але вже не має жетонів монументів у запасі, замість отримання контролю над прилеглим нейтральним монументом він знищує його, отримує 3 жетони послідовників (відтепер це звичайна пуста ділянка). Якщо всі нейтральні монументи захоплені, то грайте за стандартними правилами отримання контролю над ворожим монументом.

**Примітка 2.** Після знищення нейтрального монумента, скиньте послідовників. Якщо монументи гравця знищено, то вони повертаються в його особистий запас. Під час злуки запаси монументів гравців об'єднуються.

## 3-5 гравців

# СТРАЖІ КЕМЕТУ



Це сценарій середньої складності для гравців, які хочуть збільшити роль стражів у побудові стратегії гри.

Коли боги почали втрачати свій вплив на Єгипет, люди, нижчі божества та стражі збільшили свою владу та примножили свої сили. Зі зміцненням стражів до богів прийшло розуміння того, що заручитися підтримкою таких могутніх істот можна буде лише на нових умовах.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Кожен гравець починає з 1 додатковим жетоном послідовника (разом 2).
- Покладіть по 1 послідовнику на кожну позначену на ілюстрації подію. Це нагадуватиме про подію «Торги за стражів».
- Замість 1 карти стража кожного рівня (1, 2 чи 3), підготуйте по 2 карти різних стражів кожного рівня, але тільки по 1 фігурці кожного буде доступно (не зважаючи на кількість гравців). Гравці розміщують 6 карт стражів послідовно від найменшого рівня, але випадковим чином для карт однакового рівня.

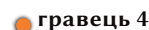




жетони конфлікту



каравани верблюдів



## НОВІ ПРАВИЛА НАЙМУ СТРАЖІВ

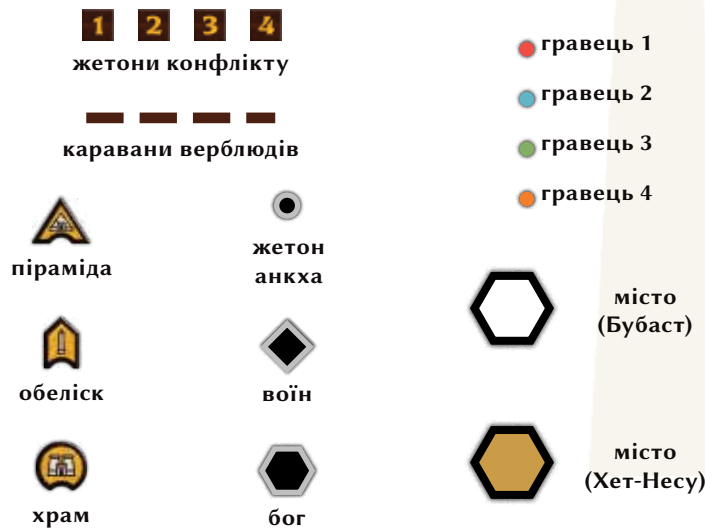
У цьому сценарії гравці не отримують контроль над стражами через відкриття властивостей анкха. Під час кожної події «Торги за стражів» ЗАМІСТЬ події «Контроль монументів» розігрується таке:

- 1 Гравець, який запустив подію, бере з неї жетон послідовника собі в запас. Також цей гравець бере жетон перемоги в нічій як нагадування.
- 2 Гравці починають робити ставки, таємно ставлячи послідовників за кожного наступного стража, який виходить. (Пам'ятайте, що гравці не можуть контролювати більше ніж 2 стражів на маленьких підставках і 2 на великих. Гравець, який вже має 2 стражів відповідного розміру, не може брати участь у торгах.)
- 3 Після підрахунку кількості пожертвуваних послідовників перемагає найвища ставка. У випадку нічиєї перемагає той, хто сидить ближче до гравця з жетоном перемоги у нічій. Тільки переможець жертвує своїх послідовників і отримує контроль над стражем, **розміщуючи його на ігровому полі негайно.** (Зауважте, що механіка ставок тут відрізняється від розіграшу карти «Навала сарани».)

Це просунутий сценарій, де особливо відчувається асиметричність в стратегіях гравців.

Унаслідок воєнного протистояння з іншими царствами єдиний Єгипет зник. Жителі дельти й обох берегів Нілу вступили в добу війн і розбрату за право об'єднати всіх під своїм проводом.

Навіть боги почали боротьбу!



### ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

- Покладіть жетони міст, як вказано на ілюстрації. Ці жетони символізують Бубаст та Хет-Несу.
- Всі гравці починають з 2 поклоніннями (замість звичайної початкової позиції).
- Гравці починають з меншою на 1 кількістю жетонів анкха в запасі. Вони будуть використовуватись для контролю міст. Покладіть вказані жетони для позначення підконтрольності міста гравцю. Покладіть жетони анкха гравців, які не контролюють міста, на найближчу подію «Конфлікт».

*Міста не можуть бути зайняті фігурками чи жетонами.*

*Верблюди не можуть бути розміщені на кордонах ділянок міст.*

### ЦІНА СИЛИ

- На території з містом нагороду поклонінням за кожну більшість підконтрольних монументів збільшено на 1.
- Під час конфлікту, після розіграшу бою за територію з містом, гравець, якому підконтрольне це місто, втрачає 4 поклоніння, якщо не переміг у битві чи не домінує над цією територією.
- У кінці КОЖНОЇ події «Конфлікт» другий по треку поклоніння гравець обирає місто, над яким отримує контроль, а гравець з найбільшою кількістю поклоніння отримує контроль над другим містом. Покладіть їхні жетони анкха на відповідні міста, а жетони інших гравців — на наступну подію «Конфлікт».

# СИНКРЕТИЗМ

5 гравців

Це сценарій середньої складності з додатковими аспектами злуки.

Через помітну втрату своєї могутності боги були змушені об'єднатись у цій останній спробі повернути прихильність людей, яких уже спокусили ідеї та боги з дальніх земель.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ПІДГОТОВКИ

Покладіть жетон послідовника на 3-тю подію «Конфлікт», щоб позначити зміну ігрової ситуації. Під час злуки відбувається одразу 2 об'єднання.



## ДРУГА ЗЛУКА

- Після відповідного конфлікту утворюються одразу дві злуки.
- 2 та 4-й по треку поклоніння гравці об'єднуються в одного бога. Тепер об'єднуються 3 і 5-й гравці. Один гравець не бере участі в об'єднанні.
- Об'єднаний бог з найменшою кількістю поклоніння отримує послідовника з треку подій.

# СТИСЛІ ПРАВИЛА

## ПОРЯДОК ХОДУ

- ▶ Гравці роблять 1 або 2 дії за один хід.
- ▶ Оберіть свою першу дію, пересуньте відповідний жетон дій, відіграйте дію.  
Подію запущено: пересуньте маркер подій, відіграйте подію, закінчіть хід.  
Подію не запущено: відіграйте другу дію.
- ▶ Оберіть другу дію серед тих, що розміщені нижче першої дії, пересуньте відповідний жетон, відіграйте дію.  
Подію запущено: пересуньте маркер подій, відіграйте подію, закінчіть хід.  
Подію не запущено: закінчіть хід.

**Зауважте:** за можливості ви мусите пересунути другий жетон, навіть якщо не хочете чи не можете виконати дію.

## ДІЇ



### Переміщення фігурок

Можете перемістити кожен фігурку максимум на 3 ділянки.



### Розміщення фігурки

Можете поставити 1 фігурку зі свого запасу на ігрове поле так, щоб вона була прилеглою до однієї з ваших фігурок або підконтрольного монумента.



### Отримання послідовників

Отримайте 1 послідовника за кожен монумент (ваш чи нейтральний), до якого є прилеглою ваша фігурка.



### Вивчення властивості анкха

Пожертвуйте кількість послідовників, відповідну рівню властивості анкха, яку вивчаєте. Отримайте контроль над стражем належного рівня, якщо відкрили відповідний символ.

## ПОДІЇ



### Контроль монументів

Захопіть контроль над 1 нейтральним монументом, до якого прилягає ваша фігурка. Якщо нейтральних монументів немає, то перехопіть контроль над прилеглим монументом суперника.



### Каравани верблюдів

Розмістіть до 6 верблюдів, утворивши 2 території замість однієї так, щоб у кожній було не менше 6 ділянок. Поставте наступний за черговістю жетон конфлікту на новоутворену територію. За бажанням поміняйте місцями 2 жетони конфлікту так, щоб один із них був з новоутвореної території.



### Конфлікт

Гравець, який запустив конфлікт, бере жетон перемоги в нічій. По черзі відіграйте конфлікт на кожній території:

- ▶ **Домінування (один гравець).** Отримайте 1 поклоніння за кожен більшість підконтрольних монументів. Отримайте 1 поклоніння за домінування на території.
- ▶ **Бій (кілька гравців).** Не стосується гравців, фігурок і монументів поза відповідною територією.
  1. **Оберіть та відкрийте карти.** Всі гравці обирають та одночасно перевертають карти бою.
  2. **Будуйте монументи.** У зворотному порядку по треку поклоніння розіграйте карти «Побудова монумента», якщо їх обрали.
  3. **Навала сарани.** Розіграйте кожен карту такого типу, яку було зіграно.
  4. **Контроль монументів.** У зворотному порядку по треку поклоніння кожен гравець отримує по 1 поклонінню за більшість підконтрольних монументів одного типу.
  5. **Кінець бою.** Гравець з найбільшою кількістю сили перемагає в бою, отримує 1 поклоніння та вбиває ворожі фігурки. У випадку нічиєї всі гравці програють, а фігурки гинуть. Жетон перемоги в нічій може бути використаний лише раз протягом одного конфлікту.
- ▶ **(3+ гравці) Після 3-го конфлікту.** Відбувається злука двох останніх богів по треку поклоніння.
- ▶ **Після 4-го конфлікту.** Приберіть з гри богів у червоній зоні треку поклоніння.

## Важливо пам'ятати:

**БОГІВ НЕМОЖЛИВО ВБИТИ.  
ФІГУРКИ ТА МОНУМЕНТИ НА РІЗНИХ  
ТЕРИТОРІЯХ НЕ Є ПРИЛЕГЛИМИ.**

## ПЕРЕМОГА

- ▶ Досягнути верхньої поділки треку поклоніння.
- ▶ Залишитись єдиним богом в результаті 4-го конфлікту.
- ▶ Мати найбільше поклоніння після 5-го конфлікту.