

СТИСЛІ ПРАВИЛА



ПОРЯДОК ХОДУ

ПОДІЇ

- ▶ 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.



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.