

КОМПОНЕНТЫ: 72 карты (по 36 каждого цвета), 58 фишек жрецов (по 29 каждого цвета), 2 фишки «обмен» (белые), 2 маркера подсчета очков (по 1 каждого цвета), поле, правила.

ПОДГОТОВКА

- 1) Каждый игрок забирает 29 фишек жрецов и 36 карт одного цвета, 1 фишку «обмен».
- 2) Каждый игрок перетасовывает свои карты и складывает их лицом вниз в колоду со своей стороны поля.
- 3) Маркеры ставятся около клетки «1» счетчика очков (дорожка из синих скарабеев по периметру поля).

РАУНД состоит из последовательных действий:

1. Каждый игрок вытягивает 4 верхние карты из своей колоды, смотрит, затем кладет по одной лицом вниз напротив каждого своего орнамента.
Обмен: каждый игрок может 1 раз за партию сбросить 4 вытянутые карты и взять 4 новые взамен, после чего его фишка «обмен» выходит из игры.
2. Все (8 шт.) выложенные карты открываются и одна за другой разыгрываются (см. Орнамент 1...4).
3. Все открытые карты сбрасываются, и каждый игрок вытягивает 4 новые карты. (Если закрытая колода закончилась, перетасовать сброс и сформировать новую.) Начинается следующий раунд.



ОРНАМЕНТЫ

Орнамент 1 — очки.

Сравниваются ценности карт обоих игроков. У кого выше — получает очков = удвоенная разница. При равенстве никто не получает очков.

Примечание: очки фиксируются на счетчике (маркер передвигается вперед на равное полученному количеству очков число клеток).



Орнаменты 2...4 определяют очередность игры и показывают, сколько жрецов убирается/вводится в игру и в какой из храмов. Сначала игрок, чей ход, оценивает орнаменты по очереди от 2b до 4, затем другой игрок.

Орнамент 2 — очередность игры / удаление жрецов. Эти карты определяют 2 момента:

a) Очередность игры обоих игроков до окончания раунда.

Игрок с менее ценной картой начинает. При равенстве начинает игрок, сыгравший меньшую ценность в Орнаменте 1. Если и там равенство, игроки тянут карты из своих колод, пока кто-нибудь не получит менее ценную — он и начинает (вытянутые карты возвращаются под свою колоду).

b) Удаление жрецов (*кроме 1-го раунда*).

Игрок, чей ход, убирает из храмов жрецов в количестве = ценность карты – 2:

- если результат ≥ 0 — соответствующее количество жрецов соперника (только из храмов, определенных Орнаментом 3);
- если результат = -1 — одного своего жреца из любого храма.

Если в храмах недостаточно жрецов, убираются только те, что есть; убранные кладутся в Царство мертвых.



Орнамент 3 — доступные храмы.

Убрать/разместить жрецов можно из/во всех храмов с № \leq ценности карты.

Исключение: не распространяется на удаление своего жреца в Орнаменте 2b.



Орнамент 4 — размещение жрецов.

Ценность карты = количество жрецов, которое игрок в текущем раунде может взять из своего запаса и разместить в храмах (определенных Орнаментом 3). 1 жрец кладется на 1 незанятую клетку храма. Если в запасе не осталось жрецов, размещение невозможно. Каждый жрец, который не может быть размещен, кладется на пустую клетку Царства мертвых.



ЦАРСТВО МЕРТВЫХ

Жрец попадает в Царство мертвых, если он:

- убран из храма; или
- не может быть размещен в храме (нет места).

Жрец кладется на пустую клетку. Если Царство мертвых заполнено, после завершения данного раунда (хода второго игрока) происходит подсчет очков.

Примечание: жрецы, которые должны быть помещены в Царство мертвых, но которым не хватило там свободного места, возвращаются в запас своего владельца.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

- Игрок, у которого больше жрецов в данном **храме**, получает
 - № 1: количество очков = разница жрецов обоих игроков здесь;
 - № 2: 5 очков;
 - № 3: количество очков = количество его жрецов здесь;
 - № 4: по 3 очка за каждую занятую им синюю клетку (в каждом из 4-х храмов есть 1 синяя клетка).
- **Черные клетки:** У кого больше жрецов на этих клетках, получает 8 очков.
- **Бонусные клетки:** Каждый игрок, чей жрец занимает такую клетку, получает указанное на ней количество очков (+1 или +2).

Примечание: если ни у кого нет преимущества в храме, никаких очков никто не получает; это же касается и черных клеток.

После подсчета очков игроки по очереди, начиная с лидера (при равном счете — с красного), убирают по 1 своему жрецу из каждого храма (всего по 4). Если у игрока нет жреца в каком-то храме, взамен он должен убрать 1 жреца из любого более высокого (или наивысшего, в котором есть), чтобы выполнить требование «убрать 4 жреца». Жрецы из Царства мертвых и только что убранные возвращаются в запас своих владельцев.

Если игра не завершена, открытые карты сбрасываются, и начинается следующий раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается немедленно, если, оценивая 1-й или 4-й орнамент, выполнено одно из условий победы:

- заработать 40 очков (Орнамент 1);
- занять все клетки одного храма;
- занять все желтые клетки в четырех храмах;
- занять все зеленые клетки в четырех храмах.

Иначе игра завершается после подсчета очков за раунд, в котором игрок заработал ≥ 40 очков. В этом случае подсчитываются полностью все очки (включая > 40), и побеждает игрок, набравший их больше. (Притом уже неважно, кто первым достиг 40 очков.) При равных результатах — ничья.

Действия за раунд:

- 1) Каждый игрок вытягивает 4 карты и выкладывает по 1 лицом вниз напротив каждого орнамента.
 - 2) Все 8 карты одновременно открываются.
 - 3) Оценивается Орнамент 1 (одновременно для обоих игроков) — получение очков.
 - 4) Оценивается Орнамент 2а — определяется первый игрок для данного раунда.
 - 5) Первый игрок убирает жрецов (Орнамент 2b).
 - 6) Первый игрок размещает жрецов (Орнамент 4).
 - 7) Второй игрок убирает жрецов (Орнамент 2b).
 - 8) Второй игрок размещает жрецов (Орнамент 4).
- Если заполнено Царство мертвых, подсчитываются очки. Если кто-то набрал ≥ 40 очков, игра завершается; иначе игроки по очереди, начиная с лидера, убирают по 1 своему жрецу из каждого храма; убранные и жрецы из Царства мертвых возвращаются в запас.
- 9) Открытые карты сбрасываются, и начинается новый раунд.