



Куско

Правила игры

Сапа Инка (на языке кечуа «единственный инка») — верховный правитель империи инков, который считался прямым потомком бога солнца Инти. Его называли Интип Чурип (на языке кечуа «сын солнца») и поклонялись ему наравне с богами.

Часки (на языке кечуа «тот, кто даёт и получает») — лучшие гонцы империи инков. Находясь на службе у правителя, они максимально быстро доставляли сообщения и небольшие предметы по обширной сети дорог инков.

Каждый часки пробегал участок от одного поста к другому, где его уже ждал новый гонец, который заучивал переданную информацию

и бежал дальше. Такие места, где гонцы могли отдохнуть и перекусить, назывались тампо. Расстояние между тампо составляло от 15 до 24 километров. Такая система позволяла передавать сообщения на сотни километров в день.

Часки носили с собой кипу (на языке кечуа «узел») — шнур с привязанными к нему более тонкими нитями различных цветов. Узлы на кипу использовали для хранения и передачи информации. Также часки брали с собой пунту (на языке кечуа «улитка») — трубу из раковины или рога, чтобы предупреждать других гонцов о своём приближении, что позволяло тем заранее подготовиться к бегу.

ОБ ИГРЕ

Преодолеть Анды, передавая эстафету!

В роли гонца-часки вы будете передавать важную информацию по приказу Сапа Инки, правителя Тауантинсуйу (империи инков), из столицы Куско в деревни, разбросанные по всей империи. В награду за каждое доставленное сообщение вы получите перо, которым украсите свой головной убор — важный символ статуса как для мужчин, так и для женщин.

Также вам предстоит совершенствовать знания в ячауаси (университете Куско) и заниматься земледелием. Нельзя забывать и о религии, которая играла важную роль в империи инков.

Отправляйте ваших жрецов в храм и собирайте подношения, чтобы умиротворить богов и заручиться их поддержкой.

Все эти действия вы выполняете, размещая свои кубики в различных областях игрового поля, стараясь делать это с максимальной выгодой. Тот, кто найдёт лучшую стратегию и выполнит как можно больше заданий Сапа Инки, будет претендовать на победу.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков (ПО) в конце игры, становится победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

- **Игровое поле сети дорог Тауантинсуйу (империи инков)**

Состоит из 4 частей рамки, 6 равнобедренных треугольников и 3 частей планшета действий



- **Центральный тайл Куско**

С 6 дорогами



- **Деревянный диск**

Для тайла Куско



- **Игровое поле Куско (столицы империи инков)**

Состоит из 3 частей



- **Планшет богов, земледелия и знаний**

Состоит из 3 частей



- **30 жетонов подношений**



- **10 медальонов Инти**

Инти — бог солнца, верховное божество инков



- **36 жетонов еды**

С изображением кукурузы и картофеля



- **48 жетонов перьев**

По 12 перьев бирюзового, фиолетового, оранжевого и розового цветов



- **60 карт богов**

По 12 карт для каждого из 5 богов (отличаются цветом)



Оборотная сторона

- **36 жетонов земледелия с изображением работников**



Оборотная сторона

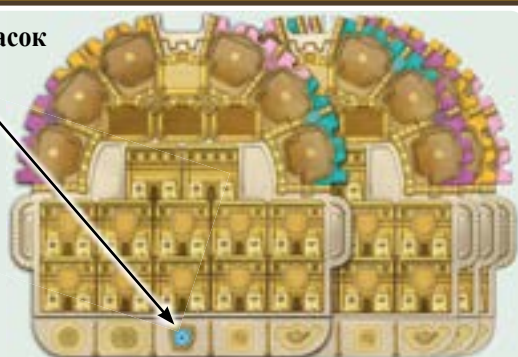
- **36 жетонов знаний с изображением учащихся**



Оборотная сторона

• 4 планшета масок

Цвет игрока
указан на тайле
хранилища
Пожалуйста, под-
готовьте планшеты
масок перед первой
игрой, как показано
на стр. 14.



• 61 жетон заданий Сапа Инки



6 стартовых жетонов заданий
с оборотной стороной
светло-серого цвета

55 жетонов заданий
с оборотной стороной
золотого цвета

• Жетоны очередности хода

Для 4 игроков



• 30 жетонов товаров



• Маркер игрового раунда



• Жетон кольца и фигурка Штефана Фельда



• Жетон огня



• Правила игры

• Приложение

Компоненты игроков (4 комплекта цветов игроков: жёлтый, красный, синий и зелёный)

• 10 жетонов кипу

Кипу – шнуры с узелками для передачи информации



• 6 жетонов украшений со значениями от 1 до 6



Оборотная
сторона

• Фишка часки

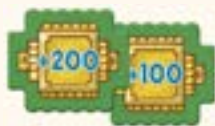
Часки – гонец
инков



• 4 фишки жрецов



• Жетон «+100/+200 победных очков (ПО)»



• Фишка для подсчёта очков



• Фишка знаний



• 3 кубика



• 2 жетона цвета



• Памятка



На лицевой стороне
обзор хода игры



На оборотной стороне обзор
финального подсчёта очков

Дополнение № 1 «Путуту»

• 15 жетонов путуту



12 жетонов × «±1»



3 жетона × «±2»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Соберите игровое поле сети дорог Тауантинсуйу.

Соедините 4 детали рамки (только 1 вариант соединения). Внутри рамки сложите 6 треугольников так, чтобы на стыке с рамкой образовались области с парой символов: перо + здание. Это деревни.

Вставьте деревянный диск в центральное отверстие поля, сверху положите центральный тайл Куско, а на него — жетон огня. Убедитесь, что каждая дорога центрального тайла Куско и жетона огня ведёт в деревню, независимо от значений кубиков на этих дорогах.

Наконец, прикрепите 3 части планшета действий к нижней части игрового поля. 1-ю и 3-ю части положите вверх той стороной, которая соответствует количеству игроков:

4 игрока 3 игрока 2 игрока



2) Разместите запасы жетонов подношений и жетонов еды в соответствующих верхних углах игрового поля Тауантинсуйу.

3) Разместите по 3 жетона перьев каждого цвета для каждого игрока в соответствующих нижних углах игрового поля Тауантинсуйу. Это общий запас. Оставшиеся перья уберите в коробку.



4) Соберите игровое поле Куско (см. рисунок справа).

5) Соберите планшет богов, земледелия и знаний и присоедините его к левому верхнему углу поля Куско.

Положите оба игровых поля, Тауантинсуйу и Куско, рядом друг с другом.

6) Разделите карты богов по цветам. Перемешайте отдельно карты богов каждого цвета и положите стопками лицом вниз в соответствующие ячейки планшета богов.

7) Перемешайте отдельно все оранжевые жетоны земледелия и все синие жетоны знаний и положите их стопками лицом вниз в соответствующие ячейки планшета земледелия и знаний. Возьмите по 6 верхних жетонов из каждой стопки и положите их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки на игровом поле Куско.

8) Положите жетон кольца на мост рядом с дорожкой знаний на деление, отмеченное стрелкой ➡.

Примечание. Вместо жетона кольца вы можете использовать фигурку Штефана Фельда.

Подготовка игроков

13) Каждый игрок берёт 1 случайный планшет маски (все 4 маски имеют разный порядок расположения перьев) и кладёт его перед собой. К нижней части планшета приставляется тайл хранилища игрока. На нём указан цвет игрока.

14) Каждый игрок берёт следующие компоненты своего цвета (указанного на тайле хранилища).

- 6 жетонов украшений. Возьмите свой набор жетонов со значениями от 1 до 6 и разместите их на соответствующих местах вашего планшета маски.
- 2 жетона цвета. Возьмите жетоны своего цвета и разместите их на соответствующих местах вашего планшета маски.
- 4 фишки жрецов. Поставьте их на жетоны цвета.
- 10 жетонов кипу. Положите по 1 жетону в 10 соответствующих ячеек планшета маски, которые расположены в 2 ряда по 5 ячеек в каждом. Над этими рядами есть ещё 2 ячейки, они остаются пустыми.
- 3 кубика. Положите их рядом с планшетом маски.
- Фишка часки. Поставьте фишку на центральный тайл Куско на поле Тауантинсуйу. (14)
- Жетон «+100/+200 победных очков (ПО)». Положите его рядом со своим планшетом маски.

15) Также каждый игрок получает следующие жетоны из общего запаса.

- 1 перо. Возьмите по 1 перу каждого цвета из общего запаса и случайным образом раздайте по 1 из них каждому игроку. Для 2–3 игроков. Оставшиеся перья верните в общий запас. Каждый игрок размещает полученное перо в любой ячейке соответствующего цвета, расположенной по верхнему краю планшета маски. **Примечание.** После размещения в ячейке перо нельзя перемещать.
- 2 жетона подношений. Положите их в соответствующую ячейку на тайле хранилища.
- 1 медальон Инти. Возьмите один из 4 оставшихся медальонов и положите в соответствующую ячейку на тайле хранилища. Для 2–3 игроков. Оставшиеся медальоны уберите в коробку.



9) Положите 6 медальонов Инти на специально отведённое место в храме на игровом поле Куско.

10) Перемешайте все **жетоны товаров** лицом вниз и случайным образом разложите их лицевой стороной вверх в ячейках рынка.

Для 2–3 игроков. Уберите по 1 жетону супа, одежды, глиняной миски, кувшина, инструментов и украшений. Разместите по 4 жетона товаров в каждом ряду, оставив крайнюю левую ячейку в столбце с символом «4» пустой.

11) Отложите 6 **стартовых жетонов заданий** с оборотной стороной светло-серого цвета. Оставшиеся **жетоны заданий** с оборотной стороной золотого цвета перемешайте, разделите на 3 одинаковые стопки и положите их лицом вниз в 3 ячейки ниже области дворца. Затем, равномерно беря жетоны из этих стопок, положите по 1 жетону заданий в таком количестве ячеек террас дворца, сколько игроков участвует в игре плюс 2.

12) Положите **маркер игрового раунда** на ступеньку I лестницы справа от первого ряда рынка.

- **Жетон порядка хода.** Перемешайте жетоны и случайным образом раздайте по 1 жетону каждому игроку. *Для 3 игроков используйте жетоны с цифрами 1–3. Для 2 игроков используйте жетоны с цифрами 1–2.* Каждый игрок кладёт полученный жетон в центральную выемку верхнего края планшета маски. Эти жетоны определяют начальное положение **фишек подсчёта очков** и **фишек знаний** на поле Куско. В соответствии с таблицей справа установите **фишки подсчёта очков** всех игроков на **дорожке победных очков**.

Жетон порядка хода	Деление на дорожке победных очков
1	0
2	1
3	2
4	3

- Разместите **фишки знаний** всех игроков стопкой на стартовом делении **дорожки знаний** по порядку так, чтобы сверху была фишка игрока, который будет ходить первым, а снизу — фишка последнего игрока.
- **3 жетона заданий.** Возьмите отложенные 6 стартовых жетонов заданий и раздайте каждому игроку по 1 случайному жетону. Оставшиеся стартовые жетоны уберите в коробку. Затем каждый игрок берет по 4 жетона заданий из стопок, лежащих лицом вниз в нижнем правом углу поля Куско. Он выбирает из них 2 жетона, а 2 невыбранных возвращает в коробку. Каждый игрок кладёт свои 3 жетона заданий лицевой стороной вверх в 3 соответствующие ячейки на своём планшете маски (порядок расположения жетонов значения не имеет).
- **2 карты богов.** Возьмите по 2 карты из каждой из 5 стопок и перемешайте их. Случайным образом раздайте каждому игроку по 2 карты. Игроки не показывают полученные карты соперникам. Оставшиеся карты пока отложите лицом вниз как резерв. Если игрок получил 2 карты одного цвета, он должен сбросить одну из них, взять новую карту из резерва, а сброшенную замешать в резерв. Повторяйте этот процесс, пока у каждого игрока не будет по 2 карты разных цветов. Затем положите карты из резерва лицом вверх в стопку сброса. Откройте верхнюю карту каждой из 5 стопок карт богов. **15**

Для 2 игроков. Возьмите по 1 карте из каждой из 5 стопок, перемешайте их и раздайте по 2 карты каждому игроку. Последняя карта станет первой картой стопки сброса.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 6 раундов, каждый из которых состоит из 3 последовательных фаз.

I. Фаза кубиков и действий

II. Фаза знаний и земледелия

III. Фаза Куско

Примечание. Некоторые карты богов, используемые игроками в ходе игры, изменяют правила игры, как описано ниже. Правила карт богов всегда имеют приоритет над основными правилами игры.

ОПИСАНИЕ КАРТ БОГОВ

В игре 60 карт богов, по 12 для каждого из 5 разных богов. У каждого бога свой цвет карты и 3 разные способности (каждая способность встречается на 4 картах).

Как только стопка карт любого из богов опустеет, возьмите карты этого бога из сброса, перемешайте и создайте новую стопку.

Стоимость — 1

Чтобы сыграть карту бога, вы должны потратить 1 жетон подношения. Положите карту из руки в стопку сброса лицевой стороной вверх и верните жетон в общий запас на игровом поле Тауантинсуйу. Если у вас в хранилище нет жетонов подношения, вы не сможете сыграть карту бога из руки. После оплаты примените эффект карты бога. В течение вашего хода вы можете последовательно сыграть несколько карт богов, каждый раз полностью применяя эффект карты.

Применение эффекта (фаза I, II, III, конец игры)

Каждая карта бога может быть сыграна только в течение определённой фазы, которая указана в верхних углах карты.

Эффект и номер карты

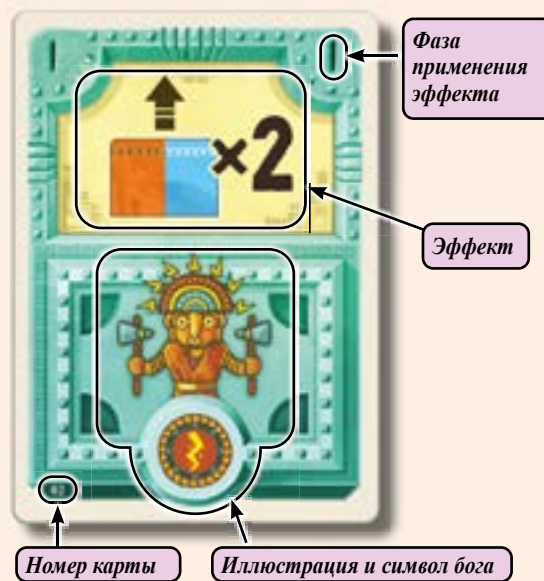
В верхней части каждой карты указан её эффект. У каждой карты есть свой номер. В приложении на стр. 7–8 вы сможете найти подробное описание эффекта карты по её номеру.

Медальон Инти

(Инти – бог солнца, верховный бог в религии инков)

Потратив 1 медальон Инти, вы можете в соответствующую фазу применить эффект **одной из открытых карт богов** в стопках на планшете. В этом случае вы не тратите жетон подношения. Положите использованную карту в стопку сброса, а медальон уберите в коробку. Откройте новую карту бога взамен сброшенной.

Примечание. Вы можете потратить несколько медальонов Инти в свой ход, однако таким образом нельзя использовать эффект одной карты несколько раз. Каждый раз вы должны выбрать 1 из открытых карт богов.



Пример. Феофан хочет потратить медальон Инти, чтобы использовать эффект жёлтой карты (богиня кукурузы). Карта, эффект которой был использован, отправляется в сброс. Медальон удаляется из игры. При этом Феофан не тратит жетон подношения.

I. ФАЗА КУБИКОВ И ДЕЙСТВИЙ

В начале фазы I все игроки одновременно бросают 3 своих кубика.

В порядке очерёдности хода (начиная с игрока с жетоном порядка хода с цифрой 1) каждый игрок берёт один из своих кубиков, кладёт его в одну из ячеек планшета действий и немедленно выполняет указанное действие. В большинстве случаев значение кубика влияет на силу выполняемого действия. В одной ячейке планшета действий могут находиться несколько кубиков игрока, если выполняется правило размещения кубиков.



Пример.
В ячейке действия «Получение знаний» уже лежат два кубика – 5 и 3. Прасковья (красный игрок) может разместить в этой ячейке кубик со значением 1 или 2 (не 3, 4, 5 или 6).

Правило размещения кубиков. Вы можете поместить свой кубик в ячейку действия только в том случае, если выпавшее на нём значение меньше значений других кубиков в этой ячейке, независимо от того, кому они принадлежат. Исключением является ячейка действия «Победные очки», для которой значения кубиков не важны.



Благословение огня

Игроки получают благословение огня каждый раз, когда они:

- ставят жреца на ступени храма (действие «Храм»),
- украшают свою маску (действие «Украшение»),
- возвращают своего часки в Куско (действия «Перемещение по каменным тропам» и «Перемещение по верёвочным мостам»).



Получая благословение огня, игрок сразу выполняет 2 действия.

1. Берёт 1 карту бога или 1 жетон подношения.
2. Продвигается на 1 деление на дорожке знаний или берёт 1 жетон еды.



Пример. Устин (зелёный игрок) ставит жреца на ступень храма. Он получает благословение огня: он решает взять 1 карту бога (а не жетон подношения) и 1 жетон еды (вместо продвижения по дорожке знаний).

Ячейки действий

Действия «Перемещение по каменным тропам» и «Перемещение по верёвочным мостам»

Игрок перемещает своего часки из области, где он находится, по серой каменной тропе или коричневому верёвочному мосту в соседнюю область, будь то деревня или центральный тайл Куско. Игрок может использовать только тропы или мосты, значение которых **равно или меньше** значения используемого кубика.

Для 2–3 игроков. Правила размещения кубиков не меняются. В ячейке указаны 2 действия, игрок должен выбрать одно из них.

Когда часки игрока приходит в деревню, игрок должен взять 1 кипу из любой ячейки со своего планшета маски и положить его на здание в этой деревне. Если в 10 ячейках планшета маски игрока не осталось ни одного кипу, он берёт жетон из хранилища, если он там есть. Игрок кладёт свой жетон кипу поверх любых жетонов, которые уже могут быть на здании.

Важно. В каждой деревне может быть только по 1 жетону кипу цвета каждого игрока.



Пример. Феофан (синий игрок) поставил свой кубик со значением 4 в ячейку действия «Перемещение по каменной тропе». Он может переместить своего часки из Куско по одной из каменных троп со значениями 4 или 2 в соседние деревни внутреннего круга. Он не может использовать каменную тропу со значением 6 или какие-либо верёвочные мосты.

Затем игрок получает из общего запаса **1 перо** цвета, указанного рядом с деревней. Игрок размещает полученное перо в любой ячейке соответствующего цвета, расположенной по верхнему краю его планшета маски.

Помните, что после размещения **перо перемещать нельзя**.

Важно. Если у игрока уже есть 3 пера определённого цвета (включая перо, которое игрок получил при подготовке к игре), он больше не получает перьев этого цвета. Однако игрок по-прежнему может разместить жетоны кипу на зданиях деревни с пером этого цвета.

Размещая кипу на зданиях на игровом поле, игроки освобождают ячейки на своих планшетах масок, куда смогут в дальнейшем помещать жетоны земледелия или знаний, выполнив соответствующее действие.

Если его часки в течение игры **возвращается в Куско** (на центральный тайл), игрок **не выкладывает** кипу на поле, а вместо этого получает **благословение огня** (см. «Благословение огня» на стр. 7). Когда часки игрока вновь будет выполнять действие перемещения, то перед перемещением фишки игрок может **свободно повернуть центральный тайл Куско** в любом направлении и на любое количество делений.

Действия «Получение знаний» и «Земледелие»

В зависимости от выбранного действия игрок берёт с поля Куско жетон знаний или земледелия из ячеек, значение которых **равно или меньше** значения используемого кубика.

Для 2 игроков. Правила размещения кубиков не меняются. В ячейке указаны 2 действия, игрок должен выбрать одно из них.

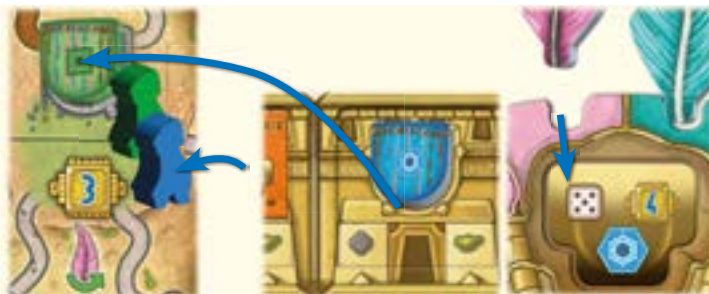
Игрок кладёт выбранный жетон в одну из 12 ячеек на своём планшете маски так, чтобы символы в нижней части ячейки оставались видны. Ячейка, в которую игрок хочет поместить взятый жетон, должна быть свободной: без жетонов кипу, земледелия или знаний. В начале игры на планшете маски у каждого игрока только 2 свободные ячейки. Если у игрока нет свободных ячеек на планшете, он не может выбрать это действие.

Примечание. Не добавляйте на поле Куско новый жетон на место взятого. Обновление жетонов произойдёт в фазе III (см. стр. 12).

Важно. Взяв жетон, игрок не применяет его эффект сразу. Он сможет использовать эффект только в фазе II (см. стр. 11).

Действие «Обмен»

Игрок может обменять значение своего кубика на различные действия стоимостью  или . Обменять — значит потратить часть значения кубика, чтобы оплатить действие. Пока игрок не потратил всё значение кубика, он может совершать обмены, в том числе совершать один и тот же обмен несколько раз. Все возможные варианты обмена указаны ниже.



Пример. Феофан (синий игрок) передвигает своего часки в эту деревню и кладёт жетон кипу со своего планшета маски поверх уже находящегося там жёлтого жетона Устина. Затем он берёт розовое перо (которое изображено рядом с этой деревней) из общего запаса и размещает его в ячейке соответствующего цвета на своём планшете.

Пример. Часки передвигается в Куско.



Пример. Часки передвигается из Куско.



Пример. Божена кладёт свой кубик со значением 4 в ячейку «Земледелие». Она может взять любой из жетонов из ячеек со значением 4, 3, 2 или 1 (но не 5 или 6). Она выбирает жетон из ячейки со значением 3.



Пример. Божена помещает выбранный жетон земледелия в свободную ячейку в верхнем ряду своего планшета так, чтобы символы еды и знаний внутри ячейки оставались видны.

Эти действия стоят 1 единицу значения кубика

Учёба в университете

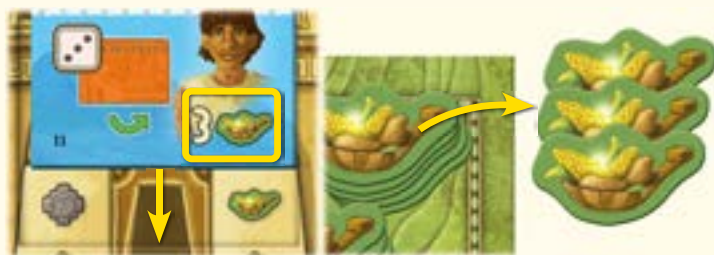
Игрок сдвигает вниз 1 из жетонов знаний в ячейках своего планшета маски, закрывая символы в нижней части ячейки. Затем он перемещает свою фишку знаний на столько делений на дорожке знаний, сколько указано на сдвинутом вниз жетоне. Если на делении уже стоят фишки других игроков, игрок помещает свою фишку сверху. За каждую единицу значения кубика игрок может сдвинуть вниз 1 жетон знаний.

Примечание. Во время фазы III фишки на дорожке знаний принесут победные очки, а также их положение определит очередность хода в следующей раунде (см. стр. 11).



• Сбор урожая

Игрок сдвигает вниз 1 из жетонов земледелия в ячейках своего планшета маски, закрывая символы в нижней части ячейки. Затем он берёт столько жетонов еды из общего запаса, сколько указано на сдвинутом вниз жетоне. Он размещает жетоны еды в соответствующей ячейке своего хранилища. За каждую единицу значения кубика игрок может сдвинуть вниз 1 жетон земледелия.



• Получение победных очков

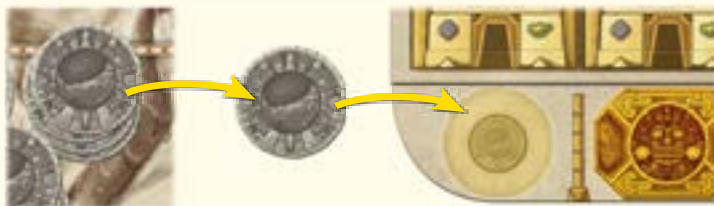
Игрок получает 1 ПО за каждую единицу значения кубика, продвинув свою фишку на дорожке победных очков на соответствующее количество делений.



Эти действия стоят 2 единицы значения кубика

• Получение подношения

Игрок берёт 1 жетон подношения из общего запаса и кладёт в соответствующую ячейку своего хранилища.



• Получение карты бога

Игрок берёт в руку 1 открытую карту бога из любой стопки. Затем он немедленно открывает следующую карту бога из этой стопки. Игрок сможет сыграть полученную карту в любое время в течение фазы, указанной на карте, потратив 1 жетон подношения.



• Получение пера

Игрок берёт 1 перо любого цвета из общего запаса и размещает его в любой ячейке соответствующего цвета, расположенной по верхнему краю своего планшета маски. Если у игрока уже есть 3 пера определённого цвета, он не может брать перо этого цвета.



• Перераспределение кипу

Игрок берёт 1 жетон кипу из ячейки на планшете маски и кладёт его в соответствующую ячейку своего хранилища. Это его резерв кипу. Таким образом, игрок получает свободную ячейку для жетонов земледелия или знаний, не используя действие перемещения. Игроки могут хранить любое количество кипу в резерве, а затем доставлять их в деревню.



Важно. Игроки не могут перераспределить кипу, которые были доставлены в деревню.



Пример. Прасковья поставила свой кубик со значением 5 в ячейку с действием обмена. Она тратит 2 единицы значения на действие «Учёба в университете» и сдвигает вниз 2 жетона знаний. Суммарное значение полученных знаний на обоих жетонах – 5, поэтому она продвигает свою фишку знаний на 5 делений (с 1 на 6). Затем она тратит 1 единицу значения на действие «Сбор урожая» и сдвигает 1 из своих жетонов земледелия, получая 3 жетона еды из общего запаса. Оставшиеся 2 единицы значения она тратит на действие «Получение подношения» и берёт 1 жетон подношения из общего запаса. Полученные жетоны подношений и еды Прасковья раскладывает в соответствующие ячейки своего хранилища.

Действие «Храм»

Игрок ставит одного из своих жрецов на лестницу храма. Значение кубика определяет ступень, на которую игрок ставит 1 из 4 своих жрецов.

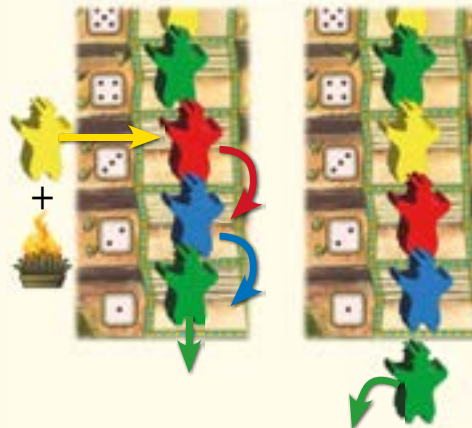
На каждой ступени храма может находиться только 1 жрец. Если на ступени уже стоит фишка жреца, то, независимо от её цвета, она выталкивается новой фишкой жреца и опускается на одну ступень ниже. Это правило применяется последовательно, пока на каждой ступени не останется только по 1 жрецу. Жрец, находящийся на первой ступени, будет изгнан из храма и возвращён на планшет игрока, если он должен спуститься ещё ниже.

Поставив своего жреца на ступень храма, игрок немедленно получает **благословение огня** 🔥 (см. стр. 7).

Примечание. Во время фазы III жрецы на ступенях храма принесут ПО (см. стр. 11).



Пример. Божена (жёлтый игрок) ставит кубик со значением 3 в ячейку действия «Храм». Она выставляет одного из своих жрецов на 3-ю ступень. Жрецы Прасковьи (красный игрок) и Феофана (синий игрок) вынуждены опуститься на 1 ступень, при этом жрец Феофана изгоняется из храма. Зелёный жрец возвращается на планшет Устина.



Действие «Украшение»

Значение кубика определяет, какое украшение игрок может изготовить. Игрок может изготовить только то украшение, которое отвечает одновременно 2 условиям:

- значение на жетоне украшения **равно или меньше** значению используемого кубика,
- обе ячейки над этим жетоном украшения заполнены перьями.

Если у игрока нет украшения, соответствующего сразу 2 условиям, он не может выполнить это действие.

Чтобы изготовить украшение, игрок переворачивает выбранный жетон. Его нельзя будет перевернуть обратно.

Изготовив украшение, игрок получает **благословение огня** 🔥, количество **победных очков**, указанное на этом жетоне украшения, и **бонус победных очков** в зависимости от текущего раунда.

Раунды 1 и 2 → 10 ПО

Раунды 3 и 4 → 7 ПО

Раунды 5 и 6 → 4 ПО



Пример. Прасковья (красный игрок) кладёт свой кубик со значением 4 в ячейку действия «Украшение». Над её жетоном украшения со значением 3 есть 2 пера, поэтому она изготавливает его, получая 9 ПО (2 ПО за значение на жетоне и 7 ПО как бонус 3-го раунда) и благословение огня.

Действие «Победные очки»

Игрок получает 2 ПО. Для этой ячейки не действует правило размещения кубиков. Игроки могут размещать их здесь в любом порядке. Любой кубик, независимо от его значения, принесёт 2 ПО.



Пример. Устин (зелёный игрок) кладёт свой кубик в ячейку действия «Победные очки» и получает 2 ПО.



II. ФАЗА ЗНАНИЙ И ЗЕМЛЕДЕЛИЯ

Игроки по очереди **могут** использовать эффект 1 любого своего **жетона знаний** и эффект 1 любого своего **жетона земледелия**. Порядок выполнения эффектов не имеет значения. Могут быть использованы эффекты любого жетона на планшете маски игрока: расположенные в любой ячейке, сдвинутые вниз или нет, полученные в текущем раунде и ранее. Жетоны, эффекты которых были использованы в этой фазе, остаются на своих местах: они не сдвигаются и не удаляются.

Важно. Если у вас на планшете есть жетоны земледелия или жетоны знаний с одинаковыми эффектами, вы можете объединить их силу и выполнить усиленный эффект. Однако вы не можете объединять силу эффектов жетонов разного вида.

Описание эффектов жетонов знаний и земледелия вы найдёте в приложении на стр. 6.



Пример. Прасковья использует 2 одинаковых жетона знаний, она объединяет эффекты «Перемещение по каменной тропе» и может передвинуть своего чашки по тропе со значением 4 или меньше. Она не может передвинуть чашки дважды по тропам со значением 2. Затем Прасковья использует 3 одинаковых эффекта жетонов земледелия и получает сразу 3 жетона еды.

III. ФАЗА КУСКО

В этой фазе жетон кольца (или фигурка Штефана Фельда) передвигается по полю Куско вдоль реки Ватанай от моста к мосту, останавливаясь перед каждым зданием: путь начинается от университета, затем игроки посещают храм, рынок, и, наконец, приходят во дворец. Начните с 1-го моста с символом и далее последовательно перемещайтесь к мостам со следующими номерами. В конце фазы Куско верните жетон кольца (или фигурку) на мост с символом .



1) Университет

- Каждый игрок **получает** **победные очки**, указанные над его **фишкой знаний** (от 0 до 15 ПО).
- Затем **все фишки знаний возвращаются на стартовое деление дорожки знаний** (0 ПО) стопкой в определённом порядке: фишка игрока, который в текущем раунде меньше всех продвинулся на дорожке, находится внизу, а фишка игрока, который продвинулся дальше всех, — сверху. Если две или более фишек находятся на одном делении, их расположение относительно друг друга сохраняется.
- Порядок расположения фишек знаний в стопке определяет **новый порядок хода**: игрок, чья фишка находится сверху, получает жетон порядка хода с цифрой 1, второй сверху — жетон с цифрой 2 и так далее.



Важно. Новый порядок хода вступает в силу немедленно.

Затем переместите жетон кольца (или фигурку) на 2-й мост с символом .

2) Храм

Каждый игрок получает **победные очки** за своих жрецов на ступенях храма следующим образом.

- Раунды 1 и 2 → 1 ПО за каждого жреца
- Раунды 3 и 4 → 2 ПО за каждого жреца
- Раунды 5 и 6 → 3 ПО за каждого жреца

Дополнительно игрок, у которого на ступенях храма **больше всего жрецов**, получает 1 медальон Инти из стопки в области храма и кладёт его к себе в хранилище. Если у нескольких игроков одинаковое количество жрецов, то медальон получает тот игрок, чей жрец находится выше на ступенях.

Если на ступенях храма нет жрецов, возьмите из стопки 1 медальон Инти и верните его в коробку.

Затем переместите жетон кольца (или фигурку) на 3-й мост с символом .



3) Рынок

В порядке новой очередности хода, установленной на шаге 1 «Университет», каждый игрок может **купить 1 товар того ряда рынка, который соответствует текущему раунду**. Стоимость каждого товара равна количеству жетонов еды, указанному на его жетоне.

Игрок оплачивает стоимость товара, вернув в общий запас соответствующее количество жетонов еды. Игрок сразу получает указанные на товаре победные очки и кладёт жетон товара в соответствующую ячейку своего хранилища.

Игрок, который не хочет или не может купить товар, пропускает это действие.

Затем переместите жетон кольца (или фигурку) на 4-й мост с символом



Пример. Устин (зелёный игрок) первым выбирает товар. Он выбирает суп и возвращает в запас 1 жетон еды. Устин сразу же получает 1 ПО. После него Прасковья (красный игрок), Божена (жёлтый игрок) и Феофан (синий игрок) также могут выбрать по 1 товару.

4) Дворец

В порядке новой очередности хода каждый игрок должен **выполнить ровно 1 из 3 заданий** на своём планшете маски. Выполнив задание, игрок сразу **получает 6 ПО**.

На каждом жетоне заданий указаны **минимальные условия** выполнения задания. У игрока может быть выполнено больше условий (но не меньше), чем указано на жетоне.

Важно. Выполняя задание, вы ничего не тратите. Вам необходимо соответствовать условиям задания.

Игрок кладёт жетон с выполненным заданием лицом вниз в ячейку над остальными жетонами заданий на своём планшете маски. Жетоны с выполненными заданиями останутся там до конца игры.

Если игрок не может выполнить ни одного задания, он должен вернуть любой из своих жетонов заданий в коробку, не получая победные очки.

Выполнив задание (или вернув жетон в коробку), игрок **выбирает 1 новое задание** из тех, что выложены на террасах дворца, и кладёт его в освободившуюся ячейку заданий на своём планшете маски.

Открытые жетоны заданий не пополняются сразу: у остальных игроков будет ограниченный выбор.

Важно. Вы всегда получаете 1 новый жетон заданий, даже в 6-м раунде.

Затем переместите жетон кольца (или фигурку) на 5-й мост с символом



Пример. Устин (зелёный игрок) – первый игрок согласно порядку хода. Он может выполнить 1 из 3 своих заданий, так как у него есть 3 фиолетовых пера. Он переворачивает выполненное задание лицом вниз и кладёт в ячейку выполненных заданий на своём планшете.



Пример. Теперь Устин может выбрать новое задание. Он выбирает жетон с 2 предметами одежды и кладёт его в свободную ячейку заданий на своём планшете. Затем следующий по порядку игрок выполняет задание (или сбрасывает жетон задания) и выбирает новое задание.

5) Конец раунда и подготовка к новому раунду

Если закончился 6-й раунд, игра заканчивается (см. стр. 13 «Конец игры»). Если нет, выполните подготовку к новому раунду, как указано ниже.

Уберите с поля Куско все оставшиеся жетоны земледелия и знаний, разложив их по отдельным стопкам сброса. Заполните область новыми жетонами земледелия и знаний.

Сбросьте оставшиеся во дворце жетоны заданий и заполните террасы дворца новыми заданиями из стопок в области дворца. Откройте столько жетонов заданий, сколько игроков участвуют в игре плюс 2.

Сбросьте оставшиеся товары в ряду завершившегося раунда, переместите маркер раундов на один ряд вниз. Все игроки забирают свои кубики с планшета действий.

Переместите жетон кольца (или фигурку) обратно на 1-й мост с символом



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в 6-м раунде после выполнения заданий в фазе Куско.

Теперь все игроки могут **выполнить 3 оставшихся задания** на своих планшетах, получая **по 6 ПО** за каждое выполненное задание и перемещая жетоны в ячейку выполненных заданий. Жетоны заданий, которые игроки не могут выполнить, отправляются в сброс.

Затем приступайте к **финальному подсчёту очков**.

Во время финального подсчёта очков все игроки получают ПО следующим образом.

- ☉ По 2 ПО за каждый неиспользованный медальон Инти в хранилище игрока.



Пример. 2 неиспользованных медальона Инти = 4 ПО.

- ☉ Количество ПО, указанное в каждой области деревни на поле Тауантинсууй, в которой кипу игрока лежит на верху стопки кипу на здании.



Пример. Красный игрок получает 8 ПО за свои жетоны кипу.

Важно. Неиспользованные жетоны еды и подношений, а также карты богов не приносят ПО.

Дополнительные ПО игроки получают за следующие достижения на своём планшете маски.

- ☉ 6 ПО, если игрок украсил маску 12 перьями.



- ☉ 9 ПО, если игрок выполнил 9 заданий: по 1 в каждом раунде плюс 3 в конце игры.



- ☉ 9 ПО, если игрок изготовил все 6 своих украшений.



- ☉ 10 ПО, если игрок доставил все 10 жетонов кипу в деревни.



Пример. Желтый игрок доставил все кипу.

- ☉ 12 ПО, если у игрока на планшете маски есть 12 жетонов земледелия и/или знаний.



- ☉ 6 ПО, если игрок купил 6 товаров.



Важно. За частичное выполнение достижения очки не начисляются.

Игрок, набравший больше всего ПО, становится победителем. В случае ничьей победителем становится претендент с жетоном порядка хода с наименьшим номером.

ДОПОЛНЕНИЕ № 1 «ПУТУТУ»

Над горными долинами Анд часто можно было услышать громкие пронзительные звуки, напоминающие звуки горна. Это гонцы-часки предупреждали сменщиков о своём приближении с помощью особого духового инструмента – путуту. Путуту, как правило, изготавливали из раковин морских моллюсков и украшали резьбой с религиозными символами, ведь этот инструмент инки использовали не только для передачи сигналов, но и для различных церемоний.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните обычную подготовку к игре со следующими изменениями.

Для 4 игроков. Положите 15 жетонов путуту рядом с полем Куско: 12 светло-розовых « ± 1 » и 3 тёмно-розовых « ± 2 ».

Для 3 игроков. Положите 11 жетонов путуту рядом с полем Куско: 9 светло-розовых « ± 1 » и 2 тёмно-розовых « ± 2 ».

Для 2 игроков. Положите 7 жетонов путуту рядом с полем Куско: 6 светло-розовых « ± 1 » и 1 тёмно-розовых « ± 2 ».



ХОД ИГРЫ

Если во время броска кубиков на кубиках игрока выпадают 2 одинаковых значения, он берёт из общего запаса **1 светло-розовый жетон путуту « ± 1 »**.

Если во время броска кубиков на кубиках игрока выпадают 3 одинаковых значения, он берёт из общего запаса **1 тёмно-розовый жетон путуту « ± 2 »**.

Если нужного жетона путуту в общем запасе нет, игрок ничего не получает. Если одинаковые значения выпали у нескольких игроков, они получают жетоны путуту в обратном порядке хода.

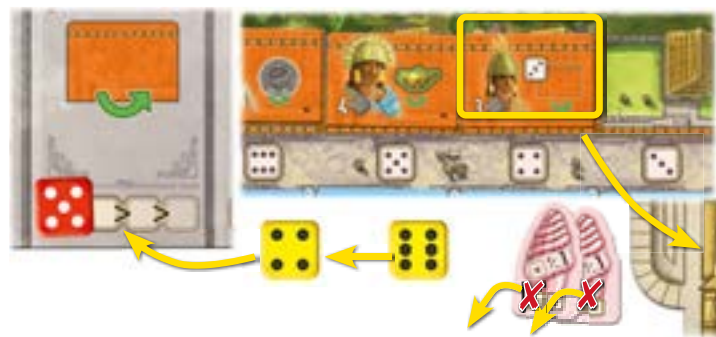
Игроки могут использовать путуту во время своего хода при размещении кубика в ячейках планшета действий. За каждый путуту, возвращённый в общий запас, игрок может изменить значение своего кубика на ± 1 или ± 2 , в зависимости от жетона. Игрок переворачивает кубик на нужную грань и размещает его в ячейке действий по обычным правилам.

Кубик не может иметь значение меньше 1 или больше 6. Также нельзя поменять значение 1 на 6 и наоборот.

Все неиспользованные жетоны путуту в конце игры не приносят ПО.

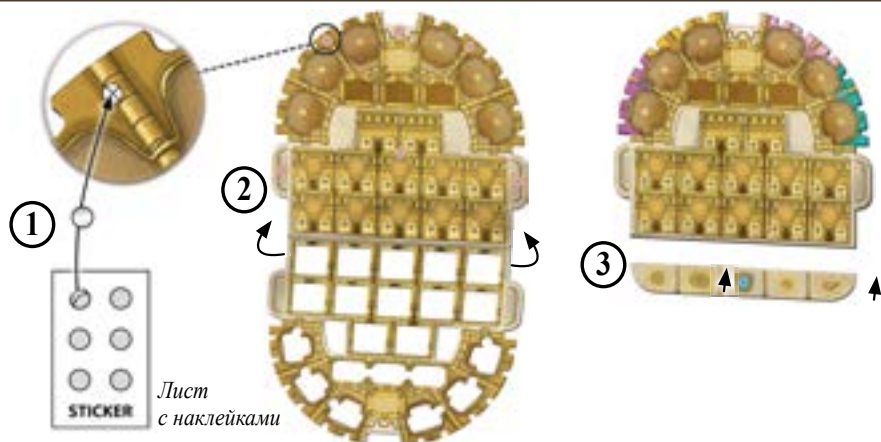


Пример. Устин (зелёный игрок) и Божена (жёлтый игрок) получили на своих кубиках по 2 одинаковых значения. Однако в общем запасе остался только 1 жетон путуту « ± 1 ». Его получит Божена, так как в порядке хода игроков она идёт после Устина. Устин не получает жетон путуту. Феофан, у которого выпали 3 одинаковых значения, берёт жетон « ± 2 ».



Пример. У Божены (жёлтый игрок) есть 2 путуту « ± 1 » (полученные за 2 раунда). Она решает использовать их оба (возвращая жетоны в общий запас), чтобы изменить значение своего кубика с 6 на 4. Это позволит ей получить жетон знаний из ячейки 4. Она не могла бы поставить свой кубик со значением 6 в нужную ячейку действия, так как там уже находится кубик со значением 5.

СБОРКА ПЛАНШЕТОВ МАСОК



Перед первой игрой подготовьте планшеты масок, как описано ниже.

- 1) Наклейте по 6 двусторонних наклеек на отмеченные места на каждом планшете.
- 2) Затем согните нижнюю часть планшета и прижмите к верхней, чтобы склеить обе части вместе.
- 3) Во время подготовки к игре приставьте тайл хранилища вашего цвета к нижней грани планшета маски.

Рекомендуем другие игры Queen Games



ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры	2-3	Действие «Храм»	10
Подготовка к игре	4-5	Действие «Украшение»	10
Описание карт богов	6	Действие «Победные очки»	10
Благословение огня	7	II. Фаза знаний и земледелия	11
I. Фаза кубиков и действий	7-10	III. Фаза Куско	11-12
Действия «Перемещение по каменным топам» и «Перемещение по верёвочным мостам»	7-8	Конец игры	13
Действия «Получение знаний» и «Земледелие»	8	Дополнение № 1 «Путуту»	14
Действие «Обмен»	8-9	Сборка планшетов масок	14
		Игры Queen Games	15