



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Клеопатра и Общество Архитекторов

Игра для 3-5 игроков от 10 лет, продолжительность игры: свыше 60 минут

Разработка игры: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Иллюстрации: Julien Delval

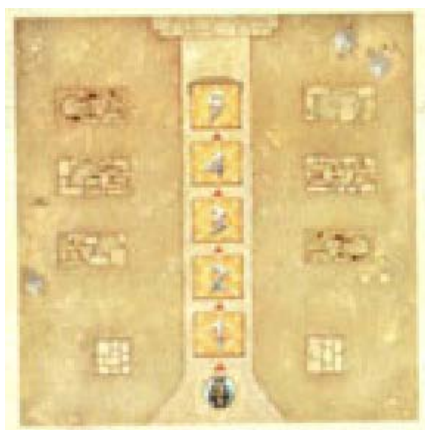
Перевод с английского: Boris Turovskiy

Особая благодарность тестерам: Serge Laget, Sébastien Pauchon, Mr. и Mrs. Nim, Alain Payet-Taille, а также веселая компания вокруг Vevey, Angèle, Dominique, Sophie и команды Burgundy International

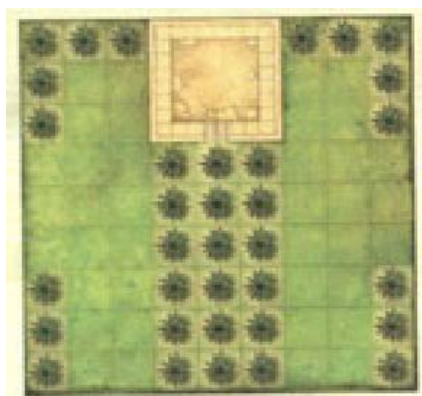
Клеопатра объявила, что наградит архитектора, который сможет построить самый шикарный дворец. После начала строительства становится ясно, что обещание богатой награды привлекло лучших из лучших, и между членами Общества Архитекторов разгорается нешуточное соревнование. Некоторые из участников, похоже, не пренебрегают и сотрудничеством с фигурами из преступного мира - расходятся слухи о полночных встречах и проведении тайных, запретных ритуалов. В различных местах новой постройки появляются амулеты и иероглифы почитателей Собека, божества-крокодила. Кто сможет противостоять искушению поддаться последователям Собека, что приведет к кончине в роли обеда любимого крокодила Клеопатры? Кто будет объявлен лучшим архитектором королевства и получит богатства, обещанные королевой?

Элементы игры

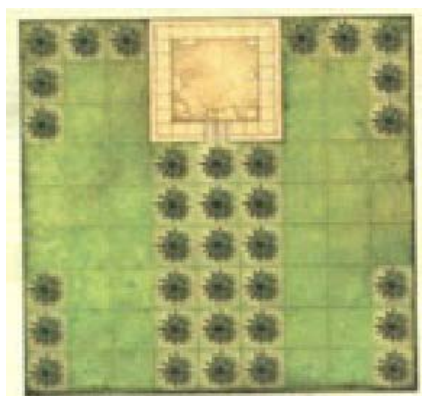
1 сборник правил



1 доска - площадь Сфинкса



1 доска - дворцовый сад



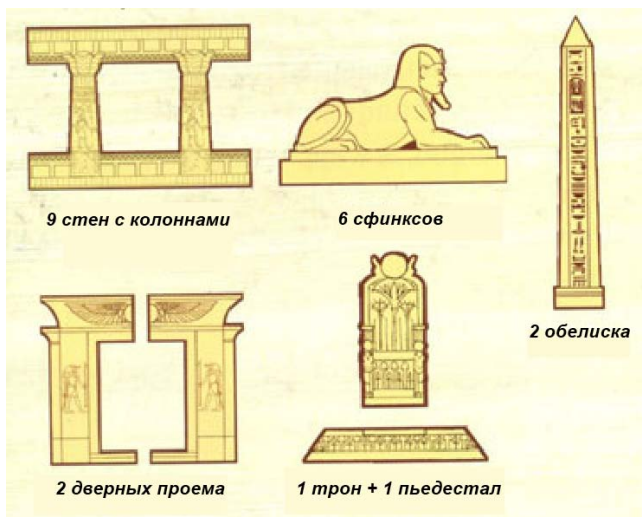
89 амулетов порчи



Мозаика Богов, состоящая из 12
пятиклеточных кусков и алтарь Верховного
Жреца



Сокровищница фараона, содержащая 108
карточек талантов (32 карточки по 1 таланту,
32 карточки по 2 таланта, 24 карточки по 5
талантов и 20 карточек по 10 талантов)



Каменоломня с элементами постройки:

- ⤴ 9 стен с колоннами
- ⤴ 6 сфинксов
- ⤴ 2 обелиска
- ⤴ 2 дверных проема
- ⤴ 1 трон
- ⤴ 1 пьедестал



15 карт нильских купцов (по 3 на игрока)



10 статуй Анубиса (по 2 на игрока)



Фигурка Клеопатры



5 костей Верховного Жреца



5 Пирамид порчи (по 1 на каждого игрока)



5 сводных таблиц

Карты ресурсов:



Карты "нечистых" ресурсов:



Карты персонажей (все "нечистые"):



Подготовка к игре



Извлеките из коробки пять игровых досок, каменоломню с содержимым, колоду карт, игральные кости, пирамиды порчи и сводные таблицы. Переверните коробку и поместите ее в середину стола. Положите доску с дворцовым садом на коробку, а доску с площадью

Сфинкса приложите к помеченной соответствующим образом грани коробки (1). Положите алтарь Верховного Жреца перед площадью Сфинкса (2), рядом с ним выложите пять костей пустыми сторонами вверх. Когда во время игры одна из костей показывает на верхней грани символ Верховного Жреца, ее следует положить на алтарь.

Положите каменоломню вместе со всем содержимым на стол так, чтобы до нее могли легко дотянуться все игроки (3). Извлеките фигурку Клеопатры и поместите ее на стартовое поле в начале площади Сфинкса (4). Оставьте все остальные элементы в каменоломне. Если Вы играете в первый раз, разъедините куски Мозаики Богов и положите их в случайном порядке в углубление каменоломни, где изначально лежали статуи Анубиса и фигурка Клеопатры (5). Отложите статуи в сторону. В дальнейшем статуи будут храниться в коробке, а не в отделе каменоломни, где они находились вначале.

Извлеките амулеты порчи и сложите их кучей рядом с игровым полем (6). Извлеките карты нильских купцов и таланты из сокровищницы фараона. Разложите карты талантов одинаковой стоимости по стопкам так, чтобы все игроки могли достать их (7). Таланты используются для оплаты архитекторов, которые строят дворец Клеопатры.

Каждый игрок получает сводную таблицу, пирамиду порчи и две статуи Анубиса одного цвета, а также 5 талантов и 3 карты нильских купцов (8). Нильские купцы лежат в открытую, а таланты лежат стопкой в закрытую перед игроком, так, чтобы другие игроки не видели общую сумму, получаемую каждым на протяжении игры.

Удалите из колоды промо-карту, перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку 3 карты в закрытую (9). Разделите колоду на две части, переверните одну половину рубашкой вниз и внось перетасуйте все карты, чтобы получить новую колоду, состоящую из лежащих вперемешку открытых и закрытых карт. Вытяните три верхние карты из этой колоды и положите их в ряд, не переворачивая (таким образом, часть карт будет выложена в открытую, а часть - в закрытую). Эти карты вместе с теми, которые будут вытянуты позже, составляют рынок, который служит источником ресурсов на протяжении игры (10).

Подготовка закончена!

Цель игры

Цель игры - стать самым богатым из участвующих в строительстве архитекторов. Для этого надо возводить наиболее ценные и роскошные части дворца Клеопатры. Учитывая, что стоит на кону, игрокам нередко будут предлагать свои услуги сомнительные фигуры, а некоторые из необходимых строительных материалов придется добывать не самым честным путем. Хотя подобные сделки действительно могут помочь обойти конкурентов, за них придется заплатить высокую цену: игроки, принимающие помощь преступного мира, получают заколдованные амулеты порчи, которые восславляют Собека, бога-крокодила. Эти амулеты накапливаются в пирамиде порчи, подальше от глаз соперников. Когда Клеопатра наконец преступит порог дворца, наиболее склонный к темным делишкам архитектор (тот, кто набрал больше всех амулетов) отправится напрямик к ее любимому крокодилу в качестве обеда. Лишь после этого будет объявлен победитель - самый богатый из оставшихся в живых участников соревнования.

Течение игры

Первым ходит игрок, наиболее сильно привязанный к Египту (к примеру, обладатель чучела крокодила или коллекции папирусных свитков). Если же любителей египетской экзотики не обнаруживается, начинает самый младший игрок. Затем ход передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок обязан совершить ровно одно из следующих действий:

Посещение рынка

1. Игрок, решивший посетить рынок, берет все карты из стопки рынка ("ларек") на свой выбор. Если в конце хода игрока у него на руки оказывается больше 10 карт, он должен немедленно
 - ♣ Либо сбросить столько карт на свой выбор в сброс (рядом с рынком), чтобы у него на руке осталось 10 карт, и поместить под свою пирамиду порчи 1 амулет порчи,
 - ♣ Либо оставить на руке **все** карты и поместить под свою пирамиду порчи один амулет порчи за **каждую** карту на руке свыше 10.
2. Затем игрок восполняет все ларьки. Для этого он берет три верхних карты из колоды и распределяет по своему усмотрению по одной карте на каждый из ларьков, сохраняя ориентацию карты (открытая или закрытая).
3. Карты в каждом из ларьков должны лежать так, чтобы общее количество карт в ларьке и все находящиеся в нем открытые карты были видны всем игрокам. Количество карт в ларьках и соотношение открытых и закрытых карт будет меняться в течение игры.
4. Когда в колоде заканчиваются карты, в качестве новой колоды используются сброшенные карты. При этом их необходимо перетасовать так же, как в начале игры, чтобы колода состояла из открытых и закрытых карт, перемешанных между собой.

Посещение каменоломни

Вместо посещения рынка игрок может заглянуть в каменоломню, чтобы добыть элементы дворца, постройкой которых он собирается заняться в этот ход.

Чтобы построить элемент дворца, необходимо совершить следующие действия:

1. Игрок сбрасывает карты ресурсов и/или нильских купцов, необходимых для постройки нужного элемента. Карты ресурсов отправляются в стопку сброса рядом с рынком, использованные нильские купцы удаляются из игры.
2. Игрок берет из каменоломни выбранный элемент и помещает его на место, предназначенное для этого элемента. Если свободно несколько мест, игрок выбирает, какое из них использовать. При желании и возможности можно в один ход возвести несколько элементов (различных или одинаковых).
3. Игрок получает награду (таланты) в соответствии с значением, указанным в сводной таблице. Если в один ход построено два элемента, игрок получает 2 дополнительных таланта, если три или более - 5 дополнительных талантов. Полученные таланты игрок кладет перед собой в закрытую.
4. Если в результате постройки оказываются построенными все элементы одной категории (Сфинксы, стены, дверные косяки, обелиски, трон и пьедестал, Мозаика Богов), фигурка Клеопатры перемещается по дорожке на 1 клетку вперед.
5. Наконец, игрок бросает все кости Верховного Жреца, которые лежат пустой стороной вверх. Все кости, на которых выпал символ Верховного Жреца, помещаются на алтарь, остальные возвращаются на место пустой стороной вверх. Если все пять костей оказываются на алтаре, необходимо совершить подношение верховному жрецу (описано ниже).

Карты персонажей, описанные в разделе "Последователи Собека", могут быть использованы в любой момент в течение хода игрока вне зависимости от того, посетил он рынок или каменоломню. При посещении рынка можно сыграть карту персонажа в тот же ход, когда она была получена.

Важные замечания

- ♣ При использовании "нечистых" ресурсов или персонажей (карты со знаком порчи) игрок немедленно добавляет к своей пирамиде порчи указанное количество амулетов порчи.

- ♣ Нильского купца можно использовать во время посещения каменоломни вместо произвольного недостающего ресурса (включая рабочих). После использования карта нильского купца удаляется из игры.
- ♣ Карты, дающие несколько единиц ресурса, можно использовать для постройки элемента, требующего меньшее количество этого ресурса, или для постройки нескольких элементов в один ход (к примеру, "нечистый" мрамор можно потратить на постройку Сфинкса, требующую 1 единицу мрамора, или на постройку Сфинкса и дверного косяка в один ход). Неиспользованные ресурсы "сгорают" и не переносятся на следующие ходы.
- ♣ При постройке Мозаики Богов игрок обязан взять верхний кусок мозаики из каменоломни (или использовать персонажа - писца).

Подношения верховному жрецу

Если в результате посещения каменоломни или использования писца все пять костей показывают символ верховного жреца оказываются на алтаре, игроки должны совершить подношение верховному жрецу. Для этого каждый игрок юерет в руку некоторое количество своих талантов (в закрытую), которое он готов пожертвовать. Затем игроки раскрывают свои подношения.

Наиболее щедрый игрок (предложивший больше всех талантов) сбрасывает 3 амулета порчи из своей пирамиды порчи и возвращает их к неиспользованным амулетам рядом с игровым полем (если у него меньше трех амулетов, он сбрасывает все). Игрок, оказавшийся на втором месте, получает 1 амулет, на третьем - 2, на четвертом - 3, на пятом - 4. Если несколько игроков совершили одинаковые подношения, они считаются занявшими более высокое место, но игроки, следующие за ними, получают амулеты в соответствии со своим действительным местом.



Пример: Игроки А и Б пожертвовали по 4 таланта, а игрок В - 3. В этом случае А и Б сбрасывают по 3 амулета порчи, а В (третье место) получает 2 амулета.

Когда подношение завершено, все пять костей снимаются с алтаря и кладутся около игрового поля пустыми сторонами вверх. Таким образом, на протяжении игры может быть совершено несколько подношений (или ни одного).

Примечание: Все пожертвованные таланты отправляются в сокровищницу фараона, вне зависимости от того, какие места заняли отдавшие их игроки.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда Клеопатра завершает осмотр дворца, то есть достигает последней клетки перед входом. Это происходит, когда 5 из 6 категорий элементов оказываются построенными. При этом игроки сбрасывают все оставшиеся на руках карты и получают по одному амулету порчи за каждую сброшенную "нечистую" карту ресурсов или персонажей. После этого игроки раскрывают свои пирамиды порчи и показывают, сколько амулетов они собрали за время игры, а затем размещают по 1 амулету в каждой клетке дворцового сада, в котором они возвели свои святилища (то есть разместили статую Анубиса, включая клетку, на которой стоит сама статуя).

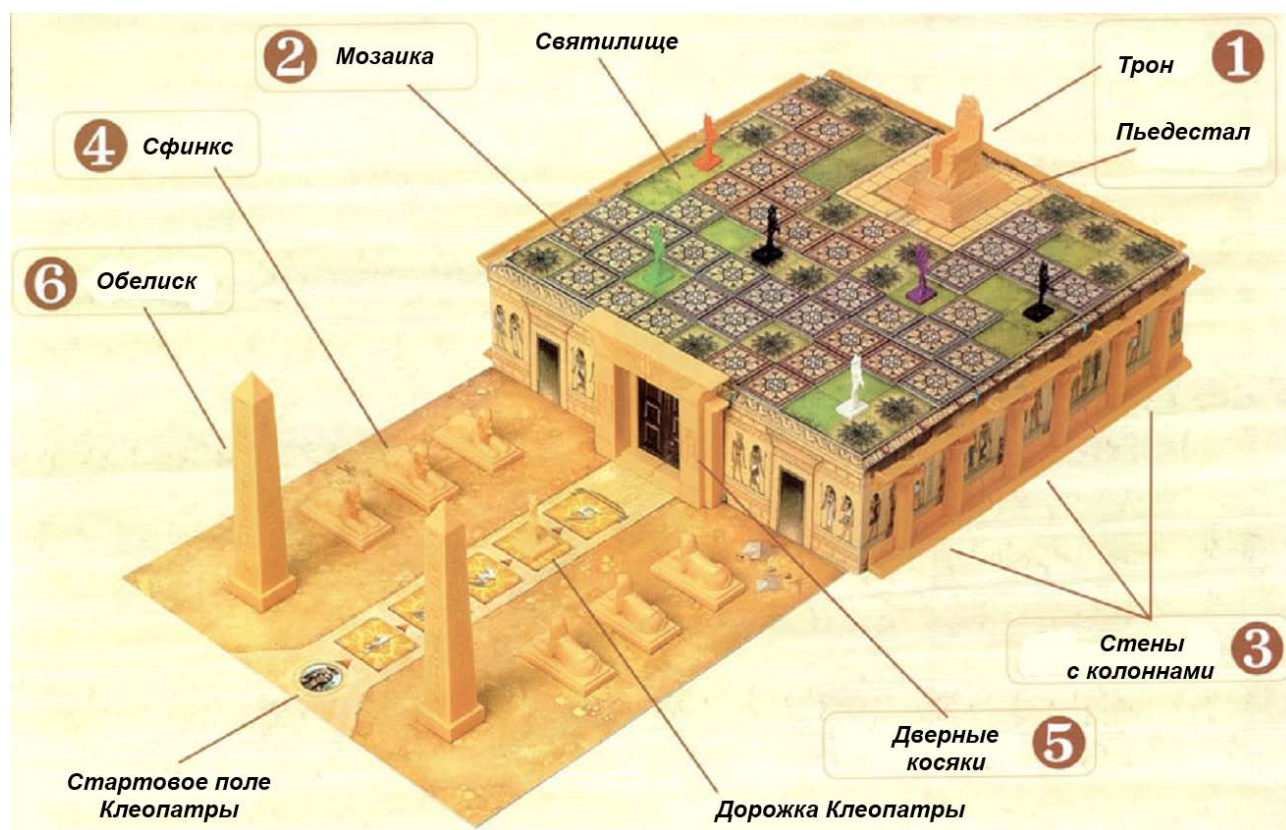
Игроки подсчитывают, сколько у них после этого осталось амулетов порчи. Самый нечистый на руку игрок (обладатель наибольшего количества амулетов) отправляется на

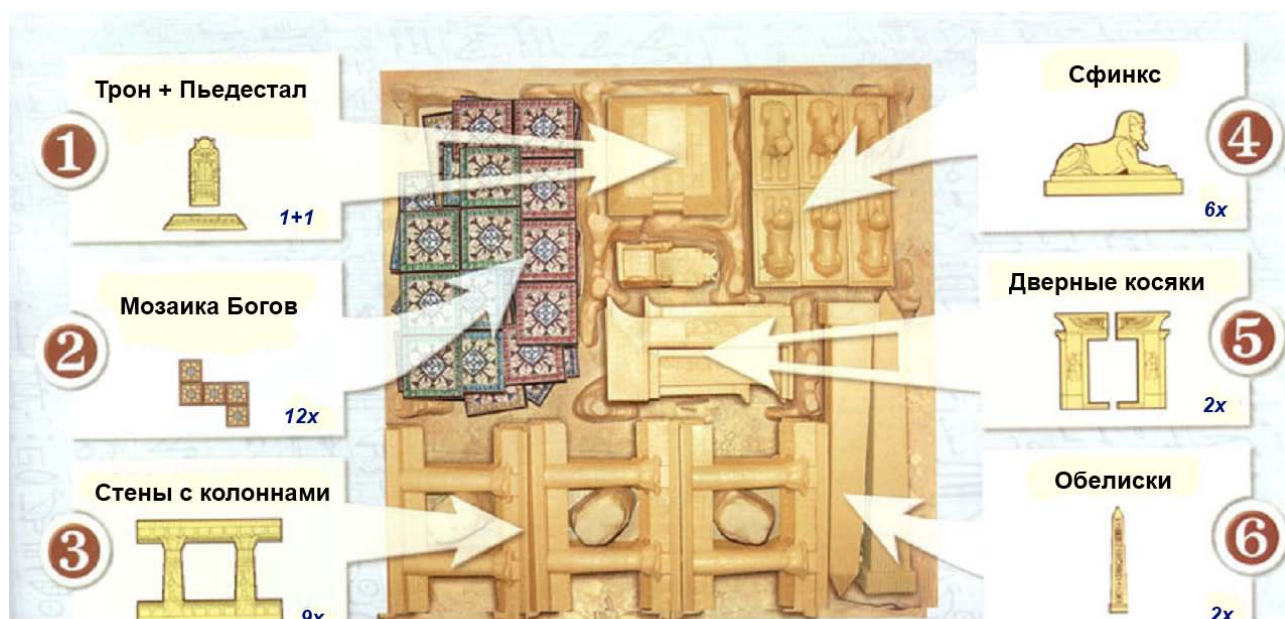
торжественный ужин с любимым крокодилом Клеопатры в качестве главного блюда - стать победителем ему при этом не светит. Если ни у кого не осталось ни одного амулета, крокодил останется голодным!

Выжившие игроки подсчитывают набранные таланты. За каждого нильского купца, оставшегося у игрока к концу игры, он получает 3 таланта. Выигрывает самый богатый из не скормленных крокодилу архитекторов. Если несколько игроков оказываются на первом месте, побеждает тот, у кого осталось меньше всех амулетов порчи.

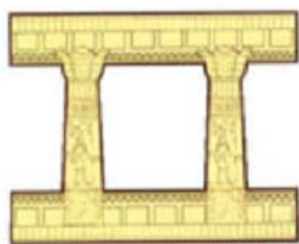
Каменоломня

Каменоломня содержит все элементы дворца, которые архитекторы могут возводить в процессе игры. В сводной таблице указаны виды построек, требуемые ресурсы и получаемые таланты.





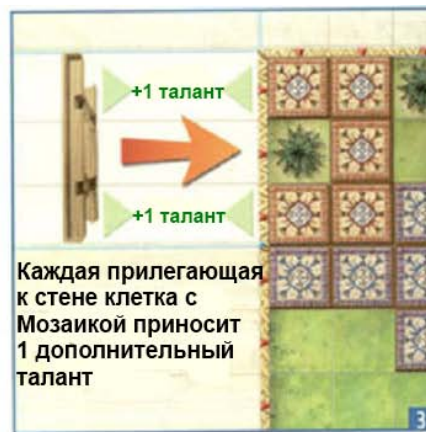
Стена с колоннами



Цена: 1х рабочий, 1х бревна,
1х камень

Награда: 3 таланта + 1 талант за каждый кусок Мозаики Богов, прилегающий к построенной стене

Пример:



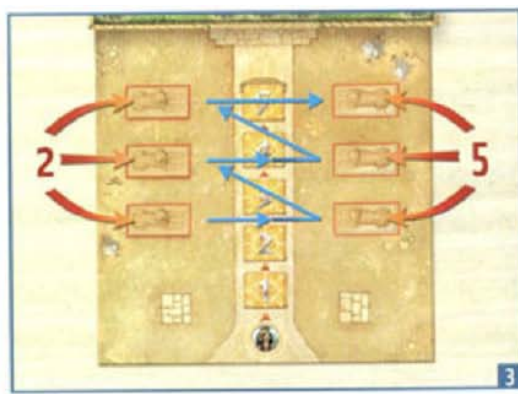
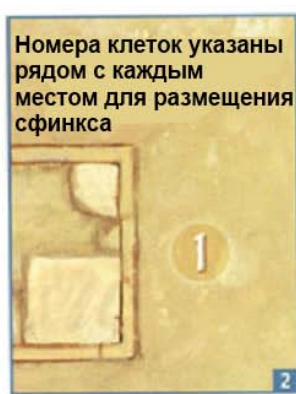
За эту стену игрок получает 5 талантов: 3 базовых и 2 за то, что к стене прилегает два куса мозаики.

Сфинкс



Награда: 2 таланта за каждого четного Сфинкса, 5 талантов за каждого нечетного Сфинкса

Цена: 1х рабочий, 1х камень, 1х мрамор



Сфинксы выкладываются в порядке, указанном синими стрелками. Сфинксы с нечетными номерами приносят по 2 таланта, а с четными - по 5.

Пьедестал и трон



Награда: По 12 талантов за пьедестал и за трон

Цена: 3х рабочий, 2х мрамор, 2х лазурит

Прежде, чем строить трон, необходимо построить пьедестал.

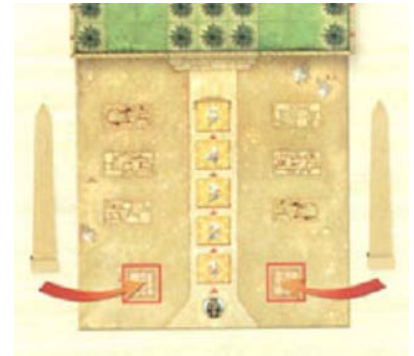
Обелиски



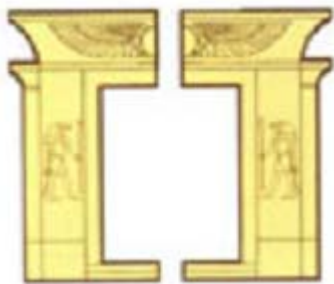
Цена: 3х рабочий, 2х бревна, 2х камень

Награда: 12 талантов

Место для размещения обелисков:



Дверные косяки



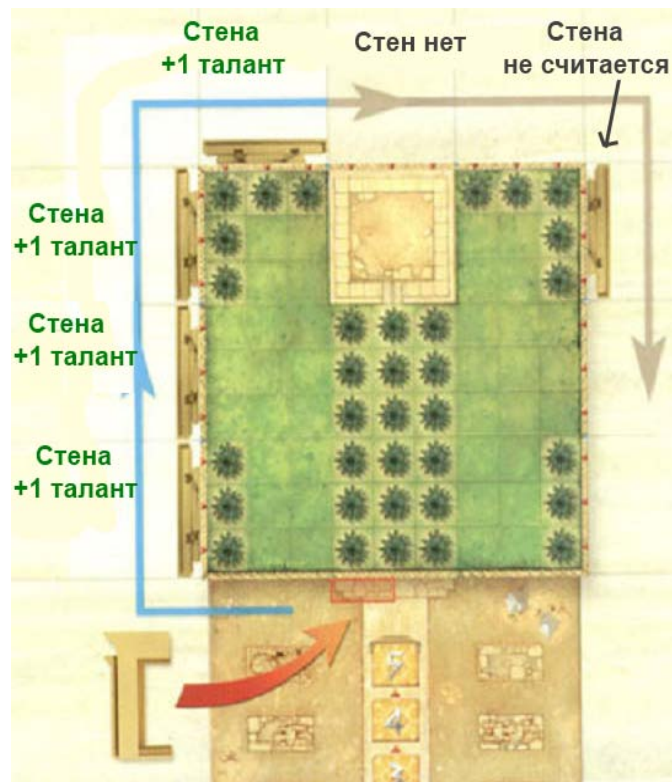
Цена: 2х рабочий, 1х бревна, 1х мрамор, 1х лазурит

Награда: 4 таланта + 1 талант за каждый элемент стены, непрерывно связанный с построенным дверным косяком

Место для размещения дверных косяков:

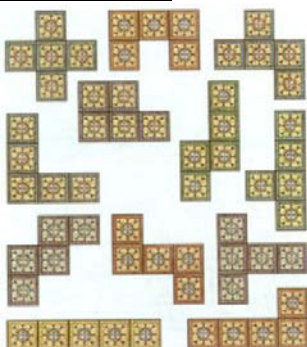


Пример:



При постройке дверного косяка игрок получает 4 таланта и по дополнительному таланту за каждый непрерывно связанный с построенным косяком элемент стены, в данном случае: $4+4 = 8$ талантов.

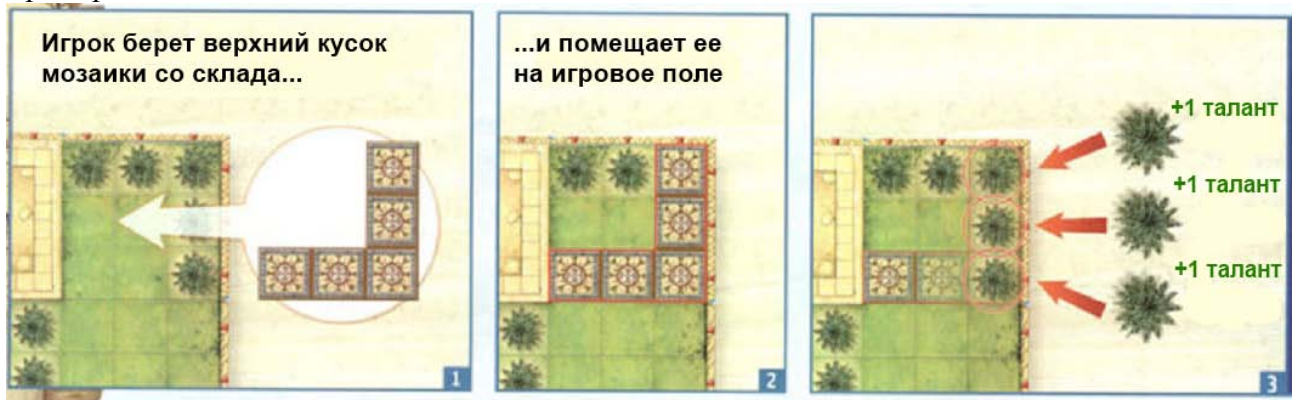
Мозаика Богов



Цена: 2х рабочий, 1х камень, 1х мрамор, 1х лазурит

Награда: 4 таланта + 1 талант за каждую клетку с пальмой, накрытой мозаикой + право возведения святилища (установки статуи Анубиса)

Пример:



За данную мозаику игрок получает 7 талантов (4 базовых и 3 за покрытые клетки с пальмами).

Возведение святилища

Если игрок положил кусок мозаики в дворцовом саду таким образом, что образовалось замкнутое пространство, внутри которого не может быть выложен другой кусок мозаики (из-за недостатка места или из-за того, что все подходящие куски уже разобраны), этот участок становится святилищем. Часто святилище состоит из 4 или менее клеток, но можно возводить и святилища большего размера, если внутри действительно нельзя разместить ни один из оставшихся кусков мозаики.

Как только образуется область-святилище, игрок, создавший его (выложивший кусок мозаики) может поставить внутрь одну из своих статуй Анубиса, чтобы получить святилище в свое владение. Если законный владелец не заявляет свои права на вновь образованное святилище, другие игроки не могут в дальнейшем захватить его.

В конце игры игрок может избавиться от одного амулета порчи за каждую клетку внутри своих святилищ, включая ту клетку, на которой стоит статуя!

Каждый раз при размещении куска мозаики необходимо проверить, можно ли выложить верхний кусок мозаики из каменоломни на оставшиеся клетки сада. Если это не так, следует удалить верхний кусок из игры и произвести ту же проверку для следующего куска - до тех пор, пока не найдется кусок, который можно выложить, или куски не кончатся. Когда в каменоломне не остается кусков мозаики, фигурка Клеопатры перемещается по дорожке вперед на одну клетку.

Последователи Собака

На протяжении игры 11 представителей преступного мира могут предложить игрокам свои услуги. Игроки получают карты этих персонажей на рынке, вместе с картами ресурсов. Обычно обращение к преступникам приводит к получению амулетов порчи. Игрок может выложить карту персонажа в любой момент во время своего хода (даже если он получил эту карту в этот же ход). Использованная карта отправляется в стопку сброса рядом с рынком, игрок совершает указанное действие и получает соответствующее количество амулетов порчи, которые кладет под свою пирамиду порчи.



Нищие

Цена: 2 амулета порчи

Каждый игрок отдает Вам 2 таланта или стандартную карту ресурса (рабочий, камень, мрамор, бревна или лазурит) - на свой выбор. Отдавать таким образом "нечистые" ресурсы нельзя. Если у игрока нет ни талантов, ни ресурсов, он должен показать Вам все свои карты, чтобы доказать свою честность.



Куртизанки

Цена: 1 амулет порчи

Возьмите на руку одну из карт в стопке сброса (рядом с колодой на рынке), не показывая другим игрокам, какую карту Вы взяли.



Послы

Цена: различная

Вы можете попросить у любого количества соперников отдать Вам какие-то стандартные карты ресурса (на Ваш выбор). За каждую полученную таким образом карту ресурса Вы должны забрать у игрока, отдавшего ее, амулет порчи. Игроки не обязаны отдавать Вам ресурсы, а Вы можете отказаться от предлагаемых карт.



Визирь

Цена: различная

Возьмите в руку 5 верхних карт из колоды. За каждую карту, которую Вы решите оставить у себя, Вы получаете 1 амулет порчи. Остальные карты отправляются в сброс. Вы не обязаны показывать другим игрокам, какие карты оставили, а какие - сбросили.



Контрабандисты

Цена: 1 амулет порчи

Усли у Вас на руке более 10 карт, Вы можете использовать контрабандистов, чтобы оставить у себя все карты. При этом Вы получаете только 1 амулет порчи (за использование контрабандистов).

Писцы

Цена: 2 или 0 амулетов порчи

За 2 амулета порчи Вы можете выбрать кусок мозаики из каменоломни вместо того, чтобы брать верхний кусок. Чтобы



построить его, Вы по-прежнему должны заплатить требуемое количество ресурсов.

За 0 амулетов порчи Вы можете сбросить карту писца и перевернуть одну из костей верховного жреца. При этом амулетов порчи Вы не получаете. При этом можно перевернуть одну из костей символом вверх, в этом случае она переместится на алтарь и вероятность

подношения верховному жрецу возрастет (если эта была последняя кость, подношение начнется немедленно); либо перевернуть лежащую на алтаре кость пустой стороной вверх и снять ее с алтаря, чтобы уменьшить вероятность подношения.

Примечание: Как и остальные карты персонажей, писца можно использовать только в свой ход, поэтому предотвратить подношение, вызванное посещением другим игроком каменоломни, с его помощью нельзя. В конце игры писец на руке приносит 1 амулет порчи, как и остальные "нечистые" карты.

Игра по сети

Вы можете присоединиться к интернет-сообществу игроков и играть по сети с противниками со всего мира. Для этого зарегистрируйтесь в системе Days of Wonder Online, где доступны онлайн-версии наших игр. Ваш код доступа:

(индивидуальный код доступа)

Чтобы зарегистрироваться, зайдите на сайт www.cleopatragame.com и нажмите на кнопку регистрации, затем следуйте указаниям.

Чтобы узнать о других играх Days of Wonder, посетите наш сайт www.daysofwonder.com.

© 2006 Days of Wonder, Inc.

www.daysofwonder.com

"Days of Wonder" и "Cleopatra & the Society of Architects" - зарегистрированные торговые знаки компании Days of Wonder, Inc. Все права защищены.