

Русские правила игры в "Ра".

Игра охватывает 1500 лет истории Египта. Вы пытаетесь расширить ваше могущество и славу. Есть множество способов достичь этого:

- Воздействие фараонов
- Строительство монументов
- Развитие фермерства на берегах Нила
- Принесение жертв богам
- Развитие технологий и культуры

И все это во славу Бога Солнца - Ра!

Игра охватывает 3 эпохи, которые воспроизводят историю древнего Египта.

- Древнее царство (2665 - 2155 гг. до н.э.)
- Среднее царство (2130 - 1650 гг. до н.э.)
- Новое царство (1555 - 1080 гг. до н.э.)

В течении этих эпох игроки приобретают тайлы, отражающие разные аспекты жизни древнего Египта. Они приобретают эти тайлы на аукционе, делая свои ставки используя солнца - жетоны, полученные от самого Ра. Набор тайлов, разыгрываемых на аукционе постоянно меняется, но количество жетонов солнца от Ра ограничено. Поэтому игроки должны быть аккуратными в выборе ставки, чтобы получить желанные тайлы. В конце каждой эпохи игроки получают таблички с количеством очков славы, которые они заработали.

Игрок, с наибольшим количеством очков славы после трех эпох, объявляется победителем.

Состав игры

1 игровое поле	
180 тайлов:	30 - Ра, 8 - Боги, 25 - Фараоны + 2 Погребения, 25 - Нил, 12 - Разливы + 2 Засухи, 5×5 Технологий + 4 Беспорядка, 5 Золото, 5×8 Монументов + 2 Землетрясения
48 табличек:	10×1 очко, 8×2 очка, 20×5 очков и 10×10 очков
16 жетонов солнца	
1 фигурка Ра	

Подготовка к игре

Разместите игровое поле в центре стола. На нем есть две разные дорожки для тайлов: верхняя с 10 местами (дорожка Ра) и нижняя с 8-ью местами (дорожка для аукциона). Также с двух сторон поля есть таблички для подсчета очков славы, начисляемых в конце каждой эпохи.

Осторожно достаньте тайлы из упаковки перед первой игрой. Хорошенько их перемешайте и разложите лицом вниз вокруг игрового поля. Область игрового поля перед каждым из игроков называется "зона игрока" (подробнее об этом описано ниже). В этих зонах они размещают свои солнца и полученные тайлы.

Также аккуратно достаньте таблички с очками славы перед первой игрой. Каждый игрок получает по две таблички по 5 очков, и кладет их лицом вниз возле себя. Остальные таблички положите лицом вверх возле игрового поля.

Разложите жетоны солнца на группы, как показано в таблице:

	3 игрока	4 игрока	5 игроков
Группа 1	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Группа 2	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Группа 3	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Группа 4	-	10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Группа 5	-	-	12 - 11 - 6

При игре втроем или вчетвером, используются только солнца с номерами 1-13.

Игроки случайным образом решают, кто какую группу получит. Игроки размещают свою группу солнц перед собой в "зоне игрока" лицом вверх. Солнце с номером 1 кладется лицом вверх в центр игрового поля.

Положите фигуру Ра рядом с игровым полем

"Зона игрока"

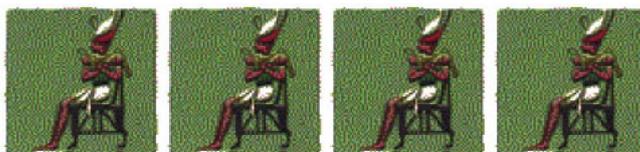
Каждый из игроков выкладывает свои солнца и тайлы на стол перед собой, как показано ниже, разделив их на пять групп; тайлы всегда кладутся лицом вверх:

1. Солнца и Боги

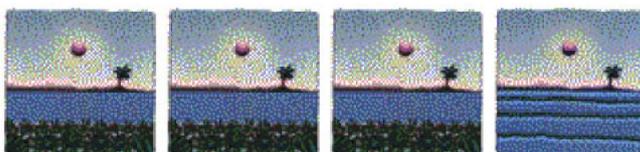


Солнца, лежащие числами вверх, доступны для игры на аукционе; перевернутые считаются использованными и недоступны

2. Фараоны



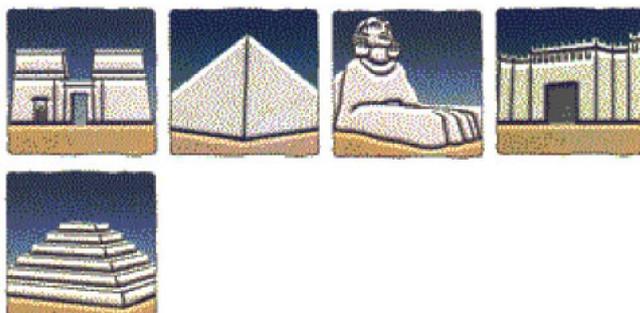
3. Нил и разливы



4. Технологии и Золото



5. Монументы



Игровой процесс

Первым начинает игрок, у которого жетон солнца с наибольшим номером. После его хода, игра продолжается по кругу, по часовой стрелке.

В свой ход игрок, если у него есть хотя бы одно солнце, повернутое лицом вверх, может выполнить одно действие из перечисленных:

- перевернуть один из тайлов
- использовать один из тайлов "Бог"
- призвать Ра

Игрок, у которого все солнца лежат лицом вниз, не может предпринимать никаких действий в свой ход. Когда дорожка аукциона заполнена, игроки могут выбрать только "использование тайла Бога" или "обращение к Ра".

Переворот одного тайла

Игрок переворачивает лицом вверх любой из тайлов, которые лежат лицом вниз, из разложенных вокруг игрового поля. Если это тайл Ра - игрок кладет его на первое свободное место на дорожке Ра игрового поля, и ставит фигурку Ра в свою "зону игрока". Этим действием начинается аукцион (см. ниже). Тайлы Ра остаются на дорожке Ра, повернутые лицом вверх, до окончания эпохи.

Если игрок открыл любой другой тайл - он помещет его на первое свободное место дорожки аукциона на игровом поле и заканчивает ход.

При игре втроем первые два места на дорожке Ра не используются. При игре вчетвером - не используется только одно.

Использование тайлов "Бог"

Игрок, имеющий один или более тайлов Бога, может использовать их для получения тайлов, находящихся на дорожке аукциона. Игрок может использовать произвольное количество своих тайлов Бога за один ход. Один тайл Бога можно поменять только на один тайл из дорожки аукциона. Использованные тайлы Бога убираются в коробку и переворачиваются, а приобретенные тайлы с аукционной дорожки игрок кладет лицом вверх в свою "зону игрока". Нельзя брать другие тайлы Бога из аукционной дорожки, а также тайлы Ра с дорожки Ра. Получившиеся в результате взятия таким образом тайлов пропуска на дорожке аукциона нужно заполнить новыми переворачивающимися тайлами в последующих ходах.

Призыв Ра

Игрок говорит "Ра", и ставит фигурку Ра в свою игровую зону, начиная этим аукцион (см. ниже)

Аукцион

Игрок, начавший аукцион (перевернув тайл Ра или призвав Ра), на время аукциона называется "игрок Ра". Для того, чтоб это отметить, он ставит фигурку Ра в свою игровую зону. Начинает аукцион игрок, находящийся слева от игрока Ра, и далее ход идет по часовой стрелке. Игрок Ра ходит последним.

Игроки торгуются за тайлы, размещённые на дорожке аукциона. Победитель также забирает солнце, находящееся в центре игрового поля. Если на дорожке аукциона отсутствуют тайлы, победитель забирает только солнце.

Любой из игроков, в свою очередь может сделать ставку своим жетоном солнца, одним из тех, которые повернуты лицом вверх, и положить его на край игрового поля. Все последующие ставки должны быть больше предыдущей. Игрок может пасовать, не делая ставку. Однако, для аукциона начавшегося по желанию игрока действием "призвать Ра", "игрок Ра" обязан сделать ставку даже если все остальные игроки пасовали. Если игрок вынужденно призвал Ра из-за того, что дорожка аукциона заполнена, и он не хочет использовать тайлы Бога, он тоже может не делать ставку. В этом случае все тайлы, находящиеся на дорожке аукциона, убираются в коробку и переворачиваются. Если же аукцион начался после того, как игрок перевернул тайл Ра, все игроки и игрок Ра могут пасовать, при этом тайлы на дорожке аукциона остаются на своих местах.

Игрок, сделавший наибольшую ставку, забирает все тайлы с дорожки аукциона и помещает их в свою игровую зону лицом вверх. Он также забирает жетон солнца из центра игрового поля, помещает его в свою игровую зону и переворачивает. Ни одно из перевернутых солнц не могут быть использованы до окончания текущей эпохи, солнца будут перевернуты лицом вверх вначале следующей эпохи. Далее игрок помещает жетон солнца, которым он сделал ставку лицом вверх на место для жетона солнца в центре игрового поля. Остальные игроки, сделавшие ставки, забирают свои жетоны солнца в свои игровые зоны и оставляют их перевернутыми лицом вверх.

После аукциона игра продолжается с игрока по левую сторону от игрока Ра, независимо от результатов аукциона.

Бедствия

Если на дорожке аукциона были один или несколько тайлов бедствий, и игрок, выигравший аукцион, забирает их, то он может лишиться тайлов, находящихся в его игровой зоне. Сперва он размещает все другие, полученные на аукционе тайлы в свою игровую зону. Далее, он должен "выполнить"

бедствия, лишаясь по два тайла, которые соответствуют категории бедствия. Если игрок имеет только один тайл в соответствующей категории, он теряет только один тайл. Если у него нет тайлов соответствующей категории, то игрок ничего не теряет. Игрок обязательно должен выполнить все виды бедствий, которые ему достались.

Игрок может сам выбирать, какие тайлы сбросить, кроме случаев с Засухой. При бедствии "Засуха" он должен сначала сбросить тайлы Разлива, если они у него есть (до 2 тайлов за одну Засуху). Затем сбрасываются тайлы Нила, если не хватает тайлов Разлива. Выбранные тайлы убираются из игры вместе с тайлами Бедствия.

Погребение		Нужно сбросить до двух тайлов Фараона
Засуха		Нужно сбросить до двух тайлов Разливов, если не хватает - то тайлы Нила
Беспорядки		Нужно сбросить до двух тайлов Технологий (на свой выбор)
Землетрясение		Нужно сбросить до двух тайлов Монументов (на свой выбор)

Эпохи

Так как игроки, у которых нет солнц перевернутых лицом вверх в своей игровой зоне (они использовали все свои солнца) не могут больше ходить в текущую эпоху, то постепенно будет уменьшаться количество игроков, участвующих в аукционе. Когда последний игрок с открытыми солнцами использует свое последнее солнце и закончит свой ход, текущая эпоха на этом закончится. Все тайлы Ра с дорожки Ра убираются в коробку и переворачиваются; солнце в центре игрового поля остается на своем месте на следующую эпоху.

Вдобавок эпоха немедленно заканчивается при заполнении дорожки Ра. В таком случае аукцион НЕ проводится, и ВСЕ тайлы с дорожки Ра и дорожки аукциона убираются с игрового поля в коробку и переворачиваются. Так, на игровом поле остается только солнце, перевернутое лицом вверх. Неиспользованные солнца в игровых зонах каждого игрока также остаются в игре на следующую эпоху.

По окончании эпохи каждому начисляются очки за тайлы в его игровой зоне (см. ниже). После подсчета, все солнца, которые лежат лицом вниз, переворачиваются. Игроки начинают каждую эпоху с одинаковым количеством жетонов солнц, но у жетонов скорее всего будут номера, отличающиеся от стартовых. Следующую эпоху начинает игрок, имеющий жетон солнца с наибольшим номером.

Подсчет очков

По окончании каждой из трех эпох, игрок получает очки славы за свои достижения в виде табличек. После того, как подсчитано общее количество очков славы, он получает (или теряет) таблички славы равное этому количеству очков. Игроки держат свои таблички перевернутыми лицом вниз в своей игровой зоне. Игрок, потерявший очков больше, чем у него есть, теряет все очки, и в следующей эпохе он начинает с нуля. Отрицательных значений нет.

Боги

За каждый из тайлов Бога в "зоне игрока" начисляются 2 очка славы, после чего эти тайлы убираются в коробку и переворачиваются.

Фараоны

По окончании каждой их эпох, игрок имеющий наибольшее количество тайлов Фараонов получает 5 очков славы, а имеющий наименьшее - теряет 2 очка. Если таких игроков несколько, то каждый из них соответственно получает или теряет очки. Если у всех игроков одинаковое количество тайлов Фараонов, то очки не начисляются никому. Тайлы Фараона остаются у игрока на следующую эпоху.

Пример: Игроки Анна, Боб, Катя и Дон имеют каждый 3,2,2 и 3 Фараона соответственно. Анна и Дон получают по 5 очков, Боб и Катя теряют по 2 очка славы.

Нил и Разливы

По окончании каждой из эпох, каждый из игроков получает одно очко славы за каждый из тайлов Разлива и Нила. Однако, эти очки он получает только в том случае, если у него есть хотя бы один тайл Разлива. В противном случае за тайлы Нила очки не начисляются.

После подсчета, все тайлы Разлива убираются в коробку и переворачиваются. У игроков на следующую эпоху остаются только тайлы Нила.

Золото

По окончании каждой из эпох, каждый из игроков получает по 3 очка славы за каждый тайл Золота. После начисления, тайлы убираются в коробку и переворачиваются.

Технологии

По окончании каждой из эпох, игроки не имеющие тайлов Технологий, теряют 5 очков славы. За три разных тайла с Технологией игрок получает 5 очков славы, за четыре разных тайла - 10, а за все пять разных - 15 очков. После начисления, тайлы Технологий убираются в коробку и переворачиваются.

Пример: Анна имеет 3 Астрономии, 2 Земледелия, и 2 Письменности. Она получает 5 очков, так как имеет три разных вида тайлов. Если бы у нее было только по одному тайлу из Астрономии, Земледелия и Письменности она получила бы столько же очков. Дополнительные тайлы одной и той же технологии не считаются.

Монументы

Очки за Монументы начисляются только по окончании всех трех эпох. Они остаются в зоне игрока на протяжении всей игры. Если у игрока от 1 до 6 разных Монументов, он получает по 1 очку за каждый, если у него 7 разных, то получает 10 очков (всего), и 15 очков (всего) за восемь разных Монументов. Также он получает бонус в 5 очков за каждую группу из трех одинаковых Монументов, 10 за четыре, и 15 - за каждую группу из пяти.

Пример: Анна имеет 4 Пирамиды, 3 Храма, 2 Укрепления и 1 Сфинкс. После третьей эпохи, она получит 19 очков (4 за то что у нее 4 разных монумента, 10 за четыре Пирамиды и 5 за три Храма). Так, она получает очки за все свои Монументы, кроме очков за второй тайл Укреплений.

Солнца

Как и Монументы, солнца подсчитываются только после окончания третьей эпохи. Каждый из игроков суммирует цифры на жетонах (лежащих лицом вверх, и перевернутых). Игрок с наибольшей суммой получает 5 очков славы, игрок с наименьшей суммой теряет 5 очков. Если таких игроков несколько, каждый теряет или получает 5 очков. Если у всех одинаковая сумма, очки никто не теряет и не получает.

Пример: Анна, Боб, Катя и Дон подсчитали свои солнца. Вышло: 17, 25, 21 и 17. Боб получает 5 очков а Анна и Дон теряют по 5 каждый. Катя ничего не получает но ничего и не теряет.

Конец игры

По окончании подсчета очков после третьей эпохи, игра считается оконченной. Каждый из игроков суммирует очки славы на своих табличках. Выигрывает тот, у которого сумма больше всех. Если таких игроков несколько, выигрывает тот, у которого жетон солнца с наибольшим номером.

Ра - вариант игры для двух человек

(<http://boardgamegeek.com/filepage/28712>)

Заметка: несколько разных мелких правок для игры вдвоем были предложены несколькими людьми. Некоторые из них основаны на правилах игры "Razzia!", являющейся модификацией этой игры, с небольшими изменениями, но которая имеет четкие правила для игры вдвоем. Было предложено много альтернатив, ниже находится их подробное описание.

Подготовка к игре

Используются только солнца с номерами от 1 до 9. В начале игры каждый игрок получает по 4 солнца (возможные комбинации см. ниже). Жетон солнца №1, как обычно, помещается в середину игрового поля.

Возможные комбинации жетонов...

Жетоны игрока 1	Жетоны игрока 2	Автор варианта	Плюсы и минусы
2-4-6-9	3-5-7-8	предложил Sven Baumer	Общая сумма не сбалансирована (21 против 23), выигрышные комбинации несбалансированны (от 7 до 9).
2-5-6-9	3-4-7-8	правила игры Razzia!, проверены автором оригинальной игры Ra	Сбалансированная общая сумма (по 22) и сбалансированные выигрышные комбинации (по 8). Выигрышные комбинации (от 0-2-2-4 до 1-1-3-3) дают возможность только для двух возможных ставок в игре (из-за того что номера жетонов последовательны).
3-4-6-9	2-5-7-8	сайт BGG	Общая сумма сбалансирована (по 22). Сбалансированны выигрышные комбинации (по 8). Выигрышные комбинации (от 1-1-2-4 до 0-2-3-3) дают возможность обоим игрокам сделать до трех разных ставок. Считается лучшим вариантом.

Ход игры

Используйте один из двух вариантов:

1. седьмой тайл на дорожке Ра заканчивает эпоху (т.е. первые три места на дорожке Ра не используются)
2. шестой тайл на дорожке Ра заканчивает эпоху (т.е. не используются первые четыре места на дорожке Ра) - для более азартной игры.

Подсчет очков

Необязательно, на выбор игроков: в конце игры не начислять штраф игроку с меньшим количеством Фараонов и меньшим номером жетона солнца (но начислять бонус в 5 очков игроку с большим количеством-значением). Это поможет избавиться от большого разрыва в очках под конец игры.