



АВТОР  
ГРП  
REINER  
KNIZIA

РА

Д.П.З.А.И.Н  
ГРП  
IAN  
O'TOOLE



## КОМПОНЕНТЫ



### ОБЗОР

Древнее искусство — это период в истории Древнего Египта, отличившийся процветанием и безопасностью Царя, создали мощную бюрократическую систему, помогавшую управлять значительными богатствами страны.

Однако цари были не только политическими лидерами Египта, но и религиозными. Их считали сыновьями Ра, главными центрами управления которых было поддержание маата — баланса и гармонии жизни.

В игре Ра вы возьмете на себя роль древнего египетского царя, который будет стремиться сохранить маат во время своего правления великим царством. Через три эпохи вы будете пытаться улучшить культуру Египта и усилить царскую династию, следуя при этом указаниям богов. Время вашего правления ограничено, так что мудро выбирайте, на что тратить дни. Наконец, вы надеетесь, что достаточно угостили богов, чтобы после смерти попасть на поля тростника.

### ПЛИТКИ АУКЦИОН



Бог

Золото

Ра

Фараон

Поророждение



Паншет аукциона

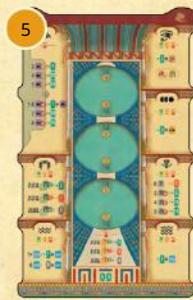


37 Речных плиток (2 типов)

Нил

Наворение

Засуха



Паншеты игровые



Статуя Ра



Маркер солнечной лодки



Солнечные диски



Счетчик эпох



Тканевый мешочек



Жетоны по 1 очку



Жетоны по 2 очка



Жетоны по 5 очков



Жетоны по 10 очков

Плитки в игре

## Приготовление к игре

Поместите Планшет аукциона в центр стола, равноудаленно от всех игроков, стороной с Солнечной Лодкой вверх\*.  
Поместите Статую Рара дом.

Поместите маркер с солнечной лодки на треке Ра (на верхней части Планшета аукциона) на начальном разделении, соответствующем количеству игроков 3.

Поместите Счетчик эпох в правый верхний угол трека Ра первой эпохи.

Наугад раздайте каждому игроку по планшету игрока. Переверните его той стороной, на которой в синем овале указано соответствующее количество игроков 3.

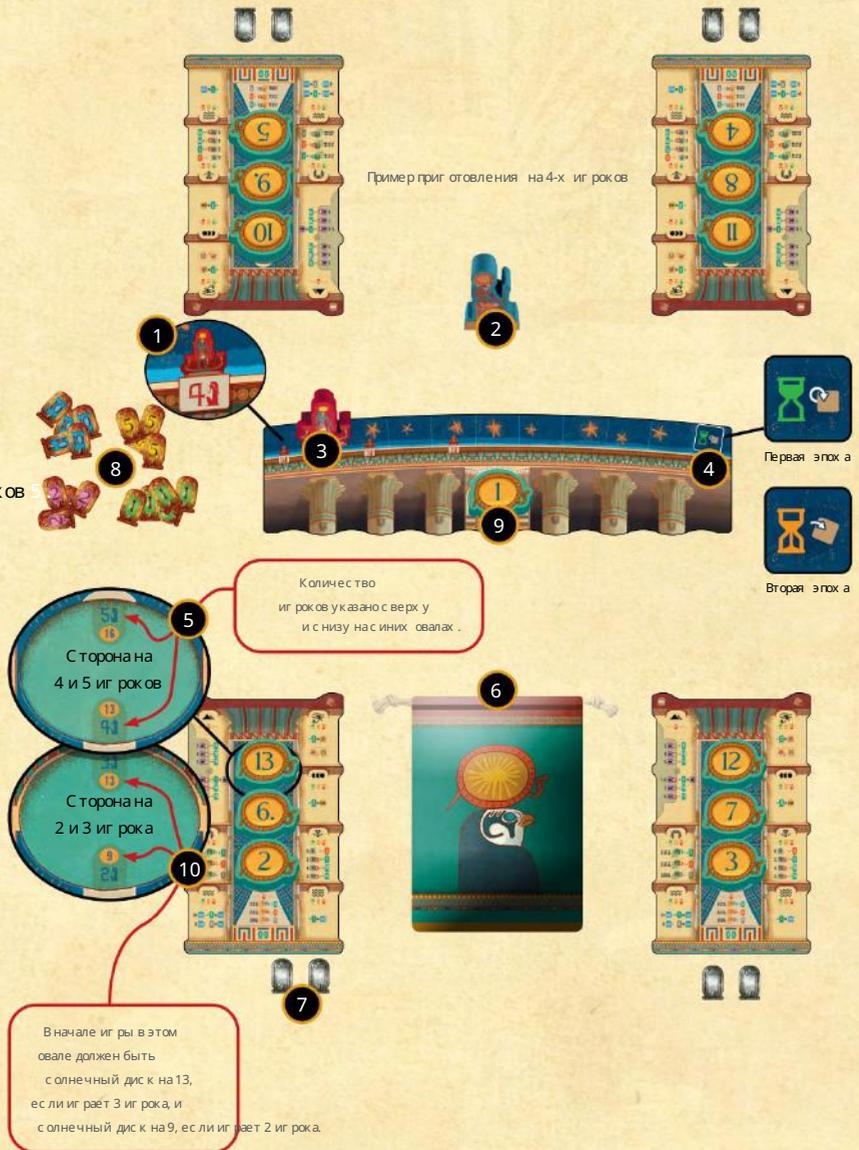
Все плитки аукциона поместите в тканевый мешок 6. Потрясите мешочком, чтобы перемешать плитки.

Два жетона по 5 очков поместите вниз перед каждым игроком. Решту жетонов очков поместите лицом вверх рядом с Планшетом аукциона.

Поместите солнечный диск с символом «1» на место в центре Планшета аукциона 9.

За каждый синий овал на планшете игрок берет солнечные диски с обозначением, указанным рядом с соответствующим количеством игроков, и кладет его на эту ячейку 10. Обратите внимание, что значения различаются для разных игроков. Таблица ниже показывает все их отдельные значения солнечных дисков.

\* В этом издании была добавлена Солнечная Лодка, чтобы усилить тематический эффект присутствия мифологии Ра на столе.



### Первоначальные группы солнечных дисков

2 игрок	3 игрок	4 игрок	5 игрок
<p>(играйте только диски ками 1-9)</p>	<p>(играйте только диски ками 1-13)</p>	<p>(играйте только диски ками 1-13)</p>	

## Игровой процесс

Игровой процесс в Рас состоит из трех частей, называемых эпохами. В каждую эпоху игроки будут выполнять действия, направленные на развитие их общества и развитие культуры, что принесет им вознаграждения и уважение.

Игрок с солнечным диском имеет наибольшее значение и одит первым в любую эпоху. Игра продолжается по часовой стрелке до конца эпохи, когда либо все солнечные диски будут перевернуты вниз, либо Солнечная Лодка достигнет конца трека Ра.

В конце каждой эпохи происходит одит раунд подсчета очков. После негрозимительная часть достижений исчезает, ведь в следующую эпоху будет руководить новый царь.

Игра заканчивается в конце Третьей эпохи и в последнем раунде подсчета очков. Игрок с наибольшим количеством очков на тот момент побеждает!

### Действия

В своей одигрок может выполнить одно из следующих действий:

#### Взять плитку

Игрок вытаскивает плитку из мешочка. Если это плитка Ра, следуйте инструкциям по плиткам Ра ниже. Если это другая плитка, положите ее на крайнее левое место на планшете аукциона.

Если планшет аукциона заполнен, действие «Взять плитку» невозможно.

#### Плитки Ра

Когда вытаскивается плитка Ра, сбросьте ее и переместите Солнечную Лодку с права на одну деленку на треке Ра.

Тогда игрок берет Статую Ра и начинает аукцион (с м. «Аукционы» — с. 4).

Если Солнечная Лодка попадает на последний раздел трека Ра, эпоха сразу заканчивается без окончания аукциона (с м. «Эпохи» — с. 5).

#### Призвать Ра

Игрок должен сказать: «Я призываю Ра!», взять Статую Ра и начать аукцион (с м. «Аукционы» — с. 4).



#### Использовать плитку(ы) Бога

Игрок сбрасывает плитку Бога, которую он получил в предыдущих аукционах, чтобы получить одну любую божественную плитку с трека аукциона. Плитка Бога выдана одит из игры.

Плитка, взятая с трека аукциона, кладется перед игроком лицом вверх. Если полученная плитка — плитка крушения — немедленно разыграйте ее.

Игрок может потратить одну или больше плиток Бога с трека аукциона за один аукцион, получая по одной

плитке с трека аукциона за каждую из расколотых плиток Бога.



Когда игрок завершил действие, од заканчивается и переход по часовой стрелке к следующему игроку.

Если у игрока не осталось солнечных дисков лицом вверх, он не может выполнять действия в эту эпоху. Тогда од переход по часовой стрелке к следующему игроку.

Игрок с последним солнечным диском в раунде может одить как обычно до тех пор, пока не решит Призвать Ра или трек Ра не будет заполнен, тогда немедленно начинается подсчет очков.

## Аукцион

Два разных события могут начать аукцион: когда вытащена плитка Радейс твием. Взять плитку или когда игрок решает призвать Ра.

### Ставки

Игрок, начавший аукцион, берет Статую Ра, указывая, что он игрок Ра.

Каждый аукцион начинается **игрок слева** от игрока Ра, а дальше – по часовой стрелке. Когда наступит очередь делать ставку, игрок может поставить один из своих солнечных дисков (открытых лицом вверх) у края игрового поля.

Первая ставка каждого аукциона может быть с солнечный диск с любым значением. Каждая последующая ставка должна иметь **большее значение**, чем предыдущая. Если игрок не может (или не хочет) делать ставку, он может пасовать.

Каждый игрок может делать ставку (или подходить) только раз. **Аукцион всегда заканчивается на игроке Ра.**

Условия аукциона зависят от условий его начала.



#### Плитка Ра извлечена во время дейст вия Взять плитку

- Все игроки могут пасовать.
- Если все игроки подходят, плитки на аукционе и солнечный диск остаются на месте.

#### Призвать Ра с полным треком аукциона

- Все игроки могут пасовать.
- Если все игроки подходят, все плитки на аукционе выводятся из игры.

#### Призвать Ра с неполным треком аукциона

- Все игроки, **кроме игрока Ра**, могут пасовать.
- **Игрок Ра должен делать ставку, если остальные игроки пасуют.** В противном случае игрок Ра может пасовать.

В конце каждого аукциона (независимо от его результатов) игра продолжается по часовой стрелке от игрока Ра.

## Победа в аукционе

Игрок с самой большой ставкой становится победителем аукциона. Он забирает все плитки аукциона на аукционе планшета. Эти плитки аукциона кладутся навзничь перед победителем рядом с планшетом игрока. Каждый тип плиток аукциона имеет соответствующее место рядом с планшетом игрока, что указывается с соответствующими иконками вверх у каждой из плиток аукциона.

**Остальные игроки возвращают свои солнечные диски на планшет игрока лицом вверх.** Эти диски можно использовать на аукционе позже.



Большинство плиток аукциона не влияют на игру, а пригодятся на этапе подсчета очков (см. «Подсчет» – с. 5).

К тому же победитель аукциона обменивает поставленный им с солнечный диск на солнечный диск с планшета аукциона. Полученный солнечный диск кладется **в закрытую** на планшете игрока.

В конце концов победитель должен немедленно разыграть любые плитки катас трофы, полученные на аукционе.

### Плитки катас троф

Когда победитель аукциона получает плитку крушения, он должен немедленно убрать из игры две плитки аукциона со всего планшета игрока. Тип плиток должен отвечать типу, указанному на плитке катас трофы, если это возможно. Если есть только одна подходящая плитка, она убирается из игры. Если соответствующих плиток нет, ничего не происходит. Тогда плитка крушения убирается из игры.

Если извлечено более одной плитки крушения, повторите этот процесс для каждой из них.

## Подсчет очков

Если выполняются одно из двух следующих условий, **сразу** начинается подсчет очков:

Солнечные диски всех игровых были сыграны и лежат закрыты.

Солнечная Лодка попала на крайнее правое деление трека Ра с маркером или иконкой эпохи.

Помните, что попадание Солнечной Лодки на крайнее правое деление трека Ра **не** начинает аукцион.

Когда начинается подсчет очков, игроки считают очки на плитках аукциона, лежащие перед ними в открытую, учитывая критерии подсчета каждого типа (с м. с. 6–7).

Игроки фиксируют количество очков, взяв в из банка соответствующее количество жетонов очков. Жетоны очков нужно держать в **закрытую** с прятков от соперников, пока продолжается игра.

Количество очков у игрока не может упасть ниже нуля. Если общая сумма очков игрока в конце эпохи падает ниже нуля, вместо этого она будет составлять ноль.

Иконки эпохи на планшетах игроков указывают, когда подсчитывать очки на определенных плитках аукциона.

 : Очки за этот набор подсчитываются в конце Первой, Второй и Третьей эпохи

 : Очки за этот набор подсчитываются только в конце Третьей эпохи

Если подсчет очков происходит во время Первой или Второй эпохи /



Все плитки аукциона рядом с вашим планшетом игрока подсчитываются согласно критериям подсчета (с м. с. тр. 6–7), **кроме монументов**, которые не подсчитываются до конца Третьей эпохи.

Тогда начинается новая эпоха (с м. «Начало новой эпохи» — с права).

Если подсчет очков происходит во время Третьей эпохи 

Все плитки аукциона рядом с планшетом игрока подсчитываются в соответствии с критериями подсчета (с м. с. тр. 6–7), **учитывая плитки монументов**.

Считаются также солнечные диски, которые игроки имеют в конце игры. Игроки прибавляют значение на всех солнечных дисках (открытых и закрытых) и узнают солнечную сумму. Игрок с высокой суммой получает 5 очков, а игрок с самой низкой — теряет 5 очков. В случае ничьей, игроки с одинаковыми значениями получают или теряют очки в полном объеме. Если у всех игроков одинаковая сумма, никто не получает и не теряет очков.

Игра завершена (с м. «Условия победы» — с права).

## Начало

### Новой эпохи

Как только все плитки аукциона подсчитаны, каждый игрок **убирает с игры все плитки аукциона с права** от планшета игрока  с имволем в гра- (обозначен в верхнем углу планшета игрока).

Все плитки аукциона **слева** от планшета игрока остаются до конца игры, если не убираются через плитку катас трофы (что указано с имволем в левом верхнем углу планшета игрока).

Также уберите с игры все оставшиеся на треке аукциона плитки аукциона. Солнечный диск планшета аукциона должен оставаться на месте.

Поверните Солнечную Лодку на начальное деление трека Ра (в соответствии с количеством игроков) и измените счетчик эпохи с следующим образом:

Если счетчик эпохи на стороне Первой эпохи, пролистайте с другой стороны Второй эпохи:



Если счетчик эпохи на стороне Второй эпохи, сбросьте его, чтобы открыть с имвол Третьей эпохи на поле:



Тогда все игроки открывают солнечные диски.

Игрок с солнечным диском с наибольшим значением одит первым в следующей эпохе.

## Условия победы

После подсчета очков в Третьей эпохе, игрок с наибольшей суммой очков переигрывает! Если у двух или более игроков ничья, то побеждает игрок с солнечным диском с наибольшим значением.

## Плитки монументов

8 типов

### Подсчет только в Третью

**Эпох У** Игрок получает очки за монументы в два раза с победой.

Количество

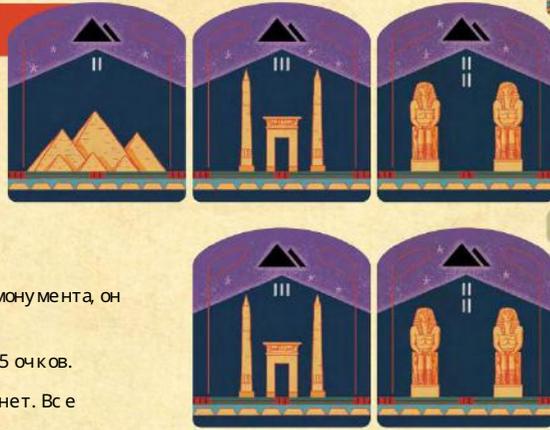
Каждая группа из 3/4/5 одинаковых плиток монумента стоит 5/10/15 очков.

Разнообразие

Если игрок имеет 6 или менее разных типов плиток монумента, он получает очко на каждый из типов.

Если игрок имеет 7/8 разных типов, то получает 10/15 очков.

**Заметьте:** между нижним и верхним рядами разницы нет. Все плитки принесут очки за количество и разнообразие.



## Плитки фараона

### Подсчет в Первую Вторую и Третью

**Эпохи И** Игрок(-ы) с наибольшим количеством плиток Фараона получает(-ат) 5 очков.

Игрок с наименьшим количеством плиток Фараона теряет 2 очка.

Если количество плиток Фараона одинаково, никто не получает и не теряет очков.



## Плитки Нила

### Подсчет в Первую Вторую и Третью

**Эпохи И** Если игрок имеет по крайней мере одну плитку наводнения, он получает одно очко за каждую воюющую плитку Нила. Без плиток наводнения плитки Нила не приносят очков.



## Эффекты плиток аукциона и подсчет

Подробные критерии подсчета очков на каждый тип плиток аукциона расписаны выше. Также есть упоминания о каждом критерии, а также подсчете солнечных дисков, на планшетах игроков.

Каждая плитка аукциона (кроме плитки Ра) содержит символ, указывающий на ее тип и положение относительно планшета игрока:



Плитки монументов | Плитки фараона | Плитки Бога | Плитки золота



Плитки цивилизации | Плитки Нила | Плитки наводнения

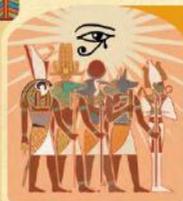
Каждый критерий подсчета на планшетах игроков также содержит напоминание о том, в какую эпоху происходит подсчет:



Подсчитывается каждая эпоха



Подсчитывается только в Третью эпоху



### Плитки Бога

ПОДСЧЕТ В ПЕРВУЮ ВТОРУЮ И ТРЕТЬЮ ЭПОХИ

Игрок получает 2 очка за каждую изрисованную плитку Бога.

В качестве действия можно использовать плитку Бога, чтобы взять с трека аукциона небожественные плитки.



### Плитки золотая

ПОДСЧЕТ В ПЕРВУЮ ВТОРУЮ И ТРЕТЬЮ ЭПОХИ

Игроки получают 3 очка за каждую плитку Золотая.



### Плитки цивилизации

5 ТИПОВ

ПОДСЧЕТ В ПЕРВУЮ ВТОРУЮ И ТРЕТЬЮ ЭПОХИ

Игрок с 3/4/5 разными типами плиток цивилизации получает 5/10/15 очков (считается только с самый большой набор).

Игрок без плиток цивилизации теряет очки.



### Плитки наводнения

ПОДСЧЕТ В ПЕРВУЮ ВТОРУЮ И ТРЕТЬЮ ЭПОХИ

Игроки получают 1 очко за каждую плитку наводнения.

Если игрок имеет хотя бы одну наводнительную плитку, он также может получать очки за плитки Нила.

Например: Одна плитка наводнения и три плитки Нила стоят четырех очков. Две наводнительные плитки без плиток Нила стоят двух очков. Ноль плиток наводнения с 4-мя плитками Нила стоят нулю очков.



### Плитки Ра

КОГДА ВЫ ТЯНУТ

Переместите Солнечную Лодку на один раздел на треке Ра.

Если не достигнут конец трека Ра, после этого начинается аукцион.

Тогда бросьте плитку Ра.



### Плитки катастрофы

4 ТИПЫ

КОГДА ПОЛУЧЕНО:

Сбросьте две плитки аукциона с символами, соответствующими символу на плитке крушения, по возможности. Если у вас меньше двух плиток аукциона с соответствующим типом, сбросьте те, что есть. Тогда сбросьте плитку крушения. Разыграв плитку катастрофы Закуха, сначала сбросьте плитки наводнения, а затем плитки Нила, если возможно.

#### Создатели игры

Дизайн игры: Dr. Reiner Knizia

Графический дизайн и иллюстрации: Ian O'Toole

Заключение правил: Ric White

Производство и разработка: Chad Elkins

© Dr. Reiner Knizia, 1999-2023.

Все права защищены.

Автор и издатель благодарят всех игроков, приобретших эту игру для тестирования их вклад и значительное количество предложений и комментариев: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburg Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towilson и Dominik Wagner.  
Издательство © "Планета Игр", 2023 • [www.planeta-igr.com/ru/ra](http://www.planeta-igr.com/ru/ra)

Переводчик: Алим Волошук • Редакторы: Виталий Закаревский, Желтковский Владислав, Ефремова Дарья • Верстка: M212



# Подсказка

