

JENSEITS VON THEBEN THEBES



Содержание

- 1 книга правил и • 1 итоговая таблица
- 1 игровое поле с двенадцатью местностями (7 европейских городов и 5 мест раскопок в средиземноморье), соединенных транспортной сетью

шкала времени на 52 недели

место для 4х исследовательских карт

3 места для карт Выставок



- 4 археолога – разных цветов



- 4 маркера времени – соответствующих цветов



- 1 годовой маркер



- 85 исследовательских карт – карты знаний, вспомогательные карты и 9 карт конгрессов



На каждой исследовательской карте отображено...

... город, где игрок может получить эту карту.

... количество недель которые должен потратить игрок, чтобы получить карту

...Игровой эффект. Эта карта дает 3 очка особых знаний по Египту (желтый).



- 10 выставок - 5небольших выставок по 4 победных очка и 5 больших, стоимостью 5 победных очков.



победные очки город, где игрок получает карту необходимые находки время

- 5 итоговых карт – показывают содержимое мест раскопок



- 4 хроноскопа – состоящих из двух дисков и пластиковой скрепки. Перед первой игрой необходимо собрать их.

Количество выкапываемых жетонов Очки знаний Время раскопок в неделях



- 4 набора разрешений на раскопки – по одному жетону каждого цвета каждому игроку



аверс: действительное разрешение

реверс: использованное разрешение

- **155 жетонов раскопок** – каждый раскоп содержит 15 предметов : 13 находок, один предмет особого знания для другой области и один предмет с общими знаниями. Остальные жетоны - бесполезный мусор. Установите находку со стоимостью “1” из каждой области рядом с этой областью. Оставшиеся жетоны поместите в мешочки.

Несколько жетонов из Египта (желтый):

не имеющий ценности мусор,

Находка (Артефакт) и особые знания



Крит (пурпурный)
Палестина (зеленый)
Греция (оранжевый)
Месопотамия (синий)



- **5 мешочков с цветной полосой** – каждый заполнен жетонами раскопок соответствующего цвета: в начале игры каждый мешочек содержит 14 из 15 предметов и 16 бесполезных жетонов.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает: • набор разрешений на раскопки • одного археолога, • один маркер времени • и 1 хроноскоп. выбранного им цвета.

Уберите **10 выставочных карт** из колоды, перемешайте оставшиеся карты, вытащите 4 карты и разместите их **лицевой стороной вверх** на предназначенном для них месте на игровом поле.

Разделите оставшиеся карты на 3 равные стопки, держа их лицом вниз. Вмешайте 5 карт маленьких выставок во вторую стопку, а 5 больших - в третью.

Заметка: при игре на 2 игрока, вмешайте все карты выставок во вторую стопку.

Теперь положите первую стопку на вторую и сформируйте колоду.

Положите третью стопку в стороне. Она понадобится, когда колода закончится.



Поместите фишки времени всех игроков стопкой на старте при игре вдвоем или вчетвером. При игре втроем - разместите фишки на поле 16.

Поместите всех археологов в Варшаву.

Положите 5 карт с содержимым раскопов рядом с игровым полем.

Установите годовой маркер на поле “1901” При игре вчетвером - на поле “1902”

Каждый игрок располагает разрешения и хроноскоп около себя



Поместите 4 исследовательские карты сюда для начала игры.

Установите находки стоимостью “1” поверх соответствующих мест раскопок.



Цель

Игроки путешествуют, как археологи по Европе в поисках знаний, необходимых для экспедиций. Найдя помощников и необходимое оборудование, хорошо экипированные экспедиции игроков отправляются в Египет, Месопотамию и на Крит чтобы сделать ценные находки. Больше находок, больше славы и репутации приводят к победным очкам.

Игроки, которые смогли совместить выставки и участия в конгрессах добывают себе дополнительную репутацию (победные очки). Но все действия стоят времени, а время ограничено. Игрок, спланировавший свои действия наилучшим образом получает наибольшее количество очков и побеждает.

Ход игры

В зависимости от количества игроков игра длится :

- 3 года с двумя игроками,
- около полутора лет с тремя
- 2 года при 4х игроках

1. Порядок хода

Игроки определяют того, кто ходит первым. Он ставит свой маркер времени сверху столбика из фишек.

Игрок, чей маркер находится позади всех (на поле с наименьшим номером) получает ход. Если на этом поле стоит несколько маркеров, то ход получает игрок, чей маркер сверху стопки.

Вполне возможно, что игрок будет ходить несколько раз подряд, до тех пор пока его маркер остается последним на шкале времени.

В свой ход игрок перемещает археолога по доске вдоль пунктирных линий из области в область и выполняет действие по прибытию. Игрок может ставить своего археолога на одно место с другими игроками. Несколько игроков могут занимать одно и то же место. **Движение археолога и выполнение действий используют недели времени**, которые отмечаются на шкале времени перемещением маркера. Передвижение археолога из места в соседнее стоит **1 неделю**. Стоимость действий будет описана ниже

2. Совершение действия

В свой ход игрок совершает одно из следующих действий:

■ взять карту исследований	▶ ...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене
■ поменять 4 карты	▶ ...в Варшаве
■ начать раскопки	▶ ...в Греции, Египте, Крите, Палестине или Месопотамии
■ открыть выставку	▶ ...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене



Пример: сейчас ходит синий игрок

Примечание: если во время хода игрок ставит свою метку времени на поле с чужой меткой, то он ставит свою поверх



Пример: Синий перемещает своего археолога из Лондона через Берлин в Варшаву (2 шага) за 2 недели и совершает действие (меняет 4 карты) за 1 неделю, так что полное время его хода составляет 3 недели.

Используя карту "Автомобиль" игрок сокращает поездки, длительностью 3 и более недель на 1 неделю.



Используя карту "zeppelin", игрок может сократить длинную поездку до 0 недель. Эта карта сбрасывается в отбой после использования.

ВАЖНО! Игрок обязан совершить действие в свой ход! Передвижения и простой без совершения действия - запрещаются!

Действия в деталях:

■ Получение карты исследований

Игрок выбирает одну из карт расположенных лицом вверх, двигает археолога в город указанный на карте и помещает карту лицом вверх в своей области. Если игрок уже находится в городе указанном на карте, то время на перемещение равно нулю.

Если игрок находит в городе отличном от указанного на карте, то игрок перемещает свой маркер по шкале времени на столько недель, сколько отрезков пути надо преодолеть археологу по игровому полю, для того, чтобы добраться из текущего места в указанное

Игрок использует карту в своих интересах пока она находится в его области.

После того как игрок взял карту и передвинул своего археолога (если необходимо), он берет верхнюю карту из колоды и кладет ее лицом вверх на пустое место для карты исследований.

Когда вытягивается карта выставки

Когда вытягивается карта выставки, она располагается лицом вверх на поле (а) для выставочных карт, а не для карт исследований. Если в выставочной области уже есть карты, то они сдвигаются из (а) в (б) и из (б) в (с). Если карта была в месте (с), то она переворачивается и кладется в отбой.

Тянется новая карта

После того как игрок разместил карту выставки, он тянет следующую карту, для того, чтобы заполнить пустое место в зоне для исследовательских карт.

Когда колода заканчивается

Когда колода заканчивается в первый раз - перемешайте карты из отбоя вместе с третьей стопкой, которую мы клали отдельно во время приготовления. Новая колода сформирована.

Если колода снова закончится, снова перемешайте отбой лицевой стороной вниз.

■ Замена 4 видимых карт

Если игроку не нравится ни одна из 4х карт исследований он двигает своего археолога в Варшаву (или не трогает его, если он уже там) переворачивает 4 карты с поля в отбой и кладет на их место 4 верхние карты из колоды. Если ему попадает карта Выставки, то он поступает с ней так, как было описано выше.

Наконец, игрок перемещает свой маркер по шкале времени на 1 клетку за совершенное действие, кроме времени затраченного на дорогу.



После того как игрок взял карту, он кладет на ее место карту из колоды...

...если новая карта - карта выставки, то игрок кладет ее на первое (а) поле выставочных карт.



Если место (а) занято, карта с места (а) смещается на место (b), и так далее.



Особый случай Если после замены 4 карт игрок вновь получает ход (никто не ходит между ходами игрока) и решает вновь сменить 4 карты, то платит 2 недели за совершаемое действие. Естественно он не платит за перемещение, потому что он уже в Варшаве.

Если игрок и дальше решает менять карты, то каждая последующая замена будет стоить на 1 неделю больше т.е. третья замена - 3 недели, четвертая - 4 и т.д.).

■ Начало раскопок

Если игрок удовлетворяет нижеизложенным условиям он может начать раскопки.

Минимальные условия

- Игрок имеет **действительное разрешения** на раскопки в этой местности
- Имеет хотя бы одно очко **специальных знаний** для этой области, используя карты знаний или найденные предметы.

Игрок передвигает своего археолога к месту раскопок (если он еще не там), платит время за передвижение и выполняет действие Раскопка. Он тянет жетоны из мешочка, соответствующего области раскопок.

Количество вытягиваемых жетонов зависит от времени которое игрок тратит на раскопки и его очков знаний о этой области.

Вычисление очков знаний

Игрок может применить для раскопок следующие очки знаний:

• Особые знания

- технические книги, соответствующие месту раскопок (по цвету)
- слухи и легенды от людей в этом месте раскопок (совпадение по цвету)
- Ассистенты

Внимание: использование карты "легенды и слухи" добавляет 2 очка знаний для этой области, но работает только для одной раскопки, после чего карта сбрасывается в отбой.



а также:

• Основные знания

- из книг (открытые книги считаются для всех зон)

Каждый символ (открытые книги, цветные книги или слухи) **дают 1 очко знаний.**

*Пример: раскопки на Крите требуют...
...действующее разрешение на раскопки для Крита*



...минимум 1 очко особого знания для Крита

...археолог игрока на Крите

*Пример особых знаний для Крита:
(карты исследователя и предмет из Греции):*



3 очка (2 + 1) из технических книг

2 очка из карты "Легенды и Слухи"

1 очко из 2 карт ассистентов

*Заметка: 2 ассистента считаются как 1 очко знаний
3 ассистента считаются за 2 очка знаний*

Если игрок имеет только 1 карту ассистента, он может использовать эту карту для получения 1 очка знаний для раскопок. Однако, тогда карта уходит в отбой сразу после использования.



Примечание: хотя в целом на получение основных знаний уходит больше времени, они могут быть использованы для любых раскопок

4 очка основных знаний (работают в любой зоне)

В начале считаются очки особых знаний для области (технические книги, ассистенты и легенды). После этого добавляются очки основных знаний (1 очко за открытую книгу)

Игрок не может использовать очков основных знаний больше чем специальных для текущей области. Если Основных знаний больше, то дополнительные - не используются.

Использование Хроноскопа - количество жетонов

Поверните диск так, чтобы в верхнем отверстии отображалось **текущее общее количество очков знания** (особые плюс общие). Теперь игрок решает, как долго он будет вести раскопки. Недели отображаются **черными цифрами от 1 до 12** рядом с вертикальной прорезью в диске. Слева от количества недель - красное число. Оно показывает сколько жетонов игрок будет тянуть из мешка. Игрок должен выбрать такое количество недель, при котором красное число **больше нуля**. Игрок громко объявляет, сколько недель он будет вести раскопки.

Игрок двигает свой маркер времени на число, равное количеству недель, проведенных в раскопках.

Раскопки: интересные находки или мусор

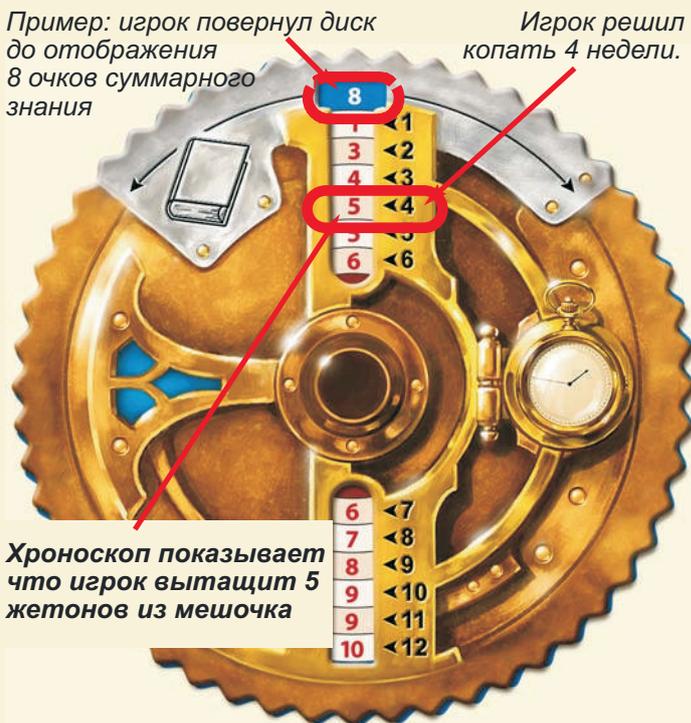
Теперь, игрок вытаскивает из мешка столько жетонов, сколько указывалось на хроноскопе. После этого, все пустые жетоны возвращаются **обратно в мешок**, а находки игрок размещает лицевой стороной вверх в своей игровой зоне.



Пример : игрок имеет суммарно 8 очков знания для раскопок на Крите (5 основного знания и только 4 очка специального).

Пример: игрок повернул диск до отображения 8 очков суммарного знания

Игрок решил копать 4 недели.



Хроноскоп показывает что игрок вытаскивает 5 жетонов из мешочка

Примечание: если суммарные очки знаний превышают 12, то игрок выставляет 12 на Хроноскопе.

Примечание: используя 2 карты "Лопата", игрок вытягивает дополнительный жетон в ходе раскопок. Используя 3 "Лопаты" - 2 дополнительных жетона. Если же игрок имеет только одну такую карту, то он может использовать ее для получения 1 дополнительного жетона, но после этого карта уходит в отбой.



Игроки никогда не должны заглядывать в мешочки! После того как игрок начал вытягивать жетоны, он не имеет права изменять время, затрачиваемое на раскопки.

Пример: игрок вытаскивает 5 жетонов из мешка. Три из них были полезны и принесли ему 8 очков. Остальные 2 были мусором и вернулись обратно в мешок.

Заканчивая раскопки

Раскопки игрока окончены. Он переворачивает свое разрешение на раскопки в этой области, делая его недействительным.

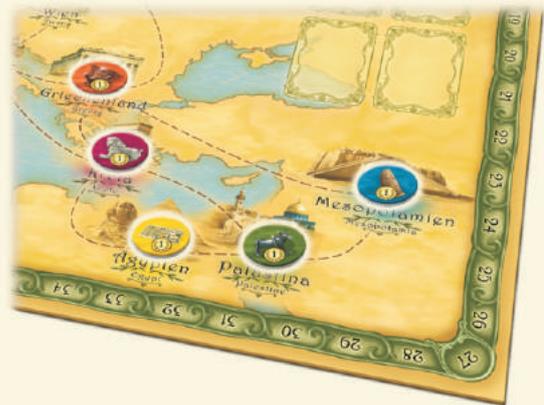
Игрок вновь сможет проводить тут раскопки в следующем году (после того как его маркер пройдет через неделю 52 на временной шкале).

Награда за первую раскопку в области

Игрок, который первый вел раскопки в области, забирает жетон (стоимостью 1) который был размещен на игровом поле в начале игры.



Примечание: если игрок имеет карту "специальное разрешение", он может провести раскопки в одной области второй раз в году, но карта с разрешением уходит в отбой.



Организация выставок

В ходе игры, карты выставок будут появляться на отведенных для них местах. Если игрок хочет устроить одну из расположенных на игровом поле выставок, он перемещает своего археолога в город, указанный на карточке (если он еще не в нем).

На каждой выставочной карте указано **как много** находок и из каких областей требуется для организации выставки. Ценность находок не имеет значения. Игрок показывает соперникам, что имеет необходимые предметы и забирает карточку выставки. Находки также остаются у него.

Игрок перемещает свой маркер по шкале времени, чтобы "оплатить" перемещение археолога (если оно было) и за действие - организацию выставки (стоимость указана на карточке).



Пример: игрок перемещает своего археолога в Лондон, для того чтобы устроить выставку. Он может это сделать, так как имеет как минимум 1 оранжевую и 2 желтые находки.

Найденные предметы, такие как книги знаний не могут быть использованы, как находки для выставок.

Закончился год

Когда маркер игрока пересекает поле 52, для него наступает новый год. Игрок переворачивает обратно свои использованные разрешения на раскопки.

Когда маркер последнего игрока проходит поле 52, этот игрок переставляет маркер года на одно деление.



Конец игры и подсчет очков

Когда игра идет в 1903 году и игрок пересекает своим маркером 52 неделю - он останавливается на поле 1. Больше игрок не может выполнять никаких действий, так как не может использовать время. Когда все игроки закончат год, игра заканчивается и начинается подсчет очков.

Пример: маркер красного игрока на метке 48 (идет 1903 год). У игрока осталось 5 недель, которые он может потратить на раскопки в Греции. Он не может потратить 6 и более недель.



Финальный счет

Теперь каждый игрок суммирует очки побед:

- за каждую **находку** игрок получает количество очков указанное на жетоне
- за каждую **выставку** количество очков равно указанному на карточке
- за карточки конгрессов количество очков зависит от количества карточек и указано на всех картах конгресса
- за наибольшие особые знания для каждой зоны игрок получает по 5 очков; если максимальные знания по области имеют несколько игроков, то они получают по 3 очка. Все книги особых знаний имеют цветовое кодирование.

Игрок с наибольшим количеством очков - победитель!

Пример подсчета очков:

Игрок заработал 67 очков:

- 13 находок, общей стоимостью **39 очков**
- 3 выставки на **13 очков**
- 5 карточек конгресса **15 очков**
- без превосходства в знаниях областей **0 очков**

(в этом примере, игрок имеет особые знания, но ни в одной области, больше остальных игроков)

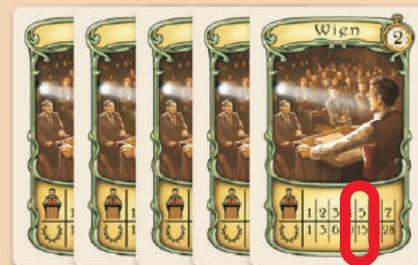


Примечание: после окончания игры, шкала времени может помочь при подсчете очков.

Примечание: чем больше у игрока карт конгресса, тем больше очков они приносят. Таблица ниже показывает, сколько очков получит игрок, в зависимости от количества карт конгресса. не может получить более 28 очков за карты конгресса.

карты конгресса	1	2	3	4	5	6	7
количество очков	1	3	6	10	15	21	28

Примечание: при финальном подсчете очков за наибольшие знания по области ассистенты, слухи и карточки общих знаний **не учитываются**.





Overview of researcher and exhibition cards

General knowledge

- (8 cards)
- works for all excavation sites
 - limit - may only use as many points as points of special knowledge are used
 - not discarded when used



each symbol counts as 1 point:

2 points

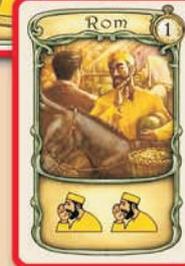
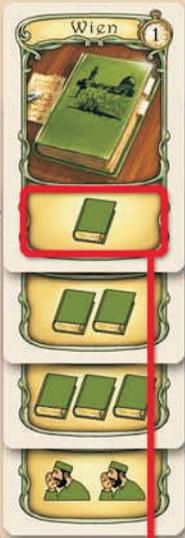
1 point

1 point

2 points

3 points

2 points



Special knowledge

- (technical books, 9 for each region)
- works for a specific excavation site
 - earns victory points for the player with the most special knowledge for each region
 - not discarded when used

Special knowledge (rumors and legends from the people, 1 card per region)

- works for a specific excavation site
- discarded after use



Zeppelin (2 cards)

- reduces the travel time for a turn to 0 weeks
- discarded after use



Car (2 cards)

- reduces the travel time for turns of 3 or more weeks by 1 week
- not discarded when used



Assistant (6 cards)

- 2 assistants give a player 1 point of special knowledge in any region
- 3 assistants give a player 2 points of special knowledge in any region
- when used as pair or trio, they are not discarded
- when used alone, 1 assistant gives the player 1 point of special knowledge in any region, but is discarded after use



Shovel (6 cards)

- 2 shovels allow a player to draw 1 additional excavation token
- 3 shovels allow a player to draw 2 additional excavation tokens
- when used as pair or trio, they are not discarded
- when used alone, 1 shovel allows the player to draw 1 additional excavation token, but is discarded after use



Special excavation (2 cards)

- is a valid excavation permission
- works for any excavation site
- discarded after use



Congress (9 cards)

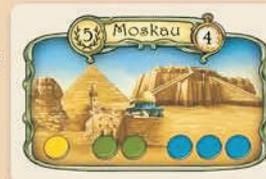
Earns a player a maximum of 28 points. A player earns:

- 1 congress 1 point
- 2 congresses 3 points
- 3 congresses 6 points
- 4 congresses 10 points
- 5 congresses 15 points
- 6 congresses 21 points
- 7 congresses 28 points



Small exhibition (5 cards)

- earns a player 4 points
- takes 3 weeks time
- requires 3 artifacts from 2 specific regions



Large exhibition (5 cards)

- earns a player 5 points
- takes 4 weeks time
- requires 6 artifacts from 3 special regions

Found items from Crete



Marble statue 1st century Aphrodite from Argyroupolis



Machine from Antikythera circa 80 BC wheels & cogs of unknown function



Helm of Axos copper helmet



Statuettes circa 720 BC from the Apollo temple in Dredos



Amphore 1700 - 1500 BC Quartz Sacrificial Goblet



Sphinx Sphinx statue from Malia



Steer fresco 1700 - 1500 BC fresco from the palace at Knossos



Snake goddess 1700 - 1600 BC Faience, palace at Knossos



Copper shield Ideon Andron cave, mystical birthplace of Zeus



Larnax 1320/1300 BC clay/stone coffin with cover



Flask circa 1300 BC bulging ceramic flask, Museum of Hania



Discus of Phaistos circa 1700 BC disc of about 16 cm diameter



Minos steer 1700 - 1500 BC Sacrificial Goblet from the small palace at Knossos

Found items from Egypt



Narmer Palette
circa 3000 BC
found in Hierakonpolis
1887/1888



Roll seal of Sobekneferu
1799 - 1795 BC
12th dynasty



Scarab amulet
1323 BC
burial gifts



Grave of Pepinakht
1425 BC
Thebes,
excavated 1889



Senwosret amulet
1965 - 1920 BC
12th dynasty
health protection



Faience bowls
1450 BC
frequently buried with the body: lotus symbolizes rebirth



Rosetta Stone
196 BC
found in 1799 during Napoleon's campaign in Egypt



Mummy of Ramses II
circa 1235 BC
found in 1886 in Deir el Bahri



Bust of Nefertiti
1350 BC
18th dynasty, found in Armana in 1912



Papyrus of Abusir
circa 2360 BC
parts found in 1893 in Abusir



Bronze mirror
2040 - 1750 BC
from the Henry Salt collection



Ushebti statue
circa 1600 - 300 BC
up to 400 found in a grave



Mask of Tutanchamun
circa 1323 BC
discovered 1922-1923

Found items from Palestine

Roman strategy board game
circa 50 BC



Roman coin
circa 59 AD
coin with picture of city leaders from Judäa



Menorah
found in Tiberias



Armana letter
found in Hebron



Scrolls from Qumran
circa 300 - 68 BC
found in 1947 in a cave



Cult stand
1000 - 1100 BC
Ashdod, Israel 34.7 cm high; 14.2 cm diameter at the base



Ossuary
1st century casket



Sarcophagi
1300 - 1400 BC
cemetery at Deir el Balah, ceramic, 190 cm



Stele
circa 1200 BC
Merneptah Stele



Column figure
column statue from Jahwe temple in Arad



Tel Dan stele
825 - 800 BC
black basalt stele found 1993



Steer statue
circa 1300 BC



Tyche medallion
circa 582 BC
from Tinshemet

Found items from Greece



Treasure of Priamos
2400/2300 BC
found in Troy in 1873



Attica coins
circa 450 - 350 BC



Attica Cup
circa 470 BC
Attica cup krater with red figures



Zeus statue
460 BC
found in 1926 in the sea at Cape Artemision



Venus de Milo
circa 100 BC
found in 1820 on a farm in Milos



Omphalos
5th century BC
Delphi, navel of the world



Charioteer of Delphi
478 - 474 BC
bronze statue



Helm of Miltiades
circa 500 BC
found in Olympia



Mask of Agamemnon
1500 BC
found in 1876 by Heinrich Schliemann



Bronze horse
circa 5th century BC



Parthenon figure decoration
447 - 438 BC
shipped to UK in 1801



Marble statue of Pallas Athene
2nd century BC
Roman copy from the Parthenon



City seal of Troy
Found in 1873 by Heinrich Schliemann

Found items from Mesopotamia



Gold cup from Ur
2600 - 2400 BC
found in 1922 in the grave of the queens of Ur



Glass bowl of Nimrud
8th century BC
found in the palace of King Ashurnasirpal II



Hamurabi Codex
1800 - 1750 BC
found in 1901/1902 in Susa



Treasure of Nimrud
9th century BC
found in 1988 in palace of Nimrud



Seal of Gudea
2130 BC
from the collection of Sigmund Freud



Babylonian Lion
circa 1300 BC



White obelisk
1050 - 1031 BC
found in 1853



Mask of Sargon
circa 2350 BC
Ninive Mesopotamian copper



Queen of the night
1800 - 1750 BC
artwork from the time of Hamurabi



Gilgamesh Epos
12th century BC
table II, Ninive version



Warka vase
3100 BC
from Uruk



Sumerian gold helm
circa 2400 BC
found in king's cemetery in UR



Cunieform tablets
oldest clay/stone tablet, circa 3200/3000 BC