



Автор  
Райнер  
Кницица

# РА



Художник  
Иэн  
О'Тул



## СОСТАВ ИГРЫ



### КРАТКИЙ ОБЗОР

Своим основанием великое царство Древнего Египта ознаменовало начало эпохи спокойствия и процветания. Его мудрые правители создали комплексную бюрократическую систему, с помощью которой они максимально эффективно управляли богатствами своего государства.

К тому же в глазах народа короли Древнего Египта обладали статусом не только светских, но и религиозных лидеров. Каждого из правителей считали сыном самого бога Ра, а главным их предназначением являлось сохранение «ма'ат» — гармонии жизни.

В настольной игре «Ра» вам предстоит примерить на себя роль высородных правителей Древнего Египта, посвятивших свою жизнь и правление сохранению «ма'ат».

На протяжении трёх эпох развивайте культуру Египта и укрепляйте статус своей династии, следуя воле богов. Время вашего царствования сильно ограничено, поэтому вам предстоит с умом выбирать, как именно вы станете проводить свои дни на этой земле. В конце пути вам останется только надеяться, что вы всё же сумели заслужить благосклонность богов и вечный покой посреди безмятежных тростниковых полей Иалу.

### ЖЕТОНЫ АУКЦИОНА

25 жетонов цивилизации (5 типов)



Искусство Религия Письменность Земледелие Астрономия Война



Сфинкс Пирамиды Обелиски Статуи Мавзолей Святилище Храм Ступенчатая пирамида Землетрясение



Боги Золото Ра



Фараон Похороны

37 жетонов реки (2 типов)



Нил Паводок Засуха



Планшет аукциона



Планшеты игроков Фишка статуи Ра Фишка солнечной ладьи



Фишка смены эпох Тканевый мешочек



Жетоны ПО с номиналом 1 Жетоны ПО с номиналом 2



Жетоны ПО с номиналом 5 Жетоны ПО с номиналом 10

Жетоны бедствий

# Подготовка к игре

Поместите планшет аукциона в центр стола стороной с символом солнечной ладьи **1** вверх\*. Рядом с планшетом поставьте статую Ра **2**.

Поместите фишку солнечной ладьи на деление трека Ра, соответствующее числу участников партии **3** (в верхней части планшета аукциона).

Поместите фишку смены эпох в правый верхний угол планшета аукциона на трек Ра стороной с первой эпохой вверх **4**.

Случайным образом раздайте игрокам их планеты стороной, соответствующей числу участников партии, вверх (указано в голубой овальной ячейке **5**).

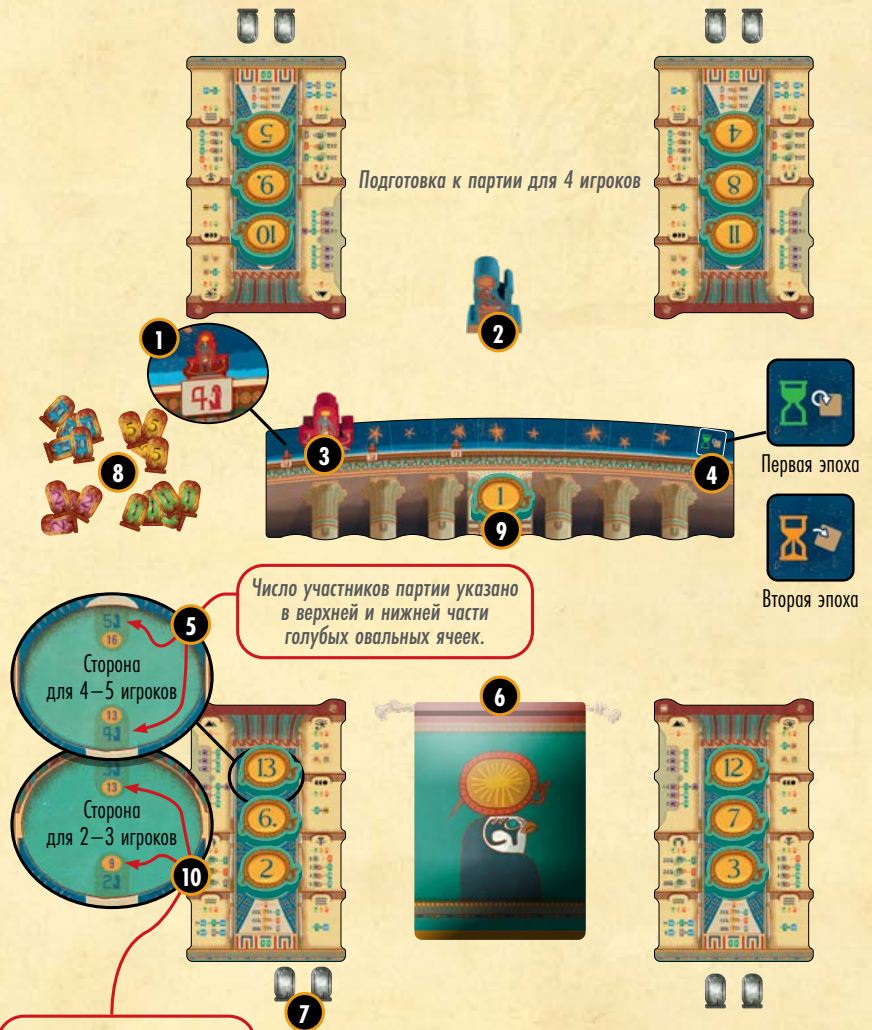
Положите все жетоны аукциона в мешочек **6**. Хорошо встряхните его, чтобы перемешать их.

Положите 2 жетона победных очков с номиналом 5 взакрытую перед каждым игроком **7**. Все остальные жетоны положите в открытую рядом с планшетом аукциона **8**.

Положите солнечный диск со значением «1» в ячейку в центре планшета аукциона **9**.

Игроки берут солнечные диски со значениями, указанными в голубых ячейках рядом с подходящим числом участников партии на их планшетах игроков, и размещают их в совпадающих ячейках **10**. Обратите внимание, что значения отличаются для партий с разным количеством игроков. В таблице ниже вы найдёте точную подготовительную раскладку солнечных дисков в зависимости от числа участников партии.

\* Солнечная ладья была добавлена в это издание с целью ещё больше увеличить глубину погружения в мир игры и мифологию Ра. При желании вы можете проводить партии и без неё. Просто переверните планшет аукциона на обратную сторону и кладите вытянутые жетоны Ра прямо над треком Ра, начиная с деления, соответствующего числу игроков.



В партии для 3 игроков в этой ячейке необходимо разместить солнечный диск со значением «13», а в партии для 2 игроков — диск со значением «9».

## Подготовительная раскладка солнечных дисков

2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков
(используйте только диски 1–9)	(используйте только диски 1–13)	(используйте только диски 1–13)	

## Ход игры

Партия в «Ра» делится на три части, называемые эпохами. Во время каждой эпохи игроки будут совершать определённые действия, которые позволят им развить культуру и улучшить жизнь своего народа, получая за это награды и зарабатывая славу.

В каждой эпохе первым ходит игрок, владеющий солнечным диском с самым высоким значением. Игра продолжается по часовой стрелке до конца текущей эпохи. Эпоха завершается в двух случаях: когда все солнечные диски лежат лицевой стороной вниз либо когда солнечная ладья достигает конца трека Ра.

В конце каждой эпохи игроки подсчитывают победные очки, после чего правитель сменяется новым, а вместе с ним уходят и многие его прижизненные достижения (игроки отмечают это, сбрасывая жетоны аукциона).

Игра завершается в конце третьей эпохи после финального подсчёта, а игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает в партии!

## Действия

В свой ход вы должны выполнить ровно **одно** из следующих действий:

### Взять жетон

Возьмите 1 жетон из мешочка. Если это жетон Ра, следуйте указаниям в соответствующем разделе ниже. Если это какой-либо другой жетон, поместите его на свободное крайнее левое деление аукционного ряда.

**Это действие нельзя выполнить, если аукционный ряд полностью заполнен.**

#### Жетоны Ра

Если вы достали из мешочка жетон Ра, сразу же сбросьте его и продвиньте солнечную ладью вправо на следующее деление на треке Ра.

После этого возьмите статую Ра и откройте аукцион (см. раздел «Аукцион» на с. 4).

Если солнечная ладья продвигается на последнее деление трека Ра, эпоха немедленно завершается **без проведения аукциона** (см. с. 5).

### Воззвать к Ра

Произнесите фразу «**Я взываю к Ра!**», возьмите статую Ра и откройте аукцион (см. раздел «Аукцион» на с. 4).



### Потратить жетон(ы) богов

Сбросьте 1 жетон богов, полученный во время одного из предыдущих аукционов, чтобы взять 1 жетон другого типа с аукционного ряда. Удалите из игры сброшенный жетон богов. Разместите взятый с аукционного ряда жетон в открытую перед собой. Если взятый жетон является жетоном бедствия, его эффект применяется незамедлительно.

Вы можете тратить сколько угодно жетонов богов за одно действие, получая 1 жетон другого типа за каждый сброшенный жетон богов.



Когда вы завершаете своё действие, ваш ход заканчивается и ходит следующий игрок по часовой стрелке.

Если на вашем планшете не осталось солнечных дисков, лежащих лицевой стороной вверх, вы больше не можете выполнять какие-либо действия в текущей эпохе. Когда ход переходит к такому игроку, он автоматически передаёт его следующему игроку по часовой стрелке.

Игрок с последним неиспользованным солнечным диском в раунде может продолжать ходить как обычно до тех пор, пока не воззовёт к Ра или пока трек Ра не заполнится до самого конца, тем самым спровоцировав конец эпохи и подсчёт победных очков.

# Аукцион

Аукцион открывается в двух случаях: когда кто-либо из игроков вытянул жетон Ра, выполняя действие «**взять жетон**», либо когда любой игрок выполняет действие «**воззвать к Ра**».

## Ставки

Игрок, открывший аукцион, берёт себе статуя Ра, закрепляя за собой роль «**отмеченного Ра**».

Каждый аукцион начинается с игрока слева от «отмеченного Ра» и продолжается по часовой стрелке.

Когда настает ваш черёд делать ставку, вы можете разместить рядом с полем в качестве ставки один из своих лежащих лицевой стороной вверх солнечных дисков.

Первой ставкой каждого аукциона может служить солнечный диск с любым значением, однако каждая последующая ставка должна быть сделана с помощью диска с **большим значением**, чем у предыдущего. Если игрок не может сделать ставку (или не хочет), он должен спасовать.

Каждый игрок может сделать ставку (или спасовать) лишь 1 раз. **Аукцион всегда завершается ставкой или пасом «отмеченного Ра».**

Условия каждого отдельного аукциона могут отличаться в зависимости от игровых обстоятельств:

### Игрок взял жетон Ра

- Все игроки могут спасовать.
- Если все игроки пасуют, жетоны аукциона и солнечный диск остаются на месте.

### Игрок воззвал к Ра, а аукционный ряд заполнен до конца

- Все игроки могут спасовать.
- Если все игроки пасуют, удалите из игры все жетоны с аукционного ряда.

### Игрок воззвал к Ра, а аукционный ряд не заполнен до конца

- Все игроки, **кроме «отмеченного Ра**», могут спасовать.
- Если все остальные игроки пасуют, «отмеченный Ра» должен сделать ставку. В ином случае «отмеченный Ра» также может спасовать.

По завершении каждого аукциона (независимо от его исхода) ход передаётся игроку, следующему по часовой стрелке за «отмеченным Ра».

## Победа в аукционе

Игрок, разместивший солнечный диск с самым большим значением, становится победителем аукциона и забирает все жетоны с аукционного ряда. Победитель кладёт все полученные им жетоны в открытую перед собой рядом со своим планшетом игрока. Для размещения каждого отдельного типа жетонов аукциона выделена соответствующая область около планшета игрока (вы можете сопоставить их, обратив внимание на символ, изображённый в верхней части жетона аукциона).

**Все остальные игроки возвращают размещённые ими солнечные диски на свои планшеты игроков лицевой стороной вверх.** Они смогут использовать их в последующих аукционах.



Эффекты большинства жетонов аукциона применяются лишь на этапе подсчёта победных очков (см. раздел «Подсчёт очков» на с. 5).

Кроме того, победитель аукциона заменяет размещённый им солнечный диск на диск из ячейки в центре планшета аукциона. Использованный диск положите лицевой стороной вверх на планшет аукциона, а полученный диск положите на свой планшет игрока, но уже **лицевой стороной вниз**.

Наконец, победитель незамедлительно применяет эффекты всех жетонов бедствий, полученных им на аукционе.



## Жетоны бедствий

Когда вы получаете жетон бедствия после победы в аукционе, вы должны немедленно сбросить из игры 2 жетона аукциона со своего планшета, символы которых совпадают с символом полученного вами жетона бедствия, если это возможно.

Если у вас есть лишь 1 жетон с совпадающим символом, сбросьте только его. Если у вас нет жетонов с совпадающими символами — ничего не происходит. После этого удалите из игры полученный жетон бедствия.

Если вы получаете сразу несколько жетонов бедствий за 1 раз, повторите вышеописанный процесс для каждого из них.



## Подсчёт очков

Если выполняется хотя бы одно из указанных ниже условий, немедленно приступайте к подсчёту победных очков.

Все солнечные диски на планшетах игроков лежат лицевой стороной вниз.

Фишка солнечной ладьи передвинулась на крайнее правое деление трека Ра (деление с фишкой или символом смены эпохи)\*.


Не забывайте, продвижение солнечной ладьи на крайнее правое деление трека Ра не открывает аукцион.


На данном этапе игроки подсчитывают победные очки за лежащие перед ними в открытом жетоны аукциона в зависимости от критериев подсчёта очков каждого отдельного типа таких жетонов (см. с. 6–7).

Завершив подсчёт, игроки берут необходимое число жетонов победных очков из общего запаса. Жетоны победных очков должны лежать перед игроком **вскрытую** и оставаться скрытыми от соперников до конца игры.

Общее число победных очков игрока не может быть меньше 0. Если во время подсчёта победных очков по завершении какой-либо эпохи это число становится отрицательным, оно автоматически поднимается до 0.

На планшете игроков вы можете найти особые символы эпох. Они напоминают, в какую эпоху можно получить победные очки за те или иные жетоны аукциона:

 : очки за жетоны, размещённые в этой области, подсчитываются в конце эпохи 1, 2 или 3.

 : очки за жетоны, размещённые в этой области, подсчитываются только в конце эпохи 3.

## Подсчёт очков в эпохах 1 и 2 /

Получите победные очки за все жетоны аукциона, лежащие рядом с вашим планшетом игрока, в зависимости от критериев подсчёта каждого отдельного типа таких жетонов (см. с. 6–7). **Не получайте победные очки за монументы** (их можно получить лишь в конце эпохи 3).

Затем перейдите в следующую эпоху (см. раздел «Переход в новую эпоху» справа).

## Подсчёт очков в эпохе 3


Получите победные очки за все жетоны аукциона, **включая монументы**, лежащие рядом с вашим планшетом игрока, в зависимости от критериев подсчёта каждого отдельного типа таких жетонов (см. с. 6–7).


Также игроки дополнительно получают или теряют победные очки в зависимости от общей суммы значений имеющихся у них солнечных дисков. Игрок с самой высокой суммой значений получает 5 победных очков, игрок с самой низкой суммой значений теряет 5 победных очков. В случае ничьей все претенденты теряют или получают победные очки в соответствии с описанным выше правилом. Если сумма значений солнечных дисков одинакова у абсолютно всех игроков, победные очки не теряет и не получает никто из них.

После этого партия завершается (см. раздел «Победа в игре» справа).

\* Если вы играете без солнечной ладьи, приступайте к подсчёту победных очков немедленно после того, как жетон Ра был выложен над крайним правым делением трека Ра.

## Переход в новую эпоху

Завершив подсчёт победных очков за жетоны аукциона, каждый игрок **сбрасывает все жетоны аукциона, лежащие с правой стороны** его планшета игрока (напоминанием об этом служит символ  расположенный в правом верхнем углу планшета игрока).

Все жетоны аукциона, лежащие **с левой стороны** планшета игрока, остаются там до конца игры либо до тех пор, пока не будут сброшены эффектом жетона бедствия (напоминанием об этом служит символ  расположенный в левом верхнем углу планшета игрока).

После этого удалите из игры все оставшиеся жетоны с аукционного ряда. Не сбрасывайте с планшета аукциона лежащий там солнечный диск.

Верните солнечную ладью на соответствующее начальное деление трека Ра (в зависимости от числа игроков) и выполните следующие действия с фишкой смены эпохи.

Если фишка смены эпохи лежит стороной с символом первой эпохи вверх, переверните её на сторону с символом второй эпохи:



Если фишка смены эпохи лежит стороной с символом второй эпохи вверх, сбросьте её, раскрыв изображённый прямо на планшете символ третьей эпохи:



Затем каждый игрок переворачивает все свои солнечные диски лицевой стороной вверх.

Игрок, владеющий солнечным диском с самым высоким значением, совершает свой ход первым.

## Победа в игре

Игрок, набравший больше победных очков после подсчёта в третьей эпохе, побеждает в партии! Если между двумя или более игроками ничья, побеждает тот из них, кто владеет солнечным диском с наивысшим значением.

## Жетоны монументов

8 типов

**Очки подсчитываются только в конце эпохи 3**

Игроки получают победные очки за свои монументы двумя разными способами:

### МНОЖЕСТВО

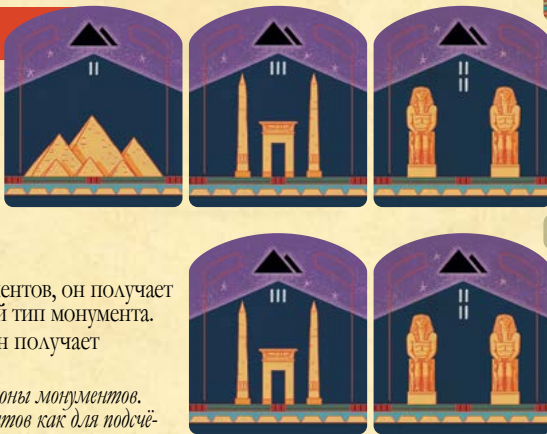
Каждый набор из 3/4/5 жетонов монументов **одного** типа принесит игроку 5/10/15 победных очков.

### РАЗНООБРАЗИЕ

Если у игрока 6 или меньше **разных** типов жетонов монументов, он получает 1 победное очко за каждый имеющийся у него уникальный тип монумента.

Если у игрока 7/8 **разных** типов жетонов монументов, он получает 10/15 победных очков соответственно.

*Примечание: неважно, в каком из рядов вы размещаете свои жетоны монументов. Вы можете одновременно использовать все свои жетоны монументов как для подсчёта очков за множество, так и для подсчёта очков за разнообразие.*



## Жетоны фараонов

**Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3**

Игрок с **наибольшим** количеством жетонов фараонов получает 5 победных очков.

Игрок с **наименьшим** количеством жетонов фараонов теряет 2 победных очка.

В случае ничьей все претенденты получают или теряют победные очки соответственно. Если у всех игроков одинаковое число жетонов фараонов, никто из них не теряет и не получает победные очки.



## Жетоны Нила

**Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3**

Если у игрока есть **хотя бы один жетон паводка**, он получает 1 победное очко за каждый свой жетон Нила. Если у игрока нет жетонов паводка, он не получает победные очки за жетоны Нила.



# Эффекты жетонов аукциона и подсчёт очков

В описании выше вы найдёте подробные правила подсчёта победных очков за жетоны аукциона. Вы также можете заметить, что данные правила продублированы на планшетах игроков с помощью удобных визуальных памяток (также включающих в себя правила получения победных очков за солнечные диски).

Каждый жетон аукциона (кроме жетонов Ра) отмечен особым символом в соответствии со своим типом, указывающим на область рядом с планшетом игрока, где его следует разместить.

Каждое правило подсчёта победных очков на планшете игрока также отмечено символом, напоминающим о том, в какую именно эпоху следует подсчитывать победные очки за каждый тип жетонов.



Жетоны монументов



Жетоны фараонов



Жетоны богов



Жетоны золота



Жетоны цивилизации



Жетоны Нила



Жетоны паводка



Подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3



Подсчитываются только в конце эпохи 3



Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

+2 × [Eye icon]



## Жетоны богов

Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

Получите 2 победных очка за каждый **непотраченный** жетон богов. В качестве действия игроки могут тратить жетоны богов, чтобы брать себе жетоны любого другого типа с аукционного ряда.



Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

+3 × [Gold coins icon]



## Жетоны золота

Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

Получите 3 победных очка за каждый жетон золота, который у вас есть.



Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

0 [Papyrus icon] : -5

3 [Papyrus icon] : +5

4 [Papyrus icon] : +10

5 [Papyrus icon] : +15



## Жетоны цивилизации

5 типов

Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

Получите 5/10/15 победных очков за набор из 3/4/5 жетонов цивилизации **разных** типов (подсчитывайте очки лишь за самый большой из имеющихся у вас наборов).

Игрок, у которого нет жетонов цивилизации, **теряет 5 победных очков**.



Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

+1 × [Nile icon]



## Жетоны паводка

Очки подсчитываются в конце эпох 1, 2 и 3

Получите 1 победное очко за каждый жетон паводка, который у вас есть. Если у вас есть хотя бы 1 жетон паводка, вы можете претендовать на дополнительные победные очки за жетоны Нила.

*Пример:* 1 жетон паводка и 3 жетона Нила принесут вам 4 победных очка; 2 жетона паводка без жетонов Нила принесут вам 2 победных очка; 4 жетона Нила без жетонов паводка не принесут вам ни одного победного очка.



## Жетоны Ра

**ВЗЯВ ТАКОЙ ЖЕТОН:**

продвиньте солнечную ладью на следующее деление трека Ра.

Если ладья ещё не достигла последнего деления трека Ра, откройте аукцион.

Затем сбросьте жетон Ра.



## Жетоны бедствий

4 типа

**ПОЛУЧИВ ТАКОЙ ЖЕТОН:**

сбросьте 2 жетона аукциона, отмеченных тем же символом, что и этот жетон бедствия, если это возможно. Если у вас меньше 2 подходящих жетонов аукциона, сбросьте имеющийся. Затем сбросьте и жетон бедствия. Когда вы применяете эффект жетона засухи, сначала сбрасывайте жетоны паводка, если это возможно, и лишь затем начинайте сбрасывать жетоны Нила.

### Создатели игры

Автор игры: Райнер Книзия

Графический дизайн и иллюстрации: Иэн О'Туа

Редактор: Рик Уайт

Развитие и производство: Чад Элкинс

От лица автора и издательства выражаем благодарность всем игрокам, участвовавшим в игровых тестах данного проекта, за их чуткую обратную связь и неоценимый вклад в его развитие: Сюзанна Армбрюстер, Крис Бойер, Дейв Фаркуар, Вальбурга Фройденштайн, Мартин Хайэм, Маркус Хьюбер, Сандра Хьюбер, Росс Инглис, Кевин Джэксон, Кристин Хильке, Крис Лоусон, Айван Таулсон и Доминик Вагнер.

© Dr. Reiner Knizia, 1999-2023. All rights reserved.

### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Мапоша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузинов

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правила 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

