

ПРАВИЛА ИГРЫ


# ХРАМ СУДЬБЫ

Вам, главам конкурирующих кланов, предстоит выполнить важнейшее поручение правителя, который жаждет возрождения былой славы и процветания города. В сердце древней земли вы возведёте величественные пирамиды, украшенные символами божественной силы и мудрости.

Каждая пирамида станет не только архитектурным чудом, но и священным местом, где воплотятся молитвы и надежды вашего народа.

 10+

 2-4

 30-60'



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ  
СТИЛЬ ЖИЗНИ

## КОМПОНЕНТЫ

52 плитки с украшениями:

12 плиток  
1 украшение



Лицо



Оборот

12 плиток  
4 украшения



Лицо



Оборот

28 плиток  
2 украшения



Лицо



Оборот

16 особых плиток:  
8 одноцветных плиток



Лицо



Оборот

8 плиток  
с эффектами



Лицо



Оборот

4 планшета игроков



28 бонусных украшений  
длиной в 2 клетки  
по 7 каждого цвета



Лицо

Оборот

50 карточек благословений  
5 колод по 10 карточек



2 справочные  
карточки  
двусторонние



24 бонусных украшения  
длиной в 3 клетки  
по 6 каждого цвета



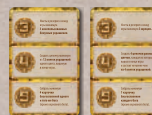
Лицо

Оборот

40 фишек жрецов  
4 набора  
по 10 фишек



4 карточки  
высших целей  
двусторонние



1 жетон  
первого игрока



Компоненты  
могут отличаться  
от изображённых

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте **планшеты игроков** и случайным образом раздайте каждому игроку по одному из них. Лишние планшеты уберите в коробку. (Обратите внимание, что каждый планшет отличается от других.)  
Затем каждый игрок выбирает **1 набор фишек жрецов**.
2. Разделите **карточки благословений** на колоды по цветам, перемешайте каждую колоду по отдельности и выложите их в колонку лицом вниз. Затем откройте по одной карточке из каждой колоды и выложите их рядом лицом вверх. Положите **2 справочные карточки** неподалёку.

- 3 По отдельности перемешайте **бонусные украшения** длиной в 2 и 3 клетки и разместите их лицом вниз в виде двух стопок.
- 4 Перемешайте **52 плитки с украшениями** и сложите их лицом вниз в несколько стопок в досягаемости всех игроков.
- 5 Разделите **16 особых плиток** на 8 одноцветных плиток и 8 плиток с эффектами. Выберите один из наборов, перемешайте его и поместите рядом в виде стопки лицом вниз. Другой набор уберите в коробку — в этой партии он вам не понадобится.

**Примечание:** для ваших первых игр мы рекомендуем использовать одноцветные особые плитки и отложить в коробку карточки высших целей — вы сможете использовать их в дальнейшем, когда освоите базовые правила игры.



- 6 Тот, кто последним видел пирамиду, получает **жетон первого игрока**.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок строит на своём планшете пирамиду из плиток с украшениями. В ходе строительства стремитесь размещать плитки так, чтобы украшения образовывали цепочки одинаковых цветов. Используйте эти цепочки и своих жрецов, чтобы выиграть карточки благословений, которые принесут вам победные очки.

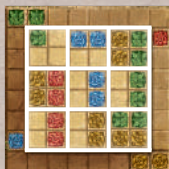


Пример подготовки к игре с 4 участниками



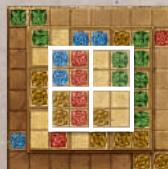
## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 3 этапа, в каждом из которых вы постройте один из уровней пирамиды:



### УРОВЕНЬ I

Состоит из 9 плиток с украшениями.



### УРОВЕНЬ II

Состоит из 4 плиток с украшениями.



### УРОВЕНЬ III

Состоит из 1 особой плитки.

## УРОВЕНЬ I ПИРАМИДЫ

Выполните эти 3 шага в данном порядке. Повторите их ещё 2 раза, чтобы построить первый уровень пирамиды:

**1. Обмен материалами 2. Строительство 3. Размещение жрецов.**

### ШАГ 1: ОБМЕН МАТЕРИАЛАМИ

Перед началом возведения пирамиды у вас есть возможность обмениваться материалами с соперниками. Постарайтесь оставить себе самые полезные украшения и отдать невыгодные конкурентам.

**В этом шаге игроки действуют одновременно.**

Каждый игрок набирает из любых стопок **3 случайные плитки** с украшениями. Изучите их лицевые стороны, не показывая соперникам, а затем оставьте одну из плиток себе и передайте по одной из них лицом вниз соседям слева и справа.



**ВАЖНО: только при игре вдвоём** отдайте две плитки сопернику и оставьте одну себе.

В ином случае вы не можете отдать две плитки одному и тому же соседу!

Таким образом, в конце этого шага возле вашего планшета будут лежать лицом вниз 3 плитки:

Плитка, которую вы получили от игрока слева



Плитка, которую вы получили от игрока справа



Плитка, которую вы оставили себе

Дождитесь, когда все игроки закончат, и перейдите к следующему шагу.



## ШАГ 2: СТРОИТЕЛЬСТВО

Используйте полученные материалы для строительства своей пирамиды, располагая их так, чтобы украшения на них образовали цепочки одинаковых цветов.

**В этом шаге игроки действуют одновременно.**

Возьмите три плитки, полученные во время предыдущего шага, посмотрите их лицевую сторону и выложите их в любом порядке лицом вверх на свой планшет.

На первом уровне вы можете выкладывать плитки на любые из 9 свободных областей внутри крайней золотой линии, как показано на изображении справа.

Выкладывая плитки, вы можете поворачивать их в любом направлении так, чтобы украшения на них образовывали цепочки.

**Цепочкой** считаются 2 и более клеток украшений одного цвета, прилегающих друг к другу по горизонтали или вертикали и **видимых сверху**.

Таким образом, вы можете объединять в цепочки украшения на разных уровнях пирамиды и на самом планшете.

Цепочка может быть **любой формы**.



ПРАВИЛЬНОЕ  
РАЗМЕЩЕНИЕ



НЕПРАВИЛЬНОЕ  
РАЗМЕЩЕНИЕ



**Примечание:** плитки содержат украшения, символизирующие молитвы древним богам. Создавая цепочки украшений из определённых символов, вы укрепляете веру своего клана в этого бога и увеличиваете шансы получить его благословения.



БОГ  
ОГНЯ



БОГ  
ОХОТЫ



ВЕРХОВНЫЙ  
БОГ



БОГ  
ВОДЫ



БОГ  
ПЛОДОРОДИЯ

Верховный бог принимает молитвы всем другим богам.

Когда игроки разместили по 3 плитки на своих планшетах, перейдите к следующему шагу.

### ШАГ 3: РАЗМЕЩЕНИЕ ЖРЕЦОВ

Разместите своих жрецов на цепочках украшений и на карточках благословений, чтобы побороться за приоритет на этих карточках и выиграть их.

**В этом шаге первым ходит участник с жетоном первого игрока. Далее ход передаётся по часовой стрелке.**

В свой ход выберите **до 2 цепочек**, которые у вас получились:

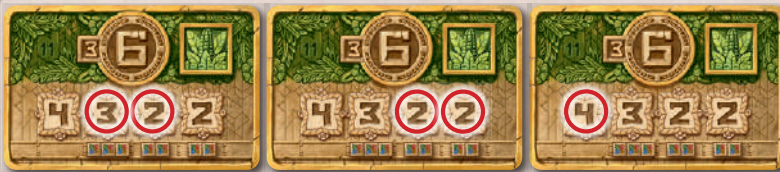
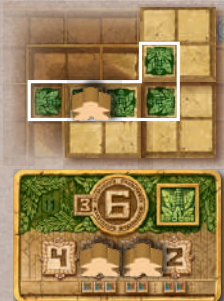
- Решите, какую из цепочек вы хотите использовать первой. Поместите на клетку этой цепочки жреца из своего резерва (для этого вы можете выбрать любую клетку украшения на планшете или плитке).
- Затем подсчитайте длину этой цепочки (количество клеток в цепочке). В зависимости от длины, поместите других своих жрецов на ячейки открытой карточки благословения подходящего бога.

Для карточек богов **огня, воды, охоты и плодородия** можно использовать цепочки только соответствующих им украшений.

Чтобы побороться за карточки **верховного бога**, можно использовать цепочки любых украшений.

Постарайтесь занять как можно больше ячеек своими жрецами, чтобы повысить ваши шансы выиграть эту карточку и заработать ценные очки.

Вы можете поместить жрецов на одну, несколько или даже на все ячейки карточки сразу, если соблюдено условие: **длина выбранной цепочки должна быть равна или больше суммы чисел на ячейках, которые вы хотите занять.**



**ПРИМЕР:** используя цепочку из 5 ячеек, игрок может разместить 2 жрецов на ячейках 3 и 2 (5 в сумме) ИЛИ 2 и 2 (4 в сумме) ИЛИ поместить 1 жреца на ячейку 4.



#### Примечания:

- маленькое число в левом верхнем углу карточки обозначает минимальную длину цепочки, необходимую, чтобы занять все ячейки карточки за раз;
- помните, что количество ваших жрецов ограничено, и они останутся на карточке, пока все её ячейки не будут заняты!

**ПРИМЕР:** Витя решает использовать синюю цепочку из 9 клеток. Он ставит своего жреца на одну из клеток этой цепочки и решает занять ячейки карточки благословения **ВЕРХОВНОГО БОГА**, на которой пока нет жрецов других игроков. В его ситуации наиболее выгодно разместить жрецов:



- на ячейках **4**, **3** и **2** (всего **9**) — он займёт больше половины ячеек карточки, тем самым гарантируя, что никто другой её не выиграет; однако при этом он потратит довольно много жрецов;

**ИЛИ**



- на двух ячейках **4** и **4** (всего **8**) — он потратит меньше жрецов и займёт две крайние левые ячейки, что даст ему приоритет в случае ничьей (см. ДАЛЕЕ). Однако больше половины клеток останутся свободными, и кто-то другой сможет выиграть у него эту карточку.

Завершив размещать жрецов за первую цепочку, сделайте то же самое со второй. За один ход вы можете использовать **максимум две цепочки**, на которых ещё **нет ваших жрецов**. Помните, что вы можете **пропустить этот шаг** и не использовать ни одной цепочки, если хотите сохранить жрецов на будущее.

**ВАЖНО:** если ранее вы поместили жреца на цепочку, то использовать её снова нельзя, пока жрец остаётся на ней — даже если с тех пор вы уже увеличили цепочку!

## ЗАВЕРШЕНИЕ КАРТОЧКИ БЛАГОСЛОВЕНИЙ



Как только все ячейки карточки заняты жрецами игроков, она считается **завершённой**. Подсчитайте, чьих жрецов на ней больше всего — этот игрок сразу же забирает карточку себе и в конце игры получит за неё очки, указанные в большом круге.

В случае ничьей карточку выигрывает тот из игроков с наибольшим количеством жрецов, чей жрец находится **левее**.

После завершения карточки верните жрецов с ней в резервы владельцев и выложите новую карточку из колоды этого бога.



**Примечание:** если одна из колод опустела, игроки не смогут получать карточки этого бога до конца игры.






**ПРИМЕР:** Коля помещает жреца на последнюю свободную ячейку карточки. Теперь на ней есть по одному жрецу **Коли**, **Вити** и **Лены**. Поскольку жрец **Коли** расположен левее всех, он выигрывает эту карточку и кладёт её рядом с собой.


Складывайте выигранные карточки рядом с собой лицом вверх, чтобы соперники могли их видеть.


## БОНУСНЫЕ УКРАШЕНИЯ

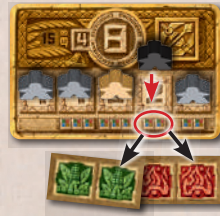
Если, используя цепочку, вы помещаете жреца **только на одну ячейку** карточки, обозначенную при этом символом  или , возьмите случайное бонусное украшение из стопки соответствующей длины. Не показывайте его соперникам! В любой момент игры вы можете выложить его на **пустые клетки** планшета или пирамиды (клетки без украшений), расположенные **на одном уровне**, чтобы расширить свои цепочки или начать новые.

**ПРИМЕР:** Лена использует красную цепочку из 5 клеток. Она могла бы разместить двух жрецов на ячейки  и , но в таком случае она бы не получила бонусное украшение, которое ей очень нужно. Поэтому Лена решила поместить лишь одного жреца — на ячейку с цифрой 4. Эта ячейка обозначена символом , поэтому Лена вытягивает из стопки бонусное украшение длиной в 3 клетки и сразу же присоединяет его к своей синей цепочке.



 **ВАЖНО:** если вы поместили жреца на последнюю свободную ячейку карточки, но при этом не выиграли её, вы получаете **1 случайное бонусное украшение длиной в 2 клетки**.

**ПРИМЕР:** Лена помещает последнего жреца на ячейку карточки **бога охоты**. Теперь все ячейки карточки заняты. Поскольку жрецов **Коли** на ячейках больше всего, карточку выигрывает именно он. Лена получает бонусное украшение длиной в 2 клетки за то, что помогла Коле завершить карточку. (Она также получает ещё одно бонусное украшение, так как ячейка, на которую она поместила жреца, помечена символом .)



Когда все игроки выполнили шаг 3, передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Затем повторите все три шага: вытяните плитки, распределите их между собой, выложите их на свои планшеты, по очереди разместите жрецов на карточках благословений, используя получившиеся цепочки.

Первый уровень считается законченным, когда игроки выполнили шаги трижды (на планшете каждого из игроков к этому моменту будет выложено 9 плиток с украшениями).

Не убирая жрецов со своих планшетов и незавершённых карточек благословений, перейдите ко второму уровню пирамиды.



Завершённый уровень I

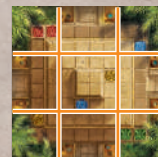
## УРОВЕНЬ II ПИРАМИДЫ

Возведение уровня II проходит по правилам уровня I со следующими изменениями:

- **Шаг 1:** вытяните **по 2 плитки** вместо 3. Отдайте 1 из них соседу **слева** и оставьте 1 себе.
- **Шаг 2:** располагайте плитки поверх первого уровня пирамиды в его центре, как показано на картинке.



**Примечание:** золотые линии, обрамляющие внешнюю сторону дорожек на краях планшета, помогут визуально определить границы второго уровня пирамиды.



**ВАЖНО:** накрывая новыми плитками жрецов, вы возвращаете их в резерв. Таким образом цепочки, использованные ранее, могут вновь стать доступными. Жрецы, которых вы не перекроете новыми плитками, останутся на своих клетках до конца игры.

- **Шаг 3:** проходит без изменений.

В этом уровне вам необходимо выполнить все шаги **дважды**, выложив на своих планшетах по **4 плитки**.



Завершённый уровень II



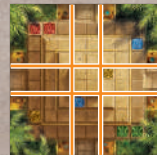
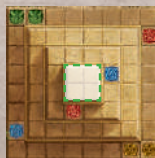
## УРОВЕНЬ III ПИРАМИДЫ

Возведение уровня III проходит по правилам уровня I со следующими изменениями:

- **Шаг 1:** вытяните по 2 **особые плитки**.
- **Шаг 2:** посмотрите лицевую сторону плиток и решите, какую из них вы хотите использовать. Выложите её лицом вверх в центре уровня II пирамиды и **сбросьте вторую**.
- **Шаг 3:** проходит без изменений или с применением эффектов, если вы используете набор плиток с эффектами (см. стр. 12).



Если вы не хотите или не можете использовать особую плитку, которую вы выбрали, вы можете выложить её на пирамиду обратной стороной вверх и использовать как **4 пустые клетки для размещения бонусных украшений**.



**Примечание:** золотые линии, обрамляющие внутреннюю сторону дорожек на краях планшета, помогут визуально определить границы третьего уровня пирамиды.




Сразу после выполнения шага 3 перейдите к подсчёту очков.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда последний игрок разместил своих жрецов в свой последний ход.

**ВАЖНО:** не убирайте жрецов с незавершённых карточек благословений до окончания подсчёта очков!

Теперь каждый подсчитывает свои очки:

- 1  Сложите очки на ваших **завершённых карточках благословений** (большая цифра).
- 2  Прибавьте к ним очки за ваши **незавершённые** карточки (маленькая цифра). *Незавершённые карточки распределяются по обычным правилам (карточку выигрывает тот, чьих жрецов на ней больше всего, а в случае ничьей — тот, чей жрец находится левее остальных).*
- 3  Прибавьте по 1 очку за каждое **бонусное украшение**, оставшееся в вашем резерве (вне зависимости от его размера).

**Побеждает игрок, набравший больше всех очков.**

**В случае ничьей побеждает тот, у кого в резерве осталось больше жрецов.**

**Если ничья сохраняется, эти игроки делят победу.**

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- *Можно ли повторно использовать цепочку со жрецом, если она была увеличена с предыдущего хода?*
- Несмотря на то, что цепочка стала длиннее, её нельзя использовать снова, пока на ней находится жрец. Цепочка станет доступной, когда вы уберёте жреца, накрыв его новой плиткой на следующем уровне.
- *Могу ли я вернуть жрецов со своей пирамиды в резерв, используя бонусные украшения?*
- Это невозможно, так как бонусные украшения можно размещать только на пустых клетках пирамиды, где не может быть жрецов.
- *Могу ли я использовать оставшиеся клетки цепочки позже? Например, если я использовал цепочку из 8 клеток, но занял ячейки «4» и «2», что произойдёт с оставшимися 2 клетками?*
- Все лишние клетки в этом случае сгорают и не могут быть использованы позже.
- *Могу ли я занять ячейки разных карточек, используя одну цепочку?*
- Нет. Используя, например, цепочку украшений **бога охоты**, вы можете разместить жрецов либо на карточке **бога охоты**, либо на карточке **верховного бога**, но не на обеих одновременно.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

*После нескольких игр попробуйте ввести описанные ниже изменения, чтобы разнообразить свои партии. Вы можете вводить варианты по одному или комбинировать все сразу.*

### ВЫСШИЕ ЦЕЛИ

При подготовке к игре каждый игрок должен взять карточку высших целей (все четыре карточки идентичны) и выбрать одну из её сторон с описанием трёх целей, которых он хотел бы попытаться достичь в этой игре. Положите карточку выбранной стороной вверх. Во время подсчёта очков прибавьте к сумме очки за все достигнутые цели.



### КОЛИБРИ В РУКАХ

Когда вы вытягиваете плитки в шаге 1 и распределяете их в шаге 2, вместо того, чтобы смотреть все их лицевые стороны сразу, переворачивайте плитки по одной и сразу же решайте, куда их положить.

**ПРИМЕР:** **Лена** вытягивает три плитки. Она смотрит на лицо первой из них и сразу же отдаёт её игроку справа. Затем она смотрит ещё одну плитку, которую решает оставить себе. Последняя плитка автоматически переходит к игроку слева.

## ПЛИТКИ С ЭФФЕКТАМИ

Освоив игру с одноцветными особыми плитками, замените их на **особые плитки с эффектами**. Каждая из них даст вам определённое преимущество, которое вы должны постараться использовать наиболее выгодным образом в свой последний ход!



Вы можете **повторно использовать 1 цепочку украшений**, на которой уже есть ваш жрец.



Вы можете использовать **1 дополнительную цепочку украшений** в этот ход (всего 3 цепочки вместо обычных 2).



Вытяните **2 случайных бонусных украшения** длиной в 2 клетки. Вы можете выложить их по обычным правилам или сохранить до подсчёта очков в конце игры.



**Возьмите карточку благословения** из любой колоды и положите её перед собой (отдельно от ваших выигранных карточек). Ячейки этой карточки сможете занимать **только вы**. В конце игры эта карточка принесёт вам очки так же, как любая другая.

**Примечание:** если вы считаете себя искушённым игроком, попробуйте использовать набор из 4 одноцветных плиток разных украшений и 4 разных плиток с эффектами!



**Автор игры:** Карло А. Росси  
**Иллюстраторы:** Даниэла Рябичева, Людвик Скопалик  
**Руководитель проекта:** Маргарита Наташина  
**Корректор:** Мария Кравченко  
**Художественный руководитель:** Анастасия Воропина  
**Графический дизайнер:** Артур Бурлаков, Екатерина Самухина  
**Технолог:** Кристина Балакирова

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе **КОРНИ** от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS](http://www.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS)



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LIFESTYLELTD.RU](http://www.LIFESTYLELTD.RU)