



AUTOR
DR
REINER
KNIZIA

RA



GRAFIKA
I PROJEKT
IAN
O'TOOLE



ELEMENTY GRY



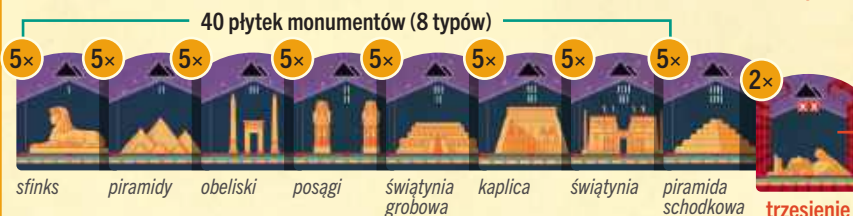
WPROWADZENIE

Okres Starego Państwa w historii starożytnego Egiptu był czasem rozkwitu i bezpieczeństwa. Rozbudowana biurokracja tworzona przez kolejnych władców pozwalała zarządzać bogatymi zasobami kraju.

Władcy nie tylko stali na czele struktur państwowych, ale byli również uznawani za przywódców religijnych. Wiązało się to z przekonaniem, że są synami Ra, a nadrzędnym celem ich rządów ma być utrzymanie *maat* – równowagi i harmonii życia.

W grze **Ra** wcielisz się w rolę królów starożytnego Egiptu – strażników *maat*, władców rozległej krainy. Na przestrzeni 3 epok będziesz wspierał rozwój Egiptu, jego kultury oraz własnego królewskiego rodu, wszystko zgodnie z naukami bogów. Twój czas na tym świecie jest ograniczony, wybierz więc mądrze, jak chcesz go spożytkować. Jeśli uda ci się spełnić wolę bogów, po śmierci czekają na ciebie Pola Jaru.

PŁYTKI AUKCJI



płytki klęsk

Przygotowanie

Umieść planszę aukcji pośrodku stołu stroną z symbolem barki Ra **1** ku górze*. Umieść posąg Ra **2** w pobliżu.

Umieść barkę Ra na torze Ra (na górze planszy aukcji), na startowym polu odpowiadającym liczbie graczy **3**.

Umieść licznik epok w prawym górnym rogu toru Ra stroną z I epoką ku górze **4**.

Losowo rozdaj graczom plansze graczy stroną z właściwą liczbą graczy w niebieskich owalach ku górze **5**.

Włóż wszystkie płytki aukcji do worka **6**. Potrząśnij workiem, by dobrze wymieszać płytki.

Umieść po 2 zakryte żetony 5 punktów przed każdym graczem **7**. Pozostałe żetony punktów umieść odkryte w pobliżu planszy aukcji **8**.

Umieść dysk Słońca o wartości „1” na polu pośrodku planszy aukcji **9**.

Każdy gracz dobiera dyski Słońca odpowiadające wartościom wskazanym przy właściwej liczbie graczy na każdym z niebieskich owali i kładzie je na właściwych polach owali **10**. Wartości różnią się w zależności od liczby graczy. Tabela poniżej wskazuje wszystkie wartości startowych dysków Słońca.

**Barka Ra została dodana w tej edycji, aby podkreślić mitologiczny temat gry. Można grać bez niej: odwróćcie planszę aukcji na drugą stronę i umieszczajcie kafelki Ra bezpośrednio na planszy po ich dobraniu.*



grupy startowych dysków Słońca

2 graczy	3 graczy	4 graczy	5 graczy
9 6 5 2	13 8 5 2	13 6 2	16 7 2
8 7 4 3	12 9 6 3	12 7 3	15 8 3
(tylko dyski 1–9)	11 10 7 4	11 8 4	14 9 4
	(tylko dyski 1–13)	10 9 5	13 10 5
		(tylko dyski 1–13)	12 11 6

Przebieg gry

Rozgrywka dzieli się na 3 części zwane epokami. W każdej epoce gracze będą wykonywali akcje, dzięki którym rozwiną społeczeństwo i kulturę oraz zdobędą należne im nagrody i poklask.

Pierwszą turę w każdej epoce rozgrywa gracz z dyskiem Słońca o najwyższej wartości. Rozgrywka toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara tak długo, aż wszystkie dyski Słońca zostaną zakryte lub barka Ra dotrze do końca toru Ra.

Na końcu każdej epoki przeprowadzana jest punktacja, po której część osiągnięć zostanie zapomniana i nowy władca przejmie rządy w kolejnej epoce.

Rozgrywka kończy się po punktacji III epoki. Zwycięża gracz z najwyższym wynikiem.

Akcje

W swojej turze gracz musi wykonać dokładnie **jedną** z poniższych akcji:

Dobranie płytki

Gracz dobiera 1 płytkę z worka. Jeśli to płytka Ra, gracz stosuje się do instrukcji dotyczących płytek Ra (poniżej). Jeśli to dowolna inna płytka, umieszcza ją na pierwszym z lewej wolnym polu toru aukcji.

Akcji dobrania płytki nie można wykonać, jeśli tor aukcji jest pełny.

Płytki Ra

Gdy zostanie dobrana płytka Ra, odrzuć ją i porusz barkę Ra o 1 pole w prawo na torze Ra.

Gracz, który dobrał płytkę, bierze posąg Ra i wywołuje aukcję (patrz „Aukcje”, str. 4).

Jeśli barka Ra dotrze na ostatnie pole toru Ra, epoka kończy się natychmiast i **nie dochodzi do aukcji** (patrz „Koniec epoki i punktacja”, str. 5).

Wezwanie Ra

Gracz ogłasza: „**Wzywam Ra!**”, bierze posąg Ra i wywołuje aukcję (patrz „Aukcje”, str. 4).

Wezwanie Ra **NIE SPRAWIA**, że dochodzi do poruszenia barki Ra.



Wydanie płytek boga

Gracz odrzuca płytkę boga zdobytą w poprzednich aukcjach, aby zdobyć dowolną płytkę nie-boga z toru aukcji.

Zdobytą płytkę gracz umieszcza odkrytą przed sobą w odpowiednim rzędzie. Jeśli zdobytą płytką to klęska, jest natychmiast rozpatrywana.

Gracz może wydać więcej niż jedną płytkę boga w tej samej akcji, zdobywając 1 płytkę z toru aukcji za każdą odrzuconą płytkę boga. Każdą taką wymianę gracz musi w pełni rozpatrzyć, zanim przejdzie do kolejnej.



Gdy gracz wykona swoją akcję, jego tura się kończy i rozpoczyna się tura gracza po lewej.

Jeśli graczowi nie pozostały żadne odkryte dyski Słońca, nie może w tej epoce wykonywać akcji. Gdy dochodzi do jego tury, jest ona pomijana.

Gracz, któremu jako jedynemu pozostały odkryte dyski Słońca, rozgrywa tury tak długo, aż użyje wszystkich dysków Słońca lub barka Ra dotrze na ostatnie pole toru.

Aukcje

Do aukcji może dojść w wyniku 2 wydarzeń: gdy podczas akcji **dobrania płytki** zostanie dobrany kafelek Ra lub jeśli gracz wykona akcję **wezwania Ra**.

Licytacja

Gracz, który wywołał aukcję, bierze posąg Ra i tym samym staje się **graczem Ra**.



Aukcja rozpoczyna się od **gracza po lewej** od gracza Ra i jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze licytacji gracz może zalicytować jednym ze swoich odkrytych dysków Słońca, kładąc go obok krawędzi swojej planszy.

Pierwszy dysk Słońca w danej aukcji może być dowolnej wartości. Każdy kolejny dysk musi być **wyższej wartości** od poprzedniego. Jeśli gracz nie może (albo nie chce) licytować, może spasować.

Każdy gracz ma tylko jedną szansę w danej aukcji na zalicytowanie/spasowanie. **Ostatni zawsze licytuje gracz Ra.**

Warunki aukcji zależą od sytuacji w grze:

Płytki Ra dobrana podczas akcji **dobrania płytki**

- Wszyscy gracze mogą spasować.
- Jeśli wszyscy spasują, płytki aukcji i dysk Słońca pozostają na swoich miejscach.

Wezwanie Ra, gdy tor aukcji jest pełny

- Wszyscy gracze mogą spasować.
- Jeśli wszyscy spasują, płytki aukcji są odrzucane do pudełka, dysk Słońca pozostaje na swoim miejscu.

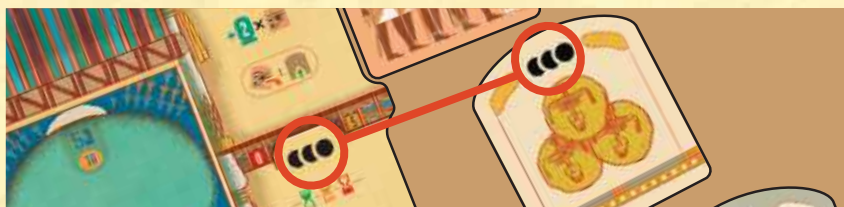
Wezwanie Ra, gdy tor aukcji **NIE** jest pełny

- Wszyscy gracze **poza graczem Ra** mogą spasować.
- **Gracz Ra musi zalicytować, jeśli pozostali gracze spasowali.** W przeciwnym razie gracz Ra może spasować.

Po zakończeniu aukcji (niezależnie od jej wyniku) rozgrywkę wznawia gracz Ra.

Wygrana w aukcji

Gracz, który zalicytował dyskiem Słońca o najwyższej wartości, zostaje zwycięzcą aukcji i zbiera wszystkie płytki aukcji z toru aukcji. Kładzie je przed sobą obok swojej planszy. Każdy typ płytek aukcji ma swoje miejsce wokół planszy gracza wskazane przez symbol na planszy i na górze płytki.



Pozostali gracze zwracają swoje dyski Słońca odkryte na swoje plansze. Te dyski mogą być ponownie użyte w kolejnych aukcjach.

Efekty większości płytek aukcji rozpatrywane są dopiero podczas punktacji (*patrz „Koniec epoki i punktacja”, str. 5*).

Dodatkowo zwycięzca aukcji wymienia dysk Słońca, którym wygrał aukcję, na dysk Słońca z planszy aukcji. Zdobyty dysk odkłada **zakryty** na swoją planszę.

Na koniec zwycięzca aukcji musi rozpatrzyć wszystkie zdobyte w aukcji płytki kłesk.

Płytki kłesk

Gdy gracz rozpatruje zdobytą płytkę kłesk, musi odrzucić ze swojej planszy 2 płytki aukcji pasujące do typu kłesk. Jeśli gracz ma tylko 1 pasującą płytkę, odrzuca ją. Jeśli gracz nie ma pasujących płytek, nic się nie dzieje. Następnie odrzuca płytkę kłesk do pudełka.

Jeśli zdobył więcej płytek kłesk, powyższy proces jest powtarzany dla każdej takiej płytki.



Liczba i rozkład płytek

Liczba płytek danego typu jest podana na planszy gracza, obok symbolu płytki. Liczba pasujących płytek klęsk podana jest na czerwonym tle. Symbol połączenia nad liczbą klęsk dotyczącą płytek rzeki  przypomina, że łącznie są tylko 2 płytki powodzi, ale dotyczą ona **zarówno** Nilu, jak i wylewu.



Koniec epoki i punktacja

Do punktacji dochodzi **natychmiast**, gdy zostanie spełniony któryś z 2 warunków:

Wszystkie dyski Słońca graczy zostały zagrane i są zakryte.

Barka Ra dotarła do ostatniego pola na torze Ra.

Pamiętaj, dotarcie barki Ra do ostatniego pola toru Ra **NIE** wywołuje aukcji.

Gdy dochodzi do punktacji, gracze zdobywają punkty za swoje odkryte płytki aukcji i ich kryteria punktowania (*patrz str. 6–7*).

Gracze pobierają z puli żetony punktów o łącznej wartości równej zdobytej liczbie punktów. Zdobyte żetony punktów należy trzymać **zakryte** – niewidoczne dla przeciwników.

Łączny wynik gracza nie może spaść poniżej 0 punktów. Jeśli po punktacji epoki gracz miałby mieć łącznie mniej niż 0 punktów, zamiast tego ma 0 punktów.

Symbole epok na planszy gracza wskazują, kiedy dany zestaw płytek aukcji punktuje:

   : Ten zestaw punktuje na końcu I, II i III epoki.

 : Ten zestaw punktuje tylko na końcu III epoki.

Punktacja I i II epoki /

Wszystkie płytki aukcji przy planszy gracza punktuja zgodnie ze swoimi kryteriami (*patrz str. 6–7*), **z wyjątkiem monumentów**, które punktuja tylko w III epoce.

Następnie rozpoczyna się nowa epoka (*patrz „Początek nowej epoki” po prawej*).

Punktacja III epoki

Wszystkie płytki aukcji przy planszy gracza punktuja zgodnie ze swoimi kryteriami (*patrz str. 6–7*), **w tym monumenty**.

Dodatkowo gracze punktuja swoje dyski Słońca. W tym celu sumują wartości wszystkich swoich dysków Słońca (odkrytych i zakrytych). Gracz z najwyższą sumą zdobywa 5 punktów, gracz z najniższą sumą traci 5 punktów. W przypadku remisu remisujący zdobywają albo tracą po 5 punktów. Jeśli wszyscy gracze mają taką samą sumę, nikt nie zdobywa ani nie traci punktów.

Gra się kończy (*patrz „Zwycięstwo” po prawej*).

Początek nowej epoki

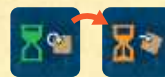
Po punktacji wszystkich płytek aukcji każdy gracz **odrzuca wszystkie płytki po prawej stronie** swojej planszy gracza (przypomina o tym symbol  na górze planszy gracza).

Wszystkie płytki po **lewej stronie** planszy graczy pozostają na swoich miejscach aż do końca gry (przypomina o tym symbol  na górze planszy gracza), o ile nie zostaną usunięte przez płytki klęsk.

Dodatkowo odrzuć do pudełka wszystkie płytki aukcji, które pozostały na torze aukcji. Dysk Słońca na planszy aukcji pozostaje bez zmian.

Umieść barkę Ra na startowym polu toru Ra (zgodnie z liczbą graczy) i dostosuj licznik epoki:

Jeśli licznik wskazuje I epokę, przekręć go na stronę z II epoką:



Jeśli licznik wskazuje II epokę, odrzuć go i odsłoń symbol III epoki na planszy:



Następnie wszyscy gracze odkrywają swoje dyski Słońca.

Gracz z dyskiem Słońca o najwyższej wartości rozpoczyna nową epokę swoją turą.

Zwycięstwo

Po punktacji III epoki gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą! Jeśli doszło do remisu, zwycięża ten z remisujących, który posiada dysk Słońca o wyższej wartości.

Płytki monumentów

8 TYPÓW

PUNKTUJĄ TYLKO W III EPOCE

Gracze zdobywają punkty za swoje monumenty na 2 sposoby:

WIELOKROTNOŚĆ

Każda grupa **3/4/5 identycznych** płytek monumentów jest warta odpowiednio **5/10/15 punktów**.

RÓŻNORODNOŚĆ

Jeśli gracz ma **6 albo mniej różnych** typów płytek monumentów, zdobywa **1 punkt** za każdy typ.

Jeśli ma **7/8 różnych** typów, zdobywa odpowiednio **10/15 punktów**.

Uwaga: Górny i dolny rząd są zawsze liczone razem, nie ma znaczenia, gdzie leży płytka. Wszystkie płytki punktuja zarówno za wielokrotność, jak i za różnorodność.



Płytki faraona

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Gracze z **największą** liczbą płytek faraona **zdobyczą po 5 punktów**.

Gracze z **najmniejszą** liczbą płytek faraona **tracą po 2 punkty**.

Jeśli wszyscy mają taką samą liczbę płytek faraona, nikt nie zdobywa ani nie traci punktów.



Płytki Nilu

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Jeśli gracz ma **co najmniej 1 płytkę wylewu**, zdobywa **1 punkt** za każdą swoją płytkę Nilu. Jeśli gracz nie ma żadnej płytki wylewu, jego płytki Nilu nie punktuja.



Efekty i punktacja płytek aukcji

Punktacja każdego typu płytek aukcji jest opisana powyżej. Punktacja płytek oraz punktacja dysków Słońca są przypomniane na planszy gracza.

Każda płytka aukcji (z wyjątkiem płytki Ra) ma symbol wskazujący jej typ oraz miejsce umieszczenia obok planszy gracza:



płytki
monumentów



płytki faraona



płytki bogów



płytki złota



płytki cywilizacji



płytki Nilu



płytki wylewu

Na planszy gracza znajduje się przypomnienie, w których epokach punktuja płytki:



Puntuje we wszystkich
epokach



Puntuje tylko w III epoce



Płytki bogów

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Gracz zdobywa **2 punkty** za każdą **niewydaną** płytkę boga.

Gracz może jako akcję wydać płytkę boga, aby dobrać płytkę nie-boga z toru aukcji.



Płytki złota

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Gracz zdobywa **3 punkty** za każdą płytkę złota.



Płytki cywilizacji

5 TYPÓW

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Gracz z **3/4/5 różnymi** typami płytek cywilizacji zdobywa **5/10/15 punktów** (gracz punktuje tylko swój 1 największy zestaw).

Gracz bez płytek cywilizacji **traci 5 punktów**.



Płytki wylewu

PUNKTUJĄ W I, II ORAZ III EPOCE

Gracz zdobywa **1 punkt** za każdą płytkę wylewu.

Posiadanie co najmniej 1 płytki wylewu pozwala graczowi na punktację swoich płytek Nilu.

Przykład: 1 płytki wylewu i 3 płytek Nilu są razem warte 4 punkty.
2 płytki wylewu i 0 płytek Nilu są warte 2 punkty.
0 płytek wylewu i 4 płytek Nilu są warte 0 punktów.



Płytki Ra

PO DOBRANIU: Przesuń barkę o 1 pole na torze Ra.

O ile barka nie dotarła do końca toru, wywołuje to aukcję.

Następnie odrzuć płytkę Ra do pudełka.



Płytki klęski

4 TYPY

PO ZDOBYCIU: O ile to możliwe, odrzuć **2 płytki aukcji** z symbolami pasującymi do symbolu na tej płytce klęski. Jeśli masz mniej niż 2 takie płytki aukcji, odrzuć tyle, ile masz. Następnie odrzuć płytkę klęski.

Rozpatrując płytkę suszy, odrzucanie rozpocznij od płytek wylewu, a dopiero później odrzucaj płytki Nilu.

Twórcy

Autor: Dr Reiner Knizia

Projekt graficzny i ilustracje: Ian O'Toole

Redakcja angielska: Ric White

Produkcja i rozwój: Chad Elkins

Autor i wydawca pragną podziękować wszystkim testerom za ich zaangażowanie, sugestie i komentarze. Testerami byli: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson i Dominik Wagner.

© Dr Reiner Knizia, 1999–2025. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska: Lucky Duck Games

Opracowanie: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Marketing: Tomasz Siwek, Daria Stachurska

Obsługa klienta: Maryla Wolska

Wydawca: Michał Herman

Konsultacja: Grzegorz Szczepański

SKRÓT ZASAD

