

Правила настольной игры «Фивы – Наследие Цивилизаций» (Jenseits von Theben, Thebes)

Автор: Peter Prinz

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©

Состав Игры

- 1 книга правил и 1 лист справочной информации
- 1 игровое поле, на котором изображено 12 локаций (7 городов Европы и 5 областей раскопок в районе Средиземного моря), соединённых транспортными путями (пунктирные линии). По краю игрового поля проходит линия времени, в левой части поля находится годовая шкала. Кроме этого, на поле находятся 4 места для карт исследователей и 3 места (пронумерованы как: (a), (b), (c)) для карт выставок.

Линия времени,
состоящая из 52
недель - полный год

Зона карт
исследователей

Зона карт
выставок



- 4 фигурки археологов (по одному цвету для каждого игрока)



- 4 маркера времени (по одному цвету для каждого игрока)
- 1 маркер года (чёрный диск)
- 85 карт исследователей, включающих карты знаний, различные карты, предназначенные для помощи археологам, и 9 карт конгресса. *Краткая справка по ним есть в конце книги правил.*



На каждой карте исследователя изображены...

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

...Число недель, которое должен затратить игрок, чтобы получить эту карту.

...Её эффект в игре.

Например, карта на рисунке справа приносит своему владельцу 3 очка специализированных знаний по Египту (жёлтый цвет).



- **10 карт выставок** – 5 маленьких выставок, приносящих по 4 очка победы, и 5 больших выставок, приносящих по 5 очков победы. *Краткая справка по ним есть в конце книги правил.*

4 очка победы

5 очков победы



очки победы

город, где игрок может получить эту карту

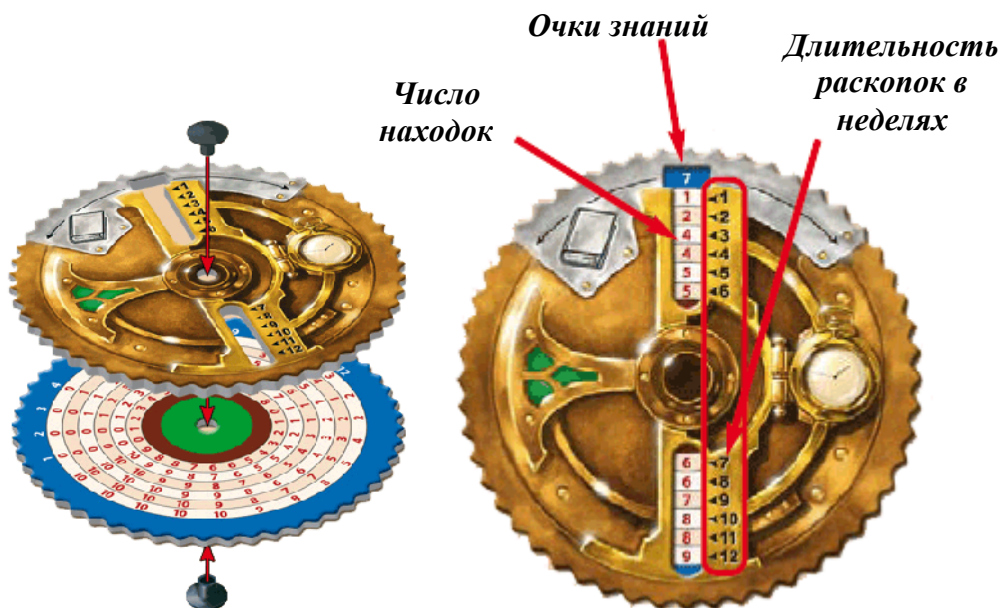
необходимые артефакты

необходимое время

- **5 карт справочной информации** – на них указано количество и ценность (очки победы) артефактов, которые может найти археолог в соответствующих областях раскопок.



- **4 колеса времени** – каждое состоит из 2-х дисков и 2-х пластиковых заклёпок. Перед первой игрой осторожно соберите колёса, как показано на рисунке ниже.



- 4 набора разрешений на раскопки – в каждом наборе по 1-му тайлу для каждой зоны раскопок (1 набор = 5 разрешений)



*Лицевая сторона:
действующее
разрешение*

*Обратная сторона:
недействующее разрешение*

- 155 жетонов раскопок – в каждой области раскопок можно обнаружить 15 находок: 13 артефактов, 1 жетон специализированных знаний и 1 жетон общих знаний. Оставшиеся жетоны – бесполезный мусор. Отложите из каждой области раскопок по одному жетону артефакта со значением 1. Положите все оставшиеся жетоны в мешочки соответствующих цветов.



- 5 тряпочных мешочков с разноцветной горловиной – каждый мешочек заполняется жетонами раскопок соответствующего цвета: в начале в каждом мешочке находится 14 из 15-ти предметов и 16 фишек бесполезного мусора.

Подготовка к Игре

Каждый игрок получает:

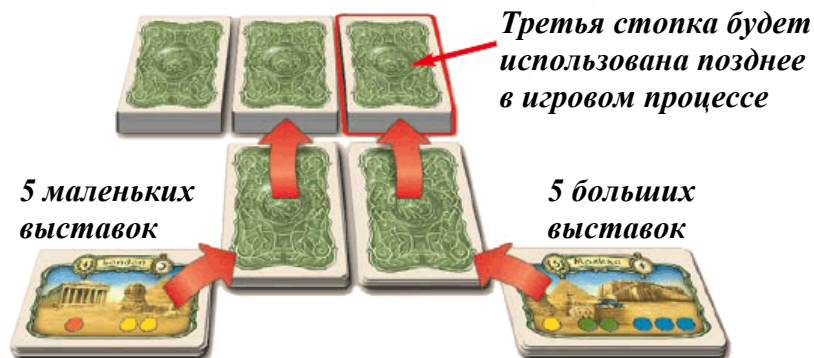
- набор разрешений на раскопки
- 1-го археолога
- 1 маркер времени
- 1 колесо времени своего цвета

Уберите **10 карт выставок** из колоды карт, перемешайте оставшиеся карты, вытяните 4 и поместите их **лицом вверх** на игровом поле, в предназначенных местах.

Разделите оставшиеся карты на три примерно равные стопки и положите их лицом вниз на стол. Замешайте 5 карт маленьких выставок во вторую стопку и 5 карт больших выставок в третью стопку. Таким образом, карты выставок появятся не в начале игры, а в самом ее разгаре.

Важно: При игре вдвоём замешайте все карты выставок во вторую стопку.

Поместите первую стопку поверх второй стопки, чтобы сформировать колоду карт. Отложите третью стопку в сторону. Она будет использована, когда колода карт опустеет в первый раз. Таким образом, карты маленьких выставок появятся ближе к середине игры, а карты больших выставок – ближе к концу игры.



Поместите маркеры времени всех игроков в стопку на стартовую позицию линии времени (при игре вдвоём или вчетвером). При игре втроём поместите маркеры времени на цифру 16.

Поместите всех археологов в Варшаву.

Поместите 5 карт справочной информации рядом с полем.

Поместите маркер года на позицию «1901» при игре вдвоём и втроём и на «1902» при игре вчетвером.

Поместите сюда в начале игры 4 карты исследователя.

Каждый игрок помещает свои разрешения на раскопки и колесо времени в свою игровую зону.



Поместите жетоны артефактов со значением 1, которые отложили ранее, на соответствующие области раскопок на игровом поле.



Цель Игры

Игроки, став археологами, совершат путешествие по Европе в поисках необходимой информации и знаний, которые затем используют, чтобы провести ряд археологических экспедиций и раскопок. Игроки могут привлечь к участию помощников, а получив необходимое оснащение, они устремятся в Египет, на остров Крит или в Месопотамию, где в ходе раскопок могут встретить удивительные находки, обладающие высокой исторической ценностью. Это принесет игрокам славу и репутацию успешных исследователей в виде победных очков. Участники игры смогут улучшить свою репутацию, организовав ряд выставок исторических экспонатов или выступив на конгрессе со своим отчетом. Как бы там ни было, но для всего потребуется время, а время, как известно, ограничено. Тот, кто сможет эффективнее других спланировать свои путешествия и добыть наибольшее количество ценных экспонатов станет самым успешным археологом и победителем игры.

Игровой Процесс

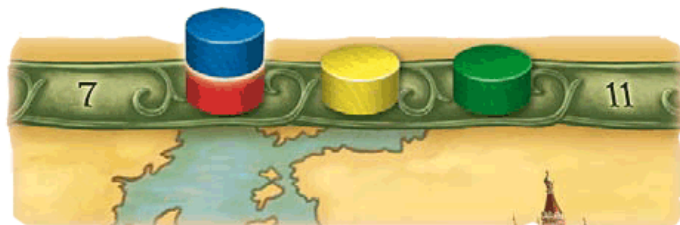
В зависимости от числа игроков игра длится:

- 3 года при игре вдвоём (игра начинается с 1901 года)
- примерно 2 ½ года при игре втроём (игра начинается с 16 недели 1901 года)
- 2 года при игре вчетвером (игра начинается с 1902 года)

1. Порядок Игры

Выберите первого игрока и установите его маркер времени поверх стопки маркеров игроков. Правом хода наделяется тот участник, чей маркер времени является отстающим на линии времени, другими словами игрок меньше всех затратил игровых недель для совершения своих действий. Если несколько маркеров находятся на одной клетке, то первым ходит тот игрок, чей маркер расположен сверху.

Обратите внимание, существует вероятность, что один игрок может совершить несколько действий подряд, пока его маркер времени является отстающим на линии времени.

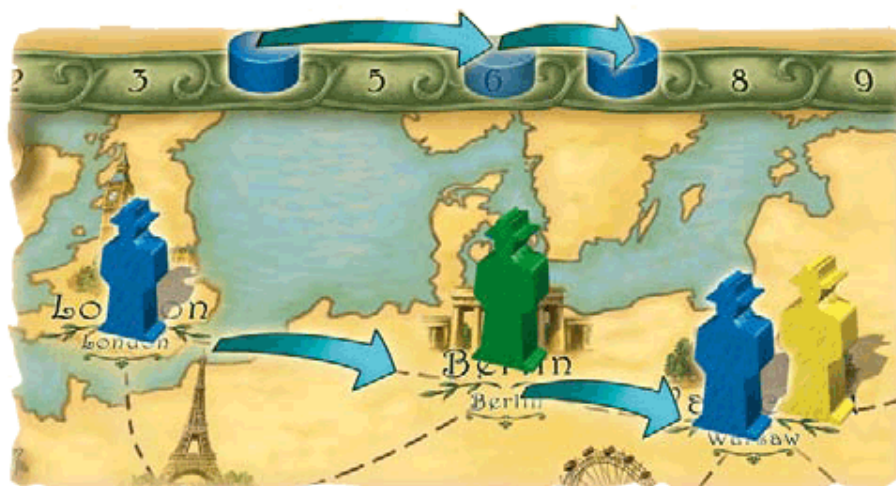


Пример: Сейчас будет ходить синий игрок, так как его фишка находится на последнем месте и поверх фишки другого игрока.

Важно: Когда игрок передвигает свой маркер времени на позицию, где уже находятся другие маркеры времени, он кладёт свой маркер поверх других.

В свой ход игрок передвигает своего археолога от локации к локациям следуя пунктирным линиям на игровом поле и совершает некое действие после передвижения. Игрок может передвинуть своего археолога на локацию, где уже стоит другой археолог. Несколько археологов могут занимать одну локацию. **Передвижение археолога и совершение им действия занимает несколько недель**, которые отмечаются на линии времени передвижением маркера времени игрока.

Передвижение археолога с одной локации на соседнюю занимает **1 неделю**. О времени, которое археолог тратит на совершение своих действий, указано в правилах ниже.



Пример: Синий игрок передвигает своего археолога из Лондона через Берлин в Варшаву (2 шага), что занимает 2 недели. Следующее действие (например, замена 4-х выложенных карт) занимает ещё неделю, поэтому в сумме он тратит 3 недели.

Важно: Используя карту исследователя «Автомобиль», игрок может на 1 неделю сократить время своего хода, если он длится 3 или более недель.



Используя карту исследователя «Цепелин», игрок может сократить любое путешествие до 0 недель. Эта карта сбрасывается после одного использования.

Важно: Игрок всегда должен совершать действие в свой ход! Передвижение и простаивание на месте без последующего совершения действия запрещены!

2. Совершение Действия

В свой ход игрок может совершить **одно** из следующих действий:

- Взять карту исследователя...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене
- Заменить 4 открытые карты исследователя ...в Варшаве
- Начать раскопки...в Греции, Египте, на Крите, в Палестине или Месопотамии
- Провести выставку...в Берлине, Лондоне, Москве, Париже, Риме или Вене

Подробно о действиях:

■ Взять карту исследователя

Игрок выбирает одну из открытых карт исследователя, передвигает своего археолога в город, указанный на карте, и помещает карту лицом вверх в свою игровую зону. Если археолог игрока уже находится в городе, указанном на карте, игрок не тратит время на передвижение.

Если археологу игрока требуется дойти до города, изображённого на карте, он должен отметить время, необходимое для этого, передвинув свой маркер времени по дорожке времени на число затраченных недель.

Важно: Не забудьте отметить на линии времени количество недель, затраченное на приобретение карты исследователя (цифра в правом верхнем углу карты исследователя).

Пока карта исследователя находится в игровой зоне игрока, он может использовать её бонусы. Забрав одну из открытых карт исследователя, игрок должен открыть верхнюю карту из колоды и положить её на свободном месте (другими словами 4 места для карт исследователя на игровом поле всегда должны быть заполнены).

Когда вытягивается карта выставки

Когда вытягивается карта выставки, игрок помещает её лицом вверх на место (а) для карт выставок вместо того, чтобы положить её в зону для карт исследователей. Если в зоне карт выставок уже лежат карты, они сдвигаются в направлении стрелок: от (а) к (с). Если карта находилась на месте (с), она сбрасывается.

Вытягивается новая карта

После размещения карты выставки игрок вытягивает другую карту из колоды, чтобы заполнить пустое место для карты исследователя.

Когда заканчивается колода карт

Когда колода карт заканчивается в первый раз, перемешайте сброс вместе с третьей стопкой, отложенной в сторону во время подготовки к игре, и положите эти карты лицом вниз в качестве новой колоды.

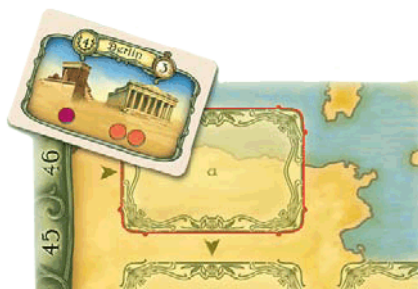
Важно: Не забудьте, что после этого в колоде оказываются карты больших выставок, которые могут принести много победных очков.

Если колода карт заканчивается снова, перемешайте сброс и поместите его лицом вниз в качестве новой колоды.

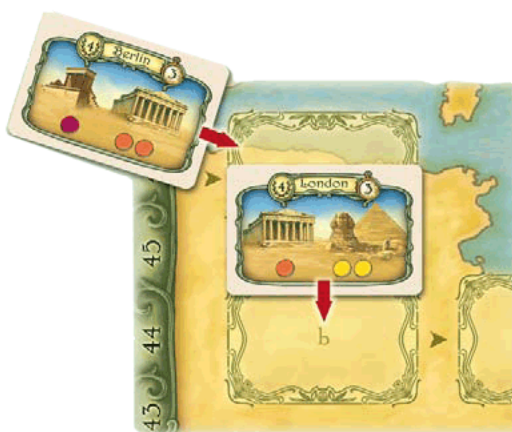
После того как игрок возьмёт карту, он заполняет пустое место картой из колоды...

...Если новая карта – карта выставки, он помещает её на место (а) для карты выставки.





Если место (a) занято, карта с места (a) перемещается на место (b) и т.д. То есть новая карта всегда кладётся на место (a).



■ **Заменить 4 открытые карты исследователей**

Если игроку не нравятся находящиеся на игровом поле 4 карты исследователя, он передвигает своего археолога в Варшаву (или оставляет его там, если он уже находится в Варшаве), берёт 4 выложенные на поле карты и помещает их в стопку сброса. Затем он вытягивает верхние 4 карты из колоды и заполняет зону карт исследователя новыми картами. Если в этом процессе вытягиваются карты выставок, он поступает с ними так, как было написано выше (раздел «Когда вытягивается карта выставки»).

Наконец, игрок передвигает свой маркер по дорожке времени на 1 неделю вперед, оплачивая действие замены карт, и дополнительно на необходимое число недель за передвижение своего археолога в Варшаву (если это необходимо).

Особый случай: Если игрок имеет возможность продолжить действия сразу после замены 4-х карт и хочет снова поменять карты, то за вторую смену карт исследователя он платит 2 недели. Естественно, он не выплачивает стоимость передвижения, так как его археолог уже находится в Варшаве.

Каждая последующая замена карт, в течение одного хода, будет обходиться этому игроку на 1 неделю дороже (то есть, третий обмен – 3 недели, четвёртый – 4 недели и т.д.).

■ Начать раскопки

Для осуществления раскопок, игрок должен соблюсти некоторые условия, описанные ниже...

Минимальные требования

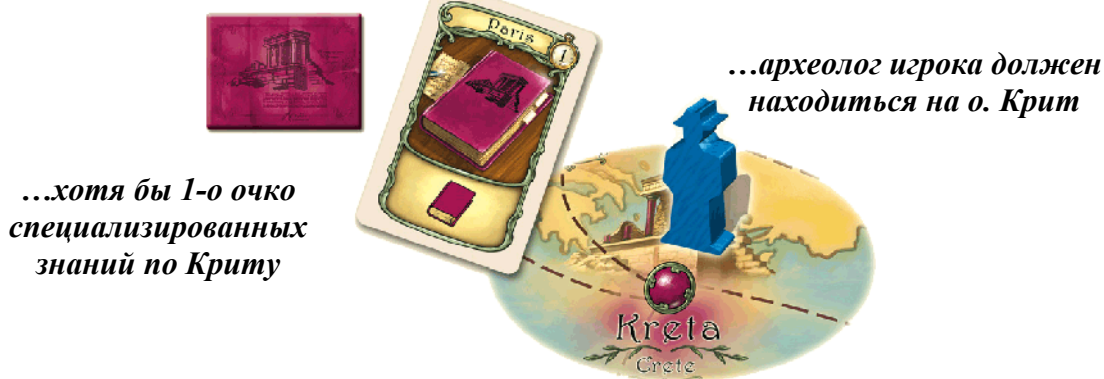
- Игрок должен иметь **действующее разрешение на раскопки** в этой области.
- Игрок должен иметь хотя бы **1 очко специализированных знаний** для этой области раскопок, полученное благодаря карте исследователя или находке из ранних экспедиций.

Игрок передвигает своего археолога в нужную локацию (если необходимо), выплачивает соответствующую стоимость движения в неделях и начинает раскопки в этой области. Игрок берет мешочек с горловиной соответствующего цвета и втемную вытягивает из него тайлы артефактов.

Число тайлов, которое игрок может вытянуть, зависит от количества имеющихся очков знаний и времени, которое игрок желает затратить на раскопки.

Пример: для осуществления раскопок на Крите потребуется...

...действующее разрешение для раскопок на Крите



Определение количества очков знаний

Очки знаний, которые могут понадобиться игроку на раскопках, это:

- Специализированные знания



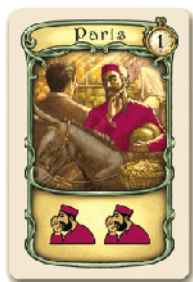
- специальные книги, соответствующие по цвету области раскопок



- слухи и легенды об области раскопок, соответствующие по цвету



- помощники, в зависимости от количества



Важно: Использование этой карты «Легенды, рассказанные людьми» («Legends from the people»), добавляет 2 очка специализированных знаний по этой области. Карту можно использовать только один раз, после чего она сбрасывается.

а также:

- Общие знания



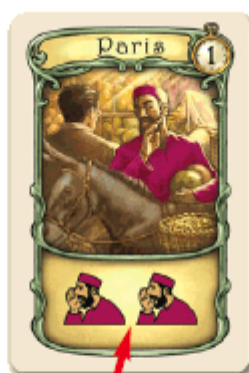
- раскрытая книга добавляет очки знания для любой области раскопок

Каждый символ (открытая книга, специальная книга или легенда, подходящие по цвету) **приносит 1 очко знаний.**

*Пример специализированных знаний по Криту:
(карты исследователя и находка из Греции):*



**3 очка (2+1) от
специальных
книг**



**2 очка приносит
карта «Легенды,
рассказанные
людьми»**



**1 очко знаний
приносят 2-е карты
помощников**



Важно: 2 помощника добавляют 1 очко специализированных знаний;
3 помощника добавляют 2 очка специализированных знаний.

Если игрок имеет только **1-го помощника**, он может использовать эту 1 карту, чтобы получить 1 очко специализированных знаний для раскопок, но в этом случае **карта помощника немедленно сбрасывается после раскопок.**



**4 очка общих знаний (могут быть
использованы в любых областях раскопок)**

Важно: Хотя на получение общих знаний затрачивается больше времени, они могут быть использованы для осуществления любых раскопок.

Сначала подсчитываются специализированные знания по текущей области раскопок (специальные книги, помощники и легенды). Затем добавляются очки за общие знания (по 1-му очку за книгу).

Для осуществления раскопок игрок **не может использовать больше очков общих знаний, чем он использует очков специализированных знаний**. Если у игрока больше общих знаний, чем специализированных знаний по текущей области раскопок, остаток общих знаний не учитывается.



Пример: Игрок в сумме имеет 8 очков знаний по Криту, так как, не смотря на то, что у него в сумме 9 очков знаний (4 специализированных и 5 общих), он не может использовать больше общих знаний, чем специализированных.

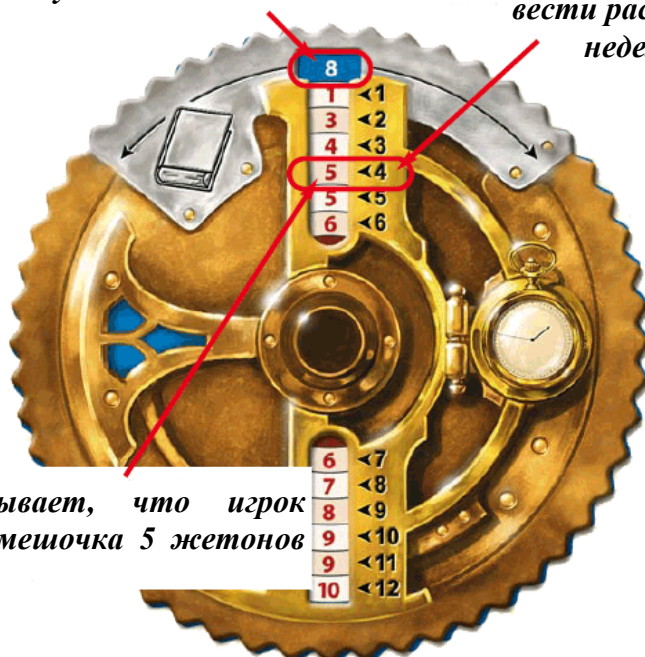
Использование колеса времени – определение числа находок

Поверните колесо времени так, чтобы вверху показалась цифра (на синем фоне) равная **сумме Ваших знаний**. Затем игрок решает, сколько недель он хочет затратить на раскопки. Недели отмечены **чёрными цифрами от 1 до 12**. **Красные цифры**, появляющиеся в прорези, обозначают количество находок, которые игрок сможет вытянуть из мешочка. Игрок должен выбрать число недель так, чтобы число находок **была больше 0**, а затем вслух объявляет о том, на протяжении скольких недель он будет вести раскопки.

Игрок должен передвинуть свой маркер времени на объявленное число недель.

Пример: Игрок поворачивает колесо до цифры 8 (у него в сумме 8 очков знаний).

Игрок решает вести раскопки 4 недели.



Колесо времени указывает, что игрок сможет вытянуть из мешочка 5 жетонов артефактов.

Важно: Если в сумме у игрока больше 12-ти очков знаний, игрок все же устанавливает на колесе времени значение 12.

Раскопки: Находки полезные и бесполезные

Игрок вытягивает из мешочка, соответствующего области раскопок по цвету, столько жетонов артефактов, сколько указано на колесе времени. Все бесполезные находки (жетоны без рисунков) игрок помещает обратно **в мешочек**, а полезные находки помещает лицом вверх в свою игровую зону так, чтобы они были видны всем игрокам.



Пример: Игрок вытягивает 5 жетонов из мешочка. Три оказываются полезными предметами и приносят 8 очков победы (3+3+2). Другие две оказываются мусором, который возвращается в мешочек.

Важно: Используя две карты исследователя «Лопата», игрок может вытянуть во время раскопок дополнительный жетон из мешочка. Используя 3 карты исследователя «Лопата», игрок может вытянуть 2 дополнительных жетона из мешочка.

Если игрок имеет только одну карту исследователя «Лопата», он может использовать её, чтобы вытянуть 1 дополнительный жетон из мешочка, но после этого должен сразу сбросить карту «Лопата».

Игроки не имеют права заглядывать в мешочки! Жетоны достаются вслепую.

После того как игрок начал тянуть жетоны из мешочка, он не может поменять число недель, которые хочет затратить на раскопки.

Важно: С каждой экспедицией в области раскопок будет оставаться все меньше ценных жетонов артефактов и, наоборот, больше бесполезного мусора, ведь ценные вещи остаются у игроков, а пустые жетоны возвращаются в мешочки!

Конец раскопок

После окончания раскопок, игрок переворачивает разрешение на раскопки обратной стороной со знаком «X» (оно становится недействующим разрешением).

Игрок снова получит право на раскопки в этой области только в следующем году (после того как его маркер времени пройдёт полный круг по линии времени - 52 недели).



Важно: Если у игрока есть карта исследователя «Специальные раскопки», он может начать раскопки второй раз за год в той же области. Игрок сбрасывает эту карту после использования.



Бонус за первые раскопки в области

Первый игрок, который первым начинает раскопки в какой-либо области, получает, находящийся там с начала игры, жетон со значением 1.

Важно: Если Вы хотите получить лишний жетон при раскопках, не выжидайте слишком долго – начинайте искать исторические ценности первым!



Провести выставку

В процессе игры карты выставок размещаются в специальной зоне на игровом поле (3 места: (a), (b), (c)).

Если игрок хочет провести одну из представленных выставок, он передвигает своего археолога в город, изображённый на заинтересовавшей его карте. Если его археолог уже находится в этом городе, ему не нужно двигаться.

На каждой карте выставок указано число и тип **артефактов**, которые должен иметь игрок, чтобы провести выставку. Ценность артефактов не учитывается, имеет значение только необходимое число экспонатов для выставки.

Игрок показывает другим участникам необходимые артефакты. Если он может удовлетворить условия карты выставки, он берёт выбранную карту с поля и помещает её лицом вверх в свою игровую зону. Жетоны артефактов при том сохраняются и остаются у игрока.

Игрок передвигает свой маркер времени, отсчитывая недели, необходимые для передвижения в город (если необходимо), где проводится выставка, а также дополнительное время, требующееся для проведения самой выставки (число, указанное в верхнем правом углу карты).



Пример: Игрок передвигает своего археолога в Лондон, чтобы провести там выставку. Он может это сделать, так как у него есть 1 оранжевый и 2 жёлтых жетона артефактов. Для проведения выставки он затратит 3 недели, но получит 4 победных очка.

Важно: Найденные во время раскопок книги (специальные или общие) не являются артефактами и не могут быть использованы на выставках.

Конец года

Когда маркер времени пересекает значение «52» на линии времени, для владельца маркера начинается новый год. Этот игрок немедленно переворачивает все свои разрешения на раскопки лицевой стороной (без знака «X»), что позволяет ему снова проводить раскопки в любых областях. Маркер года перемещается на значение следующего года, когда маркер времени последнего игрока пересечёт цифру «52» на линии времени.

Конец игры и подсчёт очков

В конце 1903-го года, когда маркер игрока проходит через значение «52» на линии времени, то останавливается на значении «1». Игрок, владеющий этим маркером, больше не может совершать действий, так как он целиком провел игровое время.

Игра заканчивается, когда все маркеры времени всех игроков достигнут позиции «1» заключительного 1903-го года. После этого происходит подсчёт очков.

Пример: Маркер времени красного игрока находится на 48 неделе 1903 года. У игрока осталось 5 недель, которые он может использовать, чтобы провести раскопки в Греции. Но он не может потратить 6 или более недель на раскопки!



Важно: Если игроку нечего делать в конце 1903-го года, он может передвинуть маркер времени прямо на цифру «1».

Подсчёт очков

Каждый игрок суммирует свои очки победы:

- за каждый **артефакт** игрок получает очки, указанные на жетоне этого артефакта
- за каждую **выставку** игрок получает очки, указанные в левом верхнем углу карты
- **карты конгресса** приносят победные очки в зависимости от числа таких карт у игрока (таблица подсчета изображена на самих картах)
- за **наибольшее число специализированных знаний в каждой области раскопок** игрок получает 5 очков; если у нескольких игроков равный результат по числу специализированных знаний в какой-то области, каждый такой игрок получает по 3 очка. Все книги и предметы совпадают цветом со своими областями раскопок, что может помочь при подсчёте очков. Игрок, у которого оказывается больше всех победных очков, объявляется победителем!

Важно: Чем чаще Вы выступаете на мировых конгрессах с докладами о своих исследованиях и находках, тем выше Ваша репутация. Другими словами, чем больше Вы соберёте карт конгресса, тем больше очков Вы получите в конце игры.

Таблица внизу показывает, сколько очков получает игрок, в зависимости от количества имеющихся у него карт конгресса. Игрок не может получить больше 28-ми очков за карты конгресса. Такая таблица есть на каждой карте Конгресса.

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|----|----|----|----|
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|  | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 |

Пример подсчёта очков:



Игрок получает 67 очков победы:

- 13 артефактов приносят в сумме
- 3 выставки приносят в сумме
- 5 карт конгресса приносят в сумме

39 очков

13 очков

15 очков

0 очков

(в этом примере игрок имеет специализированные знания, но не имеет превосходства по ним хотя бы в одной из 5-ти областей)

Обзор карт исследователей и выставок

Общие знания (8 карт)

- действуют на все области раскопок
- лимит – можно использовать столько очков, сколько очков есть в специализированных знаниях
- не сбрасываются после использования



Каждый символ считается за 1 очко

2 очка

1 очко

1 очко

2 очка

3 очка

2 очка

Специализированные знания (специальные книги, по 9 в каждой области)

- работают в определённых областях раскопок
- приносят очки победы игроку с самым большим числом специализированных знаний в области
- не сбрасываются после использования

Специализированные знания (слухи и легенды, 1 карта на область)

- работают в определённой области раскопок
- сбрасываются после использования



Цеppelin (2 карты)

- уменьшает время путешествия до 0 недель
- сбрасывается после использования



Машина (2 карты)

- уменьшает время путешествия из 3-х или более недель на 1 неделю
- не сбрасывается после использования



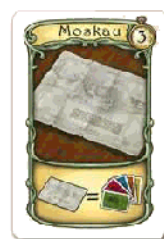
Помощник (6 карт)

- 2 помощника дают игроку 1 очко специализированного знания в любой области
- 3 помощника дают игроку 2 очка специализированного знания в любой области
- при использовании как пара или тройка не сбрасываются
- при использовании одной карты, 1 помощник даёт игроку 1 очко специализированного знания в любой области, но сбрасывается после использования



Лопата (6 карт)

- 2 лопаты позволяют игроку вытянуть 1 дополнительный жетон раскопок
- 3 лопаты позволяют игроку вытянуть 2 дополнительных жетона раскопок
- при использовании как пара или тройка не сбрасываются
- при использовании одной карты, 1 лопата даёт игроку возможность вытянуть 1 дополнительный жетон раскопок, но сбрасывается после использования



Специальные раскопки (2 карты)

- действующее разрешение на раскопки
- работает для любой области раскопок
- сбрасывается после использования



Конгресс (9 карт)

Приносят игроку максимум 28 очков. Игрок получает:

| | |
|--------------|----------|
| 1 конгресса | 1 очко |
| 2 конгресса | 3 очка |
| 3 конгресса | 6 очков |
| 4 конгресса | 10 очков |
| 5 конгрессов | 15 очков |
| 6 конгрессов | 21 очко |
| 7 конгрессов | 28 очков |



Маленькая выставка (5 карт)

- приносит игроку 4 очка
- занимает 3 недели
- требует 3 артефакта 2-х разных областей



Большая выставка (5 карт)

- приносит игроку 5 очков
- занимает 4 недели
- требует 6 артефактов 3-х разных областей

Артефакты о. Крит



Амфора
1700-1500 гг. до н.э.
Сосуд из горного
хрусталя из
Кносского дворца



Медный щит
Пещера Илеон
Андрон, место, где
по легендам был
рождён Зевс



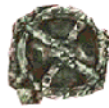
Мраморная статуя
1-й век,
Афродита из
Аргирополиса



Сфинкс
Статуя сфинкса из
Малии



Саркофаг
1320/1300 гг.
до н.э.
Золотой
саркофаг с
крышкой



Антикитерский
механизм
~80 г. до н.э.
Шестерёнки и
зубцы
неизвестного
назначения



Фреска
1700-1500 гг. до н.э.
Фреска из Кносского
дворца



Фляга
~1300 г. до н.э.
Керамическая
фляга, музей
Ханья



Шлем из Аксоса
Медный шлем



Статуэтки
~720 г. до н.э.
Из храма
Аполлона в
Дрересе



Богиня змей
1700-1600 гг. до н.э.
Фаянс, Кносский
дворец



Бык Миноса
1700-1500 гг. до н.э.
Ритон из Малого
Кносского дворца

Артефакты из Египта



Амулет Сенусерта
1965-1920 гг. до н.э.
12-я династия
Защита здоровья



Бюст Нефертити
1350 г. до н.э.
18-я династия,
найден в Амарне в
1912 году



Палетка Нармера
~3000 г. до н.э.
Найден в
Иераконполе в
1887/1888 годах



Фаянсовые чаши
1450 г. до н.э.
Часто клали вместе с телом
при погребении: лотос
символизирует перерождение



Папирус Абусира
~2360 г. до н.э.
Часть найдена в
1893 году в
Абусире



Цилиндрическая
печать Собекнефру
1799-1795 гг. до н.э.
12-я династия



Бронзовое зеркало
2040-1750 гг. до н.э.
Из коллекции Генри
Солта



Амулет в форме
скарабея
1323 г. до н.э.
Погребальный дар



Статуя Ушебти
~1600-300 г. до н.э.
Найдено около 400
штук в местах
погребений



Розетский камень
196 г. до н.э.
Найден в 1799 г. во
время
Наполеоновской
кампании в Египте



Мумия Рамзеса II
~1235 г. до н.э.
Найдена в 1886 году в
Дейр-эль-Бахри



Маска
Тутанхамона
~1323 г. до н.э.
Найдена в 1922-
1923 годах

Артефакты из Палестины



Свитки из
Кумрана
~300-68 гг. до н.э.
Найдены в 1947
году в пещере



Стела
~1200 г. до н.э.
Стела Мернептаха



Настольная
игра о
римской
стратегии
~50 г. до н.э.



Пьедестал культа
1100-1000 гг. до н.э.
Ашдод, Израиль, 34,7 см
высоты; 14,2 см в
диаметре у основания



Фигурка с
колонны
Статуя с колонны
из храма Яхве в
Араде



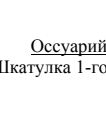
Римская монета
~59 г. н.э.
Монета с изображением
глав города Иудеи



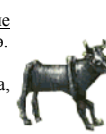
Стела в Тель Дане
825-800 гг. до н.э.
Чёрная
базальтовая стела,
найден в 1993
году



Менора
Найдена в
Тибериасе



Оссуарий
Шкатулка 1-го века



Статуя быка
~1300 г. до
н.э.



Письма из Амарны
Найдены в
Хевроне



Саркофаги
1400-1300 гг. до н.э.
Кладбище в Дейр-эль-
Бахри, керамика, 190 см



Медальон Тихе
~582 г. до н.э.
из Тинншета

Артефакты из Греции



Венера Милосская
~100 г. до н.э.
Найдена в 1820 году
на ферме в Милосе



Маска
Агамемнона
1500 г. до н.э.
Найдена в 1876
году Генрихом
Шлиманом



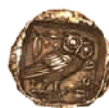
Сокровище
Приама
2400/2300 гг. до
н.э.
Найдено в Трое
в 1873 году



Омфал
5-й век до н.э.
Делфи, пуповине
мира



Бронзовая лошадь
~5-й век до н.э.



Монеты из
Аттики
~450-350 гг. до
н.э.



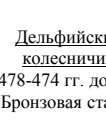
Дельфийский
колесничий
478-474 гг. до н.э.
Бронзовая статуя



Барельеф
Парфенона
447-438 гг. до н.э.
отправлен в
Великобританию в
1801 году



Чаша из Аттики
~470 г. до н.э.
Сосуд из Аттики с
красными
фигурами



Мраморная статуя
Афины Паллады
2-й век до н.э.
Римская копия с
Парфенона



Статуя Зевса
460 г. до н.э.
Найдена в 1926
году в море у мыса
Артемисион



Шлем Мильтиадида
~500 г. до н.э.
Найден в Олимпии



Городская печать
Трои
Найдена в 1873
году Генрихом
Шлиманом

Артефакты из Месопотамии



Печать Гудеа
2130 г. до н.э.
Из коллекции
Зигмунда Фрейда



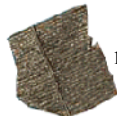
Королева ночи
1800-1750 гг. до
н.э.
Работа времён
Хаммурапи



Золотая чаша из Ура
2600-2400 гг. до н.э.
Найдена в 1922 году в
гробнице королевы
Ура



Вавилонский лев
~1300 г. до н.э.



Эпос о Гильгамеше
12-й век, табличка
номер 11,
Ниневийская
версия



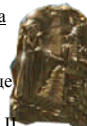
Стеклоная чаша
Нимруд
8-й век до н.э.
Найдена во дворце
Короля
Ашшурнарсиपालа II



Белый обелиск
1050-1031 гг. до н.э.
Найден в 1853 году



Урукская ваза
3100 г. до н.э.,
Урук



Кодекс
Хаммурапи
1800-1740 гг. до
н.э.
Найден в
1901/1902 годах в
Сусе



Сумерийский
шлем
~2400 г. до н.э.
Найден на
королевском
кладбище в Уре



Сокровище Нимруд
9-й век до н.э.
Найдено в 1988 году
во дворце Нимруд



Маска Саргона
~2350 г. до н.э.
Ниневия, Месопотамия,
медь



Клинописная
табличка
Старейшая
глиняная
табличка,
~3200/3000 гг. до
н.э.