

БРУНО КАТАЛА

МОДОВИК МОБЛАН

КИКЛАДЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

АВЕНГАРИНОЕ ИЗДАНИЕ

2-6
игроков

Добро пожаловать на архипелаг Киклады — царство мифов и легенд, где древние боги наблюдают за тем, как великие фракции соревнуются за господство. Выберите одну из них и превзойдите другие в постройке метрополий — ключевых символов могущества в этих морях.

90 минут
14+

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы доказать превосходство вашей фракции, станьте первым игроком, контролирующим 3 метрополии в конце раунда.

СОСТАВ ИГРЫ

1 планшет судьбы



10 фрагментов архипелага

- 1 — область суши
- 2 — область моря
- 3 — ячейка строительства
- 4 — символ жрицы
- 5 — символ процветания



2 кубика битвы



2 кубика битвы



30 двусторонних жетонов процветания (1 или 2 рога изобилия на каждой стороне)

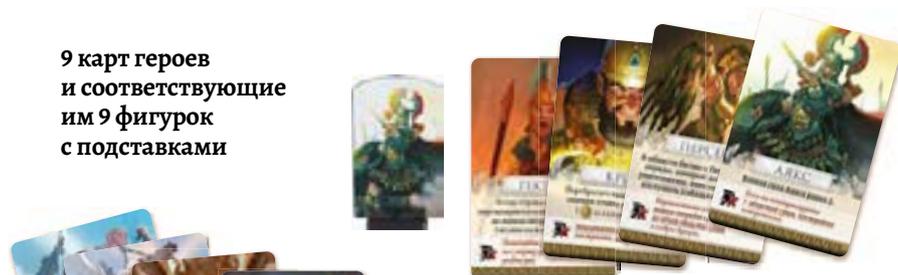
16 наёмных отрядов



100 жетонов золотых монет



9 карт героев и соответствующие им 9 фигурок с подставками



5 планшетов алтарей богов (лицевая сторона — с описанием действий, оборотная сторона — с общей иллюстрацией)



18 карт мифических существ (6 из них с соответствующими фигурками на подставках; синяя подставка — для Кракена)



40 жетонов основных зданий



Порты

Крепости



Храмы

Академии

20 карт жриц



20 карт философов

15 жетонов метрополий (обычная сторона — с общей иллюстрацией, бонусная сторона — с одним из 5 бонусов)



ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА

1 фишка

подношений

8 флотилий

8 основных отрядов

7 жетонов контроля

1 ширма

Примечание. Количество жетонов , контроля и процветания не ограничено. Если при выполнении действия заканчивается один из этих компонентов, вы можете заменить его любым другим по вашему выбору.



Наименование игровых элементов может встречаться в тексте как в полной форме (с указанием типа компонента), так и в краткой. Например, для краткости может быть использовано словосочетание «возьмите 1 философа» вместо «возьмите 1 карту философа».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет судьбы ближе к краю стола **1**.

Перемешайте 5 алтарей богов и положите их лицевой стороной вверх на планшет судьбы в ячейки, расположенные выше ячейки Аполлона **2**.

- В партии с 5 игроками переверните самый нижний алтарь (ближайший к ячейке Аполлона) лицевой стороной вниз.
- В партии с 2 и 4 игроками переверните 2 нижних алтаря лицевой стороной вниз.
- В партии с 3 игроками переверните 3 нижних алтаря лицевой стороной вниз.

Составьте колоду из всех карт существ, перемешайте её и положите лицевой стороной вниз в предназначенную для неё ячейку на планшете судьбы.

Откройте 4 верхние карты этой колоды и выложите их в пустые ячейки колонки существ **3**.

Составьте колоду из всех карт героев, перемешайте её и положите лицевой стороной вниз в предназначенную для неё ячейку на планшете судьбы.

Откройте 2 верхние карты этой колоды и выложите их в пустые ячейки колонки героев **4**.

Положите карты философов и жриц в соответствующие ячейки на планшете судьбы **5**.

Разместите в стороне от планшета **6**:

- † фигурки мифических существ и героев;
- † жетоны золотых монет;
- † жетоны основных зданий;
- † жетоны метрополий, составленные в стопку бонусной стороной вниз;
- † фигурки наёмных отрядов.

Возьмите случайным образом по 2 фрагмента архипелага* на каждого игрока и соберите из них в центре стола произвольное игровое поле **7**. **

Таким образом, игровое поле в каждой партии будет отличаться от предыдущих как конфигурацией, так и уникальными особенностями.

Каждый игрок размещает свои жетоны контроля, основные отряды и флотилии перед своей ширмой, а также получает 5 , которые прячет за ней **8**. Возьмите фишки подношений всех игроков, и разместите их случайным образом на делениях трека очередности на планшете судьбы **9**.

Игровое поле состоит из областей суши и моря.

Одна область суши или несколько соседних областей суши, окружённые областями моря, образуют остров.

Область суши и область моря считаются соседними, если у них есть общая граница (белая линия).



СТАРТОВОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ для 3–5 игроков **

В начале игры размещение компонентов игроков происходит в 2 этапа.

1-й этап размещения:

Каждый игрок в порядке хода (по расположению фишек подношения на треке очередности) выбирает 2 незанятые области суши на 2 разных островах.

В каждую из этих областей игрок кладёт 1 жетон контроля своего цвета. Если в области с его жетоном контроля есть символ жрицы, он немедленно берёт 1 карту жрицы. Затем для каждой области с его жетоном контроля игрок выбирает соседнюю пустую область моря и ставит в неё 1 флотилию.

2-й этап размещения:

Каждый игрок в обратном порядке хода выполняет 2 действия.

- Он выбирает 3-ю незанятую область суши, кладёт в неё свой жетон контроля и ставит 1 флотилию в соседнюю пустую область моря.

Примечание. 3-я область суши может находиться на острове, на котором этот игрок уже размещал свой жетон контроля.

- Затем игрок берёт 3 своих основных отряда и распределяет их по своему выбору между 3 областями суши, которые он контролирует. Из тех областей суши, в которых он размещает свои отряды, игрок возвращает себе свои жетоны контроля. Области суши, в которых остался жетон контроля игрока, но нет его отрядов, остаются под его контролем до тех пор, пока их не завоюет противник.

Теперь вы можете **начать 1-й раунд игры с фазы «2. Доход»**. В последующих раундах фаза «1. Подготовка к раунду» не пропускается.

* Фрагменты архипелага двусторонние, вы можете установить их любой стороной по своему желанию, однако все фрагменты должны быть помещены одинаковой стороной.

** Для игры вдвоём и командной игры с 4 и 6 игроками прочитайте изменения в подготовке, описанные на с. 12.



ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. Подготовка к раунду
2. Доход
3. Подношения
4. Оплата существ
5. Действия богов
6. Конец раунда

1. Подготовка к раунду

- Герои

Если в предыдущем раунде игроки нанимали героев, заполните пустые ячейки колонки героев, выложив в них новые карты из колоды героев лицевой стороной вверх.

- Существа

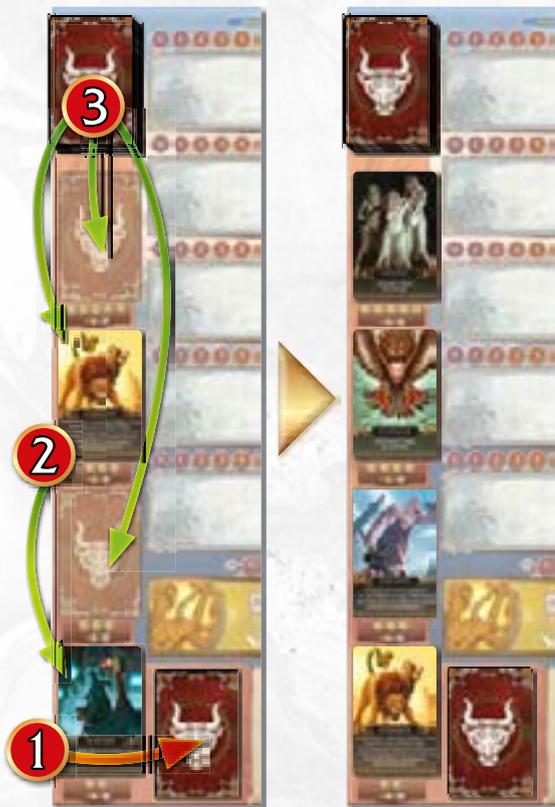
Если в ячейке со стоимостью 2 находится карта существа, уберите её в стопку сброса лицевой стороной вниз.

Затем сдвиньте оставшиеся карты существ вниз, чтобы заполнить все ячейки с наименьшей стоимостью. Наконец, заполните образовавшиеся пустые ячейки, выложив в них новые карты из колоды мифических существ лицевой стороной вверх.

Пример – ОБНОВЛЕНИЕ СУЩЕСТВ

В предыдущем раунде игроки сыграли карты существ в ячейках стоимостью 3 и 5. Перед началом нового раунда необходимо обновить колонку существ, как описано ниже.

- 1) Сбросьте карту Харона из ячейки стоимостью 2.
- 2) Сдвиньте карту Химеры в ячейку стоимостью 2.
- 3) Заполните ячейки стоимостью 3, 4 и 5 новыми картами из колоды существ.



- Боги

Порядок, в котором боги предоставляют свои действия, меняется в начале каждого раунда.

Если в игре 2-5 игроков, часть богов будут закрыты и недоступны для выбора, их алтари будут лежать лицевой стороной вниз.

Если в игре 6 игроков, все боги будут открыты и доступны, их алтари будут лежать лицевой стороной вверх.

При любом количестве игроков Аполлон доступен всегда и всегда активируется последним.

В начале каждого последующего раунда порядок богов меняется так: отложите с планшета самый верхний алтарь бога, затем сдвиньте все оставшиеся алтари на 1 ячейку вверх, затем положите отложенный алтарь в освободившуюся ячейку снизу (подробнее в примере ниже).

Если в игре 2-5 игроков, переверните алтарь бога, который вы поместили в нижнюю ячейку, лицевой стороной вниз, а самый верхний из закрытых алтарей богов, наоборот, переверните лицевой стороной вверх.

Пример – СМЕНА БОГОВ (4 игрока)

В начале нового раунда выполните описанные ниже шаги.

- 1) Уберите алтарь Зевса из верхней ячейки планшета судьбы.
- 2) Сдвиньте все оставшиеся алтари богов на 1 ячейку вверх.
- 3) Переверните алтарь Афины лицевой стороной вверх.
- 4) Положите алтарь Зевса в нижнюю пустую ячейку (над Аполлоном) и переверните его лицевой стороной вниз.



2. Доход

Каждый игрок получает 1  за каждый символ  в областях суши и моря, которые он контролирует. Игрок контролирует область, если в ней находится его жетон контроля, отряд, флотилия или герой.

Полученные  игрок прячет за своей ширмой.

Примечание. Жетоны процветания двусторонние (1  на одной стороне и 2  — на другой). Таким образом, перевернув жетон процветания, можно увеличить доход, не перегружая игровое поле новыми жетонами.

3. Подношения

Чтобы заслужить благосклонность богов и воспользоваться их действиями, игроки должны пожертвовать часть своего богатства ().

Каждый игрок в порядке хода (по расположению фишек подношения на треке очередности) выбирает бога и ставит свою фишку подношения на числовое деление, соответствующее подношению, которое он хочет сделать для этого бога.

Каждый бог вознаграждает за подношения только одного игрока!

Если игрок делает подношение богу, которому уже сделал подношение другой игрок, он должен сделать большее подношение. Затем игрок, сделавший предыдущее подношение этому богу, забирает свою фишку подношения и должен немедленно сделать подношение другому богу.

Примечание 1. Игрок, фишку подношения которого сместили, может, в свою очередь, сместить фишку подношения игрока, который сделал подношение другому богу, и т. д. Пока каждый смещённый игрок в этой цепочке не поставит свою фишку подношения, следующий игрок по порядку хода не может делать своё подношение.

Примечание 2. Если игрока смещают уже со второго выбранного им алтаря бога, он может снова сделать подношение первому богу, которого он выбирал до этого.

Примечание 3. Игрока, сделавшего подношение Аполлону, нельзя сместить.

Примечание 4. Игроки не могут сделать подношение выше 25 .

Фаза подношений заканчивается, когда все игроки поставят свои фишки подношений на разные алтари богов.

Теперь настает время подношений!

Каждый игрок платит столько , сколько он предложил в качестве подношения своему богу с учётом возможных скидок от карт жриц, которые у него есть (см. пункт «Свойство жриц» на с. 6).

Важное замечание. Несмотря на то, что игроки хранят свои  за ширмами втайне от остальных, запрещено делать подношения, которые они не смогут оплатить. Ведь это может сильно разгневать богов!

Если игрок не может оплатить своё подношение, он должен отдать в общий запас в качестве штрафа половину своих  (с округлением в меньшую сторону), после чего начинаете фазу подношений заново.

4. Оплата существ

Игроки, которые контролируют мифических существ, могут продлить их пребывание до следующего раунда, сбросив 1 карту жрицы за каждое существо, которое хотят оставить. Сделав это, игрок может переместить каждое оставленное им существо в соседнюю область, в которую может переместить его по всем правилам (она должна быть того типа, который указан на карте существа, и в ней не должно быть другого существа — см. с. 11).

Существа, пребывание которых не было оплачено игроками, убираются с игрового поля, а их карты помещаются в стопку сброса существ.

Пример – ПОДНОШЕНИЯ (3 игрока)

В начале нового раунда

1) Фиолетовый игрок ставит свою фишку подношения на деление «3 » на алтаре Зевса.



2) Жёлтый игрок хочет в этом раунде построить храм, поэтому решает перебить ставку фиолетового игрока, поставив свою фишку подношения на деление «5 ».



3) Фишка подношения фиолетового игрока смещается с алтаря Зевса, и ему нужно немедленно сделать подношение другому богу. Он решает занять деление «1 » на алтаре Ареса, надеясь, что синий игрок сделает подношение этому богу и сместит его.



4) Синему игроку необходимо в этом раунде нанимать и перемещать его отряды, поэтому он смещает фиолетового игрока, поставив свою фишку подношения на деление «7 » на алтаре Ареса.



5) Теперь фиолетовый игрок должен немедленно переставить свою фишку. Он, как и планировал раньше, решает сделать большее подношение, чем жёлтый игрок, и ставит фишку подношения на деление «7 » на алтаре Зевса, смещая жёлтую фишку.



6) Жёлтый игрок не хочет больше поднимать ставки в этом раунде и ставит свою фишку подношения на единственное (и бесплатное) деление в ячейке Аполлона. На этом фаза подношений завершается.



5. Действия богов

В этой фазе игроки выполняют действия богов, начиная с верхнего алтаря сверху вниз.

Игрок, сделавший наибольшее подношение верхнему богу (самому дальнему от Аполлона), первым выполняет действия этого бога.

- Сначала он **должен** выполнить бесплатные **обязательные** действия этого бога.

- Затем он **может** в любом порядке выполнить платные **необязательные** действия этого бога, заплатив соответствующую стоимость. Эти действия можно чередовать как угодно.

Когда игрок выполнит все действия, которые должен и которые хочет, он ставит свою фишку на последнее незанятое деление трека очерёдности на планшете судьбы (с учётом количества игроков).

Затем то же самое делает игрок, сделавший подношение следующему богу в порядке сверху вниз и т. д., пока свой ход не сделает игрок, сделавший подношение Аполлону.

Пример – ПОРЯДОК ХОДА (3 игрока)

1) Фиолетовый игрок делает свой ход первым: выполнив все свои действия, он ставит свою фишку подношения на деление «3» трека очерёдности.



2) Следующий участник (синий игрок) ставит свою фишку на деление «2» трека очерёдности, а последний участник (жёлтый игрок) — на деление «1».

Жёлтый игрок, выбравший в этом раунде Аполлона, будет делать подношение первым в следующем раунде.



Действия, предоставляемые всеми богами, подробно описаны на следующих страницах.

БОГИ



1 Бесплатные обязательные действия

- Построить академию

Положите жетон академии в пустую ячейку строительства в любой области суши, которую вы контролируете.

Примечание. Ячейка строительства — это особая ячейка в области суши, в которой вы можете строить основные здания и метрополии.

Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной свободной ячейки строительства, вы можете пропустить это действие или убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте академию.

Свойство академии. У неё нет особого свойства, но это одно из 4 основных зданий, которые нужны для строительства метрополии.

Метрополия. Как только в контролируемых вами областях оказываются 1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия, вы немедленно должны убрать их с игрового поля и построить метрополию (см. с. 10). Постройку метрополии нельзя отложить. Метрополия обладает свойствами одновременно храма, порта и крепости.

- Нанять философа

Возьмите 1 карту философа и положите её перед вашей ширмой.

Свойство философов. Как только вы возьмёте 4-ю карту философа, в тот момент вы должны сбросить все 4 карты и построить метрополию (см. с. 10).

2 Платные необязательные действия

- Нанять дополнительного философа

В течение 1 раунда вы можете нанять только 1 дополнительного философа за 4 .

Возьмите 1 карту философа и положите её перед вашей ширмой.

- Купить существ (см. с. 11)

- Героический поход ... (см. с. 11)



1 Бесплатные обязательные действия

- Построить храм

Положите жетон храма в пустую ячейку строительства в любой области суши, которую вы контролируете.

Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной свободной ячейки строительства, вы можете пропустить это действие или убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте храм.

Свойство храма. Каждый ваш храм даёт вам скидку в 1 монета при покупке любой из 4 доступных карт мифических существ в колонке существ (таким образом, карта существа даже может стать бесплатной для вас). Скидка каждого храма может быть использована только 1 раз в течение раунда.

Метрополия. Как только в контролируемых вами областях оказываются 1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия, в тот момент вы должны убрать их с игрового поля и построить метрополию (см. с. 10). Постройку метрополии нельзя отложить. Метрополия обладает свойствами одновременно храма, порта и крепости.

- Нанять жрицу

Возьмите 1 карту жрицы и положите её перед вашей ширмой.

Свойство жрицы. Каждая ваша карта жрицы даёт вам скидку в 1 монета на подношение, которое вы должны заплатить в фазе «3. Подношения» (если ваша суммарная скидка больше либо равна сумме вашего подношения, вы ничего не платите). Кроме того, в фазе «4. Оплата существ» вы можете сбросить 1 карту жрицы за каждое существо, пребывание которого вы хотите продлить до следующего раунда.

2 Платные необязательные действия

- Нанять дополнительную жрицу

В течение 1 раунда вы можете нанять только 1 дополнительную жрицу за 4 монеты. Возьмите 1 карту жрицы и положите её перед вашей ширмой.

- Сыграть верхнюю карту существа из колоды

Это действие можно выполнить только один раз в течение раунда. Посмотрите втайне от других игроков верхнюю карту в колоде существ. Затем вы можете заплатить 1 монета, чтобы сыграть её. Если вы решите не играть карту, положите её обратно на верх колоды существ лицевой стороной вниз.

Примечание. Скидка храмов/метрополий не распространяется на это действие.

- Купить существ ? (см. с. 11)

- Героический поход (см. с. 11)



1 Бесплатные обязательные действия

- Построить порт

Положите жетон порта в пустую ячейку строительства в любой области суши, которую вы контролируете.

Примечание. Порт одновременно находится и в области суши, и в области моря, на границе которых он расположен.

Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной свободной ячейки строительства, вы можете пропустить это действие или убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте порт.

Свойство порта. Он добавляет +1 к вашей боевой силе во время битвы в области моря, в которой он находится.

Метрополия. Как только в контролируемых вами областях оказываются 1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия, в тот момент вы должны убрать их с игрового поля и построить метрополию (см. с. 10). Постройку метрополии нельзя отложить. Метрополия обладает свойствами одновременно храма, порта и крепости.

- Нанять флотилию

Поставьте 1 флотилию в область моря, соседнюю с зоной суши, которую вы контролируете. Эта область моря либо должна быть пустой, либо в ней должны быть ваши флотилии.

2 Платные необязательные действия

- Нанять дополнительные флотилии

- 1-я флотилия стоит 1 монета.
- 2-я флотилия стоит 2 монеты.
- 3-я флотилия стоит 3 монеты.

Вы не можете нанять больше 3 дополнительных флотилий в течение 1 раунда.

Вы можете распределить эти флотилии между областями моря, соседними с областями суши, которые вы контролируете. При этом они либо должны быть пустыми, либо в них должны быть ваши флотилии.

- Перемещение флотилий

За 1 монета вы можете выполнить 1 перемещение по морю (см. с. 7).

Вы можете выполнить это действие любое количество раз при условии, что заплатите 1 монета за каждое перемещение.

- Купить существ ? (см. с. 11)

- Героический поход (см. с. 11)



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МОРЮ

Одно действие «Перемещение по морю» позволяет вам переместить одну или несколько ваших флотилий из одной области моря в соседнюю область моря. Вы не обязаны перемещать все ваши флотилии из одной области. Когда вы перемещаете все флотилии из области моря, не размещайте в ней свой жетон контроля. Область моря контролируется игроком только, если в ней расположены его флотилии. Если область моря опустела в результате перемещения или морского сражения, то она считается не контролируемой ни одним из игроков. Если в области моря, в которую вы переместили ваши флотилии, находятся флотилии противника, немедленно начинается морское сражение.

Начальная позиция

Чёрный игрок решает переместить свои флотилии с помощью действия Посейдона, чтобы атаковать жёлтого игрока.



Пример — ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

1-е перемещение

Заплатив 1 , он перемещает 2 свои флотилии в соседнюю область моря, присоединяя их к 2 другим своим флотилиям (покинутая область моря больше никем не контролируется).



2-е перемещение

Заплатив ещё 1 , он перемещает 3 свои флотилии в область моря с флотилией жёлтого игрока, после чего немедленно начинается морское сражение.



МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Морское сражение состоит из нескольких последовательных этапов и заканчивается, когда либо один из игроков решит отступить, либо все флотилии одного или обоих игроков будут уничтожены.

На каждом этапе выполняйте описанные ниже шаги.

- 1 Каждый игрок определяет свою боевую силу. Для этого он:
 - бросает кубик битвы;
 - добавляет к значению кубика +1 за каждую свою флотилию, участвующую в битве;
 - добавляет к полученной сумме +1 за каждый порт/метрополию в области битвы, который он контролирует.
- 2 Игрок с наименьшей общей боевой силой проигрывает этап. Он убирает 1 свою флотилию из области битвы и помещает её в свой запас перед ширмой. При ничьей оба игрока проигрывают этап и каждый из них убирает 1 флотилию.
- 3 Если у обоих игроков всё ещё остаются флотилии в области битвы, защищающийся игрок может отступить в соседнюю область моря, которая должна быть пустой или находиться под его контролем. Если защищающийся игрок не хочет или не может отступить, то атакующий игрок принимает решение отступить или нет. Если оба игрока не отступили, немедленно начните новый этап морского сражения. Повторите все шаги, начиная с шага 1. Продолжайте этот процесс до тех пор, пока в области битвы не останутся флотилии только одного игрока. Он получает под свой контроль эту область моря. Если оба игрока потеряют все свои флотилии, эта область моря больше никем не контролируется.

Пример — МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ

- 1) Жёлтый игрок решает атаковать область моря с флотилией чёрного игрока с помощью 2 своих флотилий. Для этого он использует платное действие Посейдона за 1 .

Битва начинается немедленно. Жёлтый игрок, у которого 2 флотилии и 1 порт в области битвы, бросает кубик битвы и в результате получает «2». Его общая боевая сила равна 5.

Чёрный игрок, у которого 1 флотилия и 1 порт в области битвы, бросает кубик битвы и в результате также получает «2». Его общая боевая сила равна 4.

- 2) Жёлтый игрок побеждает на этом этапе, а чёрный игрок должен уничтожить 1 свою флотилию.





1 Бесплатные обязательные действия

- Построить крепость

Положите жетон крепости в пустую ячейку строительства в любой области суши, которую вы контролируете.

Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной свободной ячейки строительства, вы можете пропустить это действие или убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте крепость.

Свойство крепости. Она добавляет +1 к боевой силе защитника во время битвы в области суши, в которой она находится.

Метрополия. Как только в контролируемых вами областях оказываются 1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия, в тот момент вы должны убрать их с игрового поля и построить метрополию (см. с. 10). Постройку метрополии нельзя отложить. Метрополия обладает свойствами одновременно храма, порта и крепости.

- Нанять отряд

Поставьте 1 основной отряд в область суши, которую вы контролируете.

2 Платные необязательные действия

- Нанять дополнительные основные отряды

- 1-й отряд стоит 2
- 2-й отряд стоит 3
- 3-й отряд стоит 4

Вы не можете нанять больше 3 дополнительных основных отрядов в течение 1 раунда.

Вы должны поместить эти основные отряды в любую область или области суши, которые контролируете.

- Переместить отряды и/или героев

За 1 вы можете выполнить 1 перемещение по суше.

Вы можете выполнить это действие несколько раз при условии, что заплатите 1 за каждое перемещение.

Уточнение. Такое перемещение не является действием «Героический поход».

- Купить существ (см. с. 11)

В ИГРЕ 2 ТИПА ОТРЯДОВ

- Основные отряды — это отряды цвета игрока.
- Наёмные отряды — это серые отряды, которые могут нанимать все игроки с помощью Геры.

Если в правилах используется термин «отряд» без уточнений, он относится к обоим типам сразу.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО СУШЕ

Перемещение по суше позволяет вам переместить один или несколько отрядов и/или героев из одной области суши в досягаемую область суши.

Область суши считается досягаемой, если:

- она находится на том же острове, что и начальная область, и является соседней с ней;
- она находится на другом острове и соединена с начальной областью цепочкой флотилий, размещённых в одной или нескольких областях моря, которые вы контролируете.

Вы не обязаны перемещать все ваши отряды из одной области. Но если вы сделаете это, положите в покидаемую область свой жетон контроля. Эта область суши будет оставаться под вашим контролем до тех пор, пока её не захватит противник.

Если в области суши, в которую вы переместились, находятся отряды и/или герои противника, немедленно начинается наземная битва.

Если в области суши, в которую вы переместились, находится только жетон контроля противника (нет ни отрядов, ни героев), верните этот жетон его владельцу — теперь вы контролируете эту область.

Если вы берёте под контроль область с символом жрицы, немедленно возьмите 1 карту жрицы.

Обратите внимание. Вы не можете атаковать область суши противника, если это его последняя контролируемая область суши, за исключением случая, когда это позволит вам контролировать такое количество метрополий, которое необходимо для завершения игры.

Если такой случай произошёл, то игра заканчивается в конце раунда, даже если атаковавший потеряет одну из метрополий, благодаря которым выполнилось условие окончания игры. Победителем станет игрок, который контролирует наибольшее количество метрополий (при ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством золотых монет — см. с. 10).

НАЗЕМНАЯ БИТВА

Наземная битва состоит из нескольких последовательных этапов и заканчивается, когда либо один из игроков решит отступить, либо все отряды и герои любого игрока будут уничтожены.

На каждом этапе битвы выполняйте описанные ниже шаги.

1 Каждый игрок определяет свою боевую силу. Для этого он:

- бросает кубик битвы;
- добавляет к значению кубика +1 за каждый свой основной отряд, наёмный отряд и героя, участвующих в битве;
- защищающийся игрок добавляет к полученной сумме +1 за каждую крепость в области битвы, которую он контролирует.

2 Игрок с наименьшей общей боевой силой проигрывает этап. Он убирает 1 свой отряд из области битвы и помещает его в свой запас перед ширмой (если это его основной отряд) или в общий запас (если это наёмный отряд).

Игрок может также решить убрать одного из своих героев из области битвы: в этом случае он сбрасывает карту этого героя и возвращает его фигурку в общий запас рядом с планшетом судьбы.

При ничьей оба игрока проигрывают этап и каждый из них убирает 1 отряд или 1 героя.

3 Если у обоих игроков всё ещё остаются отряды и/или герои в области битвы, защищающийся игрок может отступить в досягаемую область суши, которая либо должна быть пустой или находиться под его контролем (то есть в ней нет ни отрядов, ни жетонов контроля, ни героев противника).

Если защищающийся игрок не хочет или не может отступить, то затем атакующий игрок принимает решение отступить или нет.

Если ни один из игроков не отступил, немедленно начните новый этап битвы. Повторите все шаги, начиная с шага 1.

Продолжайте этот процесс до тех пор, пока в области битвы не останутся отряды и/или герои только одного игрока. Он получает под свой контроль эту область суши. Если отряды и/или герои обоих игроков были уничтожены, то защитник сохраняет контроль над областью, он кладёт свой жетон контроля в эту область суши.



1 Бесплатные обязательные действия

- Построить основное здание

Выберите основное здание (порт, крепость, храм или академию), которым вы ещё не владеете, и положите его жетон в пустую ячейку строительства в любой области суши, которую вы контролируете.

Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной свободной ячейки строительства, вы можете пропустить это действие или убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте выбранное здание.

Метрополия. Как только в контролируемых вами областях оказываются 1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия, в тот момент вы должны убрать их с игрового поля и построить метрополию (см. с. 10). Постройку метрополии нельзя отложить. Метрополия обладает свойствами одновременно храма, порта и крепости.

- Нанять наёмный отряд

Возьмите 1 наёмный отряд из общего запаса и поставьте его в одну из областей суши, которые вы контролируете.

Наёмные отряды считаются отрядами вашего цвета. Они могут перемещаться и сражаться как вместе с вашими основными отрядами, так и одни (благодаря действию Ареса или вашим героям). Если наёмный отряд будет уничтожен в битве, верните его в общий запас.

Если вы контролируете область суши, в которой находятся только ваши наёмные отряды, положите в неё ваш жетон контроля.

2 Платные необязательные действия

- Нанять дополнительные наёмные отряды

- 1-й отряд стоит 1 жетон.
- 2-й отряд стоит 3 жетона.
- 3-й отряд стоит 5 жетонов.

Вы не можете нанять больше 3 дополнительных наёмных отрядов в течение 1 раунда.

Вы должны поместить эти наёмные отряды в любую область или области суши, которые контролируете.

- Нанять героя

В течение 1 раунда вы можете нанять только 1 героя за 4 жетона (описание героев в правой колонке).

- Купить существ

- Героический поход



Игрок, выбравший Аполлона, всегда будет делать свой ход последним, и у него всегда будет более ограниченный выбор действий. Этот игрок не может ни покупать мифических существ, ни совершать героических походов, ни жертвовать своих героев.

Выбрав Аполлона, игрок экономит свои золотые монеты, получается возможность увеличить будущий доход от контролируемых областей, а также становится первым игроком на треке очередности и будет первым делать подношение в следующем раунде.

Игрок, выбравший Аполлона.

- **Получает 2 жетона процветания**, один из которых кладёт в любую область суши, а другой — в любую область моря (оба жетона стороной с 1 рогом изобилия вверх). Таким образом он увеличивает доход с этих двух областей на 1 жетон на все последующие раунды. В одной области может находиться несколько жетонов процветания;

- **Получает 2 жетона** и кладёт их за свою ширму.

ГЕРОИ

Когда вы нанимаете героя, поставьте его фигурку в любую область суши, которую контролируете, и положите его карту перед вашей ширмой.

Каждый герой — это фигурка с боевой силой 1. Кроме того, у всех героев есть 2 дополнительные способности, описанные ниже.

Военная способность. Эта способность применяется, только если герой участвует в игровом действии (участвует в битве, совершает героический поход, находится в области, где происходит событие, необходимое для его способности и так далее).

Способность самопожертвования. Это наиболее сильная способность героя, позволяющая получить значительное преимущество в игре при выполнении условия, указанного на карте героя. Часто эта способность позволяет игрокам быстрее строить метрополии. Применить такую способность можно в любой момент фазы «5. Действия богов», пожертвовав этого героя (убрав его фигурку и карту в коробку).

Важные замечания.

- Вы не можете пожертвовать героя в том же раунде, в котором вы его наняли;
- Вы не можете пожертвовать героя, если выбрали Аполлона.

Список способностей всех героев см. на с. 15.

6. Конец раунда

После того как все игроки сделали свои ходы и поставили свои фишки подношений на трек очерёдности, раунд заканчивается.

Проверьте, закончилась ли игра. Она заканчивается в следующих случаях.

- Если хотя бы один из игроков контролирует 3 или более метрополий и/или
 - Если хотя бы один из игроков больше не контролирует ни одной области в конце этого раунда.
- Если игра не закончилась, начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который контролирует наибольшее количество метрополий. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством , оставшихся за его ширмой.

Если ничья сохраняется, все претенденты объявляются победителями.

МЕТРОПОЛИИ



Метрополия — это здание высшего уровня, которое обладает свойствами одновременно храма (скидка при покупке существ), порта (+1 сила на море) и крепости (+1 сила на суше).

Существует 3 способа построить метрополию:

- Экономическое развитие

Как только у вас окажутся все 4 типа основных зданий (1 порт + 1 крепость + 1 храм + 1 академия) независимо от того, в каких областях суши, которые вы контролируете, они находятся, немедленно уберите их (вернув их в общий запас). Затем возьмите жетон метрополии и положите его в любую пустую ячейку строительства в области суши, которую вы контролируете.

- Культурное развитие

Как только у вас окажутся 4 карты философов, немедленно сбросьте их и постройте метрополию. Возьмите жетон метрополии и положите его в любую пустую ячейку строительства в области, которую вы контролируете. Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной пустой ячейки строительства, вы должны убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте метрополию.

- Героический подвиг

У большинства героев есть способность самопожертвования, которая позволяет вам в свой ход при выполнении условия, описанного на карте этого героя, пожертвовать его, чтобы построить метрополию бесплатно или по сниженной стоимости. В таком случае возьмите жетон метрополии и положите его в пустую ячейку строительства в области, которую вы контролируете. Если в контролируемых вами областях суши нет ни одной пустой ячейки строительства, вы должны убрать одно из ваших основных зданий, чтобы построить на его месте метрополию.

Когда вы строите метрополию, вы должны взять верхний жетон метрополии из соответствующей стопки и перевернуть его на бонусную сторону, чтобы немедленно получить указанный бонус.

Также есть 4-й способ получить метрополию: захватить область суши, в которой она уже построена!

В таком случае, бывший владелец этой метрополии снова немедленно получает бонус этой метрополии. Игрок, который завоевал эту метрополию, может получить её бонус только в том случае, если в дальнейшем её захватит другой игрок.

БОНУСЫ МЕТРОПОЛИЙ

После того, как вы построили метрополию, а также после битвы, в которой вы потеряли область суши, где располагалась метрополия, получите бонус этой метрополии, указанный на жетоне.



Получите 2 основных отряда

Возьмите 2 ваших основных отряда и поставьте их в 1 или 2 области суши, которые вы контролируете (вы не обязаны ставить их в ту же область, в которой находится метрополия).



Получите 2 флотилии

Возьмите 2 ваши флотилии и поставьте их в 1 или 2 области моря, которые вы контролируете (вы не обязаны ставить их в области, соседние с областью суши, в которой находится метрополия).



Получите 1 карту жрицы

Возьмите 1 карту жрицы и положите её перед вашей ширмой.



Получите 3

Возьмите 3  из общего запаса и положите их за свою ширму.



Получите 1 жетон процветания

Возьмите 1 жетон процветания и положите его стороной с 1 рогом изобилия вверх в область суши или моря, которую вы контролируете.



МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Все боги, за исключением Аполлона, позволяют вам покупать карты мифических существ.

Заплатив стоимость, указанную под картой существа (2–5 , к которым применяются скидки от ваших храмов), вы можете взять соответствующую карту существа и применить указанную на ней способность. Способности большинства существ применяются немедленно, только 1 раз, и затем карта сразу же помещается в сброс.

Если вы не можете применить способность существа, немедленно сбросьте его карту, не применяя способность.

Существа, имеющие фигурки на подставках

У некоторых существ есть фигурка на подставке и способность, влияющая на области суши и/или моря. Поместите фигурку этого существа в область того типа, который указан на его карте, в которой нет других существ и независимо от того, контролируете вы её или нет.

Это существо будет находиться под вашим контролем, и вы сможете использовать его способность, пока будете платить за него в каждой фазе «4. Оплата существ».

Напоминание. Чтобы продлить пребывание существа, которое вы контролируете, до следующего раунда, сбросьте 1 карту жрицы в фазе «4. Оплата существ». Сделав это, вы можете переместить это существо в соседнюю область того типа (суши или моря), который указан на его карте, при условии, что в этой области нет другого существа.

Если вы не платите за существо, уберите его фигурку с игрового поля и положите его карту в стопку сброса существ.

Обратите внимание, что вы не можете поместить мифическое существо в область, в которой уже есть другое мифическое существо.

Пример

Покупка

1) Фиолетовый игрок покупает Кракена за 3  (его карта находится в ячейке стоимостью 5 , но благодаря 2 храмам у игрока есть скидка в 2 ).



Размещение

2) Фиолетовый игрок решает поместить Кракена в область моря, которую контролирует жёлтый игрок. Способность Кракена немедленно уничтожает 2 флотилии противника в этой области — верните их в запас владельца.



Оплата и перемещение

3) В фазе оплаты существ следующего раунда фиолетовый игрок решает оставить себе Кракена. Для этого он сбрасывает 1 карту жрицы. Затем он решает переместить его в соседнюю область моря, где находится флотилия чёрного игрока. Способность Кракена немедленно уничтожает эту флотилию — верните её в запас владельца.



ГЕРОИЧЕСКИЙ ПОХОД

Все боги, за исключением Аполлона и Ареса, позволяют выполнять действие «Героический поход», в ходе которого герой игрока, один или вместе с отрядами, может совершить перемещение.



Напоминание. Героев можно нанимать за 4  с помощью Геры (см. с. 9).

Герой Ясон может использовать свою военную способность только во время героического похода (подробнее на с. 15).

Перемещение героя (с другими отрядами или без) стоит:

- 1  за 1-й героический поход;
- 2  за 2-й героический поход;
- 3  за 3-й героический поход и т. д.

Героический поход — это перемещение героя (одного или с отрядами) из одной области суши в другую достигаемую область суши (см. раздел «Перемещение по суше» на с. 8).

Когда герой (один или вместе с отрядами) перемещается в область суши, в которой находятся отряды и/или герои противника, немедленно начинается наземная битва. Боевая сила героя равна 1. Если игрок проигрывает этап битвы, он может выбрать: потерять отряд или героя (см. раздел «Наземная битва» на с. 8).

Уточнения.

- Если вы выбрали Аполлона, вы не можете ни совершать героические походы, ни перемещать свои войска, ни использовать способность героев к самопожертвованию.
- Если вы выбрали Ареса, вы не можете совершать героический поход, но можете использовать действие самого Ареса, позволяющее перемещать героев и/или отряды.

Пример

Начальная позиция

Выполнив бесплатные обязательные действия Афины, жёлтый игрок выполняет героический поход.



1-е перемещение

Он платит 1 , чтобы переместить Пентесилею в область суши, которую он контролирует, чтобы объединить её с 3 другими своими отрядами.

2-е перемещение

Он платит 2 , чтобы снова переместить Пентесилею, но уже с 2 своими отрядами, чтобы атаковать достигаемую область суши (соединённую с помощью жёлтой флотилии), в которой находится отряд фиолетового игрока. Немедленно начинается наземная битва.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Командный режим с 4 и 6 игроками

Если в партии участвуют 4 игрока, вы можете играть как в обычном, так и в командном режиме. Если в партии участвуют 6 игроков, вы можете играть только в командном режиме.

В этом режиме игроки объединяются в пары и окончание игры наступает, если они совместно контролируют 3 метрополии. По взаимной договорённости вы можете увеличить количество метрополий, необходимых для победы, до 4.

Игроки одной команды садятся с одной стороны стола, чтобы им было удобнее переговариваться. Каждый игрок получает игровые компоненты своего цвета, но количество жетонов у них общее. В начале игры команда получает 10 жетонов.

Игроки могут распоряжаться своими общими жетонами, как захотят, но должны следить за тем, чтобы не делать подношения, превышающие их суммарное количество жетонов.

В командном режиме с 6 игроками возьмите все 10 фрагментов архипелага и соберите из них произвольное игровое поле в центре стола.

В командном режиме с 4 игроками возьмите случайным образом 8 фрагментов архипелага и соберите из них произвольное игровое поле в центре стола.

Во время 1-го этапа стартового размещения игроки из одной команды не могут класть свои жетоны контроля на один и тот же остров.

После этого продолжайте подготовку к игре и саму игру по обычным правилам. Каждый игрок сам управляет своими фигурками и распоряжается своими картами жриц и философов (они не считаются общими). Игроки одной команды **не могут** построить метрополию по условию культурного развития, объединив свои карты философов.

В командном режиме игрок может перемещать свои фигурки через области суши и моря, которые контролирует его партнёр по команде (заплатив необходимую стоимость за действие бога), но не может останавливаться в них. Поэтому битвы между игроками одной команды невозможны.

Кроме того, как только игрок построит здание, благодаря которому у его команды оказывается 4 разных основных здания, он должен немедленно построить метрополию, убрав эти 4 здания (независимо от того, какие из них контролирует он сам, а какие — его партнёр по команде).

Как и в обычном режиме, игра заканчивается, когда одна из команд будет контролировать необходимое количество метрополий в конце раунда.

Особые правила для 2 игроков

В партии с 2 игроками возьмите случайным образом 8 фрагментов архипелага и соберите из них произвольное игровое поле в центре стола.

Каждый игрок управляет 2 фракциями. Следуйте тем же правилам, которые применяются к командному режиму.



ОПИСАНИЕ СУЩЕСТВ



■ Гарпия

Уничтожьте 1 отряд в области суши. Это может быть основной или наёмный отряд. Гарпия не может уничтожить героя.

Примечание. Гарпия не может уничтожить отряд в области суши, в которой находится Медуза.



■ Гигант

Украдите все наёмные отряды из одной области суши. Поместите их в 1 или несколько областей суши, которые вы контролируете.

Примечание. Гигант не может украсть отряды из области, в которой находится Медуза.



■ Грайи

Повторите вашу фазу дохода. Получите 1  за каждый рог изобилия (на жетонах процветания и/или на самом игровом поле), который находится в областях суши и моря, которые вы контролируете в момент применения эффекта этой карты.



■ Грифон

Украдите у другого игрока половину всех его золотых монет (с округлением в меньшую сторону).



■ Дриада

Украдите у другого игрока 1 карту жрицы.



■ Пегас

Бесплатно переместите все или часть ваших основных отрядов и/или наёмных отрядов и/или героев из одной области суши в любую другую. Начальная и конечная области могут находиться в любом месте игрового поля, и они не обязаны быть соседними или достигаемыми.

Примечание. Способность Пегаса не позволяет отрядам и героям переместиться в область с Медузой или покинуть её.



■ Сатир

Украдите у другого игрока 1 карту философа.

Если вы с помощью этой способности получите 4-ю карту философа, немедленно сбросьте все 4 карты и постройте метрополию.



■ Сильфида

Поменяйте места флотилии в 2 областях моря независимо от того, кто их контролирует. Эти 2 области могут находиться в любом месте игрового поля, и они не обязаны быть соседними.

В обеих областях моря должны находиться флотилии.



■ Сфинкс

Возьмите 3 верхние карты из колоды существ. Сыграйте одну из них бесплатно, а 2 оставшиеся сбросьте.



■ Харон

Поменяйте одного из ваших героев на одного из доступных героев в колонке героев. Вы не можете в том же раунде использовать способность самопожертвования нового героя, нанятого таким образом. Если в колонке героев нет карт, вы не можете использовать способность Харона — сбросьте его карту без применения способности.

Примечание. Способность Харона не позволяет менять героя, расположенного в области с Медузой.



■ Химера

Просмотрите стопку сброса, выберите карту существа и бесплатно сыграйте её, а затем сбросьте карту Химеры (если стопка сброса существ пуста, карта Химеры сбрасывается без применения эффекта).

В любой момент игры, как только карта Химеры окажется в сбросе (независимо от того, была ли она сыграна или сброшена из самой нижней ячейки при подготовке к раунду), вы должны перемешать колоду существ вместе со стопкой сброса существ и сформировать новую колоду существ.



■ Циклоп

Поменяйте одно из ваших основных зданий на другое основное здание из запаса.

СУЩЕСТВА С ФИГУРКАМИ



■ Гидра

Поместите это существо в область суши или моря.

В фазе дохода удвойте доход за область, в которой находится Гидра.

Доход получает игрок, который контролирует область, в которой расположена Гидра.

Когда Гидра входит в игру и затем в каждой фазе «4. Оплата существ» в случае оплаты игроком её пребывания, вы **должны** уничтожить 1 флотилию или 1 отряд в области с Гидрой или в соседней с ней области (если это возможно). Если уничтожили, то положите в область с Гидрой 1 жетон процветания (стороной с 1 рогом избытия вверх).



■ Кракен

Поместите это существо в область моря.

Уничтожьте все флотилии в области с Кракеном.

Если в области моря, в которую вы помещаете или перемещаете Кракена, есть флотилии, уничтожьте их (верните их в запас владельца).

Кракен не позволяет всем флотилиям (включая ваши) любое перемещение в ту область моря, в которой находится.



■ Медуза

Поместите это существо в область суши.

В области с Медузой невозможно:

- появление новых отрядов и/или героев;
- перемещение, уничтожение отрядов и/или героев, включая эффекты самопожертвования героев и карт существ.

Пример. *Способность Пегаса и способность самопожертвования Персея не позволяют отрядам и героям перемещаться в область с Медузой или покидать её.*



■ Минотавр

Поместите это существо в область суши, которую вы контролируете.

Минотавр это боевая единица с боевой силой 2, не являющаяся отрядом. Он участвует в битвах на стороне игрока, который его контролирует.

Он не может отступать в битве.

В случае поражения в этапе битвы с участием Минотавра, игрок, который его, контролирует, может решить, уничтожить его, отряд или героя.

Если игрок проиграл этап битвы и Минотавр его последняя фигурка, то Минотавр должен быть уничтожен.



■ Полифем

Поместите это существо в область суши.

Все соседние области моря становятся недоступными. Вы должны переместить все находящиеся в них флотилии в соседние области, а если это невозможно, то уничтожить.

Пока Полифем находится в области суши, ни одна флотилия не может находиться или перемещаться через соседние области моря.

Игрок, контролирующий Полифема, перемещает флотилии в любом порядке и в любых направлениях по своему выбору. Перемещение невозможно, если приводит к появлению 2 флотилий разных цветов в одной области моря. Если перемещение флотилий невозможно, уничтожьте эти флотилии (верните их в запас владельца).



■ Цербер

Поместите это существо в область суши.

В фазе дохода получите доход за область с Цербером вместо игрока, который контролирует эту область.



ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ



● Аякс

- **Военная способность.** Когда Аякс участвует в битве, его боевая сила равна 2.

- **Способность самопожертвования.** Если вы контролируете 7 областей суши, постройте метрополию в пустой ячейке строительства в области, которую вы контролируете.



● Гектор

- **Военная способность.** Когда основные или наёмные отряды противника перемещаются в область с Гектором, до начала битвы уничтожьте 1 из них по своему выбору.

- **Способность самопожертвования.** Поменяйте 2 карты жриц на 1 карту философа. Вы можете сделать это сколько угодно раз.



● Елена

- **Военная способность.** Когда Елена участвует в битве, не бросайте кубик битвы, всегда считайте его значение равным «2».

- **Способность самопожертвования.** Если у вас есть 2 основных здания одного типа и 2 основных здания другого типа, постройте метрополию. Уберите эти 4 основных здания и постройте метрополию в пустой ячейке строительства в области, которую вы контролируете.



● Крёз

- **Военная способность.** Когда Крёз участвует в битве, вы можете заплатить 1 , чтобы перебросить ваш кубик битвы. Вы можете перебросить его сколько угодно раз, заплатив 1  за каждый бросок.

- **Способность самопожертвования.** Заплатите 15 , чтобы построить метрополию в пустой ячейке строительства в области, которую вы контролируете.



● Одиссей

- **Военная способность.** Когда Одиссей участвует в битве и при этом атакует, игнорируйте свойство крепостей/метрополий в области битвы.

- **Способность самопожертвования.** Если у вас есть 3 основных здания одного типа, постройте метрополию. Уберите эти 3 основных здания и постройте метрополию в пустой ячейке строительства в области, которую вы контролируете.



● Пандора

- **Военная способность.** Наёмные отряды противника в области с Пандорой автоматически переходят под ваш контроль. Эта способность применяется только к наёмным отрядам противника в области суши, где находится Пандора (не важно какая из сторон перемещалась).

- **Способность самопожертвования.** Используйте способность самопожертвования любого героя из колонки героев. Если колонка героев пуста, вы не можете использовать эту способность.



● Пентесилея

- **Военная способность.** Когда Пентесилея участвует в битве, то в каждом этапе битвы вы побеждаете при равном количестве боевой силы у 2 сторон.

- **Способность самопожертвования.** Когда вы строите метрополию, положите её на эту карту. Эту метрополию нельзя атаковать и захватить. Уберите фишку Пентесилеи из игры, но оставьте её карту перед вашей ширмой.



● Персей

- **Военная способность.** Когда Персей участвует в битве, отряды, которые должны быть уничтожены в области битвы, вместо этого могут отступить (соблюдая правила отступления). Сам Персей не может отступить, если должен быть уничтожен.

- **Способность самопожертвования.** Переместите все или часть ваших основных отрядов и/или наёмных отрядов и/или героев из одной области суши в любую другую. Начальная и конечная области могут находиться в любом месте игрового поля, и они не обязаны быть соседними или досягаемыми. Персей не может перемещать отряды и героев, находящиеся в области с Медузой.



● Ясон

- **Военная способность.** Когда Ясон участвует в героическом походе (один или с другими отрядами) вы можете использовать флотилии противника как свои собственные для перемещения в область суши. Ясон не может использовать флотилии противника для отступления или обычного перемещения.

- **Способность самопожертвования.** Если у вас все 8 флотилий на игровом поле, постройте метрополию в пустой ячейке строительства в области, которую вы контролируете.

НАПОМИНАНИЯ

- Вы можете использовать военную способность героя только в том случае, если этот герой участвует в игровом действии (совершает героический поход или перемещается, участвует в битве, находится в области, где происходит событие, необходимое для его способности и так далее).
- Вы не можете использовать способность самопожертвования героя в том же раунде, в котором его наняли.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 2 И 4 УЧАСТНИКОВ

Для 2 игроков или для 4 игроков
в командном режиме выберите
следующие фракции:



ПРОТИВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 5 УЧАСТНИКОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ 6 УЧАСТНИКОВ



В командном режиме с 6 игроками
выберите следующие фракции:



ПРОТИВ



ПРОТИВ



КИКЛАДЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ	1	АПОЛЛОН	9
СОСТАВ ИГРЫ	1	6. Конец раунда.....	10
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	2	• Метрополии	10
ХОД ИГРЫ	3	• Мифические существа	11
1. Подготовка к раунду	3	• Героический поход	11
2. Доход	4	ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	12
3. Подношения	4	Командный режим с 4 и 6 игроками ...	12
4. Оплата существ	4	Особые правила для 2 игроков	12
5. Действия богов	5	ОПИСАНИЕ СУЩЕСТВ	13
АФИНА	5	СУЩЕСТВА С ФИГУРКАМИ	14
ЗЕВС	6	ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ	15
ПОСЕЙДОН	6	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	
• Перемещение по морю	7	ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ	16
• Морское сражение	7	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	
АРЕС	8	ДЛЯ 2 И 4 УЧАСТНИКОВ	17
• Перемещение по суше	8	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	
• Наземная битва	8	ДЛЯ 5 УЧАСТНИКОВ	18
ГЕРА	9	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	
• Герои	9	ДЛЯ 6 УЧАСТНИКОВ	19



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



© Studio H, 2024