

Правила настольной игры «Киклады» (Cyclades)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2-5 игроков

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

На архипелаге Киклады, расположенном недалеко от берегов раздробленной Греции, под благосклонным взглядом Богов развиваются и соперничают друг с другом великие города: Спарта, Афины, Коринф, Фивы и Аргос.

Цель игры

Доказать превосходство своего города, став в конце одного из циклов первым обладателем двух Метрополий.

Состав игры

- Игровое поле, состоящее из 3-х частей



- 2 кубика



- 100 золотых монет (3М)



- 16 маркеров процветания

- 5 фигурок Мифических Существ: Кракен, Минотавр, Медуза, Полифем, Хирон



- 18 карт Мифических Существ



- 16 карт Философов



- 16 карт Жрецов

- 4 тайла Богов



- 10 Метрополий



- 40 тайлов построек:

- 10 Портов



- 10 Крепостей



- 10 Храмов



- 10 Университетов



И игровые компоненты для каждого из 5-ти цветов:

- 2 жетона подношений



- 3 жетона территории



- 1 ширма

- 8 Флотилий



- 8 Войск



Подготовка к игре

Каждый игрок получает все компоненты выбранного им цвета (1), которые размещает перед своей ширмой (2) так, чтобы они были видны всем игрокам, также он получает 5 ЗМ (3), которые прячет за своей ширмой.

Составьте игровое поле (4) и расставьте на нём Войска и Флотилии, руководствуясь количеством участвующих в игре игроков и рисунками на стр. 12 (количество игроков указано в нижнем углу каждой части поля).

Перемешайте карты Мифических Существ и положите их лицевой стороной вниз в стопку на соответствующее место на игровом поле (5). Поставьте 5 фигурок Мифических Существ рядом со стопкой сброса (6).

Положите карты Philosophers (7) и карты Priests (8) на специально предназначенные для них места на игровом поле.

Каждый игрок использует в игре только один из 2-х своих жетонов подношений (второй жетон подношений используется только при игре вдвоём). Эти жетоны перемешиваются и выкладываются в случайном порядке на цифры на шкале порядка хода (9).

Поместите 4 тайла Богов (10) рядом с игровым полем.

Тайлы построек, тайлы Метрополий, 2 кубика, маркеры процветания и ЗМ, которые не были розданы при подготовке, временно откладываются в сторону.



Игровой процесс

Игровой процесс состоит из серии циклов, во время которых игроки:

- сначала **получают доход**, выраженный в ЗМ (производство их островов + морская торговля)
- затем **делают подношения Богам** (аукцион). Иногда игроку приходится потратить много ЗМ, чтобы получить благосклонность необходимого ему Бога.
- наконец, в зависимости от полученной благосклонности, **предпринять действия**, связанные с выбранным Богом (у каждого Бога есть одно «бесплатное» действие, а остальные действия можно совершить только потратив ЗМ).

Цель каждого игрока – создать к концу одного из циклов 2 Метрополии (построив их и/или завоевав). Игра завершается в конце цикла, в котором хотя бы один из игроков смог добиться этой цели. Если несколько игроков добились этой

Шкала
порядка
хода



цели в одном и том же цикле, тогда ничья разрешается в пользу игрока, у которого больше ЗМ.

Подробное описание цикла:

1) МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА:

В каждом цикле по островам Киклад будут бродить Мифические Существа.

В начале каждого цикла игроки в первую очередь должны обновить дорожку Мифических Существ (смотрите рисунок справа), чтобы на ней лицевой стороной вверх лежали три Существа – по одному на каждом месте под карту. ЗМ, нарисованные под каждым местом под карту, обозначают стоимость, которую необходимо заплатить, чтобы использовать соответствующее Существо во время фазы действия (читайте ниже). Чтобы обновить дорожку Мифических Существ нужно сделать следующее:

- Сбросить Существо с места «2 ЗМ», если оно не было использовано и соответственно убрано с этого места во время предыдущего цикла.
- Затем переместить все карты вправо, чтобы заполнить все пустые места.
- Наконец, заполнить оставшиеся слева места, взяв из колоды новые карты.

Особый случай в начале игры:

- Во время самого первого цикла возьмите первую карту Мифического Существа и поместите её лицевой стороной вверх на крайнее левое место под карту («4 ЗМ»).
- Во время второго цикла, если это Существо не было использовано во время первого цикла, переместите его на 1 шаг вправо, достаньте из колоды новое Существо и положите его лицевой стороной вверх на только что освободившееся место. (Если оно было использовано, поместите 2 верхние карты из колоды Мифических Существ на места под карты «4 ЗМ» и «3 ЗМ»).

2) БОГИ:

Порядок, в котором Боги предоставляют игрокам свои действия, меняется в начале каждого цикла.

Игроки перемешивают 4 тайла Богов и раскладывают их в случайном порядке на 4-х пустых линиях над линией Аполлона. При участии в игре 5-ти игроков на дорожку Богов лицевой стороной вверх выкладывают все 4 тайла.



Во время предыдущего цикла один из игроков использовал Существо, находящееся на месте «3 ЗМ». Необходимо обновить дорожку Мифических Существ для нового цикла:

(1) Минотавр уходит в сброс (он никому не понадобился)

(2) Пегас передвигается на место «2 ЗМ».

(3,4) Места под карты «3 ЗМ» и «4 ЗМ» заполняются первыми двумя картами из колоды Мифических Существ.



При участии в игре 4-х игроков последний из 4-х тайлов Богов кладётся лицевой стороной вниз. В этом цикле он использоваться не будет. Во время следующего цикла тайл этого Бога кладётся лицевой стороной вверх на верхнюю линию, остальные три тайла Богов перемешиваются. И снова тайл Бога, оказавшийся в закрытом виде на последней линии, станет первым Богом следующего цикла.

При участии в игре 3-х игроков первые два тайла Богов кладутся лицевой стороной вверх, а последние два – лицевой стороной вниз. Во время следующего цикла лицевой стороной вверх кладутся тайлы Богов, не участвующие в предыдущем цикле. В следующем цикле необходимо снова перемешать все 4 тайла Богов и снова создать 2 случайные пары.

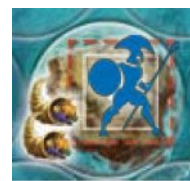
Правила для игры вдвоём читайте на стр. 11-12.

3) ДОХОД:

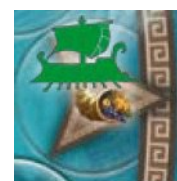
Каждый игрок получает золотые монеты (ЗМ), количество которых определяется уровнем процветания его островов и морской торговли.

Каждый игрок получает **по 1 ЗМ за каждый** находящийся под его контролем **маркер процветания**.

Маркеры процветания находятся на островах (напечатаны на поле или могут появиться на островах благодаря способности Аполлона, о чём вы можете прочитать на стр. 10), а также на некоторых морских областях (напечатаны на стрелках, указывающих за край поля, что обозначает, что находящаяся там Флотилия торгует с другими государствами).



Этот остров приносит Синему игроку 2 ЗМ.



Эта область, позволяющая заниматься торговлей, приносит Зелёному игроку 1 ЗМ.

ЗМ, полученные игроками, следует хранить в тайне за ширмами.

4) ПОДНОШЕНИЯ:

Чтобы получить поддержку Богов и связанные с ними действия, игроки должны пожертвовать им часть своих богатств (ЗМ).

В порядке очереди (согласно расположению на шкале порядка хода) каждый игрок выбирает одного Бога и кладёт свой маркер подношения на цифру, соответствующую размеру подношения, которое хочет сделать этот игрок выбранному им Богу.

Если подношение превышает 10 ЗМ, игрок кладёт один из своих маркеров территорий на «10+», а маркер подношения на одну из цифр (пример: чтобы поставить 13 ЗМ игрок кладёт свой маркер территории на «10+», а маркер подношения на «3»).

Каждый Бог благоволит только одному игроку – тому, кто пожертвовал ему больше денег.

Если игрок делает подношение уже выбранному другим игроком Богу, то:

- Новое подношение должно быть больше чем предыдущее.
- Игрок, который сделал предыдущее подношение, должен забрать свой маркер подношения и немедленно поставить его на ДРУГОГО Бога.

В процессе ставок может возникнуть ситуация, когда смещённый с какого-то Бога игрок сам сместит другого игрока с какого-то другого Бога. В этом случае ситуацию следует разрешить до того, как право хода получит следующий в очереди игрок. Любой игрок может поставить свой маркер подношения на Аполлона, не тратя ЗМ, так как Аполлон –

единственный Бог, не требующий подношений. Аполлона могут выбрать в одном цикле несколько игроков. Первый игрок, выбравший Аполлона, ставит свой жетон подношения на цифру «1», второй – на «2» и т.д.

Фаза подношений завершится, когда маркер подношения каждого игрока будет поставлен на одного из Богов.

Каждый игрок выплачивает количество ЗМ, которое он пожертвовал Богу, учитывая потенциальное уменьшение пожертвования благодаря картам Жрецов (читайте ниже).

Важно: хотя количество ЗМ, имеющееся у каждого игрока, необходимо во время игры хранить в секрете, игрок не имеет право ставить на Бога количество ЗМ, которым он на самом деле не обладает! Гнев Богов будет ужасен!

Пример подношения



Синий игрок хочет начать войну и делает подношение Аресу.

Он кладёт свой маркер подношения сразу на «5», рассчитывая тем самым отпугнуть противников.



Но Красный игрок тоже делает подношение Аресу, поставив свой маркер на «6»!

Синему игроку немедленно приходится выбрать другого Бога. Он ставит на «1» Посейдона, надеясь, что его быстро сместят и он снова сможет поставить на Ареса.



И вот что происходит:

Жёлтый игрок делает подношение Посейдону на «3», вытесняя Синего игрока.

Синий игрок немедленно делает подношение на «7» Аресу, вытесняя Красного игрока, который должен выбрать другого Бога... Что же сделает Красный?

5) СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ:

Боги активируются в порядке, определённом их расположением на дорожке Богов в начале цикла.

Игрок, который выиграл аукцион первого Бога, может предпринять связанные с этим Богом действия в любом порядке по его выбору и вызывать Мифическое Существо, выплатив соответствующую всем этим действиям стоимость.

Игроку доступны следующие действия:

- Вызвать одно или нескольких Мифических Существ (все Боги кроме Аполлона)
- Произвести найм (все Боги кроме Аполлона)

- Произвести постройку (все Боги кроме Аполлона)
- Совершить специальное действие (все Боги кроме Афины и Аполлона)
- Увеличить доход (Аполлон)

4 основных Бога схожи в принципе предоставления игрокам возможностей, Аполлон отличается от других Богов.

Игрок может совершать действия в любом удобном для него порядке (например: найм, постройка и снова найм).

Когда игрок заканчивает совершать действия, он кладёт свой маркер подношений на последнюю свободную цифру на шкале порядка хода. Затем наступает очередь другого игрока, выигрывавшего аукцион на следующем по порядку Боге.

Пример завершения выполнения действий



Красный игрок первым совершает действия: когда он закончит предпринимать действия, он поместит свой маркер подношений на цифру «5» на шкале порядка хода.

Следующий игрок (Зелёный) после совершения действий положит свой маркер подношений на цифру «4» и т.д.

Таким образом, игрок, который совершал действия последним, в следующем цикле будет делать подношение первым.

• ВЫЗВАТЬ ОДНО ИЛИ НЕСКОЛЬКО МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ

Выплатив стоимость, указанную под необходимой ему картой Мифического Существа (2, 3 или 4 ЗМ, а также потенциальное уменьшение стоимости, связанное с имеющимися у игрока Храмами), игрок может взять соответствующую карту Существа и применить указанный на ней эффект. После применения соответствующего эффекта карта Существа кладётся лицевой стороной вверх в стопку сброса.

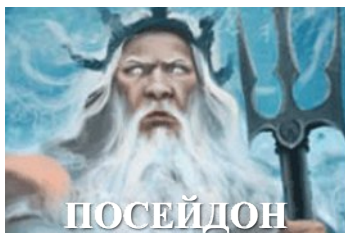
Способности Существ должны быть использованы незамедлительно. Игрок не может оставить себе только что купленное Существо, чтобы использовать его позже.

Способность каждого Мифического Существа и использование 5-ти фигурок Существ описано на стр. 13-15.

Важно помнить, что новые карты Существ появляются на дорожке Мифических Существ только в начале цикла, поэтому игрок, выигравший аукцион на первом Боге, первым получает возможность купить Мифических Существ. Так как ничто не мешает ему вызвать сразу нескольких Существ, может стать, что нескольким последним игрокам может вообще не достаться Существ.

• НАЙМ:

Основные Боги позволяют игрокам бесплатно нанять (в зависимости от их специальности) одно Войско, одну Флотилию, одного Жреца или одного Философа. Помимо этого, игрок может потратить определённое количество ЗМ, чтобы приобрести дополнительные Войска, Флотилии, Жрецов или Философов.

**ПОСЕЙДОН****Нанять Флотилии**

Посейдон предоставляет одну бесплатную Флотилию.

Игрок может купить дополнительные Флотилии:

- Вторая Флотилия стоит 1 ЗМ
- Третья Флотилия стоит 2 ЗМ
- Четвёртая Флотилия стоит 3 ЗМ

Игрок не может за один цикл купить больше 3-х дополнительных Флотилий.

Ни у одного игрока в процессе игры не может быть больше 8-ми Флотилий.

Приобретённую игроком Флотилию необходимо разместить в морской области, прилегающей к принадлежащему ему острову. Эта область должна быть или пустой или содержать Флотилию этого игрока.

**АРЕС****Нанять Войска**

Арес предоставляет одно бесплатное Войско.

Игрок может купить дополнительные Войска:

- Второе Войско стоит 2 ЗМ
- Третье Войско стоит 3 ЗМ
- Четвёртое Войско стоит 4 ЗМ

Игрок не может за один цикл купить больше 3-х дополнительных Войск.

Ни у одного игрока в процессе игры не может быть больше 8-ми Войск.

Приобретённое игроком Войско необходимо разместить на одном из его островов.

**ЗЕВС****Нанять Жрецов**

Зевс предоставляет одного бесплатного Жреца.

Игрок может купить одного дополнительного Жреца за 4 ЗМ.

Приобретённого игроком Жреца необходимо разместить перед его ширмой.

Эффект Жрецов:

Каждый Жрец в начале каждого цикла уменьшает стоимость подношений своего владельца на 1 ЗМ.

Не зависимо от количества имеющихся у игрока Жрецов, он ДОЛЖЕН заплатить в качестве подношения хотя бы 1 ЗМ (только подношения Аполлону бесплатные).

**АФИНА****Нанять Philosophers**

Афина предоставляет одного бесплатного Философа.

Игрок может купить одного дополнительного Философа за 4 ЗМ.

Приобретённого игроком Философа необходимо разместить перед его ширмой.

Эффект Философов:

Как только игрок получает 4-го Философа, он немедленно должен сбросить их, чтобы создать Метрополию (читайте ниже).

• СТРОИТЕЛЬСТВО

С каждым Богом связан определённый тип постройки и каждая постройка обладает определённым эффектом.

Во время своего хода игрок может построить несколько построек одного типа на одном или нескольких своих островах, если в состоянии заплатить за каждую 2 ЗМ.

Как только игроку удаётся построить 4 постройки разных типов на одном или нескольких своих островах, они автоматически превращаются в Метрополию (читайте ниже).



Тайлы построек кладутся на белые квадраты, изображённые на островах.

ПОСЕЙДОН



Порт

Эффект: Порт предоставляет бонус к защите во время морских сражений, возникающих в морских областях, прилегающих к острову (читайте ниже).

АРЕС



Крепость

Эффект: Крепость предоставляет бонус к защите во время наземных сражений, возникающих на острове (читайте ниже).

ЗЕВС



Храм

Эффект: каждый Храм уменьшает стоимость покупки Мифического Существа на 1 ЗМ. Уменьшение стоимости за каждый Храм можно использовать только один раз за цикл. Не зависимо от того, сколько Храмов есть у игрока, он обязан потратить хотя бы 1 ЗМ, чтобы купить Существо.

АФИНА



Университет

Эффект: Университет не имеет специального эффекта... но является одной из 4-х построек, необходимых для создания Метрополии.

• СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые Боги предоставляют специальные действия.

Во время своего хода игрок может предпринять эти действия несколько раз, если у него есть достаточное количество ЗМ, чтобы их оплатить.

ПОСЕЙДОН

Переместить Флотилии

За 1 ЗМ игрок может переместить Флотилии, находящиеся в одной морской области, на 3 морские области или менее. В процессе перемещения к движущимся Флотилиям могут присоединяться другие Флотилии, а также часть движущихся Флотилий может оставаться на морских областях по пути перемещения.

Если Флотилии оказываются в морской области, занятой вражескими Флотилиями, перемещение немедленно прекращается и начинается морское сражение.

**Пример перемещения Флотилий***Начальная позиция***Первый шаг:***Группа из 3-х Флотилий присоединяется к соседней Флотилии.***Второй шаг:***Группа из 4-х Флотилий перемещается на соседнюю область.***Третий шаг:***2 Флотилии остаются, а другие две перемещаются ещё на одну область.***АРЕС****Переместить Войска**

За 1 ЗМ игрок может переместить несколько или все свои Войска, находящиеся на одном острове, на другой остров, связанный с первым цепочкой Флотилий его цвета.

- Если игрок перемещает свои Войска на остров, где есть Войска противника, начинается сражение.
- Если игрок перемещает свои Войска на остров, где нет ничьих Войск, он получает контроль над островом, даже если на острове есть Крепость.
- Если игрок выводит все Войска со своего начального острова, он должен оставить там свой маркер территории. Остров будет принадлежать ему до тех пор, пока на нём не высадутся Войска противника. (Таким образом, остров, принадлежащий одному из игроков, никогда не сможет стать нейтральным).

Последний остров: игрок НЕ имеет права нападать на последний остров другого игрока, если только это сразу же не принесёт ему победу.

Например, если у игрока, выбравшего действие Ареса, уже есть Метрополия, он может напасть на последний остров другого игрока, если там есть Метрополия, потому что в случае победы в сражении он сразу же победит в игре.

ЗЕВС**Заменить Мифических Существ**

За 1 ЗМ игрок может сбросить доступную карту Существа и заменить её на верхнюю карту из колоды.

Это действие можно совершить, чтобы за небольшую плату избавиться от потенциально опасного Существа или попытаться найти необходимое вам Существо.

Описание сражения:

1) Каждый игрок, принимающий участие в сражении, бросает 1 кубик и прибавляет к выпавшему числу количество Войск/Флотилий, находящееся у него в зоне сражения.



Если сражение происходит на острове, где есть одна или более Крепостей, защитник прибавляет к кубику 1 за каждую Крепость.



Если сражение происходит в морской области, прилегающей к острову (или островам), где у защитника есть один или несколько Портов, защитник прибавляет к кубику 1 за каждый Порт.

2) Игрок с более низким результатом проигрывает первое столкновение. Он убирает одно Войско/Флотилию из сражения и ставит его в резерв перед своей ширмой. При ничье оба игрока теряют по одному Войску/Флотилии (читайте заметку ниже).

3) Если у обоих участников сражения после этого ещё остались Войска/Флотилии, защитник имеет право отступить (читайте ниже). Если он не хочет (или не может) этого сделать, атакующий тоже имеет право отступить. Если ни один противник не отступает, происходит новое столкновение (смотрите пункт 1 выше).

4) Эти шаги повторяются до тех пор, пока в зоне сражения не останется только один игрок. Этот игрок получает контроль над островом или над морской областью, в которой происходило сражение.

Если сражение происходило на острове, победитель также получает все находящиеся на этом острове постройки.

Отступление во время наземного сражения: если один из игроков хочет прекратить сражение, он должен отвести свои Войска на свой остров, связанный с текущим островом цепочкой его Флотилий. Если это условие не соблюдено, Войска не могут отступить.

Отступление во время морского сражения: если один из игроков хочет прекратить сражение, он должен отвести свои Флотилии на соседнюю морскую область, являющуюся нейтральной или находящуюся под его контролем. Если таких областей нет, Флотилии не могут отступить.



Важно: остров считается одной областью, не зависимо от того, какого он размера. Поэтому считается, что Порт на рисунке слева прилегает ко всем 8-ми соседним морским областям. Схожим образом, Войска, присутствующие на острове, защищают весь остров целиком.

Заметка: во время игры может возникнуть ситуация, когда две противоборствующие стороны во время сражения одновременно истребят друг друга. В случае наземного сражения защитник остаётся владельцем острова. Он кладёт на этот остров маркер территории своего цвета. Такой игрок продолжает получать доход с этого острова и пользуется всеми эффектами от построек на этом острове, но перестаёт быть защищён от последующих нападений, если только не приобретёт новые Войска у Ареса.

• АПОЛЛОН

Игрок (игроки), который выбрал Аполлона, действует последним и имеет очень ограниченный выбор действий. Использование Аполлона фактически позволяет пропустить ход и сберечь деньги.



Игрок, выбравший Аполлона, получает:

- 1 ЗМ, если у него больше одного острова
- или 4 ЗМ, если у него только один остров.

ЗМ, полученные этим способом, кладутся за ширму.

Более того, игрок берёт один маркер процветания и кладёт его на любой остров (этот остров теперь находится под покровительством Аполлона и приносит 1 дополнительную ЗМ в начале каждого последующего цикла). На одном острове может находиться несколько маркеров процветания.

Важно: если несколько игроков в одном и том же цикле выбрали Аполлона, все они получают дополнительные ЗМ, но только первый из них (чей маркер процветания стоит на цифре «1»), кладёт на игровое поле маркер процветания.

Аполлон не предоставляет никаких других действий.

6) КОНЕЦ ЦИКЛА:

После того как каждый игрок получит право хода и разместит свой маркер процветания на шкале порядка хода, цикл подходит к концу.

Если у одного или более игроков есть 2 Метрополии, игра завершается. В ином случае начинается новый цикл.

Конец игры и победа:

Игра завершается в конце цикла, в котором хотя бы один игрок смог создать 2 Метрополии.

Этот игрок становится победителем!

Если у нескольких игроков в одном цикле оказалось 2 Метрополии, побеждает игрок, у которого за ширмой больше ЗМ.

Метрополии:

На каждом острове есть специальное место под Метрополию (красная пунктирная линия в форме квадрата).



Есть два способа создать Метрополию:

- **Экономический:** игрок, у которого есть 4 типа построек (Порт, Крепость, Храм и Университет), даже если они разбросаны по нескольким островам, должен немедленно их сбросить и заменить жетоном Метрополии, который кладётся на пустое место на любом из его островов.

Если пустых мест нет, игрок должен уничтожить одну или несколько построек, чтобы освободить место под Метрополию.

- **Интеллектуальный:** игрок, у которого есть 4 Философа, должен немедленно их сбросить, чтобы создать Метрополию. Игрок кладёт жетон Метрополии на пустое место на любом из своих островов.

Если единственное свободное место занято постройками, игрок обязан их уничтожить, чтобы разместить Метрополию.

Если под контролем игрока находится только один остров, на котором уже есть Метрополия, 4 его Философа просто сбрасываются (новая Метрополия «заменяет» старую).

Есть третий способ получить Метрополию: завоевать остров, где она уже есть!

Метрополия – особая постройка, которое обладает эффектами всех построек.

Игра вдвоём

Подготовьтесь к игре, руководствуясь рисунком на стр. 12 и разделом «Подготовка к игре».

Каждый игрок берёт 2 маркера подношений своего цвета.

Перемешайте 4 маркера подношений и поместите их в случайном порядке на первые цифры на шкале порядка хода.

Затем играйте по правилам, использующимся для игры вчетвером, но каждый игрок должен сделать подношения 2-м Богам, а не одному (можно перебивать свою собственную ставку).

Заметка: каждый игрок должен иметь возможность выплатить полную стоимость своего подношения обоим выбранным им Богам. Один Жрец позволяет игроку сэкономить 1 ЗМ в каждом подношении.

Игра завершается как только один из игроков сможет создать к концу одного из циклов 3 Метрополии (вместо 2-х, как в базовой игре).

Расстановка сил перед игрой:

Каждый игрок ставит на поле 2 Флотилии и 2 Войска (смотрите рисунки ниже). Таким образом, в начале игры у каждого игрока есть 2 острова и доход в 2 ЗМ (распределённый между островами и морскими торговыми областями).

Примечание: на рисунках буквами обозначены цвета.

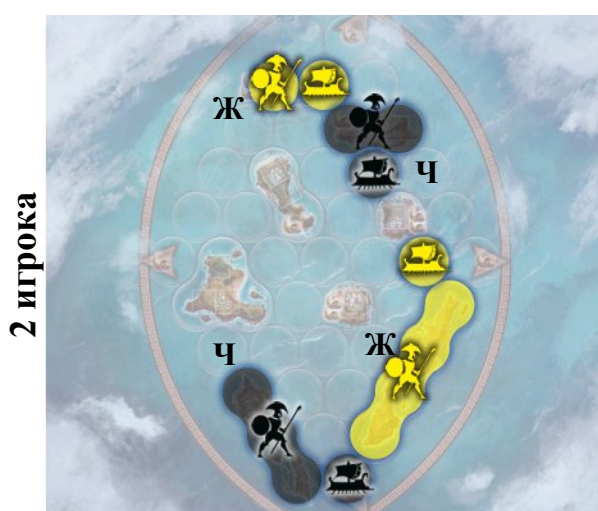
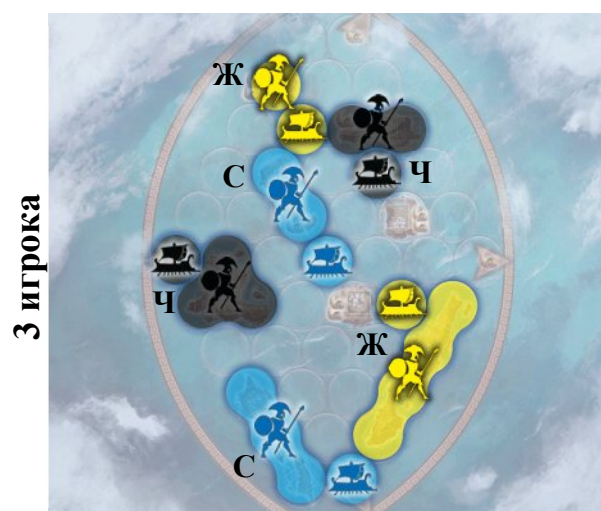
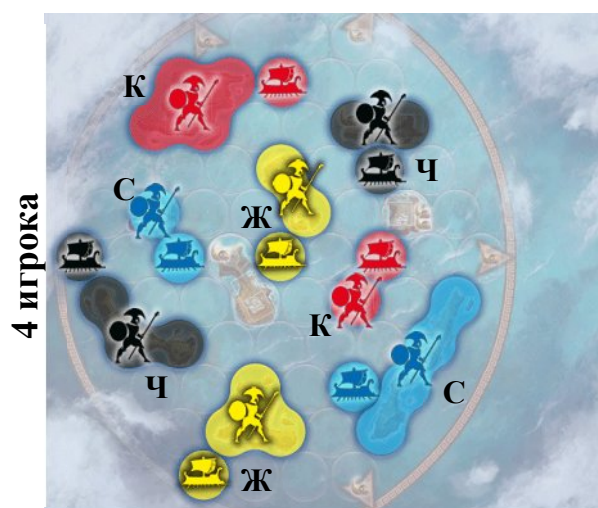
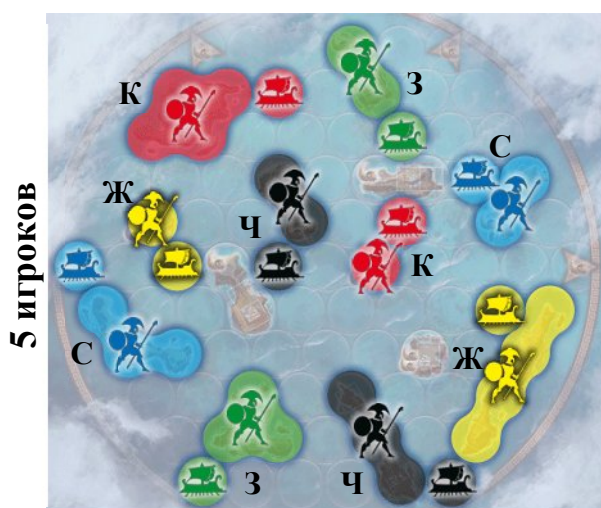
К – красный

З – зелёный

Ч – чёрный

С – синий

Ж – жёлтый



Краткая сводка игрового цикла

1 – Обновить дорожку Мифических Существ



2 – Обновить дорожку Богов



3 – Доход: Каждый игрок получает 1 ЗМ за каждый свой маркер процветания.



4 – Подношения: В порядке расположения маркеров подношения на шкале порядка хода:



- Делать ставки на разных Богов.
- После окончания ставок выплатить сделанное подношение.

5 – Действия: Предпринять действия в любом удобном порядке, выплачивая их стоимость:

- Действия, относящиеся к выбранному Богу
- Действия, связанные с нанятым Мифическим Существом.



Затем поставить маркер подношения на шкалу порядка хода.

Маркер подношения должен быть помещён на самую большую свободную цифру.

В конце цикла игрок, владеющий двумя Метрополиями, становится победителем. Если несколько игроков владеют двумя Метрополиями, ничья разрешает в пользу игрока, у которого больше ЗМ.



МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА



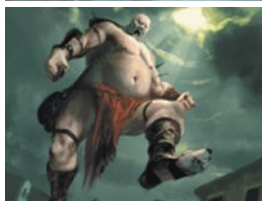
Сирена

Уберите одну Флотилию противника с игрового поля и замените её своей. Если у вас нет резервной Флотилии, возьмите любую свою Флотилию, находящуюся на игровом поле. Способность Сирены может быть применена только на одинокую Флотилию.



Пегас

Выберите один из своих островов и переместите несколько или все находящиеся там Войска на другой остров, даже если у вас нет соответствующей цепочки Флотилий. Это Существо – единственный способ вторгнуться на остров противника, не используя Ареса.



Гигант

Уничтожьте одну постройку. Например, способность Гиганта можно использовать, чтобы замедлить развитие игрока или убрать мешающую вам Крепость.

Гигант не может уничтожить Метрополию.

**Химера**

Возьмите из стопки сброса любую карту Существа и используйте её. Затем немедленно перемешайте стопку сброса вместе с колодой, чтобы сформировать новую колоду.

**Циклоп**

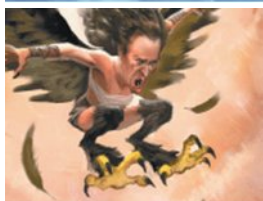
Уберите одну из своих построек и замените её постройкой другого типа. Если после этого у вас окажется 4 разных постройки, сбросьте их и создайте Метрополию.

**Сфинкс**

Вы можете «перепродать» свои Флотилии, Войска, карты Жрецов и карты Философов по стоимости 2 ЗМ за одну единицу. Флотилии и Войска возвращаются в резерв, а карты – в соответствующие колоды.

**Сильфида**

Вы можете передвинуть свои Флотилии на 10 или менее морских областей. Это существо – единственный способ переместить Флотилию, не используя Посейдона.

**Гарпия**

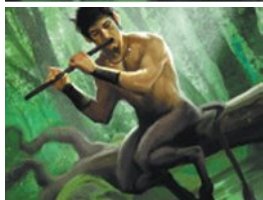
Уберите с игрового поля одной Войско. Его владелец помещает его в резерв перед своей ширмой. Гарпия – отличный способ ослабить вражеский остров перед вторжением.

**Грифон**

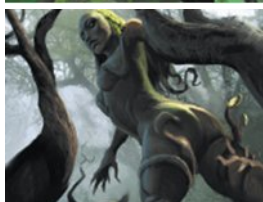
Украдите половину ЗМ (округление в меньшую сторону) у любого игрока по вашему выбору. Выбранный игрок должен показать все свои деньги остальным игрокам.

**Мойры**

Снова получите доход как в начале цикла.

**Сатир**

Украдите одного Философа у любого игрока по вашему выбору.

**Дриада**

Украдите одного Жреца у любого игрока по вашему выбору.

У Кракена, Минотавра, Хирона, Медузы и Полифема есть фигурки, обозначающие их длящийся эффект на игровом поле.

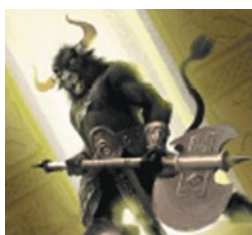
Кракен



Поместите фигурку Кракена на любую морскую область. Если там есть Флотилии, они уничтожаются (возвращаются в резерв владельца). За каждую дополнительную ЗМ, потраченную на покупку Кракена, игрок может переместить Кракена на 1 морскую область. Каждая встреченная им Флотилия уничтожается. В конце своего передвижения Кракен остаётся на поле и в морскую область, на которой он остановился, не может войти ни одна Флотилия.

Следующий желающий использовать Кракена игрок может поставить его на любую морскую область (Кракен погружается под воду и всплывает в другом месте).

Следующие 4 Существа действуют по одному принципу: поместите соответствующую фигурку на любой остров. Способность Существа действует на остров, на котором находится его фигурка, до начала вашего следующего хода. Карта Существа сбрасывается после того, как вы предпримите действия, связанные с Богом, во время следующего цикла. Если 2 фигурки Мифических Существ оказываются на одном и том же острове, они взаимоуничтожаются – игроки сбрасывают карты этих Существ, а их фигурки убираются с игрового поля.



Минотавр

Минотавр считается за 2 Войска и защищает остров на котором находится. Минотавр никогда не отступает. Во время сражения Войска игрока должны быть уничтожены до уничтожения Минотавра. Когда Минотавр остаётся один, он сбрасывается, если защитник проигрывает ещё одно сражение.



Хирон

Кентавр Хирон защищает остров от Пегаса, Гиганта и Гарпии. Ни одно из этих трёх существ не может быть использовано против Войск или построек этого острова.



Медуза

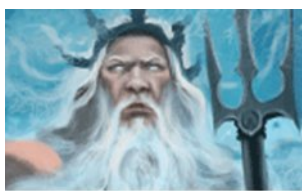
Войска, находящиеся на одном острове с Медузой, не могут перемещаться. Но другие Войска могут высадиться на этот остров.



Полифем

Все Флотилии, находящиеся в прилегающих к острову с Полифемом морских областях, отбрасываются от него на одну область. Ни одна Флотилия не может высаживать Войска на острове, на котором находится Полифем. Игрок, использующий способность Полифема, перемещает отброшенные Флотилии в любом направлении. Флотилии разных цветов нельзя ставить на одну морскую область.. Если передвижение Флотилии невозможно, она уничтожается.

СПОСОБНОСТИ БОГОВ

**ПОСЕЙДОН**

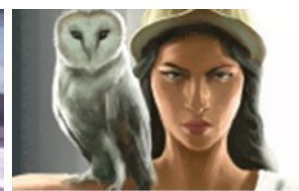
- **Найм:** 1-4 Флотилии
- **Постройка:** Порт
- Переместить Флотилию на 1-3 области

**АРЕС**

- **Найм:** 1-4 Войска
- **Постройка:** Крепость
- Переместить Войска с одного острова на другой

**ЗЕВС**

- **Найм:** 1-2 Жреца
- **Постройка:** Храм
- Заменить одно Мифическое Существо другим из колоды

**АФИНА**

- **Найм:** 1-2 Философа
- **Постройка:** Университет

ЖРЕЦЫ



Каждый Жрец уменьшает выплату подношения в начале каждого цикла на 1 ЗМ (подношение не может быть меньше 1 ЗМ).

ФИЛОСОФЫ



Когда игрок набирает 4 Философа, он немедленно их сбрасывает и создаёт Метрополию.

ЭФФЕКТ ПОСТРОЕК

**Порт**

Бонус к защите +1 во время морского сражения в области, прилегающий к острову с Портом.

**Крепость**

Бонус к защите +1 во время сражения на острове с Крепостью.

**Храм**

Каждый Храм уменьшает стоимость покупки Мифического Существа на 1 ЗМ (Существо не может стоить меньше 1 ЗМ).

Как только один из игроков возводит 4 разных постройки (Порт, Крепость, Храм и Университет) на одном или нескольких своих островах, он немедленно сбрасывает эти постройки и создаёт Метрополию.

**Университет**

Нет специального эффекта, но необходим для создания Метрополии.

**Метрополия**

Метрополия обладает эффектами всех построек. Если в конце цикла только у одного игрока оказывается 2 Метрополии – он побеждает в игре. Если таких игроков несколько, то побеждает игрок с 2-мя Метрополиями, у которого больше ЗМ.