

CYCLADES

RESUMÉ D'UN CYCLE DE JEU

1 - ОБНОВИТЕ НАБОР МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ

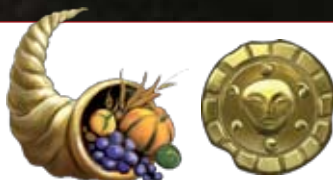


2 - ОБНОВИТЕ НАБОР БОГОВ



3 - ДОХОД

Каждый игрок получает по 1 ЗМ за каждый маркер процветания, расположенный на любой из территорий под властью этого игрока.



4 - ПРИНОШЕНИЯ

Согласно положению маркеров приношений на линейке порядка хода:

- Совершите приношение любому из Богов.
- Когда все игроки успешно разместят маркеры приношений, оплатите свои приношения.



5 - ДЕЙСТВИЯ

В выбранном Вами порядке выполните, оплатив стоимость:

- действия, характерные для вашего Бога
- действия нанятых в этот ход мифических существ.

После этого передвиньте на линейке порядка хода свой маркер приношений на свободное поле с наибольшим значением.



Если в конце раунда один игрок обладает двумя Метрополиями, он выиграл.
Если таких игроков несколько, побеждает из них тот, у кого больше ЗМ.

МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА



СИРЕНА

Удалите флот оппонента с поля и замените его одним из своих. Если у вас больше нет запаса флотов, можете переставить в это место один из своих флотов с другого места поля. Это правило действует только для изолированных флотов.



ПЕГАС

Выберите один из своих островов и перенесите часть армий или все армии с него на другой. Для этого действия вам не понадобятся флоты. Пегас – единственный способ вторгнуться на остров противника без помощи Ареса.



ГИГАНТ

Разрушите строение. Это действие можно использовать, чтобы замедлить противника или уничтожить приносящую неприятности крепость противника. *Гигант не может разрушать Метрополию.*



ХИМЕРА

Возьмите карту Существа из сброса и используйте ее. Сразу после этого положите сброс в колоду и тщательно перемешайте ее.



ЦИКЛОП

Удалите одно из ваших строений и замените его строением другого типа. Если после использования Циклопа у вас есть 4 различных строения, сбросьте их и постройте Метрополию.



СФИНКС

Вы можете «перепродать» ваши флоты, армии, жрецов и философов по 2 ЗМ за каждого. Фишки возвращаются в ваш запас, а карты – в колоду.



СИЛЬФ

Вы можете переместить ваши флоты суммарно на 10 ходов. Это существо – единственный способ передислоцировать флот без помощи Посейдона.



ГАРПИЯ

Удалите одну армию с поля. Его владелец размещает армию перед своей ширмой. Гарпия – идеальный способ ослабить вражеский остров перед вторжением.



ГРИФОН

Украдите половину ЗМ (с округлением в меньшую сторону) у любого игрока по вашему выбору. Этот игрок вынужден показать свое состояние всем остальным.



МОЙРЫ

Получите свой Доход еще раз, как в начале раунда.



САТИР

Украдите философа у другого игрока по вашему выбору.



ДРИАДА

Украдите Жреца у другого игрока по вашему выбору.

Кракен, Минотавр, Хирон, Медуза и Полифем изображены в виде фигурок так как их воздействие не ограничивается одним раундом.

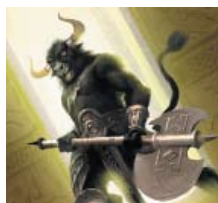
Остальные 4 существа действуют одинаково: фигурка помещается на любой остров по выбору игрока. Сила существа воздействует на остров вплоть до начала вашего следующего хода. Карта существа сбрасывается только во время действия вашего Бога в следующем раунде.

Если две фигурки существ оказываются на одном острове – они уничтожают друг друга. Игроки сбрасывают карты существ, их фишки удаляются с поля.



КРАКЕН

Поставьте фигурку Кракена на клетку моря по вашему выбору. Любой флот в этом месте уничтожен (фишки флота возвращаются владельцу). За каждую дополнительную ЗМ игрок может передвинуть Кракена на одно поле. Любой флот, попадающийся на пути Кракена, уничтожается. Поле, на котором остановится Кракен, становится недоступным для всех флотов, пока Кракен не покинет его. Следующий игрок, использующий Кракена, может заставить его нырнуть и появиться на любом морском поле.



МИНОТАВР

При защите острова Минотавр считается за 2 армии. Он не отступает. В битве армии игрока уходят с поля до Минотавра. В случае, если Минотавр остался единственным отрядом в стане обороняющегося игрока, он удаляется, если обороняющийся проигрывает следующий штурм.



ХИРОН

Кентавр Хирон защищает остров от Пегаса, Гиганта и Гарпии. Эти три существа нельзя использовать против войск или строений на этом острове.



МЕДУЗА

Армии на одном острове с Медузой, не могут перемещаться. Однако не запрещено перемещать армии на этот остров.



ПОЛИФЕМ

Все флоты, примыкающие к острову с циклопом Полифемом, должны быть отодвинуты от него на расстояние одного хода. Флот не может пристать к острову, пока Полифем на нем. Игрок, контролирующий Полифема, может перемещать свои флоты по своему усмотрению. Два флота разных цветов не могут находиться на одной клетке поля. Если передвижение невозможно, флот уничтожается.

POUVOIRS DES DIEUX



СИЛЫ БОГОВ

Посейдон:

- Найм: от 1 до 4 флотов
- Строение: Порт
- Перемещает флот на расстоянии от 1 до 3 полей



АРЕС

- Найм: от 1 до 4 армий
- Строение: Крепость
- Перемещает армии с одного острова на другой



ЗЕВС

- Найм: 1 или 2 жреца
- Строение: Храм
- Заменяет одно из мифических существ на существо из колоды



АФИНА

- Найм: 1 или 2 философа
- Строение: Университет

ЖРЕЦЫ



Каждый жрец уменьшает размер приношения в начале раунда на 1 ЗМ (но не меньше 1 ЗМ).

ФИЛОСОФЫ



Когда у игрока появляется 4-й философ, он должен немедленно сбросить всех четверых и построить Метрополию.

ФУНКЦИИ СТРОЕНИЙ



ПОРТ

Дает защитный бонус +1 для морских сражений, происходящих на полях, прилежащих к острову, где построен порт.



КРЕПОСТЬ

Дает защитный бонус +1 для сражений, происходящих на острове, где построена крепость.



ХРАМ

Каждый храм снижает стоимость вызова мифического существа на 1 ЗМ (но не ниже 1 ЗМ).

Dès qu'un joueur possède les 4 types de bâtiments (port, forteresse, temple et université), sur une ou plusieurs îles, il doit immédiatement les retirer du jeu et les remplacer par une Métropole.

УНИВЕРСИТЕТ



Не имеет специальных свойств, но необходим для постройки Метрополи.



МЕТРОПОЛИЯ

Объединяет функции всех строений. Если в конце раунда один игрок владеет двумя Метрополиями, он выигрывает. Если такой игрок – не единственный, побеждает тот из владельцев двух Метрополией, у кого больше ЗМ.