

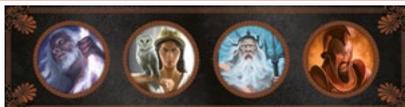
# КИКЛАДЫ

## ПРИЛОЖЕНИЕ. ИГРОВОЙ РАУНД

### 1. ОБНОВИТЬ НАБОР МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ



### 2. ОБНОВИТЬ РЯД БОГОВ



### 3. ДОХОД

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



### 4. ПОДНОШЕНИЯ

В соответствии с расположением маркеров подношений на шкале порядка хода:

- предложите подношения разным богам;
- когда все игроки закончат делать ставки, оплатите подношения.



### 5. ДЕЙСТВИЯ

Выполните в любом порядке, оплатив необходимую стоимость:

- действия выбранного бога;
- действия, связанные с приобретённым мифическим существом.

Затем переместите ваш маркер подношений на последнее свободное место шкалы порядка хода.



Если к концу раунда один из игроков владеет 2 метрополиями, он побеждает. Если таких игроков несколько, побеждает тот, у кого больше золотых монет.

# МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА



## СИРЕНА

Уберите флотилию оппонента с игрового поля и замените её своей. Если у вас в резерве не осталось флотилий, можете взять её с игрового поля. Это действие распространяется только на одиночные флотилии противника.



## ПЕГАС

Выберите один из своих островов и переместите с него один или несколько отрядов на другой остров. При этом вам обязательно иметь флотилии, соединяющие эти острова. Пегас — единственный способ напасть на остров противника без помощи Ареса.



## ГИГАНТ

Разрушите строение. Так вы сможете нарушить планы соперника или убрать мешающую крепость. Гигант не может разрушить метрополию.



## ХИМЕРА

Возьмите любую карту существа из сброса и разыграйте её. Затем немедленно перемешайте карты из сброса с колодой мифических существ.



## ЦИКЛОП

Уберите одно из своих строений и замените его строением другого типа. Если после использования Циклопа у вас появилось 4 разных строения, сбросьте их и возведите метрополию.



## СФИНКС

Вы можете «продать» свои флотилии, отряды, карты жрецов и философов, получая за каждую сделку по 2 ЗМ. Флотилии и отряды возвращаются в резерв, а карты — в колоду.



## СИЛЬФ

Вы можете передвинуть свои флотилии суммарно на 10 шагов. Сильф — единственный способ переместить флотилии без помощи Посейдона.



## ГАРПИЯ

Уберите отряд противника с поля. Владелец размещает его перед своей ширмой. Гарпия — прекрасный способ ослабить противника перед нападением.



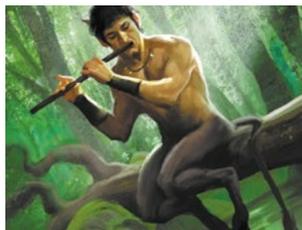
## ГРИФОН

Заберите половину ЗМ (округляя в меньшую сторону) у любого игрока на ваш выбор. Он обязан показать свой запас денег всем остальным игрокам.



## МОЙРЫ

Получите доход согласно контролируемым маркерам процветания.



## САТИР

Украдите философа у любого игрока на ваш выбор.



## ДРИАДА

Украдите жреца у любого игрока на ваш выбор.

Кракен, Минотавр, Хирон, Медуза Горгона и Полифем представлены фигурками, поскольку их действия не ограничиваются одним раундом.

Фигурки следующих 4 существ размещаются на любом острове по выбору игрока. Сила существа действует на острове до начала вашего следующего хода. Карта существа сбрасывается, когда вы выполняете действия выбранного вами бога в следующем раунде. Если на одном острове находятся два существа, они уничтожают друг друга — их карты сбрасываются, а фигурки убираются с поля.



## КРАКЕН

Поместите фигурку Кракена на любое морское поле.

Если на нём находятся флотилии, они уничтожаются (возвращаются владельцу). За каждую дополнительно потраченную 1 ЗМ вы можете переместить Кракена на один шаг вперёд. Все флотилии на пути Кракена уничтожаются. После перемещения он остаётся на игровом поле и занятое Кракеном место становится недоступным для всех флотилий, пока его вновь не передвинут. Следующий игрок, использующий Кракена, «погружает его под воду» и возвращает на любое морское поле.



## МИНОТАВР

Минотавр считается за два отряда, защищающих остров, на котором он находится. Минотавр не отступает. Во время битвы сначала уничтожаются отряды войск и только потом Минотавр. Если в битве участвует только Минотавр и он проигрывает сражение, карта Минотавра сбрасывается, и он покидает поле.



## ХИРОН

Кентавр Хирон защищает остров от Пегаса, Гиганта и Гарпии. Ни одно из этих существ нельзя использовать против отрядов или строений, находящихся на этом острове.



## МЕДУЗА ГОРГОНА

Отряды, находящиеся на одном острове с Медузой Горгоной, нельзя передвигать. Но на этот остров можно перемещать другие отряды.



## ПОЛИФЕМ

Все флотилии, примыкающие к острову, на котором находится Полифем, отступают на один шаг назад. Ни одна флотилия не может пристать к острову с Полифемом. Вы отодвигаете флотилии от острова в любом порядке и направлении. Флотилии разных цветов не могут находиться на одном морском поле. Если перемещение флотилии невозможно, она уничтожается.

# СИЛЫ БОГОВ



## ПОСЕЙДОН

- **Нанять:** от 1 до 4 флотилий.
- **Построить:** порт.
- **Переместить:** флотилии на расстояние до 3 шагов.



## АРЕС

- **Нанять:** от 1 до 4 отрядов.
- **Построить:** крепость.
- **Переместить:** отряды с одного острова на другой.



## ЗЕВС

- **Нанять:** от 1 до 2 жрецов.
- **Построить:** храм.
- **Заменить:** одно мифическое существо другим из колоды.



## АФИНА

- **Нанять:** от 1 до 2 философов.
- **Построить:** университет.

## ЖРЕЦЫ



Каждый жрец снижает стоимость подношения на 1 ЗМ в начале каждого раунда. Стоимость подношения не может быть менее 1 ЗМ.

## ФИЛОСОФЫ



Как только у вас на руках оказалось 4 философа, немедленно сбросьте их и возведите метрополию.

# СВОЙСТВА СТРОЕНИЙ



## ПОРТ

Бонус к защите + 1 во время морских битв, которые проходят на морских полях, примыкающих к острову с портом игрока.



## КРЕПОСТЬ

Бонус к защите + 1 во время битв на острове с крепостью игрока.



## ХРАМ

Каждый храм снижает стоимость мифического существа на 1 ЗМ. Неважно, сколько у вас храмов, стоимость существа не может быть менее 1 ЗМ.

Как только у вас появляется 4 типа строений (порт, крепость, храм и университет), неважно, на одном или на нескольких островах, вы немедленно их сбрасываете и строите на одном из своих островов метрополию.

## УНИВЕРСИТЕТ



Нет особых свойств, необходим для создания метрополи.



## МЕТРОПОЛИЯ

Метрополия обладает свойствами всех строений. Если в конце раунда один из игроков владеет двумя метрополиями — он побеждает в игре. Если таких игроков несколько — побеждает тот, у кого больше ЗМ.