

Киклады

Игра Людовика Моблана и Бруно Катала для 2-5 игроков

Перед нами Кикладский архипелаг, расположенный недалеко от берегов все еще разрозненной Греции. Здесь, под благосклонным взглядом Богов, разрастающиеся Великие Города (Спарта, Афины, Коринф, Фивы и Аргос) ведут друг с другом борьбу за верховенство.

Цель игры:

Доказать превосходство своего Великого Города, первым из игроков закончив раунд с 2 метрополиями.

Начальная расстановка:

Каждый игрок получает все предметы своего цвета **1** и размещает их перед своей ширмой **2** в открытой видимости для других игроков. Игрок также получает 5 ЗМ **3**, которые он прячет за ширмой.

Расположите на столе игровое поле **4**, армии и флот в соответствии с числом игроков согласно рисункам на странице 8 (число игроков также указано в нижней части игрового поля).

Перемешайте карты мифических существ и поместите колоду лицом вниз на отведенное место на поле **5**. Поставьте 5 фигурок рядом с клеткой для сброса карт **6**.

Положите карты философов **7** и карты жрецов **8** на соответствующие места игрового поля.

Каждый игрок берет по одному жетону приношений. Жетоны перемешиваются и размещаются в случайном порядке на линейке порядков ходов **9**. Второй жетон приношения используется только при игре вдвоем.

Положите 4 карточки Богов **10** рядом с основным полем.

Фишки строений, метрополий, кубики, маркеры процветания и не использованные пока ЗМ необходимо отложить в сторону до момента, пока они не войдут в игру.



Комплектация

1 составное игровое поле из трех частей

2 специальных кубика

100 золотых монет (ЗМ)

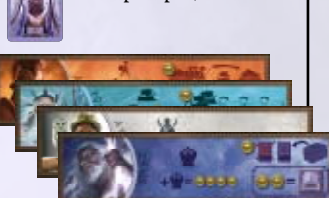
16 маркеров процветания

5 фигурок: Кракен, Минотавр, Медуза, Полифем, Хирон

18 карт мифических существ

16 карт философов

16 карт жрецов



4 больших карточки Богов

40 фишек строений:

10 штук - порты 10 крепости

10 храмы 10 университеты

10 Метрополий

Для каждого из 5 цветов игроков:

2 жетона приношений 8 флотов

3 жетона территории 8 армий



1 ширма

Ход игры:

Игра состоит из серии раундов, в каждом из которых игроки:

- Во-первых, **получают доходы** в виде ЗМ (товары, произведенные на островах + морская торговля)
- Затем **совершают приношения Богам** (аукцион). Время от времени надо будет изрядно потратиться, чтобы снискать благоволение выбранного Вами Бога.
- Наконец, в зависимости от того, кто из Богов оказался благосклонен, осуществляют действия, присущие этому Богу (у каждого из Богов есть как бесплатное действие, так и те, на которые придется потратить драгоценные ЗМ).

Задача игрока – владеть двумя метрополиями к концу раунда (построив или захватив их). Игра заканчивается в конце раунда, если хотя бы один из игроков выполнил это условие. Если к концу раунда 2 метрополиями обладают несколько игроков, побеждает богатейший (игрок, у которого больше ЗМ).

Описание раунда игры:

1/ МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

В каждом раунде на Кикладах окажутся несколько мифических существ. В начале каждого раунда в первую очередь производится обновление набора мифических существ (см. рисунок) так, чтобы в игре было три видимых существа, по одному на каждом поле. ЗМ под полем обозначают стоимость использования данного Существа в ходе фазы действия (см. далее). Обновление осуществляется следующим образом:

- Сбросьте Существо с поля «2 ЗМ», если оно не было использовано в прошлом раунде.
- Переместите остальные карты направо до конца, чтобы заполнить пустые поля.
- Наконец, заполните оставшиеся поля картами из колоды.

Если колода закончилась, перемешайте карты из сброса и сформируйте новую колоду.

Особые случаи в начале игры:

- В первом раунде игры откройте верхнюю карту из колоды и положите ее лицом вверх на самое левое поле (4 ЗМ)
- Во втором раунде игры, если это Существо не использовалось, продвиньте его на 1 поле направо и положите верхнюю карту из колоды лицом вверх на освободившееся поле. Если Существо использовалось, положите две верхние карты из колоды на поля «4 ЗМ» и «3 ЗМ» соответственно.

2/ БОГИ :

Порядок, в котором Боги отдадут свои действия игрокам, меняется в начале каждого раунда.

4 больших карточки Богов перемешиваются и размещаются в случайном порядке на 4 пустых полях над полем Аполлона.

При игре **вчетвером** карта последнего из 4 Богов помещается на поле лицом вниз. Данная карта в этом раунде не используется. В следующем раунде эта карта кладется лицом вверх на первое место, а остальные три карты перемешиваются. Итак, карта четвертого Бога кладется лицом вниз; она станет первой картой в следующем раунде.

При игре **втроем**, первые две карты Богов кладутся на поле лицом вверх, а две другие – лицом вниз. В следующем раунде играют те две карты Богов, которые в этом раунде лежали лицом вниз. В раунде, следующем за этим, все четыре карты перемешиваются, чтобы снова создать 2 случайные пары.

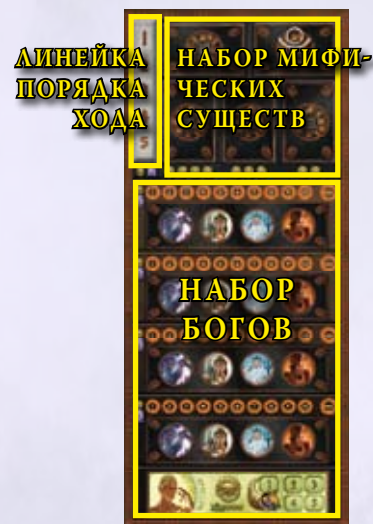
Особенности правил для игры вдвоем подробно описаны на странице 6

3/ ДОХОДЫ :

Все города получают золотые монеты (ЗМ) в зависимости от процветания их островов и морской торговли.

Игрок получает **1 ЗМ за каждый маркер процветания**, которым он владеет. Маркеры процветания есть на многих островах (напечатаны на поле или поставлены на него Аполлоном, см. страницу 6) и на некоторых клетках моря (напечатаны на стрелках, указывающих, что находящиеся здесь корабли торгуют с другими странами).

ЗМ, заработанные игроками, следует хранить за ширмой.

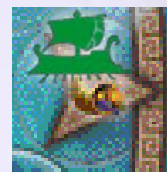


В прошлом раунде игрок использовал Существо, стоявшее на поле «3 ЗМ». Набор существ необходимо обновить перед началом раунда:

- 1 Минотавр уходит в сброс (ни один игрок не сыграл его)
- 2 Пегас перемещается на поле «2 ЗМ»
- 3 На поля «3 ЗМ» и «4 ЗМ» помещаются верхние карты колоды
- 4



Этот остров приносит 2 ЗМ Синему игроку.



Это поле торговли приносит 1 ЗМ Зеленому игроку.

4/ ПРИНОШЕНИЯ:

Чтобы получить поддержку Богов и возможность выполнять связанные с Богами действия, игроки должны жертвовать частью своего богатства (ЗМ).

По очередности хода каждый игрок выбирает Бога и помещает свой маркер приношений на клетку, соответствующую размеру его приношения этому Богу.

Если размер приношения больше 10 ЗМ, игрок помещает свой маркер территорий на поле «10+», а маркер приношений ставится на клетку, равную превышению 10 (пример: чтобы поставить 13 ЗМ, игрок ставит маркер территории на поле «10+», а маркер приношения – на поле «3»).

Бог благоприятствует лишь одному игроку: тому, кто совершил самое большое приношение.

Если игрок совершает приношение Богу, которого уже выбрал другой игрок:

- Приношение должно быть больше, чем уже имеющееся
- Игрок, чье приношение было перебито, забирает свой маркер и немедленно делает приношение ДРУГОМУ Богу

Возможно, что таким образом этот игрок перебьет приношение другого игрока. Каждый такой случай необходимо разрешить до того, как следующий по очереди игрок будет совершать приношение.

Любой игрок может бесплатно поставить свой маркер приношения Аполлону, так как Аполлон – единственный из Богов, не требующий приношений. Возможно, что несколько игроков выберут Аполлона в одном раунде. В таком случае первый игрок, выбравший Аполлона, ставит маркер на клетку «1», второй – на клетку «2» и так далее.

Фаза приношений заканчивается в тот момент, когда каждый игрок поместил свой маркер на определенного Бога.

Каждый игрок платит ЗМ, принесенные им Богу, с учетом всех возможных скидок за счет карт жрецов (см. далее).

Важно: несмотря на то, что число ЗМ каждого игрока хранится в секрете, запрещено делать приношение, которое Вы не можете себе позволить! Гнев Богов будет страшен!!!

5/ ДЕЙСТВИЯ :

Действия Богов производятся в порядке, определенном в начале раунда.

Начинает игрок, который выиграл аукцион приношений первому Богу. Он может выполнить, в выбранном им порядке, действия, свойственные этому Богу, а также использовать мифическое существо, заплатив за каждое из этих действий соответствующую цену.

Возможные действия:

- Вызов одного или нескольких мифических существ (все Боги, кроме Аполлона)
- Наем (все Боги, кроме Аполлона)
- Строительство (все Боги, кроме Аполлона)
- Особое действие (все Боги, кроме Афины и Аполлона)
- Увеличение дохода (Аполлон)

Действия 4 основных Богов схожи, а действия Аполлона сильно отличаются от них. Действия разрешено чередовать (например: наём, строительство и снова наём).

По окончании фазы действий игрок помещает свой маркер приношений на последнее свободное поле на линейке порядка ходов. Ход переходит к игроку, поставившему на следующего Бога.

• ВЫЗОВ ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ

En payant le coût indiqué sous la carte (2, 3 ou 4PO moins les réductions liées aux Temples) le joueur peut prendre la carte Créature correspondante et appliquer l'effet indiqué. Une fois le pouvoir utilisé, la carte est placée face visible dans la défausse.

Игрок может, заплатив цену, указанную под картой Существа (2, 3 или 4 ЗМ с вычетом скидок за счет храмов), взять карту соответствующего Существа и применить ее. После использования карта помещается лицом вверх в сброс.

Силы Существ используются немедленно. Игрок не может сохранить только что купленное Существо, чтобы использовать его позднее.

Силы Существ и использование 5 фигурок Существ описаны в отдельном 4-страничном справочном буклете.

Важное замечание: новые карты Существ помещаются на поле в начале раунда. Таким образом, игрок, сделавший самое большое приношение первому Богу, будет осуществлять действия первым. Так как ничто не мешает ему сыграть несколько Существ, весьма вероятно, что когда ход перейдет к последним игрокам в этом раунде, на поле не останется открытых карт Существ.

Пример: приношения



Синий игрок хочет пойти на войну, и совершает приношение Аресу. Он ставит свой маркер на 5, предполагая, что эта ставка отпугнет других игроков.



Но Красный игрок делает ставку в 6 ЗМ на Ареса!

Синий игрок должен немедленно сделать другой выбор. Он ставит 1 на Посейдона, надеясь, что его ставка перебьет, и он сможет снова торговаться за Ареса.



Именно это и происходит: Желтый игрок делает ставку стоимостью 3 ЗМ на Посейдона, перебивая ставку Синего игрока. Синий тут же ставит 7 ЗМ на Ареса, перебивая ставку приношения Красного игрока, который теперь должен выбрать другого Бога... Что будет делать Красный игрок?

Пример: завершение действий



Красный игрок ходил первым. Когда он закончит выполнять действия, он поставит свой жетон приношения на 5 позицию. Зеленый (следующий игрок) поставит свой жетон на 4-ю позицию и т.д. Таким образом, тот, кто играл последним, в следующий ход будет делать ставку первым.

♦ НАЁМ

С помощью Богов игроки, согласно своим задачам, могут бесплатно нанять армию, флот, жреца или философа, а также получить еще много полезного в обмен на драгоценные ЗМ.



Наём флотов

Посейдон бесплатно дает один флот. Чтобы приобрести дополнительные флоты, необходимо заплатить:

- за второй флот - 1 ЗМ;
- за третий - 2 ЗМ;
- за четвертый - 3 ЗМ.

В свой ход игрок может приобрести не более 1 бесплатного и 3 дополнительных флотов.

У игрока не может быть больше 8 флотов.

Флоты строятся на морских полях вокруг островов, принадлежащих игроку. Такое поле должно быть свободно или же на нем должны находиться флоты, принадлежащие тому же игроку.



Наём армий

Арес бесплатно дает одну армию. Чтобы приобрести дополнительные армии, необходимо заплатить:

- за вторую армию - 2 ЗМ;
- за третью - 3 ЗМ;
- за четвертую - 4 ЗМ.

В свой ход игрок может приобрести не более 1 бесплатной и 3 дополнительных армий.

У игрока не может быть больше 8 армий. Армии должны размещаться на островах, подконтрольных этому игроку.



Наём жрецов

Зевс дает бесплатно одного жреца.

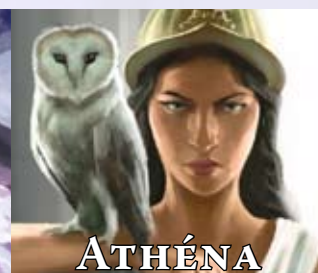
За 4 ЗМ можно получить еще одного жреца (не более 1 дополнительного жреца в ход).

Игроки помещают жрецов на виду у всех, перед ширмой.

Сила жрецов:

Стоимость приношения уменьшается на 1 ЗМ за каждого жреца, находящегося у игрока к началу раунда.

Вне зависимости от количества жрецов у игрока он ДОЛЖЕН заплатить в качестве приношения как минимум 1 ЗМ (только к Аполлону обращение абсолютно бесплатно).



Наём философов

Афина дает бесплатно одного философа.

За 4 ЗМ можно получить еще одного философа (не более 1 дополнительного философа в ход).

Игроки помещают философов на виду у всех, перед ширмой.

Сила философов:

Получив 4-го философа, игрок тут же должен сбросить все четыре карты философов. Теперь игрок создает метрополию (см. далее).

♦ СТРОИТЕЛЬСТВО

С каждым из Богов связано определенное строение. У аждого строения своя функция.

За свой ход игрок (если у него достаточно на это денег) может несколько раз возводить строения одного типа, в том числе на одном и том же острове.

Если игрок становится владельцем 4 различных строений, будь они на одном острове или на нескольких, он автоматически создает метрополию (см. далее).



На каждом из островов есть белые прямоугольники. Строения помещаются на них.

POSEÍDON



ПОРТ

Сила: Порт дает преимущество в обороне при морских сражениях на полях, примыкающих к этому острову (см. далее).

ARÈS



КРЕПОСТЬ

Сила: во время сражений Крепость дает преимущество в обороне армиям, расположенным на этом острове (см. далее).

ZEUS



ХРАМ

Сила: каждый храм сокращает расходы на покупку мифического существа на 1 ЗМ. Скидку по каждому храму можно использовать однажды за раунд. Вне зависимости от того, сколько храмов во владении игрока, он обязан потратить по крайней мере 1 ЗМ, чтобы получить Существо.

ATHÉNA



УНИВЕРСИТЕТ

Сила: Университет не обладает никакими особыми силами...но для создания метрополии вам нужны 4 строения, и одним из них должен быть университет.

♦ ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые Боги дают вам особые действия.

За свой ход игрок может несколько раз выполнить эти действия, если, конечно, у него достаточно ЗМ для этого.

POSÉIDON

Передислоцируем флоты

За 1 ЗМ игрок может передислоцировать группу флотов, находящихся на одном и том же морском поле, не более чем на 3 клетки. Во время такой передислокации он может присоединять флоты, находящиеся на пути движения, или оставлять флоты в любой точке пути.

Если флоты войдут в поле, занятое вражескими флотами, их передислокация закончится и сразу же начнется морское сражение.

ARÈS

Передислоцируем армии

За 1 ЗМ игрок может частично или целиком передислоцировать свои армии, находящиеся на одном острове, на другой остров, к которому ведет цепочка флотов его цвета.

- При высадке на остров, где размещены вражеские армии, сразу начинается сражение.
- При высадке на остров, где нет армий, игрок заявляет без сражения свои требования на этот остров, даже если на острове крепость.
- Если его армии полностью покидают свой исходный остров, игрок должен оставить там маркер территории. Этот остров принадлежит ему, пока там не высадился противник. (Это значит, что остров, принадлежащий игроку, уже никогда не станет нейтральным).

Последний остров: игрок может атаковать последний остров противника только в том случае, если он может доказать свою способность выиграть игру, если он победоносно завоеует остров.

Например, если игрок, избравший Ареса, уже владеет метрополией, он вправе атаковать последний остров другого игрока, где есть метрополия; если вторжение завершится победой, то он выигрывает игру.

ZEUS

Меняем Существа

За 1 ЗМ игрок может сбросить свою карту Существа и поменять ее на первую карту из колоды.

Это действие можно использовать, чтобы избавиться от опасного Существа с меньшими затратами или в поисках конкретного Существа, нужного игроку.



*Пример передислокации флота
Исходная ситуация представлена выше.*



Первое движение: группировка 3-х флотов присоединяется к находящемуся рядом флоту.



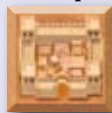
Второе движение: 4 флота совместно перемещаются на одно поле.



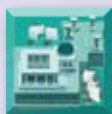
Третье движение: 2 флота отстали, а два других совершают одно общее заключительное движение.

Порядок сражения:

1) Каждый из участников сражения кидает один кубик и суммирует выпавшее значение с количеством армий/флотов, которые у него есть в зоне битвы.



Если сражение происходит на острове, где уже есть одна или несколько крепостей, то обороняющийся прибавляет «1» к тому, что выпало на кубике, за каждую крепость.



Если сражение происходит на морском поле, примыкающем к острову или островам, где обороняющийся построил один или несколько портов, то он прибавляет «1» к тому, что выпало на кубике, за каждый порт.

2) Игрок с наименьшим результатом проигрывает первый штурм. Он выводит одну армию / флот из сражения и ставит ее в резерв, перед своей ширмой. В случае ничьи оба игрока теряют по одной армии / флоту (см. Примечание в нижнем правом углу этой страницы).

3) Если у обеих сражающихся сторон еще остались армии / флоты, обороняющийся может решить отступить (см. ниже). Если он не желает или не может этого сделать, нападающий тоже может отступить. Если никто из игроков не отступит, то начинается новый штурм (см. шаг 1).

4) Эти шаги нужно повторять до тех пор, пока в зоне битвы не останется только один игрок. Этот игрок становится владельцем острова или морского поля, где происходило сражение.

Если оно было на острове, победитель получает и все строения на этом острове.

Отступление во время сражения на суше: если один из игроков желает выйти из битвы, он должен вернуть свои армии назад на принадлежащий ему остров, который соединен флотами с тем, где идет сражение. Если эти условия не выполнены, армии отвести нельзя.

Отступление во время сражения на море: если один из игроков желает выйти из битвы, он должен вернуть свои флоты или на свободное прилегающее поле, или на поле, которым он владеет. Если такого поля нет, то флоты отвести нельзя.



Важно: остров считается единым полем, вне зависимости от того, насколько он велик. Поэтому порт на верхнем рисунке связан со всеми 8 соседними полями. И армия на рисунке защищает остров целиком.

Замечание: может так случиться, что две армии одновременно уничтожат друг друга. Если сражение было на суше, обороняющийся сохраняет свой остров. Он ставит маркер территории своего цвета на остров. Он продолжает получать прибыль от доходов этого острова и выручку от строений на нем, но остров более не защищен от следующего штурма, если игрок не найдет новые армии при помощи Ареса.

• АПОЛЛОН

И, наконец, игрок (игроки), обратившиеся к Аполлону, играют последними, причем у них очень ограниченный выбор действий. По сути, выбор Аполлона – способ пропустить свой ход, чтобы сэкономить деньги.



Игрок, избравший Аполлона, получает:

- 1 ЗМ, если у него несколько островов;
- или 4 ЗМ, если он владеет только одним островом.

Эти ЗМ кладутся за его ширму.

Кроме того, он берет один маркер процветания и кладет его на остров по своему выбору (этот остров, с благословения Аполлона, будет приносить 1 дополнительную ЗМ в начале каждого последующего раунда).

Важно: если в одном из раундов Аполлона выбрали несколько игроков, все получают дополнительную ЗМ, но только первый игрок, избравший Аполлона, получит жетон процветания.

Аполлон не связан ни с какими иными действиями.

6/ КОНЕЦ РАУНДА:

После того, как все игроки сыграли свой ход и вернули свои жетоны приношений на линейку порядка ходов, раунд завершен.

Игра закончена, если один или несколько игроков владеют 2 метрополиями. Если этого не произошло, начинается новый раунд.

Конец игры и победа:

Игра заканчивается вместе с концом раунда, когда хотя бы один игрок стал владельцем 2 метрополий.

Этот игрок – победитель!

Если за этот раунд владельцами двух метрополий стали несколько игроков, то побеждает тот, у кого осталось за ширмой больше всего ЗМ.

Метрополии:

На каждом острове есть поле, отведенное под метрополию (отмечено красным пунктиром).

Есть два способа создать метрополию:

- **Экономическое развитие:** игрок, владеющий всеми 4 типами строений (порт, крепость, храм и университет), даже если они разбросаны по многим его островам, должен немедленно сбросить их и поменять на фишки метрополий. Эти фишки он поместит на свободное поле на одном из своих островов.

Если свободных полей нет, игрок должен разрушить одно или несколько своих строений, освобождая поле для размещения своей метрополии.

- **Интеллектуальное развитие:** Если у игрока - 4 философа, он должен тут же сбросить эти карты, зарабатывая метрополию. Игрок помещает фишку метрополии на свободное поле одного из своих островов.

Если единственно возможное поле частично занято строениями, игрок вынужден их разрушить, чтобы поставить свою метрополию.

Если у игрока есть только один остров, где он уже владеет метрополией, то он просто сбрасывает свои 4 карты философов (новая метрополия «заменяет» старую).

Есть и третий способ заработать метрополию: завоевать остров, где она уже есть!

Метрополия - это «сверх - строение», обладающее свойствами всех других строений.



Игра вдвоем

Подготовьте игру, как показано на рисунке на странице 8.

Каждый игрок берет два жетона приношений своего цвета.

Перемешайте все 4 жетона приношений и разместите их в случайном порядке на первых полях линейки порядка ходов.

Затем играйте точно так же, как описано для игры вчетвером, но каждый игрок должен совершать приношения двум Богам вместо одного единственного (можно перебивать свою собственную ставку).

Замечание: у каждого игрока должно быть достаточно ЗМ, чтобы заплатить полностью за свои приношения обоим избранным Богам. Жрец дает возможность игроку сэкономить 1 ЗМ при каждом приношении.

Игра закончена, когда к концу цикла один из двоих игроков становится владельцем 3 метрополий (а не 2, при игре большим числом игроков).

Игра Бруно Катала (Bruno Cathala)
и Людовика Моблана (Ludovic Maublanc)
Иллюстрации Мигеля Коимбра (Miguel Coimbra)
Перевод на английский Эрика Харле (Eric Harlaux)

Тестировано Эриком и Стефани Франклинами (Eric & Stephanie Franklin)



MATAGOT

Исходная расстановка при игре впятером



Каждый игрок ставит на игровое поле 2 флота и 2 армии, как на иллюстрации справа.

В начале игры каждый игрок владеет 2-мя островами; его доход составляет 2 ЗМ (распределенный между его островами и любыми доступными полями морской торговли).



Исходная расстановка при игре вчетвером



Каждый игрок ставит на игровое поле 2 флота и 2 армии, как на иллюстрации справа.

В начале игры каждый игрок владеет 2-мя островами; его доход составляет 2 ЗМ (распределенный между его островами и любыми доступными полями морской торговли).

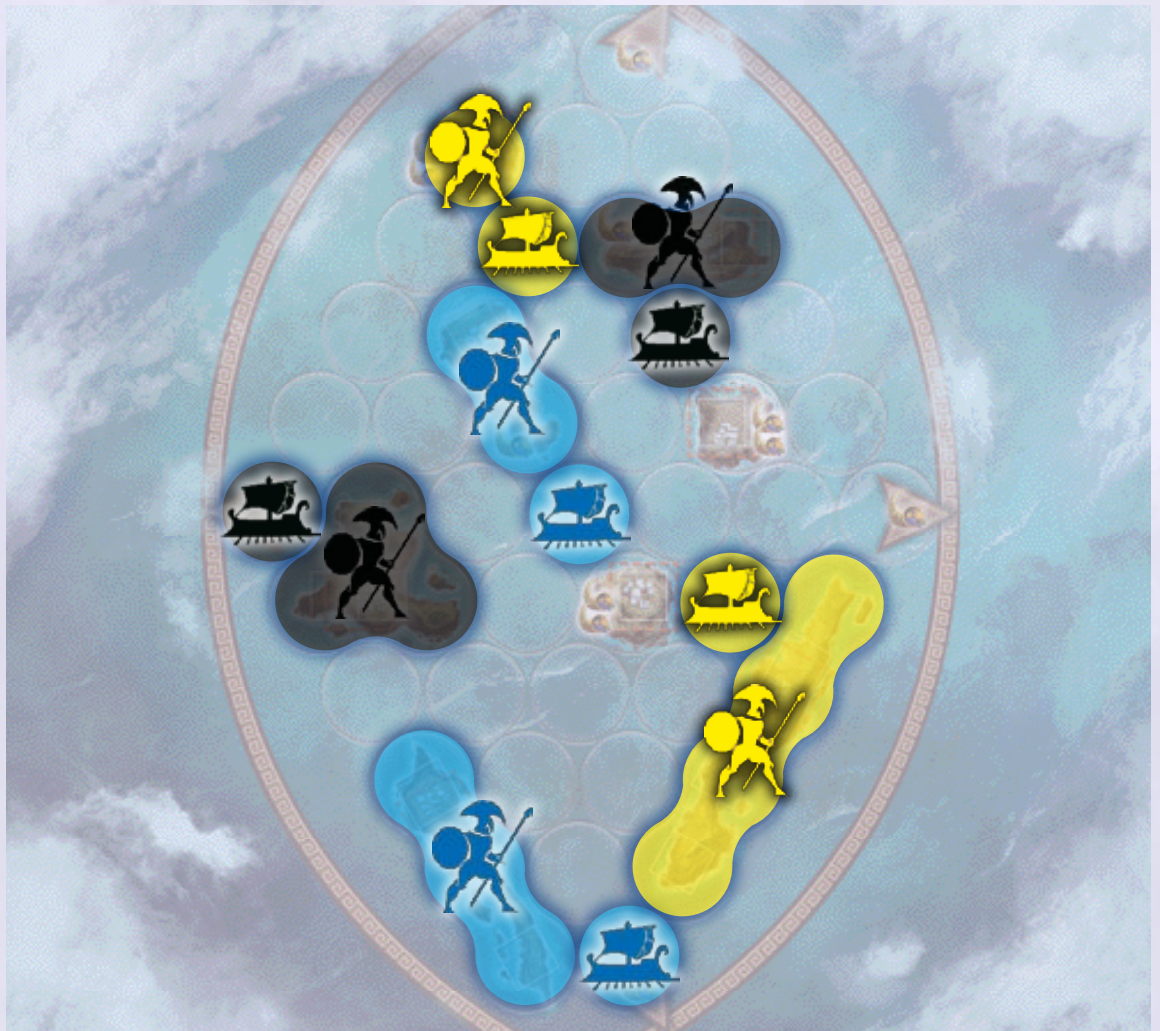


Исходная расстановка при игре втроем



Каждый игрок ставит на игровое поле 2 флота и 2 армии, как на иллюстрации справа.

В начале игры каждый игрок владеет 2-мя островами; его доход составляет 2 ЗМ (распределенный между его островами и любыми допустимыми полями морской торговли).



Исходная расстановка при игре вдвоем



Каждый игрок ставит на игровое поле 2 флота и 2 армии, как на иллюстрации справа.

В начале игры каждый игрок владеет 2-мя островами; его доход составляет 2 ЗМ (распределенный между его островами и любыми допустимыми полями морской торговли).

