

КИКЛАДЫ

HADES

На Кикладском архипелаге воцарился мир, но отзвуки яростных битв до сих пор живы в наших воспоминаниях. Долго ли продлится перемирие, или это всего лишь временное затишье? Ходят слухи, что вскоре вернётся Аид в сопровождении войска нежити и кораблей-призраков...

Каждый город должен суметь заручиться поддержкой могучих героев и получить благосклонность олимпийских богов, включая ужасающего Аида, чтобы превзойти соперников.

ВСТУПЛЕНИЕ

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ДОПОЛНЕНИЯХ К «КИКЛАДАМ»

Дополнение — это не самостоятельная игра! Вам необходима базовая игра «Киклады».

В этой коробке вы найдёте не один, а сразу несколько модулей, которые сможете постепенно добавлять к базовой игре в зависимости от предпочтений и опыта игроков (эти модули представлены в том порядке, в котором мы предлагаем их вводить в игру).

Конечно, боги благоволят тем, кто использует все модули, ведь это делает каждое приключение ещё более легендарным.

ПЕРВЫЙ МОДУЛЬ. СВОБОДНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ РАУНД СВОБОДНОГО РАЗМЕЩЕНИЯ

Для этого модуля необходимы компоненты только базовой игры. Участники готовятся к партии по базовым правилам, за исключением следующих моментов:

- каждый игрок получает 7 золотых монет (ЗМ) вместо 5;
- игроки пока не размещают свои отряды войск и флотилии на игровом поле.

Кто из игроков на каком острове начнёт игру, определяет предварительный раунд с аукционом. Перемешайте планшеты богов и выложите их на свободных местах на поле над Аполлоном (взяв на 1 планшет меньше, чем число игроков, как указано в правилах базовой игры).

Размещение проходит по правилам аукциона, описанным в базовой версии игры, с одним особым исключением: во время предварительного раунда только один игрок может разместить свой маркер подношений на поле Аполлона.

В конце аукциона игроки оплачивают подношения по обычным правилам.

Затем каждый участник выбирает острова, на которых начнёт партию, начиная с игрока, совершившего подношение самому первому богу, и заканчивая игроком, который трусливо разместил свой маркер подношений на поле Аполлона.

СОСТАВ ИГРЫ



Жетон строения «Некрополь»



4 жетона строения «Театр»



8 маркеров процветания

Планшет Аида (на одной стороне — Аид, на другой — надвигающаяся угроза)



8 планшетов божественной поддержки



Фигурки:



5 отрядов войск нежити



5 флотилий нежити



Колонна Аида*



6 героев



Цербер

Карты:



6 карт героев



10 карт магических предметов



5 карт мифических существ



8 карт жриц

Правила игры
Приложение

* Возможно, в вашей коробке находятся 2 колонны Аида. В игре используется только 1 колонна.

Каждый игрок берёт:
2 отряда войск + 2 флотилии + дополнительный бонус, зависящий от бога, чьё благословение он получил:

- Посейдон — 1 флотилия,
- Арес — 1 отряд войск,
- Афина — 1 философ,
- Зевс — 1 жрец,
- Аполлон — 1 маркер процветания.

Каждый игрок обязан разместить свои отряды войск хотя бы на двух разных островах. Игрок, получивший благословение Ареса, может либо разместить свои отряды войск на трёх островах, либо отправить первые два отряда на один остров, а третий отряд — на другой.

Таким же образом каждый игрок размещает свои флотилии на двух разных морских полях. Эти морские поля должны примыкать к островам, на которых размещены отряды войск игрока. Он может разместить две флотилии на двух разных морских полях рядом с одним и тем же островом. Игрок, получивший благословение Посейдона, может разместить свои флотилии либо на трёх морских полях, либо отправить первые две флотилии на одно морское поле, а третью — на другое.

После того как игрок закончил расстановку отрядов войск и флотилий, он размещает свой маркер подношений на последнем свободном месте на шкале порядка хода. Затем игрок, получивший благословение следующего бога, размещает свои отряды войск и флотилии по тем же правилам.

Теперь можно начинать игру! Появляются первые мифические существа... Обратите внимание: первый раунд отличается от остальных, поскольку во время него игроки не получают доход! Поэтому грамотное распределение ставок — это ключ к успеху!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Положите 3 планшета богов на поле над Аполлоном. Каждый участник начинает игру с 2 маркерами подношений. После завершения аукциона игроки ходят в порядке расположения маркеров подношений.

Когда игрок убирает свой маркер, он должен немедленно разместить 1 флотилию + 1 отряд войск + дарованный богом бонус.

ВТОРОЙ МОДУЛЬ. АИД И ЕГО ВОЙСКО НЕЖИТИ



В начале первого раунда разместите планшет Аида рядом с игровым полем стороной с надвигающейся угрозой вверх. Поместите колонну Аида на ячейку со значением «0».

В начале каждого раунда, перед второй фазой («Боги»), один из игроков бросает 2 специальных кубика и передвигает колонну на несколько ячеек вперёд в зависимости от выпавшего значения. Когда колонна достигает ячейки со значением «9» или проходит её, в игру вступает Аид и заменяет одного из богов! Перемешайте планшеты богов и разместите их по обычным правилам. Затем поместите планшет стороной с Аидом вверх на планшет бога, лежащего на последнем месте, прямо над Аполлоном.

В конце раунда (после активации Аполлона):

- удалите все отряды войск нежити с игрового поля;
- верните планшет Аида, разместив его рядом с игровым полем стороной с надвигающейся угрозой вверх, и поместите колонну Аида на ячейку со значением «0».

Аид и его приспешники возвращаются обратно в царство мёртвых... Но они всё ещё могут превратить мир в хаос во время своих последующих визитов!

АИД



Наём нежити (отряды войск и/или флотилии)

Аид дарует 1 отряд войск или флотилию нежити.

Можно приобрести ещё 4 дополнительных воинских формирования:

- второе стоит 1 ЗМ;
- третье — 2 ЗМ;
- четвёртое — 3 ЗМ;
- пятое — 4 ЗМ.

Игрок не может приобрести больше 4 дополнительных воинских формирований нежити за один ход. Но игрок может нанять отряды войск и флотилии в любой комбинации (например, можно получить 2 флотилии + 2 отряда войск нежити за 6 ЗМ, учитывая, что 1 воинское формирование идёт в дар).



Пример: колонна Аида находится на ячейке со значением «6». Результаты броска двух кубиков — «3» и «1».



В результате колонна проходит через ячейку «9», планшет Аида переворачивается и он вступает в игру.

Примечание: обычно Аид появляется 2–4 раза за партию.

Строительство некрополя

На игровом поле может находиться только 1 некрополь. Некрополь должен быть построен на острове, который контролирует игрок, и размещён на месте, отведённом для метрополии (отмечено красным пунктиром). Если такое место занято строениями или метрополией, игрок должен их немедленно разрушить.

Свойство некрополя: за каждое уничтоженное на игровом поле регулярное воинское формирование (уточнение: фигурки цвета игроков — отряды войск или флотилии) — в результате битвы или разыгранного эффекта мифического существа — поместите 1 ЗМ на некрополь. Герои, нежить и мифические существа не являются регулярным

воинским формированием. В следующей фазе доходов игрок, контролирующий остров с некрополем, получает все размещённые на нём ЗМ.

Примечания:

1. Если игрок захватывает остров, на котором построен некрополь, он получает над ним контроль и забирает в начале следующего раунда размещённые на нём ЗМ.
2. Когда Аид в следующий раз появится в игре, некрополь сможет построить и другой игрок. Он немедленно убирает жетон некрополя с острова, на котором находится жетон (оставив на острове все ЗМ с некрополя), и размещает его на контролируемом им острове.



Перемещение отрядов войск и/или флотилий

Правила для перемещения и битв точно такие же, как для соответствующих передвижений с помощью Посейдона и Ареса. Существует единственное отличие: среди перемещаемых воинских формирований должен быть хотя бы 1 отряд войск/флотилия нежити (регулярное воинское формирование необязательно).

В случае поражения во время битвы игрок, пользующийся благосклонностью Аида, выбирает порядок, в котором он теряет воинские формирования (он может выбрать нежить или регулярное воинское формирование — в зависимости от дальнейших планов).



ТРЕТИЙ МОДУЛЬ. ГЕРОИ И СУЩЕСТВА

Перед началом партии перемешайте карты героев и новых мифических существ с картами существ из базовой игры, чтобы сформировать единую колоду.

НОВЫЕ МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Это дополнение содержит 4 новых мифических существ: Цербера (с фигуркой), Харона, Фурию и Эмпусу. Кроме того, дополнение содержит новую карту для замены Хирона из базовой игры. Свойства карт описаны в приложении.

ГЕРОИ

Герои появляются в игре и нанимаются точно так же, как и мифические существа.

Когда вы нанимаете героя, поместите его фигурку на один из ваших островов и держите соответствующую карту перед собой. Этот герой участвует в игре, пока он остаётся в живых и вы оплачиваете его содержание.

В начале каждого раунда, сразу после фазы доходов, вы обязаны заплатить 2 ЗМ за каждого героя, которого желаете сохранить. Если вы не оплачиваете его содержание, герой покидает игру: верните фигурку и карту героя обратно в коробку (а не в стопку сброса мифических существ).

Во время битвы каждый герой считается за 1 отряд войск, но у него есть 2 дополнительных свойства:

- уникальная военная сила, которая активируется, когда герой принимает участие в битве;
- особая жертвенная сила, которая активируется при определённых условиях (обычно если вы решите принести этого героя в жертву во время вашей фазы действий). Примените эту силу и уберите героя из игры (не возвращайте его в стопку сброса мифических существ).

Важно: вы не можете принести в жертву героя в том же раунде, в котором его наняли. Вы также не можете приносить героев в жертву, если выбрали Аполлона.

Запомните: если герой был убит в битве, его нельзя принести в жертву на последнем издыхании.

Свойства карт героев описаны в приложении.

Пока игрок платит 2 ЗМ после фазы доходов, герой остаётся в игре.

Эта военная сила активируется во время каждой битвы, в которой участвует этот герой.



Эта особая сила активируется, когда игрок жертвует героем во время своей фазы действий (которая происходит уже после оплаты 2 ЗМ за содержание героя).

Важно: герои замешиваются в колоду мифических существ и нанимаются таким же образом. При этом они не являются мифическими существами.

Это означает, что:

- храмы не предоставляют скидку на наём героев;
- вы не можете сбросить героя с помощью особой силы Зевса;
- на одном острове может быть несколько героев. Герои и существа могут находиться на одном острове.

ЧЕТВЁРТЫЙ МОДУЛЬ. БОЖЕСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА

ДРУГИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ БОГИ МОГУТ ПРИЙТИ К ВАМ НА ПОМОЩЬ!

1. В начале партии поместите карты жриц лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.



Свойства жриц:

- вы можете сбросить карту жрицы вместо того, чтобы заплатить 2 ЗМ за содержание героя;
- вы можете сбросить карту жрицы, чтобы предотвратить сброс существа с фигуркой и использовать его ещё раз в следующем раунде.

2. Перемешайте карты магических предметов и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

3. Перемешайте планшеты божественной поддержки и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

БОЖЕСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА

Этот модуль даёт игрокам возможность получить ряд преимуществ, предоставляемых новыми богами, такими как Гера, Гермес, Афродита и другими.

В начале каждого раунда, во время второй фазы («Боги»):

- если Аид вступает в игру (см. второй модуль), перемешайте все планшеты божественной поддержки (включая сброшенные) и сформируйте новую стопку, лежащую лицевой стороной вниз (божественная поддержка недоступна, когда Аид активен);
- в противном случае возьмите верхний планшет из стопки и поместите его рядом с активным богом, ближайшим к полю Аполлона. Игрок, который обретёт благосклонность этого бога, воспользуется не только его преимуществами, но и получит поддержку бога, размещённого рядом с этим планшетом.

Каждый жетон божественной поддержки представляет отдельный бонус (жрицу или магический предмет) **1** и силу, которую можно использовать один раз во время этой фазы действий **2**.

В конце фазы действий сбросьте планшет божественной поддержки, даже если игрок им не воспользовался.



МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Игроки получают магические предметы с помощью некоторых планшетов божественной поддержки.

Они лежат лицевой стороной вверх перед получившим их игроком. Магические предметы можно использовать в том раунде, в котором они были получены, или в последующих раундах.

Примечание: сила Гефеста позволяет игроку получить магический предмет и хранить его лицевой стороной вниз.

Магические предметы сбрасываются после использования.

Божественная поддержка и магические предметы описаны в приложении.



Игра: Бруно Катала и Людовик Моблан
Иллюстрации: Мигель Коимбра



ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Редактор: Елена Шкуткова
Корректор: Алёна Миронова
Перевод: UAnonim
Вёрстка: Рафаэль Пилоян

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Во время предварительного раунда свободного размещения можно ли первым богом выбрать Аполлона? Или необходимо сделать ставку на другого бога и, только если её перебьют, размещать свой маркер подношений на поле Аполлона?

Если никто из игроков ещё не занял поле Аполлона, его можно выбрать. Это значит, что никто из других игроков не сможет больше претендовать на благосклонность Аполлона. Но учтите, что выбор Аполлона — не самый сильный тактический ход, так как ваши противники смогут получить благосклонность более могущественных богов за меньшую сумму.

Можно ли использовать жертвенную силу героя, если маркер подношений находится на поле Аполлона?

Нет, так как нахождение на поле Аполлона почти приравнивается к пропуску хода.

Можно ли использовать жертвенную силу Персея для высадки на остров, защищённый Кентавром?

Нет. Кентавр защищает остров от Пегаса, независимо от того, призван он с помощью карты существа или же жертвенной силой Персея.

Когда герой погибает в битве, добавляется ли 1 ЗМ на некрополь?

Нет. На некрополь кладутся ЗМ только за уничтоженное регулярное воинское формирование (фигурки цвета игроков).

Может ли Пегас переносить героев и отряды войск нежити?

Пегас может переносить любые воинские формирования, в том числе героев и отряды войск нежити.

Что происходит, когда Цербера размещают на острове с некрополем?

Игрок, контролирующий Цербера, получает все ЗМ с острова, включая ЗМ, расположенные на некрополе.

Может ли Гигант уничтожить новые типы строений?

Гигант может уничтожать только маленькие строения, поэтому он легко разрушит театр, но бессилён против некрополя.

Когда я использую Сфинкса, могу ли я получить 2 ЗМ за каждую сброшенную жрицу?

Нет. Сфинкс даёт 2 ЗМ за каждый сброшенный отряд войск, флотилию, философа или жреца. Он ничего не даёт за сброс жрицы.

Когда я должен использовать силу Деметры, дающую 1 ЗМ за каждый контролируемый мною остров?

В удобное для вас время. Поэтому, если вы собираетесь завоёвывать новые острова во время вашего хода, лучше подождите. Если же вам нужны ЗМ для найма существа или героя, используйте силу немедленно.

Является ли секретный остров, полученный через жертвенную силу Пентесилеи, обычным островом? Можно ли атаковать последний остров игрока на поле, если у него есть остров амазонок?

Нет. Секретный остров амазонок находится вне игрового поля. Он не учитывается при разыгрывании Деметры или Ахиллеса. Игрок, который контролирует его, всегда сохраняет свой последний остров на игровом поле, который нельзя атаковать (конечно же, кроме случаев, когда захват этого острова позволит сопернику победить в игре).