

MYCLADES

ПАМЯТКА ПО ИГРОВОМУ РАУНДУ

1. ОБНОВИТЬ НАБОР МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ



2. ОБНОВИТЬ РЯД БОГОВ



3. ДОХОД

Каждый игрок получает по 1 золотой монете за каждый контролируемый им маркер процветания.



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 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

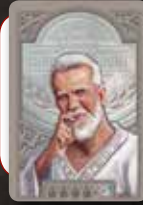
- **Нанять:** от 1 до 2 философов.
- **Построить:** университет.

ЖРЕЦЫ



Каждый жрец снижает стоимость подношения в начале каждого раунда на 1 ЗМ. 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 битвы 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.