

ИГРА ЛЮДОВИКА МОБЛАНА И БРУНО КАТАЛА ДЛЯ 3—6 УЧАСТНИКОВ

КИКЛАДЫ ТИТАНЫ

Напряжение на Кикладском архипелаге достигло своего апогея. Основной конфликт развернулся между двумя огромными соседними островами. Теперь в борьбе сошлись уже 6 великих городов Древней Греции, чтобы доказать своё превосходство под благосклонным взором богов. Война разгорелась как никогда ранее. И в довершение ко всему в конфликт решил ввязаться сам Кронос, а с ним и кровожадные титаны, готовые уничтожить всё на своём пути...

Важно: чтобы использовать дополнение «Титаны», вам необходима базовая игра «Киклады». Это дополнение состоит из новых модулей, которые используются все вместе. Вы также можете добавить один или несколько модулей из дополнения «Киклады. Аид». Но будьте осторожны: вы рискуете вовлечь себя в одиссею, из которой не сможете вернуться!

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Дополнение «Титаны» позволяет играть вшестером и включает 2 режима игры:

- от 3 до 5 участников — соревновательный режим «каждый сам за себя», как в базовой игре. Цель игры, как и прежде, — контролировать 2 метрополии к концу раунда;
- при 4 или 6 участниках — командный режим (команды по 2 игрока). Цель каждой команды — контролировать 3 метрополии к концу раунда. Вчетвером можно играть как в соревновательном, так и в командном режиме. Вшестером можно играть ТОЛЬКО в командном режиме.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите на столе новое игровое поле стороной, соответствующей числу игроков, вверх. Оно заменяет поле из базовой игры.

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Новое игровое поле содержит большие острова, разделённые на территории. Теперь, в отличие от базовой игры, участники контролируют не острова, а разные территории, являющиеся их частью. Территории являются эквивалентом островов в базовой игре. На них есть как места для размещения строений, так и маркеры процветания, которые приносят доход. Способности мифических существ, которые применялись к островам в базовой игре, теперь применяются к территориям. Перемещения отрядов войск с одной территории на другую происходят с помощью Ареса (а также титанов, как будет описано далее).

Примечание: теперь на некоторых полях, где ведётся морская торговля, изображено по два маркера процветания.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин

и Евгений Масловский

Редактор: Елена Шкуткова

Корректор: Алёна Миропова

Перевод: UAponim

Верстка: Рафаэль Пилоян



СОСТАВ ИГРЫ

Новое игровое поле
(со сторонами для 3—4
и 5—6 игроков)

Новое поле подношений



Планшет Кроноса



5 фигурок божественных артефактов и 5 соответствующих им карт



5 жетонов особых метрополий и 5 соответствующих им карт



7 маркеров процветания

Компоненты для 6-го игрока:



2 маркера подношений



8 отрядов войск



6 жетонов территорий



8 флотилий



1 ширма



3 титана

Для каждого из остальных 5 цветов:



3 жетона территорий



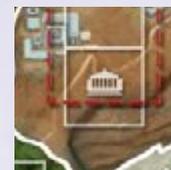
3 титана

Правила игры



Случайным образом разместите на игровом поле по одному строению каждого типа (порт, крепость, храм и университет) на специально отведённых местах — белых квадратах с символом строения. Таким образом, с самого начала игры на поле будет размещено 4 строения.

Новый бог, Кронос, присоединяется к богам из базовой игры, поэтому используйте новое поле подношений, на котором поместятся все планшеты богов.



6 игроков: перемешайте 5 планшетов богов и разместите их на свободных местах на поле над Аполлоном.

5 игроков: поместите последнего из 5 богов лицевой стороной вниз, он недоступен в этом раунде. В следующем раунде поместите этого бога на первом месте лицевой стороной вверх, а остальные планшеты перемешайте. И снова бог, находящийся на последнем месте, будет лежать лицевой стороной вниз и окажется на первом месте в следующем раунде.

4 игрока: 2 последних бога размещаются лицевой стороной вниз и займут первые 2 места на поле подношений в следующем раунде.

3 игрока: 3 последних бога размещаются лицевой стороной вниз. 2 случайных из них займут первые 2 места на поле подношений в следующем раунде.

КРОНОС И ТИТАНЫ

КРОНОС, ПРЕДВОДИТЕЛЬ ТИТАНОВ



Дар бога

Игрок получает в дар строение, которое можно выбрать из предлагаемых другими богами, расположенными над Кроносом на поле подношений. Поэтому чем ближе Кронос к Аполлону, тем больше выбор среди строений. Если Кронос занимает первое место, игрок получает в дар 1 титана вместо строения.

Наём

За свой ход вы можете приобрести только 1 титана, потратив 2 ЗМ. Вы можете приобрести титана, даже если уже получили одного в качестве дара. Игрок не может контролировать более 3 титанов на игровом поле.

ТИТАНЫ

В битве титаны считаются за 1 отряд войск. Они размещаются на контролируемой игроком территории точно так же, как и отряды войск, полученные с помощью Ареса. Игрок, получивший благосклонность Ареса, может перемещать титанов как обычные отряды войск (маленькие фигурки отрядов войск цвета игрока). При этом титаны позволяют перемещать отряды войск даже без благосклонности Ареса! Вместе с титаном вы можете переместить любое количество отрядов войск, находящихся на одной с ним территории. Первое перемещение стоит 1 ЗМ. Стоимость второго перемещения с участием того же и/или другого титана — 2 ЗМ, третьего — 3 ЗМ и т. д. Такое перемещение позволяет передвигать армии между соседними территориями или между территориями, соединёнными цепочкой флотилий цвета игрока.

Когда титан (один или вместе с отрядами войск) перемещается на вражескую территорию, сразу начинается битва. В случае поражения во время битвы игрок, владеющий титаном, выбирает порядок, в котором он теряет воинские формирования (если на его стороне сражались, помимо титана, отряды войск).



Красный игрок не получил благосклонность Ареса. Он перемещает своего титана дважды вместе с двумя обычными отрядами войск. Это обходится ему в $1 \text{ ЗМ} + 2 \text{ ЗМ} = 3 \text{ ЗМ}$. На только что пройденной территории он оставляет 1 из своих жетонов территорий. Затем он перемещает группу из 2 титанов. Третье перемещение обходится ему в 3 ЗМ. И он опять оставляет свой жетон на покинутой территории.

Гарпия не может убить титана, так как он не является обычным отрядом войск.

Игрок, выбравший Аполлона во время фазы подношений, не может перемещать титанов.

СВОБОДНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

На новом игровом поле нет заранее определённых позиций для начальной расстановки войск, как это было в базовой игре. Вместо этого игра начинается со специального предварительного раунда, как в дополнении «Киклады. Аид». Игроки проводят подготовку к партии по правилам базовой игры, за исключением следующего:

- каждый игрок получает 7 ЗМ вместо 5 ЗМ;
- участники пока не размещают свои отряды войск и флотилии на игровом поле.

Затем проводится предварительный раунд с аукционом, во время которого участники определяют, кто на каких территориях начнёт игру. Перемешайте планшеты богов и выложите их на свободные места на поле над Аполлоном. Как и в базовой игре, доступных богов (включая Аполлона) должно быть столько же, сколько и игроков. Размещение проводится по правилам аукциона, описанным в базовой игре, с одним особым исключением: во время предварительного раунда только один участник может разместить свой маркер подношений на поле Аполлона.

В конце аукциона игроки оплачивают подношения по обычным правилам.

Затем каждый игрок, начиная с совершившего подношение первому богу и заканчивая участником, выбравшим Аполлона, занимает территории, на которых начнёт партию.

Каждый игрок берёт:

2 отряда войск + 2 флотилии + дар, зависящий от бога, чью благосклонность он получил:

- Посейдон — 1 флотилия и 1 порт;
- Арес — 1 отряд войск и 1 крепость;
- Зевс — 1 жрец и 1 храм;
- Афина — 1 философ и 1 университет;
- Кронос — 1 титан и 1 строение или второй титан — в зависимости от расположения Кроноса на поле подношений (см. «Дар бога» на с. 2);
- Аполлон — 1 ЗМ и 1 маркер процветания.

Каждый игрок должен разместить свои отряды войск на двух соседних территориях, даже если у него 3 отряда войск или титан (поэтому нельзя начать игру на одном из маленьких островов, включающих только 1 территорию). Затем каждый игрок размещает свои флотилии на двух морских полях, даже если у игрока 3 флотилии. Эти морские поля должны примыкать к каждой занятой игроком территории. Если игрок получил строение, он должен поместить его на одну из двух своих территорий. Если игрок решил разместить его на одной из территорий, где уже есть строение, он может начать партию с двумя строениями. Закончив расстановку отрядов войск и флотилий, игрок размещает свой маркер подношений на последнем свободном месте шкалы порядка хода. Затем игрок, получивший благосклонность следующего бога, размещает свои отряды войск и флотилии по тем же правилам. Игрок, выбравший Аполлона, размещает маркер процветания на одной из своих территорий.

Теперь начинается настоящее приключение! Появляются первые мифические существа... Обратите внимание: первый раунд отличается от остальных, поскольку во время него игроки не получают доход (но только в первом раунде)!

КОМАНДНАЯ ИГРА

Вшестером можно играть ТОЛЬКО по правилам командной игры, описанным ниже.

Участники одной команды должны начинать игру на разных островах.

Вчетвером вы можете играть как в командном, так и в соревновательном режиме. Участники одной команды должны сидеть рядом, чтобы советоваться друг с другом. Вы можете сообщать союзнику, сколько у вас золота, но не передавать его! Игра проходит по обычным правилам. Каждый участник контролирует только свои отряды войск и флотилии, ничего не передавая союзнику. Игрок не может пересекать территорию союзника или вторгаться на неё (даже если на ней нет отрядов), а также использовать его флотилии. В то же время участники одной команды должны сотрудничать, чтобы достичь общей цели — владеть 3 метрополиями на двоих. Конец игры также немного отличается от того, что был в базовой игре: как только одна команда контролирует 3 метрополии, текущий раунд становится последним и доигрывается до конца. После этого партия завершается, даже если эта команда теряет контроль над третьей метрополией. Побеждает команда, контролирующая наибольшее количество метрополий. В случае ничьей выигрывает самая богатая команда.

Как и в базовой игре, запрещено атаковать последнюю территорию игрока, за исключением случая, когда это позволит команде немедленно получить 5-й артефакт или построить 3-ю (или более) метрополию (см. далее).

ВОЕННАЯ ПОБЕДА

В командной игре появляется новый способ получения метрополии — военная победа. Если игрок завоёвывает последнюю территорию противника, он может немедленно разместить на ней метрополию, если выполняются 3 следующих условия:

- на этой территории ещё нет метрополии;
- на этой территории есть место, отведённое под метрополию (отмечено красным пунктиром);
- у команды это будет третья (или более) метрополия.



У Красного игрока и его союзника 2 метрополии. Они захватывают последнюю территорию Синего игрока и тут же возводят на ней 3-ю метрополию.

БОЖЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ



Этот модуль содержит новый игровой элемент — божественные артефакты. Они представлены картами, которые замешиваются в колоду мифических существ, и фигурками, которые в дальнейшем нужно будет размещать на игровом поле. В начале игры 5 карт артефактов находятся в колоде существ. В процессе игры они появятся в местах обитания мифических существ. Будьте внимательны: артефакты — не существа! Поэтому их нельзя сбросить с помощью особой силы Зевса или приобрести со скидкой, которую дают храмы. К тому же, если артефакт находится на крайней правой ячейке и в течение раунда его никто не купил за 2 ЗМ, он отправляется не в стопку сброса, а обратно в коробку (выбывает из игры)! Игрок может приобрести артефакт во время своего хода, как и мифическое

существо. После приобретения он размещает карту артефакта перед собой как напоминание о действующем эффекте, а соответствующую фигурку — на одну из своих территорий.

Артефакты можно перемещать вместе с отрядами войск, начинающими движение на той же территории, где находится артефакт. У артефактов могут меняться владельцы. Если игрок завоёвывает территорию с артефактом, он получает

над ним контроль. Бывший владелец должен отдать этому игроку соответствующую карту. Кроме того, появляется новый способ победить в игре: игрок или команда, в чьём распоряжении находятся все пять артефактов, НЕМЕДЛЕННО побеждает в игре (участники не доигрывают текущий раунд до конца)! В командной игре 5 артефактов могут находиться в руках разных членов команды.



КРЫЛАТЫЕ САНДАЛИИ

Во время фазы дохода этот артефакт приносит владельцу 1 ЗМ. Когда отряды войск, расположенные на той же территории, что и сандалии, перемещаются (с помощью Ареса или титана), они могут «перелететь» на любую территорию того же острова. В этом случае считается, что каждая территория острова — соседняя с территорией, откуда перемещаются отряды войск и сандалии. Во время «перелёта» сандалии перемещаются вместе с отрядами войск.

При командной игре: в начале своего хода игрок может заплатить 1 ЗМ, чтобы переместить сандалии на любую территорию союзника, находящуюся на игровом поле.



ШЛЕМ НЕВИДИМОСТИ

Во время фазы дохода этот артефакт приносит владельцу 1 ЗМ. Шлем может сделать отряды войск невидимыми! Отряды, перемещающиеся вместе со шлемом (с помощью Ареса или титана), могут использовать флотилии других игроков или пересекать территории с отрядами войск других игроков, не начиная с ними битву. Во время «невидимого» передвижения шлем перемещается вместе с отрядами войск.

При командной игре: в начале своего хода игрок может заплатить 1 ЗМ, чтобы переместить шлем на любую территорию союзника, находящуюся на игровом поле.



Красный игрок получил благосклонность Ареса и платит 2 ЗМ. Он использует флотилии Чёрного игрока, чтобы пересечь территорию Зелёного игрока без битвы, и атакует Жёлтого игрока.

Примечание: отряды войск с сандалиями или шлемом не могут воспользоваться свойствами артефакта во время отступления.

ОСОБЫЕ МЕТРОПОЛИИ

Этот модуль включает 5 карт особых метрополий. Перед началом партии случайным образом выберите две из них и разместите лицевой стороной вверх на соответствующих местах в углах игрового поля. Остальные три не будут использоваться в этой партии. Первый игрок, построивший метрополию, может взять одну из карт на свой выбор. Затем он размещает соответствующий жетон на своей территории.

Эта метрополия обладает особым свойством в дополнение к обычным свойствам метрополии. Второй игрок, построивший метрополию, берёт вторую карту и соответствующий жетон. Каждая последующая построенная метрополия не будет обладать какими-либо особыми свойствами. Каждое особое свойство относится к определённой метрополии. Если такая метрополия будет захвачена, то уже новый владелец использует её особое свойство (бывший владелец отдаст ему соответствующую карту).



ВОЕННАЯ МЕТРОПОЛИЯ

Во время наземной битвы эта метрополия даёт отрядам войск бонус к защите +3 вместо обычного +1.



БЕРЕГОВАЯ МЕТРОПОЛИЯ

Во время морской битвы эта метрополия даёт флотилиям, находящимся на морских полях, примыкающим к территории с ней, бонус +3. Этот бонус можно использовать при атаке!



ДУХОВНАЯ МЕТРОПОЛИЯ

При покупке существ эта метрополия снижает их стоимость на 2 ЗМ вместо 1 ЗМ, как если бы в ней находились два храма, а не один.



КУЛЬТУРНАЯ МЕТРОПОЛИЯ

Владелец этой метрополии может строить новые метрополии, используя 3 философов вместо 4. Это обязательное свойство.



ТОРГОВАЯ МЕТРОПОЛИЯ

Эта метрополия во время фазы дохода приносит владельцу 2 ЗМ.



КАДУЦЕЙ

Во время фазы дохода этот артефакт приносит владельцу 1 ЗМ. Во время битвы на территории с кадуцеем контролирующей его игрок может заплатить 1 ЗМ, чтобы предотвратить уничтожение одного из своих отрядов войск. Он может использовать это свойство сколько угодно раз, пока способен его оплачивать.

При командной игре: золотые монеты за сохранение отрядов войск может платить союзник владельца кадуцея.



МОЛНИЯ ЗЕВСА

Во время фазы дохода этот артефакт приносит владельцу 1 ЗМ. Если во время фазы подношений ставку владельца молнии перебивают, сделавший это игрок должен заплатить ему 1 ЗМ. Если он не может заплатить, то не может перебить ставку владельца молнии.

При командной игре: золотые монеты, полученные за перебивание ставки, владелец молнии может отдавать своему союзнику.



БОЛЬШОЙ РОГ ИЗОБИЛИЯ

Во время фазы дохода каждый маркер процветания, расположенный на территории с большим рогом изобилия, приносит 2 ЗМ.

При командной игре: золотые монеты, полученные с этой территории, могут быть перераспределены между союзниками.