



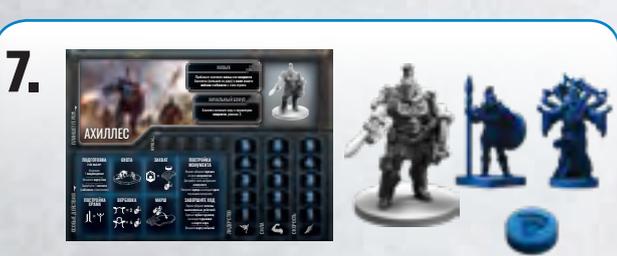
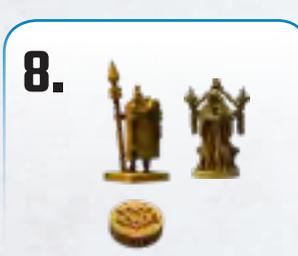
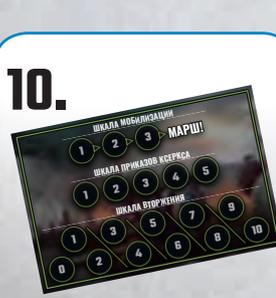
КНИГА КАМПАНИИ

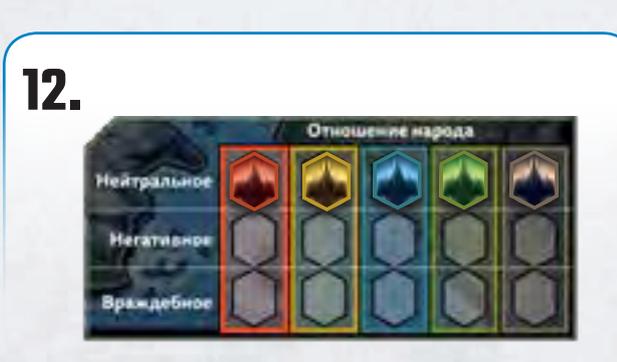
КНИГА КАМПАНИИ

Одиночный режим «Владык Эллады» позволит вам переписать историю греко-персидских войн. В первом акте вы должны собрать вокруг себя как можно больше солдат и союзников, отбивая удары передовых отрядов Ксеркса. Во втором акте сам царь персов прибывает в Грецию вместе с крупнейшим войском в истории Античности. Борьба с ним потребует от вас хитрости, смекалки и хорошей подготовки в предыдущем акте.

Для одиночной игры вам потребуется особое поле (напечатано на обороте обычного игрового поля) с указателями направлений перемещения чудовищ и шкалами отношения народов для каждой земли.

Партии в одиночном режиме будут отличаться друг от друга благодаря разнообразию приключений, чудовищ и разыгрываемых сюжетов.

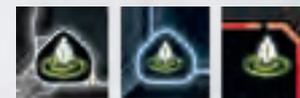
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Подробности о планшете вторжения персов см. на с. 5.
- 
- 

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА

1. Выставьте 3 полностью построенных **монумента** (Зевса, Афины и Гермеса) на указанные для них места на **поле**. Рядом положите 3 карты **артефактов богов** (сову Афины, сапоги Гермеса и гром Зевса).
2. Выставьте **Дельфийский оракул** в Фокиду.
3. Выставьте 6 **храмов** на указанные для них места на **поле**.
4. В колодах **боя**, **благословений** и **артефактов** оставьте только карты с символом одиночной игры.



Остальные карты вам не понадобятся, уберите их в коробку.

5. Отберите карты **приключений** из **колоды событий** (исключая карту Пленение Критского быка) и положите рядом с **полем** вместе с соответствующими **жетонами приключений**.
6. Поместите рядом с полем **кубик чудовищ**, **маркеры ран чудовищ**, их **фигурки** и **планшеты** (за исключением Химеры). Положите **колоду атак чудовищ** на **поле**.
7. Положите **планшет Ахиллеса** перед собой. Наденьте синее кольцо на основание фигурки. Возьмите синих **гоплитов**, **жрецов**, **маркеры контроля** и 3 **жетона параметров**.
8. Разместите всех жёлтых **гоплитов**, **жрецов** и **маркеры контроля** рядом с **полем** — это ваши **союзники**.
9. Зелёные **гоплиты** и **маркеры контроля** — это персидские войска и завоеванные ими территории. Разместите их рядом с **полем**. Зелёные фигурки **жрецов** — **шпионы** Ксеркса.
10. Положите **планшет вторжения персов** рядом с **полем**. Выложите один зелёный **маркер контроля** на первую клетку **шкалы вторжения** персов, а второй — на первую клетку **шкалы мобилизации**. Выставьте четырёх **шпионов** Ксеркса (зелёных **жрецов**) на **шкалу приказов** Ксеркса так, чтобы они заняли клетки с номерами от 2 до 5 (первая клетка **шкалы** всегда пуста).
11. Возьмите все 24 **жетона выполненных действий**, переверните и выложите лицом вниз рядом с **полем**, чтобы не видеть их номеров. С каждым выполненным вами **особым действием** эта кучка жетонов будет уменьшаться, отмеряя прошедшее время.

Возвращать **жетоны выполненных действий** в кучку нельзя.

12. Выложите **жетоны славы** согласно цветам на **шкалы отношения народов** всех земель (на позицию «Нейтральное»).

Прочие компоненты игры не используются в данном режиме:

- **Карты событий** (кроме отобранных ранее).
- Химера (и её **планшет**).
- Фигурки Персея, Геракла, Елены, их **планшеты** и жетоны.
- Красные **гоплиты**, **жрецы** и **маркеры контроля**.
- **Карты храмов**.

ВИДЫ ВОЙСК



В одиночном режиме игры на поле выставляются войска (армии) и **маркеры контроля** трёх цветов.

Синие фигурки и маркеры представляют **Спарту** и самые **верные** ваши войска. Аналогично синие **области** представляют собой те территории, где народ наиболее предан вам и поддерживает не смотря ни на что. Вы также сможете использовать синих **жрецов** (и только их), чтобы отправлять к соответствующим монументам.

Жёлтые фигурки — это ваши **союзники**. Другие греческие города посылают вам подмогу для борьбы с Ксерксом. Хотя в бою **гоплиты** союзников равноценны вашим солдатам, их преданность не безгранична — по ряду причин они могут оставлять вас. Командуйте ими как своим войском. Такая же ситуация и с жёлтыми **областями**. Они признают вашу власть и будут оказывать поддержку, пока им это выгодно, и они верят в победу над персами.

Зелёные компоненты игры обозначают персов. Помечайте за-

Когда вы берёте под контроль **область в земле**, с **отношением народа** отличным от «Преданного», вы отмечаете контроль над ней жёлтым **маркером контроля**. Только земли с **отношением народа** на уровне «Союзник» позволяют выложить синий **маркер**.

воёванные ими **области** зелёными **маркерами контроля**. Персы значительно превосходят греков числом, поэтому **сила** каждого зелёного гоплита увеличена вдвое (2 очка **силы** в битвах и при сравнении с **силой населения** областей). Зелёные **жрецы** — **шпионы** и информаторы Ксеркса.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из ходов, каждый из которых делится на 2 **фазы**:

1. **ФАЗА ИГРОКА**
2. **ФАЗА СОБЫТИЙ**

В **фазе игрока** вы можете выполнять 4 **обычных действия**, как и в обычной игре (**перемещение гоплитов**, **перемещение героя**, **молитва**, **использование артефакта**). Закончив выполнять **обычные действия**, вы обязаны выполнить одно **особое действие**.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В этой кампании вы можете выполнять 6 из 7 **особых действий**. Помечайте все выполненные **особые действия жетонами выполненных действий**. Седьмое **особое действие «Постройка монумента»** недоступно, поскольку все **монументы** уже построены к началу игры. Вместо него доступно новое **особое действие «Пас»** (см. ниже).

Прочие действия выполняются аналогично базовой игре за рядом исключений:

- **Вербовка** — это особое действие даст вам меньше **гоплитов**, чем обычно: только по 1 в **городах** и 2 в **Спарте**. Цвет фигурок зависит от **маркера контроля** в **области**, где происходит **вербовка (гоплиты из союзных областей — жёлтые, из ваших — синие)**. Это правило применимо ко всем эффектам, которые дают вам солдат, исключая **особое действие «Подготовка»**.
- **Постройка храма** — как и в базовой игре. Вы можете строить **храмы** в контролируемых вами **областях** (синий **маркер контроля**) и в союзных (жёлтый маркер контроля). **Благословения** в этом варианте игры не раздаются после «**Постройки храма**», но их можно получить за убийство **чудовищ**.

Помните, что постройка **храма в союзной области** (отмеченной жёлтым **маркером контроля**) принесёт вам синего **жреца!**

- **Охота** — как и в базовой игре, однако: в **фазе атак чудовищ** вы берёте верхнюю карту из **колоды атак чудовищ**, поскольку второго игрока-соперника, выбирающего для вас одну из двух карт, в данном варианте нет.
- **Захват** — как и в базовой игре. Для **захвата области** вам нужен соответствующий **жетон славы** — он отражает желание местного населения помочь вашему **герою** в его борьбе с Ксерксом. Подробные правила для жетонов славы и шкалы настроения описаны далее (см. **Отношение народа**). Вы не можете захватить самую северную **землю** (с красными границами).
- **Марш** — как и в базовой игре.
- **Подготовка** — как и в базовой игре, однако, если решите **завербовать гоплитов**, выполнив это **особое действие**, вы получите только **гоплитов союзников** (жёлтых).
- **Пас** — уберите все **жетоны выполненных действий с планшета героя**, зарядите **артефакты** и переходите к **фазе событий**. Спасовав, НЕ УБИРАЙТЕ **жрецов с монументов**. Также вы не получаете новых **жрецов** за ваши **храмы**. Спасовав, вы (как и в случае с другими особыми действиями) должны взять **жетон выполненного действия** (см. ниже).

Помните, что все убранные вами с **планшета героя жетоны выполненных действий** нельзя использовать повторно в одной игровой партии.

ФАЗА СОБЫТИЙ

Выполнив **особое действие**, переходите к **фазе событий**. Определите дальнейшие события в игре, перевернув **жетон выполненного действия**, которым вы только что отметили последнее выполненное **особое действие**. Если последним было действие «**Пас**» и все жетоны были убраны, возьмите и переверните один неиспользованный жетон из отобранных в начале игры. После этого сбросьте его.

Номер на обороте **жетона выполненных действий** соответствует **сюжету** из **книги сюжетов** для текущего **акта** игры (см. **акт I, акт II**). Выполните все указания **сюжета**, а затем проверьте условия окончания текущего **акта**. Если они не выполняются, начинается ваш следующий **ход**.

КУБИК ЧУДОВИЩ

Примерно половина **сюжетов** предполагает **фазу чудовищ**. В этой **фазе** бросьте **кубик чудовищ** за каждое **чудовище** на **поле** в указанном на поле порядке (по цифрам на **областях**, от меньшей к большей). Результат броска учитывается немного иначе, чем в обычной игре.

- — **чудовище** запугало местное население, вашего **героя** обвиняют в бездействии. **Отношение народа** этой **земли** ухудшается на 1 пункт (см. **Отношение народа**).
- — **чудовище** нападает на защитников **области** и убивает одного **гоплита**. Если в области нет **гоплитов**, **чудовище** выполняет перемещение.
- — **чудовище** перемещается на одну клетку ближе к **монументу** по стрелкам на **поле**. Если чудовище уже находится в **области с монументом**, оно уничтожает одну его часть.
- — **чудовище** атакует, а затем перемещается. Если в области нет **гоплитов**, которых **чудовище** может убить, оно не перемещается дважды.

РАЗРУШЕНИЕ МОНУМЕНТОВ

В режиме кампании **чудовища** пытаются уничтожить все **монументы на поле**. Добравшись до области с **монументом**, **чудовище** больше не перемещается и разрушает одну часть **монумента** каждый раз, когда должно переместиться. Если любой **монумент** полностью разрушен, вы проигрываете!

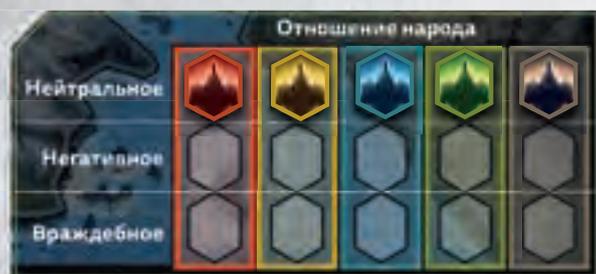
ОТНОШЕНИЕ НАРОДА

В ходе всей игры **отношение** греческого **народа** к вам будет меняться в зависимости от ваших действий или от происходящих событий. Все изменения отражаются на **шкале отношения народов**. Существуют четыре уровня **отношения**:

- **Враждебное** — наихудший вариант; горстка городов, подержавших Ксеркса. Враждебность усиливает **силу населения** на 2 и добавляет 2 к **силе войска** персов в каждой **битве** на этой **земле**, что сильно мешает вам покорять её области.
- **Негативное** — народ здесь подозрителен и недоверчив, многие открыто выступают против вас. **Сила населения** во всех **областях** этой **земли** увеличивается на 1, но только для вас. **Сила войска** персов выше на 1 в этой **земле**.
- **Нейтральное** — народ не обращает на вас внимания, сражаясь с персами самостоятельно.
- **Преданность** — возможна, только если у вас есть **жетон славы** цвета этой **земли**. Народ выражает преданность вам. Можете использовать действие «**Захват**» на любые **области** этой земли. Если вы получаете контроль над преданной **областью** любым способом, положите на неё синий **маркер контроля**.

Обратите внимание, **отношение** народа к вам не влияет на **силу населения** при учёте результатов атак персов.

Жетон славы, отмечающий **отношение народа**, передвигается по шкале в зависимости от ваших действий. Каждый раз, завершив **приключение** или убив **чудовище**, передвиньте соответствующий жетон вверх на деление в сторону «**Нейтральное**». Если **отношение народа** уже **нейтральное**, вы забираете себе **жетон славы** со **шкалы отношения народа**. Если у вас уже есть **жетон славы** этого цвета, можете заменить жёлтые **маркеры контроля** в этой земле на синие.



Отношение народа ухудшается преимущественно из-за действий **чудовищ** (снижается на 1 каждый раз, когда **чудовище** разорвет **область**) и вмешательства персов. Если жетон уже на делении «**Враждебное**», и **отношение народа** ухудшается, вместо этого уберете все жёлтые **маркеры контроля** из всех **областей** этой земли.

БИТВЫ

В этом варианте игры вам часто придётся сражаться с персами. **Битвы** проходят по правилам базовой игры с некоторыми изменениями из-за отсутствия игрока-оппонента.

Битва начинается каждый раз, когда ваши **гоплиты** оказываются в той же **области**, что и персидские **гоплиты** ИЛИ их **маркер контроля** (после **перемещения** войска персов в вашу область и наоборот). Если одновременно должно произойти несколько **битв**, разыгрывайте их по порядку номеров **областей** на **поле**.

В начале **битвы** определите вашу **силу войска** — по 1 очку за каждого **гоплита** плюс любые бонусы за **усиленных гоплитов** и особые навыки **героя**. **Сила войска** персов зависит от того, столкнулись вы с ними в чистом поле или вторглись в завоёванную ими **землю** (**области** с зелёными маркерами контроля).

- Если в **области** есть **гоплиты** персов, прибавьте 2 к **силе войска** персов за каждую фигурку.
- Если в **области** есть зелёный **маркер контроля**, Ксеркс уже подчинил местное население, и вам грозит жёсткий отпор. **Сила войска** врага определяется значением на **шкале вторжения** с планшета Ксеркса (от 1 до 10).

Теперь вы можете разыгрывать **карты боя** с руки. Убедитесь, что число **символов потерь** на них не превышает число участвующих в **битве** ваших **гоплитов**. Правила некоторых карт изменяются в одиночной игре (см. **Карты боя**). Закончив играть **карты боя**, возьмите и откройте столько боевых карт для врага, сколько показывает **шкала приказов** на планшете Ксеркса. Возьмите карту с наибольшим значением, игнорируйте её особое правило и добавьте её значение к **силе войска** персов.

Для удобства счёта применяйте эту формулу:

- ВАША СИЛА = 1 (за каждого **гоплита**) + X (особые свойства, **усиленные гоплиты**) + сумма значений всех разыгранных **карт боя** вместе с их особыми свойствами.
- СИЛА ВРАГА = 2 (за каждого **гоплита**) или X (значение по **шкале вторжения**), если в этой области есть зелёный **маркер контроля** + значение лучшей **карты боя** (игнорируйте её особое свойство и **символы потерь**).

ИСХОД БИТВЫ И ПОТЕРИ

Сторона с большей **силой войска** побеждает. Ничья означает победу защитника.

Вы теряете **гоплитов** по числу **символов потерь** на всех сыгранных ВАМИ в **битве картах боя**. Вы теряете на 1 гоплита больше, если проиграли в **битве**.

Проигрыш заставит отступить из **области**, но вы не можете отступить в **область** с **гоплитами** персов или их **маркерами контроля**. Если вам некуда отступить, вы теряете всех оставшихся **гоплитов**.

Потери персов считаются в зависимости от текущего **акта**:

- **Акт I** — каждая победа над **авангардом** персов уменьшает число их фигурок на 1 и заставляет отступить на одну область, как показано на рисунке:



Если последний **гоплит** персов побеждён, либо их **войско** не может дальше отступать (они были разбиты в Халкидики), уберите оставшиеся фигурки персов и переходите к **акту II**.

- **Акт II** — победа над войском персов позволяет вам убрать либо всех их **гоплитов**, либо **маркер контроля** с данной **области**. Также переместите **счётчик побед** на 1 деление в сторону значения «0» на **шкале вторжения** планшета Ксеркса (счётчик выставляется в начале **акта II**).

ЧУДОВИЩА

Чудовища никогда не взаимодействуют с персами и их маркерами контроля! Убийство **чудовища** позволяет вам выбрать 1 из 2 карт **благословений** и улучшить **отношение народа** одной из земель к вам, передвинув её жетон на **шкале отношения народа** на одно деление вверх.

В этом варианте игры игнорируйте полные правила **атаки области чудовищем**. Вместо этого, **атакуя область**, каждое **чудовище** просто убивает 1 гоплита.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Участвовать в них можно только в **части I**, при этом вы не получаете обычных за них **наград**. Завершение **приключения** позволит вам выбрать 1 из 2 **артефактов** в виде **награды**. К тому же вы сможете улучшить свой образ в глазах местного населения. Переместите жетон на соответствующей **шкале отношения** на деление вверх. Помните, что любое незавершенное **приключение** из **части I** приведет к негативному исходу в дальнейшем.

АРТЕФАКТЫ

Некоторые **артефакты** не используются в одиночной игре. Три **артефакта**, связанные с **монументами**, доступны для игры. Вы получаете их, когда контролируете области с монументами, используя так же, как и в обычной игре. Другие **артефакты** получают, завершив **приключение**. К ним относятся: **амброзия**, **стрела Аполлона**, **нить Ариадны**, **глаз Грайи**, **труба Фамы**, **гарпия** и **рог изобилия**. **Артефакты** заряжаются каждый раз, когда вы пасуете.

КАРТЫ БОЯ

В одиночной игре правила некоторых **карт боя** меняются:

- **Фланговая атака** — когда атакуете захваченную персами **область**, число их фигурок равно значению по **шкале вторжения**, деленному пополам и округленному в большую сторону. Например, **сила войска** 7 даст 4 **гоплитов**.
- **Тактический маневр** — значение **лидерства** Ксеркса определяется **шкалой приказа** Ксеркса (чем больше на **поле шпионов**, тем оно выше).

ПРОЛОГ-ПОДГОТОВКА

1. Выставьте 2 персидских **гоплитов** в **область** Халкидики.
2. Поставьте маркеры на значение «0» шкал **вторжения** и **мобилизации** персов.
3. Выложите 1 синий **маркер контроля** на Лаконию и 1 жёлтый на Мессинию.
4. Выставьте своего **героя** и 2 синих **гоплитов** (его **спартанцев**) в Лаконию.
5. Возьмите 1 **карту боя**.

Теперь возьмите два **жетона выполненных действий**. Найдите их номера в Таблице А и выставите на **поле** соответствующих **чудовищ**. Если значение второго жетона указывает на то же **чудовище**, вместо него выставьте ещё одного **гоплита** персов в Халкидики.

Затем возьмите ещё 3 **жетона выполненных действий**. Найдите их номера в таблице Б (см. ниже) и определите доступные в игре **приключения**, выложите их жетоны на поле. Если второй или третий жетон укажет на то же **приключение**, добавьте 1 **гоплита** к **авангарду** персов за каждый повтор.

Уберите из игры все **жетоны выполненных действий**, использованные при подготовке.

ТАБЛИЦА «А» СЛУЧАЙНЫЕ ЧУДОВИЩА

1-2	Сфинкс (Эпир)
3-4	Минотавр (Крит)
5-6	Циклоп (Аркадия)
7-8	Медуза (Мессиния)
9-10	Гидра (Лакония)
11-12	Цербер (Фокида)
13-14	Минотавр (Халкидики)
15-16	Циклоп (Беотия)
17-18	Сфинкс (Локрида)
19-20	Цербер (Ахея)
21-22	Медуза (Элида)
23-24	Гидра (Арголида)

ТАБЛИЦА «В» СЛУЧАЙНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

1-3	<p>Спасение Прометея – Македония</p> <p>Пленённый на далёком севере титан познал всю мощь гнева Зевса за тот дар, что он передал людям. Для многих греков Прометей остаётся символом надежды и самопожертвования. Сложно предсказать, что сделают с ним персы, как только доберутся до его оков.</p>
4-6	<p>Коровы Гериона – Беотия</p> <p>Голод — главный враг большого войска. Мы должны обеспечить непрерывность поставок провианта, перегнав гигантское стадо Гериона в глубь Пелопоннеса и защитить его от нападков персов. Так мы запасаемся едой на долгие месяцы грядущей войны. Герион этому рад не будет, но на войне каждому приходится жертвовать.</p>
7-9	<p>Помощь Атланту – Мессиния</p> <p>Кажется, гнусные персидские собаки нашли способ отравить самого Атланта, который держит на своих плечах вес всего мира. Если их планы осуществятся, нашим городам несдобровать.</p>
10-12	<p>Путешествие за золотым руном – Акардания</p> <p>Сила Персидского царства не только в его войске, но и в несметных богатствах, которыми Ксеркс с готовностью подкупает народ. Если мы найдём золотое руно, мы тоже позволим себе быть щедрыми.</p>
13-15	<p>Убийство стимфалийских птиц – Коринфия</p> <p>Плотоядные стимфалийские птицы устрашают Коринфию и соседние области, похищая и взрослых, и детей. Народ требует от нас защиты, и, если мы потерпим неудачу, они найдут помощь у наших врагов.</p>
16-18	<p>Королева амазонок – Халкидики</p> <p>До недавних пор амазонки игнорировали нашу борьбу с персами. И только теперь, когда вторжение достигло их земель, некоторые племена восстали против своей королевы. Если ей не помочь, неизвестно, какую роль она сыграет в грядущей войне.</p>
19-21	<p>Чистка Авгиевых конюшен – Элида</p> <p>Авгий, владыка Элиды, готов поддержать вас, если вы сможете очистить его легендарные конюшни, не убираемые годами. Такой влиятельный союзник кажется отличной наградой за уборку невозможной кучи. Не зря говорят, что истинный герой не боится запачкать своих рук.</p>
22-24	<p>Калидонская охота – Этолия</p> <p>Ойней, владыка Калидонии, считает, что вторжение персов — наказание за прегрешения против богов. Желая задобрить их, он хочет зарезать знаменитого калидонского вепря. Возможно, Ойней лишь набожный дурак, но кто знает? Вдруг боги и впрямь гnevаются? Не лишним будет заручиться их поддержкой.</p>

А ЖЕТОН МОБИЛИЗАЦИИ

В ЖЕТОН ВТОРЖЕНИЯ

Б ШПИОНЫ КСЕРКСА

Г СЧЁТЧИК ПОБЕД (АКТ II)



9. Убийцы в золотых масках нападают на вас прямо в личном шатре. Вы побеждаете ценой ранения. Выясняя, как они оказались в вашем лагере, вы узнаете, что враждебно настроенные к вам местные провели их тайком.

- ▶ Ваш герой получает 1 повреждение, если он в земле с **негативным отношением**, либо 2, если он во **враждебной земле**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

10. Рыбаки заметили странный корабль персов в водах Мессинской бухты. Вскоре местные увидели гигантскую Гидру, устремившуюся к преданной вам Спарте. Совпадение?

- ▶ Выставьте Гидру на **поле** (в Лаконию). Если Гидра уже на **поле** или уже побеждена, разыграйте фазу чудовищ.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

11. Западное побережье полностью открыто для вторжения. Стража и ваши триремы охраняют побережье, но вы не можете контролировать каждую бухту и спрятанные пляжи.

- ▶ Выставьте **шпиона** в Эвбею.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +2
- ▶ Фаза чудовищ: есть

12. У ваших союзников сердце уходит в пятки, когда они приближаются к врагу. Предчувствуя волну дезертирства, вы просите преданных вам ветеранов присмотреть за остальными.

- ▶ Потеряйте половину **гоплитов союзников** (жёлтых), округлив число, в каждой **области**, где нет ваших синих **гоплитов**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +0
- ▶ Фаза чудовищ: нет

13. Военачальник персов женил своих командиров на дочерях знати всех завоёванных территорий. Вряд ли теперь вы дождётесь от них поддержки.

- ▶ Понижьте **отношение народа** на 1 в двух самых северных **землях** на **поле** (с красными и жёлтыми границами).
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

14. Путешественники сообщают о гигантском плавучем мосту, который строят персы через Босфор. Их новые когорты, вероятно, уже в пути.

- ▶ Если в **авангарде** персов меньше 4 **гоплитов** на **поле**, добавьте им 1 **гоплита**. Иначе, сдвиньте маркер **шкалы мобилизации** ещё на одно деление вперёд.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

15. Другие герои и цари сомневаются, что вы способны защитить Грецию от персов. Некоторые даже собирают свои войска и бросают вам вызов.

- ▶ Вы теряете 2 **гоплитов** по выбору в каждой земле с **негативным отношением** к вам и 4 в каждой **враждебной земле**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +0
- ▶ Фаза чудовищ: есть

16. Жителей столицы Беотии разбудило невиданное зрелище. Казалось, два солнца взошли над горизонтом вместе. Минуту позже крики ужаса сотрясли город — это рассветные лучи отражались от огромного доспеха Циклопа.

- ▶ Выставьте Циклопа на **поле** (в Беотию). Если Циклоп уже на поле или уже был побеждён, разыграйте **фазу чудовищ**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

17. Персы наслали на нас полчища всадников, и теперь они скачут по нашим землям и поджигают всё, что встречают на своем пути. Многие города отзывают своих солдат из вашего войска, чтобы защитить поселения.

- ▶ Потеряйте половину **гоплитов союзников** (жёлтых), округлив число, в каждой области, где нет ваших **гоплитов** (синих).
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +0
- ▶ Фаза чудовищ: есть

18. Шпионы врага помогли освободиться известному преступнику, который ожидал казни в Акарнании. За это он и его люди теперь наушничают для персов.

- ▶ Выставьте **шпиона** в Акарнанию.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +2
- ▶ Фаза чудовищ: нет

19. В народе пошел слух о вашей гибели в недавней битве. Чтобы опровергнуть его, вы срочно пишете всем лидерам союзников, но, прежде чем письма были доставлены, многие присягнули на верность кому-то другому.

- ▶ Потеряйте контроль над всеми **союзными областями** в **негативных** и **враждебных землях**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

20. Кто-то забыл запереть двери Царства мертвых, и теперь Цербер на свободе и рыскает в наших краях.

- ▶ Выставьте Цербера на **поле** (в Ахею). Если Цербер уже на поле или уже был побежден, разыграйте **фазу чудовищ**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

21. Чем дальше продвигаются персы, тем ценнее становятся опытные войны. Вы понимаете это, когда ваших солдат подкупают другие владыки.

- ▶ Вы теряете 2 **гоплитов** по выбору в каждой земле с **негативным отношением** и 4 во **враждебной земле**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Вторжение: +0
- ▶ Фаза чудовищ: есть

22. Невиданный металлический корабль бросил якорь у берегов Этолии. Говорят, с него сошла Медуза, превратив в камень воду и землю под ногами.

- ▶ Выставьте Медузу на **поле** (в Этолию). Если Медуза уже на **поле** или уже была побеждена, разыграйте **фазу чудовищ**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

23. Ваш шпион в Персеполисе сообщает, что Ксеркс публично казнил нескольких своих военачальников за медлительность и нерасторопность. Теперь его войска в Греции постараются не разочаровать господина.

- ▶ Если в **авангарде** персов меньше 3 **гоплитов** на **поле**, добавьте к ним 1 **гоплита**. Иначе, сдвиньте маркер **шкалы мобилизации** еще на одно деление вперёд.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

24. Не стоило доверять артистам! Знаменитый поэт Мессиниан публично декламирует стихи Ксерксу и поддерживает власть персов. К несчастью, он слишком влиятелен и популярен, чтобы его убить.

- ▶ Выставьте **шпиона** в Элиду.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Вторжение: +2
- ▶ Фаза чудовищ: нет



ОКОНЧАНИЕ АКТА I

Акт I завершается (игрок должен завершить всю фазу событий), если происходит одно из следующих событий:

- **Авангард** персов достигает Фокиды, уничтожив **Дельфийский оракул** и сокрушив все ваши надежды на объединении Греции.



- Все **гоплиты** персов убраны с **поля**. Вы остановили первую волну вражеского вторжения.



- Маркер **шкалы вторжения** персов достиг значения «10» — Ксеркс готов к полномасштабной войне.



ИТОГИ АКТА I

Прежде чем начать **акт II**, выполните следующие этапы подготовки:

1. Уберите всех **гоплитов** с **поля** (союзников, ваших и персов) и всех **жрецов** с **монументов**. Оставьте **маркеры контроля, чудовищ, жетоны славы и шпионов**.
2. Если **акт I** завершился маршем **авангарда** персов в Фокиду, уберите **Дельфийский оракул** с **поля** и выставите 1 жёлтого **жреца** на каждый **монумент**. Каждый из них займёт одно место у **монумента**, сократив число доступных вам. Если вы защитили оракула, получите 1 синего **жреца**.
3. Если **акт I** завершился военным превосходством персов (отметка **шкалы вторжения** достигла 10), в начале **акта II** инициатива будет у персов. Начните следующий акт игры с **фазы событий**, взяв новый жетон с номером и разыграв соответствующий **сюжет**.
4. Уберите все **жетоны выполненных действий** с вашего планшета.
5. Поставьте **маркер мобилизации** на первую клетку **шкалы мобилизации** и ваш синий **маркер контроля** на то же деление, что и зелёный **маркер контроля** на **шкале вторжения**. Это ваш **счётчик побед**.
6. Проверьте, нет ли на поле незавершенных **приключений** (включая то, в которое отправился ваш герой). См. «Провал приключений» ниже и примените последствия.
7. Выложите **маркер контроля** персов в Македонии. Если в красной **земле** выложены ваши **маркеры контроля**, уберите их.
8. Выставьте жёлтого **гоплита** на каждую **союзную область** (жёлтую).
9. Выставьте синего **гоплита** на каждую вашу **область** (синюю).
10. Если в Лаконии лежит синий **маркер контроля**, **завербуйте 2 гоплитов** в этой **области** вместо 1.

НЕУДАЧНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если ваш **герой** находился в **приключении**, когда завершился **акт I**, переместите его назад в соответствующую **область**, а затем уберите **карту приключения** и его жетон из игры. **Приключение** считается завершённым, но это не изменяет **отношения народа** и не приносит прочих наград.

Все проваленные **приключения** повлекут негативные последствия. См. описания ниже и примените указанные эффекты.

- **Коровы Герииона** — вы не смогли спасти стада, и они поределели. Войску персов на руку ваши потери, поэтому вторжение начнется раньше. Переместите маркер **шкалы мобилизации** на деление «3».
- **Помощь Атланту** — персидский яд вызвал у Атланта лихорадку, и Греция страдает от бесчисленных землетрясений. Требуется много людей, чтобы починить разрушенные городские стены и откопать пострадавших из-под завалов. Вербовать солдат стало сложнее. Начните **акт II** с выполненным действием «**Вербовка**» (отметьте его использованным в **акте I** жетоном).
- **Убийство стимфалийских птиц** — чудовища устроили пир в ваших землях, и люди начали сомневаться в вас. Некоторые даже надеются, что безопасность им обеспечит Ксеркс. Понижьте отношение всех **земель** к вам на 1.
- **Чистка Авгиевых конюшен** — вам не удалось выполнить поручение Авгия. Он сохранил нейтралитет в войне с персами, и теперь он присматривается к обеим сторонам и ждёт пока расклад не прояснится. Выставьте **шпиона** в Элиду. Если там уже есть **шпион** персов, выложите их **маркер контроля** в этой **области**.
- **Калидонская охота** — Ойнею не удалось изловить вепря. К тому же слухи, что сами боги навлекли атаку персов, вызвали беспорядки. Озлобленные толпы осаждали храмы и монументы. Прежде чем вы восстановили порядок, многие статуи были разбиты или изуродованы. Снесите по 1 части каждого **монумента** на **поле**, но не трогайте их основания.
- **Королева амазонок** — персидским подстрекателям мастерски удалось настроить амазонок против их королевы. Она погибла, и вскоре после этого Ксеркс без труда захватил всю Халкидику. Выложите зелёный **маркер контроля** в этой **области**.
- **Путешествие за золотым руном** — богатые подношения и щедрый подкуп позволили персам заручиться поддержкой многих городов. В обмен на богатые дары Ксеркс получил огромный флот, отвоевавший у нас целое море. Вы не можете перемещать войска по **морским путям**, исключая маршруты: Беотия-Эвбея и Крит-Арголида.
- **Спасение Прометея** — отыскав Прометея, Ксеркс воспользовался секретами персидских мудрецов и колдунов, чтобы освободить его. Затем он убедил титана, что греки показали себя не достойными его дара и неблагодарными, оставив его в плену на долгие годы. Прометей вернулся в Грецию с жаждой мести. Вам пришлось сразиться с ним один на один. Вы победили, но получили тяжёлые ранения (получите 2 **повреждения**).

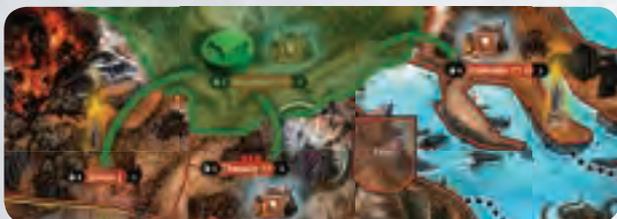
АКТ II

Земля сотрясается под ногами величайшего войска, что когда-либо видела Греция. Сам Ксеркс ведёт главную персидскую армию, она уже перешла нашу границу. Персы завоюют все области, одну за другой, если вы не помешаете им.

МОБИЛИЗАЦИЯ ПЕРСОВ

Каждый раз, когда войско персов продвигается вперёд (маркер доходит до конца шкалы мобилизации), выполните следующее:

1. Проверьте каждую контролируемую персами область (по порядку номеров на поле). Выставьте 1 гоплита персов в каждую соседнюю область, исключая уже завоёванные области. Затем отыграйте возникшие битвы.



2. Битвы в каждой области, где есть и гоплиты персов, и ваши, отыгрываются в порядке номер на поле по обычным правилам.



3. Уберите ваши маркеры контроля из любых областей, где остаются гоплиты персов.
4. Если сила персов в любой области равна, либо выше силы населения, уберите гоплитов персов и выложите туда зелёный маркер контроля. Сравнивая значения, помните, каждый персидский гоплит обладает силой 2.



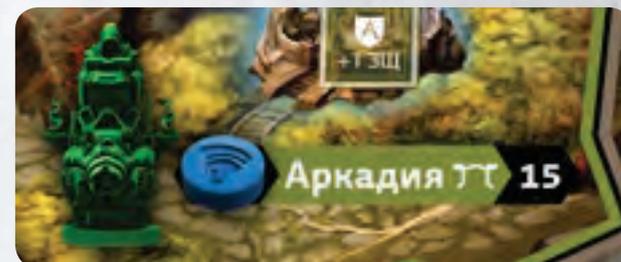
ФАЗА ШПИОНАЖА

В одиночной игре Ксеркс активно пользуется шпионами. Они появляются на поле в акте I, но сначала не влияют на игру (исключая шкалу приказов Ксеркса) до акта II.

Во втором акте игры некоторые сюжеты потребуют от вас разыграть фазу шпионажа и затем выставить нового шпиона.

В фазе шпионажа вы должны проверить каждую область со шпионами Ксеркса. В зависимости от цвета маркера контроля в этой области происходит одно из четырёх:

- Если маркер контроля синий (преданная область), поменяйте его на жёлтый (союзная).



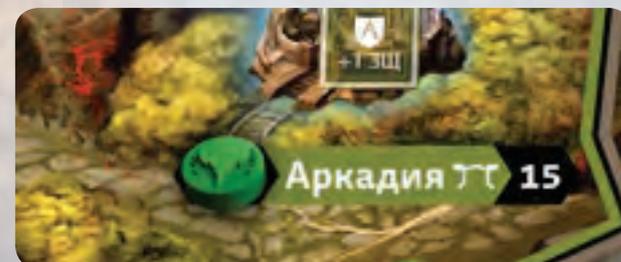
- Если маркер контроля жёлтый (союзная область), уберите его и отступите вашим войском из этой области.



- Если маркера контроля нет, выложите туда зелёный маркер контроля и отступите вашим войском из этой области.



- Если маркер контроля зелёный, уберите шпиона из игры.



УДАЛЕНИЕ ШПИОНОВ

В акте II ваш герой может уничтожать шпионов персов. Для этого ему нужно потратить всё действие перемещения в области со шпионом. Если герой тратит действие, уберите шпиона из области и выставите его на шкалу приказов Ксеркса (на самое правое свободное деление).

КНИГА СЮЖЕТОВ (АКТ II)

Ниже приведен список случайных событий для акта II.

Разыгрывая сюжет, всегда применяйте его эффекты в указанном порядке.

1. Ксеркс вовсе не жестокий дикарь, как считают многие греки. Его харизма привлекла на сторону персов видных афинских философов.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа** и выставите **шпиона** в Аттику.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

2. Персы уже давно занимаются завоеваниями. Если им не удаётся подкупить местную аристократию, они заменяют её, лишая вас шанса найти на поддержку.

- ▶ Понижьте **отношение народа** на 1 в каждой земле, где у персов есть хотя бы один **маркер контроля**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Фаза чудовищ: нет

3. Вы рассчитывали, что знание родной страны станет преимуществом для вашего войска. К несчастью, персы обзавелись достаточным числом проводников и тоже пользуются тайными тропами.

- ▶ Потеряйте 1 **гоплита** в каждой области с **негативным отношением** и 2 **гоплита** в каждой **враждебной области**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

4. Царство персов велико, и Ксеркс ведёт много войн. Если он уверится в скорой победе над Грецией, то переместит часть войск на другие фронты.

- ▶ Если ваш **счётчик побед** левее **маркера вторжения** персов, передвиньте **маркер вторжения** на 1 деление назад.
- ▶ Мобилизация: +3
- ▶ Фаза чудовищ: нет

5. Шпионы Ксеркса знают, как навредить вашей репутации. Лживые слухи распространяются в захваченных землях: вас винят в некомпетентности, трусости, пьянстве и наведении порчи.

- ▶ Понижьте **отношение народа** на 1 в каждой земле, где у персов есть хотя бы один **маркер контроля**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Фаза чудовищ: есть

6. После ряда неудач даже самые смелые упали духом. Многие города отзывают своих солдат из вашего войска, готовясь к самостоятельной обороне. Ваши военачальники лезут из кожи вон, пытаясь остановить дезертиров, но не могут уследить за всеми сразу.

- ▶ Потеряйте половину **союзных** (жёлтых) **гоплитов**, округлив число, в каждой области, где нет ваших **преданных** (синих) **гоплитов**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

7. Ходят слухи, что подстрекатели Ксеркса проделали долгий путь через горы и появились в Акарнании. Время покажет, какой ущерб они причинят.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа** и выставите **шпиона** в Акарнанию.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

8. Задача по сплочению народа Греции порой подвергает вас опасности. Недавно вы посетили особенно недовольный вами город. Стоило только пройти в ворота, как град камней и оскорблений посыпался на вашу голову. Вы уходите, пока ваши душа и тело не пострадали ещё сильнее.

- ▶ Ваш герой получает 1 **повреждение**, если он в области с **негативным отношением** и 2 **повреждения**, если он во **враждебной области**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Фаза чудовищ: нет

9. Мятежи, организованные подстрекателями Ксеркса, распространяются как пожар. Вам докладывают о толпах крестьян, атакующих ваши войска по всей стране.

- ▶ Потеряйте 1 **гоплита** в каждой области с **негативным отношением** и 2 **гоплита** в каждой **враждебной области**.
- ▶ Фаза чудовищ: есть

10. Ксерксу удалось провезти морем своих лучших шпионов, и они начали работу прямо у вас под носом, вдали от линии фронта.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте шпиона в Элиду.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

11. Персам нет дела до наших богов, но есть до камня, из которого можно построить мосты, дозорные башни или крепости.

- ▶ Снесите 1 часть самого высокого **монумента** в областях под контролем персов.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

12. Солдатам Ксеркса показалось забавным отбивать мраморные фаллосы со статуй Диониса, разбросанных по всей стране. Нашим крестьянам не до шуток.

- ▶ Если ваш **счётчик побед** левее **маркера вторжения** персов, понизьте значение **маркера вторжения** на 1.
- ▶ Мобилизация: +3
- ▶ Фаза чудовищ: нет

13. Оказывается, юная жена владыки Акарнании происходит из знатного персидского рода. Вам ясно, что она шпионит для Ксеркса, но рискнуть и устранить её нельзя.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте **шпиона** в Акарнанию.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

14. Когда персы захватили первые земли, греки опасались разбоя и мародерства. Но Ксеркс мудро удержался от такого. Вместо этого он понизил налоги, расположив к себе горожан.

- ▶ Понижьте **отношение народа** на 1 в каждой земле, где у персов есть хотя бы 1 **маркер контроля**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Фаза чудовищ: нет

15. В персидском войске много солдат из далёких стран. Ксеркс привёл с собой когорты конных лучников с Дальнего Востока, сеющих хаос везде, где мало ваших солдат.

- ▶ Потеряйте 1 **гоплита** в каждой области с **негативным отношением** и 2 **гоплита** в каждой **враждебной области**.
- ▶ Фаза чудовищ: есть

16. Говорят, таинственный незнакомец в капюшоне прибыл в Эвбею. Народные ополченцы попытались схватить его, но тот обратил их в камень. Должно быть, это один из колдунов Ксеркса.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте **шпиона** в Эвбею.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

17. Паника охватила ваши войска. Солдаты рассказывают жуткие истории о Бессмертных — личной охране Ксеркса. Они якобы пьют человеческую кровь, а оружие против них бессильно. Вы решаете схватить одного из Бессмертных и публично казнить, но уже слишком поздно.

- ▶ Потеряйте половину **союзных** (жёлтых) **гоплитов**, округлив число, в каждой области, где нет ваших **преданных** (синих) **гоплитов**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

18. Кажется, боги не желают отдать Грецию в руки персов. Стихийные бедствия настигают войско Ксеркса. Вы не знаете, радоваться вам или стыдиться, потому что боги усомнились, что вы победите без их помощи.

- ▶ Если ваш **счётчик побед** левее **маркера вторжения** персов, передвиньте **маркер вторжения** на 1 деление назад.
- ▶ Мобилизация: +3
- ▶ Фаза чудовищ: нет

19. Порты Мессинии часто навещали торговцы зерном из Египта. Огромная их часть шпионила для персов.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте **шпиона** в Элиду.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: есть

20. Ваш лучший шпион недавно вернулся из Персеполиса с любопытными вестями. Но его наложница сообщила, что он стал вести себя подозрительно. Возможно ли, что он двойной агент?

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте шпиона в **Эвбею**.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

21. Недавние победы притормозили персов. Их военачальники слишком заняты пирами, попойками и мародерством и не следят за вашими перемещениями. Попробуйте этим воспользоваться.

- ▶ Если ваш **счётчик побед** левее **маркера вторжения** персов, передвиньте **маркер вторжения** на 1 деление назад.
- ▶ Мобилизация: +3
- ▶ Фаза чудовищ: есть

22. Известная жрица недавно предсказала победу персов и следующую за ней эпоху мира и процветания. Вы уверены, её подкупил Ксеркс.

- ▶ Разыграйте **фазу шпионажа**. Выставьте **шпиона** в Атику.
- ▶ Мобилизация: +1
- ▶ Фаза чудовищ: нет

23. Война опустошила греческие земли. Много невинных пало в боях между вашими силами и армией персов. Вы удивились, когда делегация горожан из завоёванной области пришла просить вас не возвращать их земле независимость. Они скорее предпочтут жить по закону врага, чем снова увидеть ужасы войны. Труссы!

- ▶ Понижьте **отношение народа** на 1 в каждой земле, где у персов хотя бы 1 **маркер контроля**.
- ▶ Мобилизация: +2
- ▶ Фаза чудовищ: есть

24. Персы столкнулись с мятежами в завоёванных землях. Отличные новости! Чем больше солдат они пошлют за бунтовщиками, тем меньше встретит вас на передовой.

- ▶ Если ваш **счётчик побед** левее **маркера вторжения** персов, передвиньте **маркер вторжения** на 1 деление назад.
- ▶ Мобилизация: +3
- ▶ Фаза чудовищ: нет

ЗАВЕРШЕНИЕ АКТА II

Акт II — и вся игра — завершается поражением, как только происходит что-то из указанного:

- Персы контролируют 2 **земли** целиком.



- Один из **монументов** полностью разрушен.



- Персы выкладывают 13-й **маркер контроля** на поле (свой последний маркер, учитывая 2 зелёных маркера, отмечающих деления на шкалах **вторжения** и **мобилизации**).



Вы побеждаете, как только:

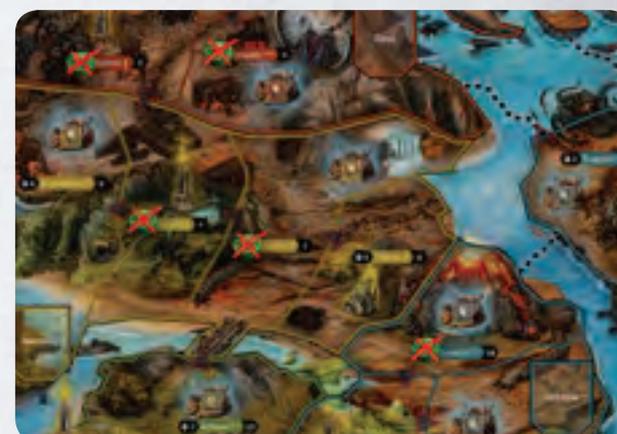
- Ваш **счётчик побед** на **шкале вторжения** персов достигает деления «0».



- Вы делаете последний ход в игре (перевернув последний **жетон выполненных действий**) и контролируете больше **областей** (синих и жёлтых вместе), чем персы.



- Все **маркеры контроля** персов убраны с поля.



КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОЧИНКЕ ПОГНУТЫХ ИЛИ СЛОМАННЫХ ФИГУРОК

Под воздействием высоких температур пластиковые фигурки могут стать эластичными и деформироваться. Охладившись, они застынут в изменённой форме. Некоторые детали могут погнуться, но поправить их довольно легко.



Возьмите погнутую фигурку.



Нагрейте её до высокой температуры (например, феном или горячей водой).



Верните детали правильное положение.

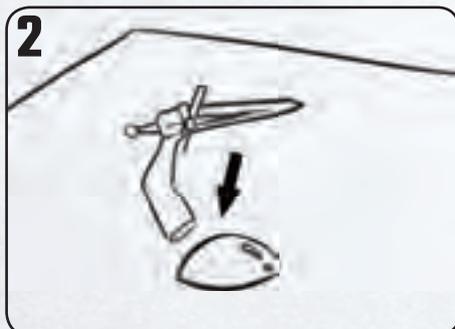


Остудите фигурку, и она сохранит нужную форму.

В редких случаях вам могут достаться миниатюры со сломанными деталями. Для их починки следуйте инструкции ниже.



Выдавите каплю клея на твердую поверхность, которую потом можно выбросить.



Окуните отломанную деталь в каплю клея в месте поломки — точке контакта.



Совместите отломанную деталь с фигуркой в точке контакта и подержите вместе 1 – 2 минуты, пока клей не высохнет.

Обращайтесь к нам в случае проблем с игрой.

Высылайте письмо с фотографиями по адресу loh@gamefound.com

Мы с радостью поможем или вышлем замену!

