

КИКЛАДЫ МОНУМЕНТЫ

Перевод правил
подготовлен
издательством
Crowd Games



Руководители проекта:
Максим Истомина
и Евгений Масловский
Редактор: Елена Шкуткова
Корректор: Алёна
Миронова
Перевод: UApopim
Вёрстка: Рафаэль Пилоян

Дабы восславить богов, жители Киклад возводят монументы в их честь. Божественные дары получают те смельчаки, которые создадут эти колоссальные сооружения... или завоюют их в битве.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии возьмите случайным образом столько карт монументов, сколько в игре участников. Разместите эти карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Во время партии участники смогут построить только эти монументы. Возьмите соответствующие им фигурки, а оставшиеся верните в коробку вместе с неиспользованными картами монументов.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Монумент является бонусным строением, которое игрок может получить, если он контролирует два соответствующих ему основных строения. Как только игрок получает контроль над двумя строениями, указанными на одной из доступных карт монументов, он возводит соответствующий монумент: участник размещает его фигурку на одной из своих территорий. Он также забирает соответствующую карту в качестве напоминания о свойствах монумента.

СОСТАВ ИГРЫ

10 фигурок монументов:

- храм Посейдона,
- храм Ареса,
- храм Афины,
- Великий храм Зевса,
- Военная академия,
- Военно-морская академия,
- Город воинов,
- Великий университет Афины,
- Великий маяк Посейдона,
- Великая цитадель Ареса.

10 карт монументов (по одной для каждой фигурки).

Правила игры.

Территория в данном дополнении является эквивалентом островов в базе.

Монумент можно разместить на поле после того, как игрок построит второе указанное на карте монумента строение или получит контроль над территорией, где находится это строение.

Оба строения, необходимые для возведения монумента, остаются на игровом поле. Если игрок забыл построить монумент, когда у него появилась такая возможность, он сможет сделать это позднее, если в его распоряжении ещё будут необходимые строения и никто не возведёт этот монумент раньше него! Игрок сначала должен дождаться своего хода и выполнить действия выбранного бога (Аполлон не позволяет возводить монументы). Монумент не занимает место, отведённое для строения, а просто размещается на территории как фигурка, которая не передвигается до конца игры.

Каждый монумент предоставляет игроку, контролирующему соответствующую территорию, определённые преимущества. Когда игрок получает контроль над территорией с монументом, он забирает соответствующую карту монумента у предыдущего владельца. С этого момента преимуществами монумента будет пользоваться новый владелец. Монумент не является строением, его нельзя использовать для создания метрополии.



Игрок, контролирующий крепость, решает построить порт. Поскольку доступен Город воинов, игрок может его возвести и взять соответствующую карту монумента.

Примечание по гиганту

Гигант не может разрушить монумент.

Примечания к дополнению «Киклады. Аид»

Театр нельзя использовать для возведения монументов. У игроков должны быть все необходимые строения, указанные на карте.

Некрополь и храмы Посейдона и Ареса: убирая отряд или флотилию с поля, помещайте 1 ЗМ на некрополь.

Некрополь и Великий маяк Посейдона: за спасённую флотилию не помещайте 1 ЗМ на некрополь.

Примечание к дополнению «Киклады. Титаны»

Из-за правил «свободного размещения» участники могут начинать игру, контролируя два строения на игровом поле. Таким образом, игроки могут построить монументы в самом начале игры. Это создаст напряжённость с первых минут партии! Также можно комбинировать свойства особой метрополии и монумента.

Важно: каждый монумент можно построить всего один раз за игру.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА МОНУМЕНТОВ



ВЕЛИКАЯ ЦИТАДЕЛЬ АРЕСА

КРЕПОСТЬ  +  КРЕПОСТЬ

Пока на территории с этим монументом находится как минимум 1 ваш отряд войск, на неё нельзя нападать с моря, суши (титаны) или воздуха (Пегас). Однако другие свойства (Гарпии и т. д.) оказывают влияние на эту территорию.



ВЕЛИКИЙ МАЯК ПОСЕЙДОНА

ПОРТ  +  ПОРТ

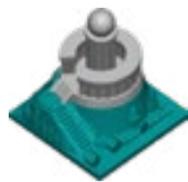
Любая ваша флотилия, уничтоженная в битве, может быть спасена и размещена на вашем или свободном морском поле, примыкающем к территории с этим монументом. Если это невозможно (все участки моря заняты вражескими войсками, на территории с монументом находится Полифем), ваши уничтоженные флотилии удаляются с игрового поля.



ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ

КРЕПОСТЬ  +  УНИВЕРСИТЕТ

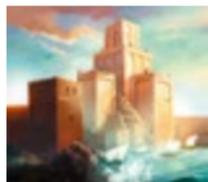
Во время фазы доходов бесплатно разместите отряд войск на территории с этим монументом. Если это невозможно, этот монумент ничего не даёт в текущем раунде.



ВОЕННО-МОРСКАЯ АКАДЕМИЯ

УНИВЕРСИТЕТ  +  ПОРТ

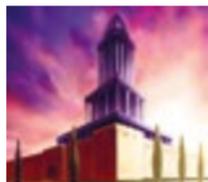
Во время фазы доходов бесплатно разместите флотилию на вашем или свободном морском поле, примыкающем к территории с этим монументом. Если это невозможно, этот монумент ничего не даёт в текущем раунде.



ГОРОД ВОИНОВ

ПОРТ  +  КРЕПОСТЬ

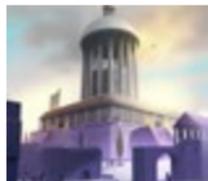
Во время обороны территории с этим монументом все ваши флотилии на прилегающих к ней морских полях считаются отрядами войск. Число, равное их количеству, добавляется к результату вашего броска кубика.



ХРАМ АРЕСА

КРЕПОСТЬ  +  ХРАМ

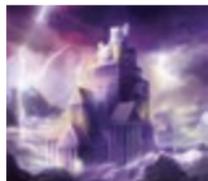
Раз в раунд во время вашего хода вы можете удалить один из ваших отрядов войск с игрового поля, чтобы взять случайную карту из колоды сброса мифических существ и воспользоваться её свойством.



ХРАМ АФИНЫ

УНИВЕРСИТЕТ  +  ХРАМ

Вы платите на 1 ЗМ меньше при найме жрецов и философов.



ВЕЛИКИЙ ХРАМ ЗЕВСА

ХРАМ  +  ХРАМ

В начале вашего хода обновите набор мифических существ, как это происходит в начале раунда.



ХРАМ ПОСЕЙДОНА

ПОРТ  +  ХРАМ

Раз в раунд во время вашего хода вы можете удалить одну из ваших флотилий с игрового поля, чтобы взять верхнюю карту из колоды мифических существ и воспользоваться её свойством.



ВЕЛИКИЙ УНИВЕРСИТЕТ АФИНЫ

УНИВЕРСИТЕТ 

+

 УНИВЕРСИТЕТ

Вы можете приобретать более 1 философа, получая благосклонность Афины.