

# Правила настольной игры «Олимп» (Olympos)

Авторы: Philippe Keyaerts

Иллюстрации: Арно Дэмае, дизайн К. Дэмае и С. Кантиц

Перевод на русский язык: Денис Габдулин, ООО «Игровед» ©

## Правила

*Возьмите в свои руки судьбу всех людей на самом расцвете цивилизации. Перед вами простираются равнины Пелопоннеса. На горизонте яркие берега мифической Атлантиды. Однако, чтобы создать благодатный мир в этих плодородных землях, вы должны будете победить своих врагов, развить технологии, построить чудеса света, и, прежде всего, молиться о милосердии богам, которые наблюдают за каждым вашим действием с высоты своего положения на Олимпе!*



### Подготовка

*(4 игрока)*

Расположите **игровое поле** и **поле технологий** в центре стола. Отложите **жетоны Открытий** с 5 на обороте (они не будут использоваться во время игры). Отсортируйте остающиеся жетоны Открытия по типам: например, положите два жетона Оракула вместе. Существует два жетона каждого Открытия с красной, зеленой, желтой или синей рубашкой, и один каждого вида с фиолетовой. Расположите жетоны Открытия на поле развития следующим образом, по одной стопке на колонку (см. страницу 12):

- Распределите 5 стопок по 2 жетона Открытия с **красной рубашкой** случайным образом на **первом ряду** поля.
- Распределите 5 стопок по 2 жетона Открытия с **желтой рубашкой** случайным образом на **втором ряду** поля.
- Распределите 5 стопок по 2 жетона Открытия с **зеленой рубашкой** случайным образом на **третьем ряду** поля.
- Распределите 5 стопок по 2 жетона Открытия с **синей рубашкой** случайным образом на **четвертом ряду** поля.
- Распределите 5 жетонов Открытия с **фиолетовой рубашкой** случайным образом на **пятом ряду** поля.
- Распределите 5 жетонов **Чудес** случайным образом на **шестом ряду** поля.

Отложите оставшиеся жетоны вместе с кубиками ресурсов и поместите их с одной стороны поля как **основной запас**.

Каждый игрок выбирает цвет и берет **5 фишек Поселенцев** этого цвета, оставляя 4 перед собой в качестве **личного запаса**. Пятая фишка помещается в стартовую область Течения Времени. Порядок этих фишек определяется случайным образом.

Игрок, фишка которого находится в **основании стопки**, берет по **2 символа Территории** каждого типа из Основного запаса и выбирает 8 территорий, которые не будут использоваться в игре, отмечая каждую выбранную территорию одним из жетонов, повернутым **стороной с крестом вверх**. Таким образом может быть удалена только одна **отмеченная звездой** территория каждого из 4-х типов.

*Примечание: Количество недоступных территорий, отмеченных звездой (от 0 до 4), влияет на сложность строительства Чудес.*

Поместите один жетон Племена в каждую отмеченную звездой территорию, которая осталась доступна.

Возьмите **4 разных кубика ресурса** из основного запаса и распределите случайным образом между игроками. Они прибавляются к личным запасам игроков.

Перетасуйте **карты Судьбы** и поместите их рубашкой вверх на поле.

Перетасуйте **карты Олимпа** и положите одну, рубашкой вверх, рядом с каждой из 3 областей Зевса на Течении Времени. Положите 2 Карты Олимпа рядом с каждой из 3 областей Двойного Зевса на Течении Времени. Отложите остающиеся карты Олимпа, не открывая их: они не будут использоваться во время игры.



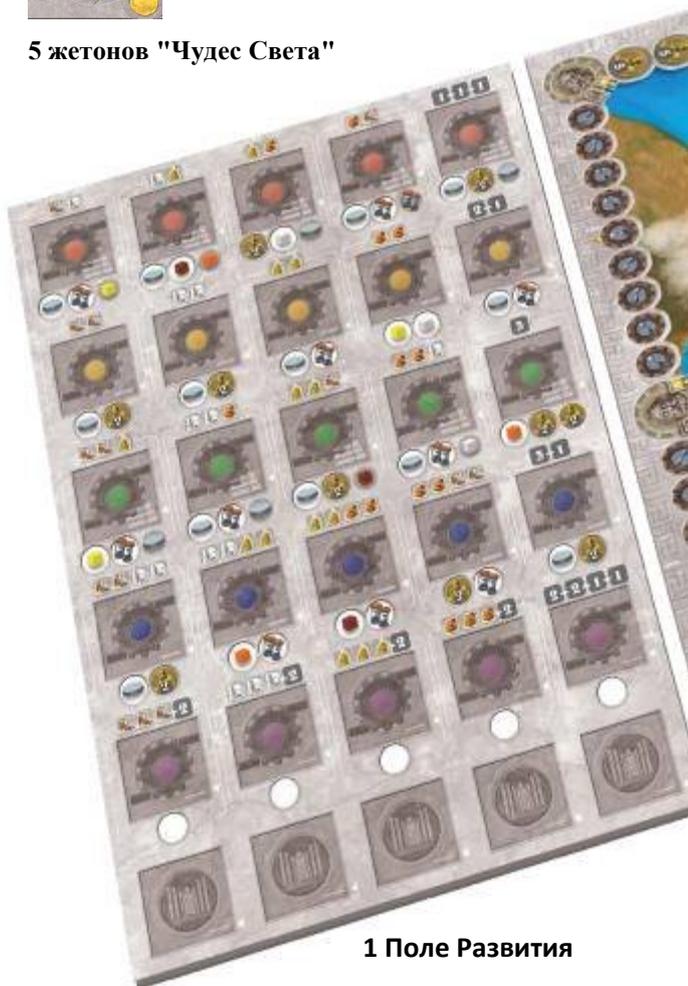
## Состав игры



55 жетонов "Открытий"



5 жетонов "Чудес Света"



1 Поле Развития



32 жетона территорий / "Крест" (на обратной стороне)  
Оранжевый (Зерно), Белый (Камень), Коричневый (Дерево), Желтый (Золото)



26 жетонов "Престижа"



12 жетонов "Песочных часов"



8 жетонов "Племя" / "Звезда"



1 жетон "Зевс"



1 Игровое Поле

22 Карты  
«Судьба»

10 Карт  
«Олимп»



100 фишек «Поселенцев» пяти цветов



28 кубков «Ресурсы» четырех цветов:

Оранжевый (Зерно), Белый (Камень), Коричневый (Дерево), Желтый (Золото)

A) Начало Течения Времени

B) Область "Зевс"

C) Область "Двойной Зевс"

D) Северная область (отправная точка поселенцев)

E) Олимп (Камень + Зевс)

F) Территория (Дерево + Звезда)

G) Атлантида

H) Вынужденный конец игры

*Примечание: острова представляют собой область суши. Острова, которые не обведены, не используются в игре.*



## Цель игры

Игроки представляют племена, которые пытаются колонизировать Грецию и ее области, включая легендарную Атлантиду. Занимая территории и ресурсы (иногда силой), они приобретают научные знания и архитектурные чудеса, которые позволяют им построить преуспевающую и величественную цивилизацию. В конце игры наиболее преуспевшая цивилизация побеждает.



## Игровой процесс

### (4 игрока)

Очередность хода определена положением игроков на Течении Времени, которое опоясывает игровое поле по краю. Игрок, который расположен последним на Течении Времени, выполняет действие, которое оплачивается очками действия (см. далее). Когда игрок "платит" за действие, он перемещает свою фишку вдоль Течения Времени. Если он перемещает фишку на занятую область, то его фишка помещается сверху другой. Теперь наступает очередь хода игрока, который является в настоящее время **самым последним** по Течению Времени для выполнения действия. И так далее.

### Примечание:

- Возможно, что один игрок будет иметь право хода несколько раз подряд. Это произойдет, если он будет находиться на последнем месте по Течению Времени, даже после "оплаты" своего действия.

- Если несколько игроков находятся в одной области (как, например, в начале игры) тогда игрок, чья фишка расположена сверху стопки, начинает первым.

**Жетоны песочных часов:** в определенные моменты в игре зарабатываются жетоны Песочных часов. Они позволяют игроку выполнить действия, не продвигаясь по Течению Времени (1 Песочные часы равняются 1 очку действия). Любые жетоны Песочных часов должны быть

**использованы первыми**, до того как произойдет оплата продвижения по Течению Времени.



*Пример:* Красный игрок находится на последнем месте по Течению Времени. Это означает, что сейчас очередь его хода. Он выполняет действие, которое стоит 3 очка действий. У него в запасе есть жетон Песочных часов. Поэтому он должен использовать сначала жетон (1 очко), а затем переместить свою фишку вперед на 2 области, чтобы оплатить оставшуюся часть действия. Красная фишка кладется поверх зеленой. Так как игрок все еще на последнем месте по Течению Времени, он ходит снова. Впоследствии наступает очередь Зеленого ...

**У игрока есть выбор между 2 действиями в свою очередь: Расширение или Развитие.**

### А) Расширение

Расширение состоит в продвижении **одного** из поселенцев по основному игровому полю. Цель движения состоит в завоевании **новых территорий** (мирно или путем сражений). Игрок может переместить поселенца находящегося на поле или ввести в игру и переместить нового поселенца. Действие оплачивается в конце передвижения.

**Новый поселенец:** чтобы создать нового поселенца, игрок должен иметь хотя бы одного в своем личном запасе. Новый поселенец может быть размещен в **северную область** или на **территории, уже принадлежащую игроку**. На создание нового поселенца тратится **2 очка действия**. Новый поселенец должен **быть сразу же перемещен**.

*Примечания:* Северная область используется только для размещения новых поселенцев. Поселенцы не могут оставаться там, и, кроме того, они не могут пересекать ее во время игры. Открытие Медицины позволяет вводить в игру новых поселенцев, затрачивая только 1 очко.

**Движение:** игрок может переместить поселенца на любое выбранное число областей. Он может пересечь как территории, в которых уже есть поселенцы (включая тех, которые принадлежат другому игроку), так и пустые. Он не может останавливаться на территории, на которой находится жетон «Крест», но может пройти через нее. Стоимость движения зависит от числа областей:

- Вход в область суши стоит 1 очко действий;
- Вход в область моря стоит 2 очка действий.

*Примечание: Открытия Верховая езда, Астрономия и Картография уменьшают затраты на движение.*

**Новая территория:** игрок, который заканчивает свое движение *на пустой территории, автоматически получает контроль над ней*. Чтобы отметить владение, возьмите жетон Территории, соответствующий ресурсу, производимому территорией. Если игрок в дальнейшем покидает территорию, соответствующий жетон должен быть возвращен в основной запас. Территория Олимпа дает жетон Зевса своему обладателю.

**Сражение:** игрок может решить закончить движение на территории, принадлежащей другому игроку. В этом случае *они должны сразаться*. Бой автоматически выигрывается атакующим, но стоимость зависит от военных сил обоих игроков. **Военная сила** измеряется военными открытиями, которыми владеют оба игрока. У каждого такого открытия отмечено число **символов Меча** на жетоне. Они определяют стоимость сражения:

- Если у атакующего **больше символов Меча**, чем у защитника, нападение стоит **1 очко действия**;
- Если у обоих игроков **одинаковое количество символов Меча** (в том числе ноль), нападение стоит **2 очка действий**;
- Если у атакующего **меньше символов Меча**, чем у защитника, нападение стоит **3 очка действий**.

Нападавший помещает свою фишку поверх фишки защитника. Последний дает нападавшему жетон Территории, соответствующий производимому ресурсу (и символ Зевса, если территория - Олимп), и получает жетон Песочных часов из основного запаса. Теперь нападавший управляет этой областью до момента, когда он в свою очередь подвергается нападению, либо покидает территорию – тогда контроль возвращается игроку, символ которого находится поверх стопки.

*Примечание: территория может подвергнуться нападению, даже если на ней уже происходили сражения, поэтому в результате может образоваться стопка фишек.*

**Бегство:** в свою очередь, игрок, фишка которого находится под фишкой другого игрока, может свободно покинуть территорию. Он может также оставить фишку в этом месте столько, сколько захочет. Фишка, которую переместили, может сразу же возвратиться и начать сражение. Однако фишка должна покинуть область и затем вернуться: она не может просто напасть “на месте”. Игрок, который теряет контроль над территорией, **не может добавлять новых поселенцев** на нее, даже если его фишка все еще в стопке.

**Племена:** территории, отмеченные звездой, являются стратегическими объектами, занятыми племенами с начала игры. Игроки должны сражаться с ними, чтобы взять под свой контроль территорию. Бой происходит, как описано выше: племена **не располагают ни одним символом Меча**. Как только племя побеждено, атакующий игрок берет жетон Территории,

соответствующий ресурсу, производимому территорией, а также жетон Племени, который он размещает перед собой Звездой вверх. Если другой игрок берет под свой контроль территорию, оба жетона – и Территория, и Звезда, передаются нападающему. Если игрок покидает территорию, жетон Звезды помещается назад на территорию. Если игрок затем берет под свой контроль территорию, сражения не происходит (племя было уничтожено раньше): “агрессор” просто получает жетон Территории и жетон Звезды.

**Конец движения:** в конце своего движения игрок складывает затраченные очки (новые поселенцы, движение, сражение) и продвигается на соответствующее число областей по Течению Времени. На этом ход игрока заканчивается.



*Пример: Белый игрок обладает открытием Астрономия, позволяющим ему пересекать области моря, затратив 1 очко действия, и Открытием «Гоплиты», которое дает ему один Меч. Он решает напасть на Синего игрока, у которого нет Мечей. Белый создает нового поселенца (стоимость: 2 очка), пересекает две области моря (стоимость: 1 очко за область), входит на территорию Синего (стоимость: 1 очко за область суши) и атакует (стоимость: 1 очко, потому что у Белого больше Мечей). Синий завоеван и поэтому дает Белому жетон Территории «Дерево» и жетон Звезды (как отмечено на завоеванной территории). В качестве компенсации за нападение, Синий получает жетон Песочных часов. Белый оплачивает движение, продвигая свою фишку на 6 областей по Течению Времени. Его ход закончен.*

## В) Развитие

Развитие состоит из **совершения открытия** или **строительства Чуда Света**.

**1) Открытие:** чтобы сделать открытие, игрок должен иметь жетоны Территории и/или кубики ресурса, необходимые для его оплаты. Жетоны территории соответствуют ресурсам, которые игрок постоянно имеет в распоряжении. При оплате открытия жетоны не расходуются. Кубики ресурса соответствуют одному ресурсу. Когда они используются для оплаты открытия, их возвращают в основной запас.

*Примечание: некоторые открытия не требуют определенного ресурса, но для них необходима определенная комбинация.*



Пример:

- Для развития Хирургии (вверху/слева) игрок должен заплатить 2 Зерна и 2 Древа.

- Для развития Науки (снизу/слева) игрок должен заплатить 3 Зерна и любые 2 одинаковые другие ресурса (не Зерна), например, 2 Золота.

- Для развития Стратегии (сверху/справа) игрок должен заплатить 3 одинаковых ресурса и 1 другой отличный ресурс (например, 3 Золота и 1 Древо).

- Для развития Философии (снизу/справа) игрок должен заплатить две пары ресурсов и двух других ресурса, все разные. Например, 2 Зерна, 2 Древа, 1 Золото и 1 Камень.

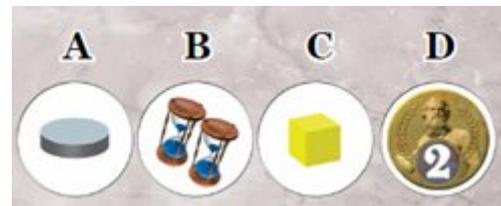
Используемые ресурсы могут быть жетонами Территории или кубиком ресурса, или и тем, и другим. Например, игрок мог заплатить за Хирургию 2 жетонами Территории Зерна и жетоном Территории Древа (все жетоны остаются у игрока), и кубиком Древа (который возвращается в основной запас).

**Приобретение:** если игрок может заплатить за использование открытия комбинацией жетонов

Территории и/или кубиков ресурса, тогда он просто получает указанный жетон Открытия и помещает перед собой. Теперь ему разрешено использовать специальные возможности жетона (см. последнюю страницу).

*Примечание: игрок может сделать любое открытие только один раз. Поэтому что невозможно открыть, например, Сельское хозяйство дважды.*

**Бонус:** Когда игрок берет один из жетонов своего цвета из **основного запаса** и помещает его на любой доступной области на поле развития, он сразу же получает указанную премию открытия. Однако если открытие дает 3 варианта бонуса (красные и зеленые открытия), игрок не может взять серый бонус, поскольку он зарезервирован для игры с 5 игроками. Игрок сразу же получает бонус и прибавляет его к личному запасу. Этот бонус больше не доступен другим игрокам, которые делают такое же открытие.



Бонус:

- A: игрок берет одну из своих фишек из общего запаса и прибавляет к своему личному запасу. Она может быть выведена на игровое поле в следующий ход.

- B: игрок получает 2 Песочных часов.

- C: игрок получает 1 кубик Золота.

- D: игрок получает 2 очка Престижа, которые он выкладывает лицом вниз перед собой.

*Примечание: открытия в пятом ряду не дают бонусов.*

**Стоимость:** 7 очков действия. Игрок должен переместить свою фишку на 7 областей по Течению Времени. На этом его очередь хода заканчивается.

*Примечание: открытия Денег и Сельского хозяйства уменьшают эту стоимость.*





*Пример:* Синий решает развить Стратегию (3 одинаковых ресурса и 1 отличный). В запасе Синего жетоны Территории Зерно, Зерно и Деревя, а также кубик Зерна. Он может развить Стратегию, отдав кубик.

Синий получает жетон Стратегии и прибавляет его к личному запасу: теперь у него есть 2 Меча для использования в сражении. Он должен сделать выбор бонуса. Чтобы обозначить выбор, он берет одну из своих фишек из основного запаса и помещает её на бонус.

Он решает взять нового поселенца и поэтому помещает свою фишку на этот бонус, и затем берет одного поселенца из основного запаса и прибавляет его к личному запасу. Теперь у него есть новый поселенец, которого он может ввести в игру на основное игровое поле в следующем ходу. Синий должен оплатить свои действия. Поэтому он продвигает свою фишку на 7 областей по Течению Времени. На этом его ход заканчивается.

**2) Чудеса Света:** каждое Чудо требует обозначенного на нем числа Звезд. Чтобы построить Чудо Света, у игрока должно быть требуемое число символов Звезд. Игрок получает звезду:

- За каждый жетон Звезды перед ним;
- Если он владеет Архитектурными или Техническими открытиями;
- За каждый бонусный жетон в одной колонке с Чудом Света;
- За определенные карты.

Игрок получает жетон Чуда Света и помещает его перед собой. Это Чудо Света дает ему победные очки в конце игры.

**Стоимость:** 7 очков действия. Игрок должен переместить свою фишку на 7 областей по Течению Времени. На этом его ход заканчивается.

**Примечание:** открытие Архитектуры уменьшает эту стоимость.



*Чудеса Света: Ворота Льва, Стадион, Парфенон, Статуя Зевса и Колосс.*



*Пример:* У Зеленого есть 2 жетона Звезд, открытие Архитектуры (одна дополнительная Звезда) и 2 бонусных жетона в колонке Стадиона (5-звездочное Чудо).

Он может построить это Чудо Света, продвигаясь на 5 областей по Течению Времени (учитывая снижение затрат, даваемое Архитектурой).

Он берет Стадион и помещает его перед собой. Это Чудо Света даст ему 10 очков престижа в конце игры.



## Карты судьбы

В течение игры вытягиваются карты Судьбы. Они дают различные бонусы.

**Вытягивание карты:** каждый раз, когда игрок достигает или пересекает Область Зевса по Течению Времени, он вытягивает карту Судьбы в конце своего хода. Карта может быть разыграна сразу же.

**Розыгрыш карты:** игроки могут разыграть любое количество карт в свой ход. Эффекты применяются немедленно. Если карта дает пункты престижа, они выкладываются лицом вниз перед игроком, получившим их.

**Примечание:** открытие Оракула позволяет игроку, которому оно принадлежит, улучшить колоду карт Судьбы.



Дает один кубик ресурса обозначенного цвета

Игрок может сбросить эту карту, для помощи в постройке Чуда Света. Она дает 1 Звезду.



Игрок получает 1 Песочные Часы за каждый жетон Территории Пшеницы в своем владении.

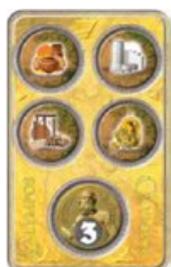


Игрок получает 3 Песочных Часов, если имеет больше жетонов Территории Камня, чем любой из игроков.

Игрок получает одно очко престижа за каждый жетон Территории Дерева в своем владении



Играется после вытягивания карты Олимпа. Игрок дополнительно получает жетон Зевса, когда сбрасывает эту карту



Если игрок владеет жетонами Территорий каждого типа, он получает 3 очка





## Карты Олимпа

Во время игры **9 богов** наблюдают за действиями игроков. Они вмешиваются в дела людей, когда игроки достигают определенных областей на Течении Времени, отмеченных символом Зевса:

- Для первых двух и последней области Зевса, расположенных на Течении Времени, карта Олимпа вытягивается в конце хода (и после вытягивания Карты судьбы) первого игрока, достигшего области. Эффекты карты применяются прежде, чем следующий игрок начинает ход.
- Для трех Двойных областей Зевса карта Олимпа вытягивается в конце хода первого игрока, достигшего области. Следующая карта Олимпа вытягивается в конце хода последнего игрока, который достигнет области. В обоих случаях эффекты карты применяются прежде, чем следующий игрок начнет свой ход.

**Эффект:** половина карт несет благоприятное воздействие, а половина неблагоприятное. Однако эти события не обязательно затрагивают всех игроков. Для определения попадающих под влияние карты игроки складывают все символы Зевса в своем запасе (отмеченные на открытиях, на символах Зевса или на Карте Судьбы, которую они разыгрывают после карты Олимпа):

- Если эффект положительный, он применяется к игроку(ам) с **наибольшим числом символов Зевса** (как минимум один символ Зевса), когда карта вытянута.
- Если эффект неблагоприятный, он применяется к игроку(ам) с **наименьшим числом символов Зевса** (или ни имеющим ни одного).

Карты Артемиды и Аида применяются по часовой стрелке, начиная с игрока, который вытянул карту.

**Совет:** чтобы отметить, какие игроки попали под влияние богов (Афина, Арес, Керес, Сирена и Эринии), игроки должны положить один свой жетон из основного запаса на карту.

**Зевс:** игрок с наибольшим числом символов Зевса зарабатывает 3 очка, которые кладутся перед ним лицом вниз.



**Геката:** игрок с наибольшим числом символов Зевса получает 1 поселенца из основного запаса и прибавляет его к личному запасу.



**Артемиды:** игрок с наибольшим числом символов Зевса получает кубик ресурса на выбор.



**Эринии:** игрок с наименьшим числом символов Зевса оплачивает следующее действие на 2 очка дороже.



**Афина:** игрок с наибольшим числом символов Зевса получает 1 Звезду. Эта Звезда может использоваться только для помощи в постройке Чуда Света, после чего удаляется.



**Арес:** игрок с наибольшим числом символов Зевса получает 2 Меча. Мечи остаются активными до вытягивания следующей карты Олимпа.



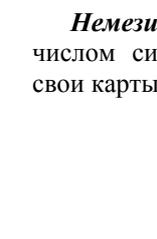
**Аид:** игрок с наименьшим числом символов Зевса теряет 1 поселенца по выбору на игровом поле. Поселенец возвращается в личный запас игрока.



**Керес:** игрок с наименьшим числом символов Зевса теряет 2 очка престижа в конце игры.

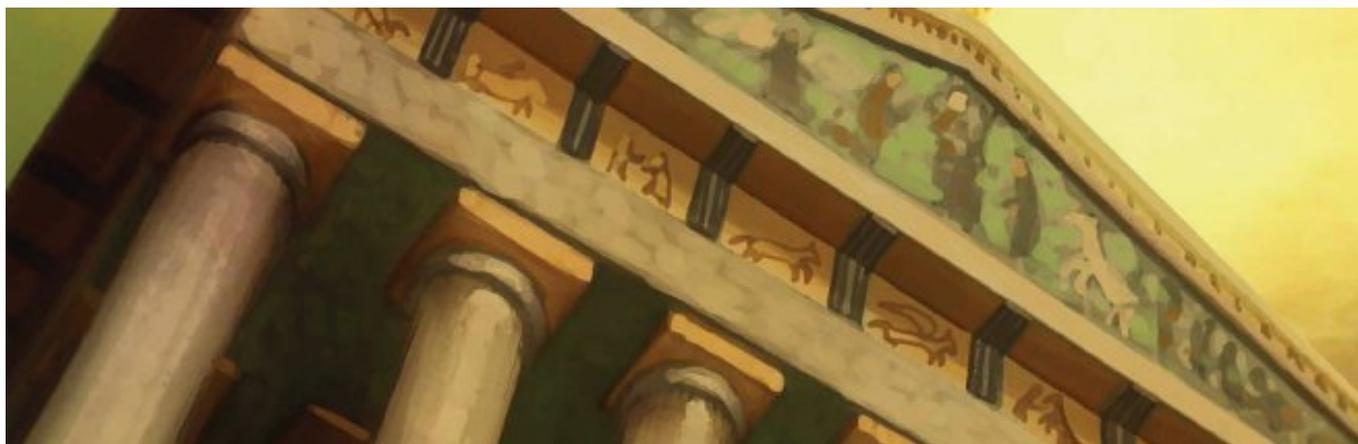


**Сирена:** игрок с наименьшим числом символов Зевса не может войти в области моря, пока не вытянута следующая карта Олимпа.



**Немезида:** игрок с наименьшим числом символов Зевса сбрасывает все свои карты Судьбы.





## Конец игры

Когда игрок пересекает последнюю область Зевса по Течению Времени и снова наступает его очередь хода, у него есть выбор *пропустить* или *сделать финальный ход*. Если он пропускает, он заканчивает игру. Если он делает финальный ход, он предпринимает одно последнее действие, но оно не должно привести его фишку к достижению области с Крестом. Когда все игроки заканчивают, считаются очки.

*Примечание: оставшиеся игроки продолжают играть, пока каждый из них не достигнет или не пересечет последнюю область Зевса по Течению Времени и не выполнит дополнительное последнее действие.*

**Распределение очков престижа:** Чтобы подсчитать итоговую сумму игроков, используется Течение Времени. Для удобства подсчета оно размечено через каждые 5 областей.

Сложите очки престижа игроков:

- **Итоговая позиция игрока на Течении Времени** приносит *от 0 до 5 очков*.
- Каждый **жетон Престижа** дает игроку *отмеченное значение*.
- Территории:
  - Каждая **"обычная" территория** стоит *1 очко* (завоеванный поселенец не приносит очков).
  - Каждая **территория Атлантиды** стоит *2 очка* (завоеванный поселенец не приносит очков).
- Каждый **жетон Открытия** стоит *2 очка*.
- Каждое **Чудо Света** дает *от 8 до 12 очков*. Открытия **Поэзии** и **Философии** приносят *3 и 5 очков* соответственно.
- Открытия **Абсолютизм, Город, Наука и Инженерия** приносят бонусные очки (см. ниже).
- Отнимите 2 очка у каждого игрока, попавшего под влияние карты Олимпа Керес.

- Каждая Карта Судьбы в руке игрока дает 1 очко.

*Примечание: кубики ресурсов и жетоны Песочных часов не приносят очков.*

**Игрок с наибольшим количеством очков Престижа** побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с большим числом жетонов Открытий и Чудес Света.



## Варианты

При игре втроем или впятером в правилах появляются следующие изменения:

### **С 5 игроками:**

*Примечание: игра с 5 игроками является более длинной и более трудной, чем другие варианты. Лучше начинать с игры с 3 игроками или варианта с 4 игроками.*

- Все жетоны Открытий используются на поле развития: поэтому в игре существует по три жетона, каждый с красной и зеленой рубашкой. Когда игрок развивает открытие на первом (красном) или третьем (зеленом) ряду, **третий (серый) бонус доступен** для данного открытия.
- Игрок, фишка которого находится в основании начальной стопки, удаляет **4 территории вместо 8**, используя один Жетон территории каждого типа, чтобы сделать это как было описано в варианте правил игры с 4 игроками.
- Начальная раздача кубиков состоит из одного каждого типа плюс случайный кубик: каждый игрок получает кубик случайным образом.

### **С 3 игроками:**

- **Удалите плитки открытия с 4 или 5 на обороте:** они не будут использоваться во время игры. Отсортируйте остающиеся жетоны открытия по видам: по два жетона каждого вида желтого и синего цвета и по одному каждого вида красного, зеленого и фиолетового цвета. Когда игрок делает открытие на первом или третьем ряду поля (красные или зеленые рубашки), он не может выбрать третий (серый) бонус для данного открытия.
- Игрок, фишка которого в основании начальной стопки, **удаляет 12 территорий вместо 8**, используя 3 Жетона территории каждого типа, чтобы сделать это как было описано в варианте правил игры с 4 игроками. Как и в игре с 4 игроками, по крайней мере одна территория каждого типа, отмеченная звездой, должна оставаться доступной.
- В начале игры каждый игрок получает случайный кубик ресурса, вытянутый наугад.



## Слова благодарности

Ив Дохон, Йолэйнд Элсен, Ян Векеманс, Ксавьер Хоуперц, Винсент Пидбоеуф, Валери-Анн Дельво, Томас Провуст, Томас Ларош, Стефан Ван Исбик, Стефан Римберт, Ставрос Джессис, Николас Кристиан, Муламбо, Лорент Демили, Йохан Жаво, Жан-Пьер Эрно, Жан-Поль Режинсте, Айрис Фостиз, Фред Дие, Эрик Хэнуиз, Дом Вэндзел, Седрик Камо, Бернард Джорайон, Бенуа Кюсте, команда «Ястери» Алексиса Каэртца.



Поле развития: расположение жетонов в качестве примера (4 игрока).



## Открытия



**Медицина:** добавление нового поселенца на поле стоит только 1 очко вместо 2.



**Конница:** игрок получает 2 Песочных часов. Передвижение на смежную сушу стоит только 1 очко, независимо от числа перемещений.



**Оракул:** когда игрок вытянет карту Судьбы, он берет три карты сверху, выбирает одну и сбрасывает две другие лицом вниз в стопку сброса.



**Астрономия, Картография:** движение по областям моря стоит на 1 очко действия меньше.  
*Примечание: эффекты этих двух карт суммируются.*



**Металлургия, Гоплиты, Фаланга, Стратегия:** открытия, дающие символы Мечей для сражений.

*Примечание: Фаланга также дает карту Судьбы (можно использовать Оракула, для выбора карты). Стратегия дает 2 Меча.*



**Религия, Политеизм, Эллинизм, Искусство:** открытия дают Символы Зевса для божественных событий.

*Примечание: Эллинизм также дает карту Судьбы (можно использовать Оракула для выбора карты). Искусство дает 2 символа Зевса.*



**Демократия:** игрок побеждает в случае ничьей (карты Олимпа и Судьбы, Мечи).



**Торговля:** игрок немедленно получает 2 кубика ресурсов по выбору.



**Хирургия:** игрок берет 2 поселенцев и прибавляет их к личному запасу.



**Архитектура:** игрок получает 1 Звезду и тратит на 2 очка действия меньше, строя Чудеса Света.



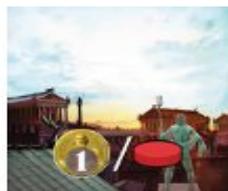
**Деньги, Сельское хозяйство:** игрок тратит на 2 очка действия меньше, оплачивая открытия, требующие ресурсов, отмеченных на жетоне. Эффекты этих двух карт суммируются. Игрок может использовать снижение затрат, только если обозначен ресурс для открытия: преимущество не работает при оплате серых квадратов. Каждый жетон Денег и Сельского хозяйства дает снижение оплаты за разные ресурсы. Первый игрок, который совершает открытие, может выбрать любой из этих двух жетонов.



**Поэзия, Философия:** дают 3 и 5 бонусных очков соответственно в конце игры в дополнение к 2 очкам, получаемым за жетоны открытия.



**Наука:** добавляет игроку 1 очко за каждый его жетон открытия в конце игры.



**Город:** игрок получает 1 очко за каждого своего поселенца на игровом поле (включая завоеванных) в конце игры.



**Абсолютизм:** игрок получает 2 очка за каждый символ Меча на своих жетонах открытий в конце игры.



**Инженерия:** игрок получает Звезду и получает 3 очка за каждый символ Звезды в своем владении в конце игры.

# ОЛИМП

## Вариант для 2 игроков

При игре вдвоем в правилах появляются следующие изменения:

- **Пятая колонка** поля развития не используется.
- Только **один жетон каждого типа** используется для поля развития:  
5 жетонов Открытия с красной рубашкой тасуются, и 4 жетона выкладываются вдоль первого ряда поля. Оставшийся жетон не используется.  
Процесс повторяется с желтыми, зелеными, синими, фиолетовыми жетонами и жетонами Чудес Света.  
*Исключение: если Сельское хозяйство выкладывается на поле, оба жетона Сельского хозяйства кладутся вместе. Как только игрок совершает это открытие, он может выбрать, какой из двух жетонов он берет. Оставшийся жетон не используется. Аналогичная процедура проводится для Денег.*
- Игрок, фишка которого находится в основании начальной стопки, **удаляет 12 территорий вместо 8**, используя 3 Жетона территории каждого типа, чтобы сделать это как было описано в правилах игры с 4 игроками. Как и в игре с 4 игроками, как минимум одна территория каждого типа, отмеченная звездой, должна оставаться доступной.
- Игрок, фишка которого находится в основании начальной стопки, берет **4 поселенцев** неиспользуемого цвета. Он помещает эти фишки в **4 пустые территории**, каждая из которых производит разные ресурсы. Эти фишки отмечают присутствие варварских племен, имеющих военную силу, равную **1 Мечу**. Чтобы завоевать территории, игроки должны будут сражаться с варварами. Даже когда они побеждены, варвары **остаются на территории**, и снова берут ее под контроль, если игрок покидает ее.
- В начале игры каждый игрок получает случайный кубик ресурса, вытянутый наугад.