

## Правила настольной игры «Киклады: Аид» (Cyclades: Hades)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2-5 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

*Сейчас на Кикладах мир, но звуки жестоких сражений всё ещё эхом звучат в памяти людей. Что это? Долгий мир или просто краткая передышка? Повсюду шёпотом говорят о скором возвращении Аида, который приведёт фаланги своих мертвецов и призрачные корабли... Каждому городу-государству придётся постараться привлечь на свою сторону могучих героев и заслужить благосклонность всех Богов Олимпа, даже внушающего ужас Аида, чтобы превзойти в силе своих противников...*

### Вступление

#### Несколько слов об этом дополнении

В игру «Киклады: Аид» **нельзя** играть без базовой версии игры «Киклады». В коробке этого дополнения вы найдёте несколько модулей, которые можно вводить в основную игру по отдельности или все вместе, в соответствии с желанием и опытом игроков (эти модули представлены в том порядке, в котором мы рекомендуем их добавлять). Естественно, все модули по-своему интересны, поэтому наиболее захватывающие и легендарные приключения ждут вас, если вы воспользуетесь одновременно всеми представленными модулями.

### Состав игры



1 постройка - Некрополь



4 постройки - Театр



8 маркеров процветания



1 тайл Аида (двусторонний – Аид/Угроза)



8 тайлов Божественного  
Покровительства

### Фигурки:



5 фигурок Войск Нежити



6 фигурок Героев



5 фигурок Флотилий Нежити



1 фигурка Цербера



1 колонна Аида

**Карты:**

6 Героев



5 Мифических Существ



10 Волшебных Предметов



9 Жриц

- 1 книга правил
- 1 лист с описанием новых элементов этого дополнения

**Модуль №1: Свободное расположение****Предварительный цикл «свободного расположения»**

Для реализации этого модуля потребуются только компоненты базовой игры.

Игроки следуют обычным правилам подготовки к игре со следующими исключениями:

- Каждый игрок получает по 7 Золотых Монет (ЗМ)
- На поле не ставятся Войска и Флотилии

Для того чтобы определить, на каких островах игроки начнут игру, устраивается предварительный цикл ставок.

Тайлы Богов (возьмите на один тайл меньше, чем количество участвующих в игре игроков, как указано в правилах базовой игры) перемешиваются и выкладываются на пустые линии на Дорожке Богов над Аполлоном.

Ставки делаются по правилам базовой версии игры со следующим исключением: во время предварительного цикла на Аполлона может сделать ставку только один игрок.

После аукциона игроки делают подношения исходя из сделанных ими ставок.

Затем они выбирают острова, на которых хотят начать игру. Первым выбор делает игрок, который выиграл аукцион на первом Боге, а последним – тот, который поставил на Аполлона.

Когда приходит его очередь действовать, каждый игрок получает:

2 Войска + 2 Флотилии + дополнительный бонус, зависящий от Бога, аукцион на котором выиграл этот игрок:

- Посейдон: 1 Флотилию
- Арес: 1 Войско
- Афина: 1 Философа
- Зевс: 1 Жреца
- Аполлон: 1 маркер процветания

Игроки должны разместить свои Войска на хотя бы двух разных островах. Игрок, который выиграл аукцион на Аресе, может выбрать для размещения Войск три острова или поместить два Войска на один остров и одно Войско на другой остров.

Схожим образом они затем размещают свои Флотилии на двух разных морских областях. Эти области должны прилегать к островам, на которых расположены их Войска. Игроки могут разместить две Флотилии в двух разных морских областях рядом с одним островом. Игрок, который выиграл аукцион на Посейдоне, может выбрать для размещения

Флотилий три морские области или поместить две Флотилии на одну область и одну Флотилию на другую область.

Игрок, закончивший размещать Войска и Флотилии, ставит свой жетон подношений на последнюю свободную цифру на шкале порядка хода, которая определит порядок действий игроков в следующем цикле. Затем, следуя тем же правилам, свои отряды расставляет игрок, который выиграл аукцион на следующем Боге.

Настало время настоящего приключения! Появляется первое Мифическое Существо... Но будьте внимательны: первый цикл отличается от первого цикла базовой игры, так как игроки не получают доход (но только во время первого цикла)... Правильный расчёт предварительной ставки – важный шаг на долгом пути к победе!

#### Специальные правила для игры вдвоём:

Помимо Аполлона выкладываются 3 тайла Богов.

Каждый игрок использует в игре два маркера подношений.

После окончания аукциона и выплат соответствующих подношений игроки действуют в порядке расположения их маркеров подношений.

Когда игрок убирает с тайла Бога свой маркер подношений, он сразу же должен выставить на поле:

1 Флотилию + 1 Войско + бонус Бога, аукцион на котором он выиграл.

#### Модуль №2: Аид и его Нежить



В начале цикла поместите тайл Аида рядом с игровым полем стороной Угрозы вверх.

Поставьте колонну Аида на деление «0» на этом тайле.

В начале каждого цикла перед фазой «2 – Боги» любой игрок бросает 2 кубика и перемещает колонну Аида согласно выпавшей на кубиках сумме чисел.

Если колонна Аида **оказывается на делении «9» или проходит через него**, в игре, заменяя одного из Богов, появляется Аид!



*Пример:* Колонна Аида находится на делении «6». Один из игроков бросает 2 кубика, на которых выпадает «1» и «3».



*Пример:* Колонна проходит через деление «9», поэтому переворачивается и вводится в игру тайл Аида.

Перемешайте тайлы Богов и поместите их на Дорожке Богов по обычным правилам. Тайл действующего Бога, расположенный сразу над Аполлоном, накрывается тайлом Аида (стороной Аида вверх).

В конце текущего цикла (то есть, после завершения действий Аполлона):

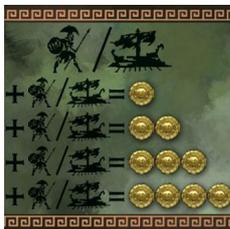
- С поля убираются все Войска Нежити.
- Тайл Аида снова кладётся рядом с полем стороной Угрозы вверх, а колонна Аида ставится на деление «0».

Аид и его слуги отправляются обратно в страну мёртвых... Но они всё ещё могут устроить кровавый пир в свой следующий приход!

**Примечание:** Обычно Аид появляется 2-4 раза за игру.

**Аид позволяет игроку:**

### Нанять Нежить (Войска и/или Флотилии)



Аид бесплатно предоставляет одну Нежить.

Дополнительную Нежить можно купить по следующим расценкам:

- Вторая Нежить стоит 1 ЗМ
- Третья Нежить стоит 2 ЗМ
- Четвёртая Нежить стоит 3 ЗМ
- Пятая Нежить стоит 4 ЗМ

Игрок не может купить более чем 4 Нежити за один ход.

Игрок может купить за один ход комбинацию из двух типов нежити (Войска и Флотилии). Например, за 6 ЗМ можно нанять 2 Флотилии + 2 Войска.

### Построить Некрополь



На поле может находиться только один Некрополь.

Эта постройка должна быть возведена на острове, контролируемом игроком, и она всегда занимает место, предназначенное для Метрополии (другие присутствующие на этом месте постройки, включая Метрополию, разрушаются).

**Эффект постройки:** За каждое обычное уничтоженное на поле Войско или Флотилию (то есть за живых, но не Нежить), не зависимо от того, погибли они в сражении или благодаря Мифическому Существу, на Некрополь кладётся 1 ЗМ. Во время следующей фазы получения дохода игрок, контролирующей остров с Некрополем, забирает все находящиеся на Некрополе ЗМ.

**Примечание:**

– Если игрок захватывает остров, где построен Некрополь, он получает над ним контроль и может в следующем цикле забрать находящиеся на нём ЗМ.

– Когда Аид появляется в игре повторно, любой игрок может построить новый Некрополь: он убирает с поля тайл Некрополя (оставляя все ЗМ на острове, где он находился) и кладёт его на свой остров.

### Переместить Войска и/или Флотилии



Правила передвижения и сражений остаются теми же, что для Посейдона и Ареса.

Есть только одно дополнительное правило: в каждом перемещении должна участвовать хотя бы одна Нежить, а живые отряды могут, по желанию, присоединяться к этому перемещению!

Во время сражения побеждённый игрок, который действовал при помощи Аида, выбирает последовательность, в которой он теряет свои отряды (он может выбрать Нежить или обычный отряд, в зависимости от его будущих планов).

### Модуль №3: Герои и Мифические Существа

Перед началом игры перемешайте новые карты Героев и Мифических Существ с картами из базовой игры, чтобы сформировать общую колоду.

#### Новые Мифические Существа:

Это дополнение содержит 4 новых Мифических Существа: Цербер (с фигуркой), Харон, Фурии и Эмпуса. Кроме них присутствует новая карта, заменяющая карту Хирона из базовой игры. Эффект всех этих карт вы найдёте в конце этих правил.

#### Герои:

Герои появляются на поле и приобретаются по тем же правилам, что и Мифические Существа.

Если вы наняли Героя, поместите его фигурку на один из своих островов и положите перед собой его карту. Этот Герой может оставаться в игре до тех пор, пока не умрёт, и пока вы сможете выплачивать стоимость его использования.

В начале каждого цикла сразу после фазы получения дохода вы должны платить по 2 ЗМ за каждого Героя, которого хотите сохранить. Если вы не можете или не хотите выплачивать эту стоимость, Герой исчезает. Уберите с поля его фигурку и соответствующую карту из игры (она не кладётся в стопку сброса, а убирается навсегда).

Каждый Герой считается в сражении за одно Войско, но обладает двумя дополнительными способностями:

- Собственной военной мощью. Эта способность активна только во время сражения.
- Специальным умением, которое обычно подчиняется собственным правилам использования, если вы заставите Героя пожертвовать собой во время фазы совершения действий. Примените это умение и уберите Героя из игры.

**Важно: вы не можете заставить Героя пожертвовать собой во время того хода, в который наняли этого Героя. Вы также не можете заставить Героя пожертвовать собой, если сделали ставку на Аполлона.**

*Обратите внимание, что если Герой был убит в сражении, он не может на последнем издыхании пожертвовать собой.*

Умения всех Героев описаны в конце этих правил.

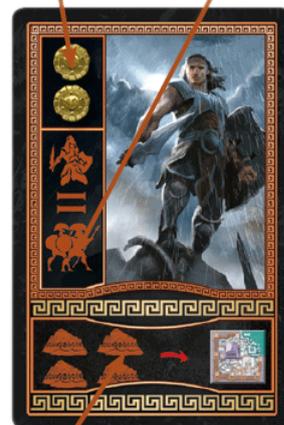
#### ВАЖНО:

Герои замешиваются в колоду с Мифическими Существом и нанимаются по тем же правилам. Но будьте внимательны! Они не являются Мифическими Существом, поэтому:

- Храмы не предоставляют скидку на покупку Героев
- Нельзя сбросить карту Героя при помощи Зевса
- На одном острове могут находиться сразу несколько Героев. Герои могут находиться на одном острове с Мифическим Существом.

*Пока игрок платит 2 ЗМ в конце фазы получения доходов, Герой остаётся в игре.*

*Военная мощь действует в любом сражении, в котором участвует этот Герой.*



*Это специальное умение можно использовать, когда Герой жертвует собой во время фазы совершения действий.*

## Модуль №4: Божественное Покровительство Боги Олимпа спешат на помощь!

1. В начале игры сформируйте стопку карт Жриц рядом с полем.



### Эффект Жриц:

- Вы можете сбросить карту Жрицы, чтобы избежать выплаты за использование Героя.
- Вы можете сбросить карту Жрицы, чтобы не сбрасывать фигурку Мифического Существа и продлить его действие на следующий ход.

2. Перемешайте карты Волшебных Предметов и положите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с полем.

3. Перемешайте тайлы Божественного Покровительства и положите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с полем.

### **Божественное Покровительство:**

Теперь игроки могут получить определённые бонусы, предоставляемые такими новыми Богами как Гера, Гермес или Афродита.

#### **В начале каждого хода во время фазы «2 – Боги»:**

- Если в игре появляется Аид (читайте в Модуле №2), перемешайте все тайлы Божественного Покровительства (сброшенные и нет), чтобы сформировать лицевой стороной вниз новую стопку. (Когда Аид активен, Божественное Покровительство не используется).
- В ином случае возьмите верхний тайл из стопки Божественного Покровительства и положите его лицевой стороной вверх рядом с активным Богом, находящимся непосредственно над Аполлоном. Игрок, выигравший аукцион на этом Боге, может, по желанию, получить не только расположение этого Бога, но и Божественное Покровительство другого Бога.

Каждый тайл Божественного Покровительства предоставляет карту Жрицы или Волшебный Предмет (1), а также способность, которая используется один раз во время текущей фазы совершения действий (2).



В конце фазы совершения действий тайл Божественного Покровительства сбрасывается (даже если игрок не использовал его способность).

#### **Волшебные Предметы:**



Волшебные Предметы можно получить при помощи некоторых тайлов Божественного Покровительства.

Они кладутся лицевой стороной вверх перед игроком, который их получил, и могут быть использованы в цикл, когда были получены, или в один из последующих циклов.

***Примечание:** Способность Гефеста позволяет игроку не только получить Волшебный Предмет, но и хранить его перед собой лицевой стороной вниз.*

Волшебные Предметы сбрасываются после использования.

*Читайте в конце этих правил подробное описание новых Богов и Волшебных Предметов.*

## Часто Задаваемые Вопросы

**Можно ли во время предварительного цикла «свободного расположения» выбрать Аполлона до того, как меня сместят с другого Бога?**

Если никто из игроков ещё не выбрал Аполлона, вы сразу же можете сделать на него ставку. Это будет означать, что другой игрок уже не сможет выбрать Аполлона. Но делая ставку на Аполлона, не попытавшись сначала добиться расположения другого Бога – не слишком хороший тактический ход, так как ваши противники получают доступ к более сильным Богам, затратив на это минимальные средства.

**Герой: Можно ли заставить Героя пожертвовать собой, если я сделал ставку на Аполлона?**

Нет, если вы сделали ставку на Аполлона – по сути, значит, просто пропустили ход.

**Герой: Можно ли заставить Персея пожертвовать собой, чтобы высадиться на остров, защищённый Хироном?**

Нет. Хирон защищает остров не только от некоторых Мифических Существ, но и от способности Персея.

**Герой: Если Герой погибает в сражении, кладётся ли на Некрополь ЗМ?**

Нет. ЗМ кладётся на Некрополь только в том случае, если гибнет обычное живое Войско или Флотилия (то есть маленькие фигурки цвета одного из игроков), но не Герои, не Мифические Существа и не Нежить.

**Герой: Почему нельзя заставить Героя пожертвовать собой, если я сделал ставку на Аполлона?**

Потому что, делая ставку на Аполлона, вы фактически просто пропускаете ход.

**Некрополь/Цербер: Что происходит, если Цербер ставится на остров с Некрополем?**

Цербер забирает все доходы острова, включая находящиеся на Некрополе ЗМ, и передаёт их своему хозяину.

**Гигант/ Некрополь и Театр: Может Гигант разрушить новые постройки?**

Гигант может разрушать только маленькие постройки, поэтому он легко может разрушить Театр, но бессилён против Некрополя.

**Сфинкс / Жрица: Если я использую Сфинкса, можно ли получить по 2 ЗМ за каждую сброшенную карту Жрицы?**

Нет. Сфинкс даёт 2 ЗМ за каждое сброшенное Войско, Флотилию, Философа или Жреца. Но ничего не даёт за сброшенную Жрицу.

**Деметра: Когда я должен использовать способность Деметры, позволяющую получить по 1 ЗМ за каждый находящийся у меня под контролем остров?**

В любое удобное для вас время. Если вы хотите завоевать в свой ход новые острова – стоит повременить с её использованием. Если вам нужно ЗМ для покупки Героя или Мифического Существа, лучше применить её немедленно.

**Пентесилея: Секретный остров Амазонок (описанный в способности Пентесилеи) является обычным островом? Можно ли напасть на игрока, у которого кроме последнего острова остался ещё секретный остров?**

Нет. Секретный остров Амазонок находится вне поля. На него не действуют силы Деметры или Ахиллеса. То есть этот остров не считается обычным островом, поэтому на последний оставшийся на поле остров игрока нельзя совершить нападение (если только его завоевание не приведёт к немедленной победе другого игрока).

## ОПИСАНИЕ НОВЫХ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ



### Аид

#### • Найм:

1-5 отрядов Нежити  
(Войск и/или Флотилий)

#### • Постройка: Некрополь

• **Переместить** Войска и/или Флотилии (где есть хотя бы одна Нежить)



### Жрица

Вы можете сбросить одну карту Жрицы, чтобы избежать выплаты стоимости использования Героя.

Вы можете сбросить одну карту Жрицы, чтобы избежать сброса фигурки Мифического Существа и продлить его действие на следующий ход.

### ЭФФЕКТ ПОСТРОЕК:



### Некрополь

За каждое обычное уничтоженное на поле Войско или Флотилию (не Нежить), не зависимо от того, были они уничтожены в сражении или благодаря эффекту Мифического Существа, на Некрополь кладётся 1 ЗМ. Во время следующей фазы получения дохода игрок, контролирующей остров с Некрополем, забирает с Некрополя все лежащие там ЗМ.



### Театр

Театр – что-то вроде «постройки-джокера», которая может заменить любую другую постройку для получения Метрополии.

*Примечание: Театр не обладает специальным эффектом!*

### МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА



### Фурии

Возьмите один маркер процветания с одного любого острова и переместите его на один из своих островов (рога изобилия, напечатанные на поле, не подчиняются эффекту Фурий).



### Эмпуса

Украдите все ЗМ с Некрополя (используйте эту карту, только если вы играете с использованием Модуля с введением в игру Аида).



### Харон

Наймите одного Героя из тех, что уже выбыли из игры. Этот Герой возвращается из мёртвых!

*Пентесилея не может вернуться из мёртвых, если игрок заставил её пожертвовать собой, так как она не умерла, а уплыла на свой остров!*



### Цербер

*Это Мифическое Существо подчиняется тем же правилам, что Минотавр, Полифем, Хирон и Медуза.*

Поместите его фигурку на любой остров. Во время фазы «3 – Доход» вы можете собрать доход с этого острова вместо владельца этого острова.

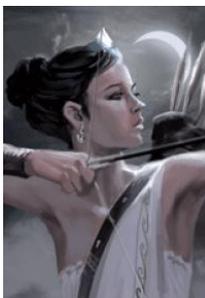


### Хирон

*Эта карта заменяет карту Хирона из базовой версии. Не используйте в игре обе карты одновременно.*

Хирон всё ещё защищает остров от Пегаса, Гиганта и Гарпии, но также он защищает его от Эмпусы, Фурий и способности Персея при самопожертвовании.

## БОЖЕСТВЕННОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО



### Артемида

- Бесплатно предоставляет: карту Жрицы.
- Только один раз в ход:

Вы можете сбросить сколько угодно карт Жрецов и Философов, чтобы взять равное количеству сброшенных карт число Войск или Флотилий.



### Афродита

- Бесплатно предоставляет: карту Жрицы.
- Только один раз в ход:

За 2 ЗМ вы можете удвоить количество Войск, находящееся на одном из ваших островов.



### Дионис

- Бесплатно предоставляет: карту Волшебного Предмета
- Только один раз в ход:

За 2 ЗМ вы можете построить один Театр (читайте про Театр выше).



### Деметра

- Бесплатно предоставляет: карту Жрицы
- Только один раз в ход:

Получите 1 ЗМ за каждый находящийся у вас под контролем остров.

**Гестия**

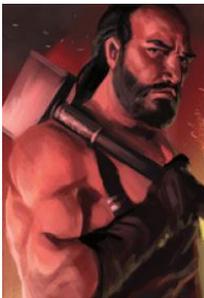
- Бесплатно предоставляет:  
карту Жрицы
- Только один раз в ход:

За 2 ЗМ вы можете построить одну любую обычную постройку.

**Геря**

- Бесплатно предоставляет:  
карту Жрицы
- Только один раз в ход:

За 2 ЗМ вы можете сбросить верхнюю карту колоды Мифических Существ. Продолжайте сбрасывать карты до тех пор, пока не дойдёте до карты Героя. Этот Герой немедленно присоединяется к вам. Если вам попалась Химера – перемешайте колоду и продолжайте сбрасывать карты до тех пор, пока не найдёте Героя.

**Гефест**

- Бесплатно предоставляет:  
карту Волшебного Предмета
- Только один раз в ход:

За 2 ЗМ вы можете взять 2 дополнительные карты Волшебных Предметов, выбрать из них одну, поместив её перед собой *лицевой стороной вниз*, и вернуть остальные в колоду, тщательно её перемешав.

**Гермес**

- Бесплатно предоставляет:  
карту Волшебного Предмета
- Только один раз в ход:

Вы можете поместить на любую морскую области, где у вас есть хотя бы одна Флотилия, маркер процветания. Эта область будет каждый ход производить дополнительный доход во время фазы получения дохода.

**ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ****Стрелы Артемиды**

Используйте эту карту во время своего хода:

Уберите с поля одну фигурку Мифического Существа (не действует на Героя).

**Ящик Пандоры**

Используйте эту карту во время своего хода:

Украдите у противника одну карту Жрицы.



### Солнечная колесница

Используйте эту карту во время своего хода:

Перегруппируйте все свои наземные Войска, находящиеся на ваших островах, так, как вам хочется.



### Ожерелье гармонии

Используйте эту карту после того как все игроки сделают ставки на Богов:

До конца текущего хода другие игроки не имеют права нападать на вас ни на суше, ни на море.



### Трезубец Посейдона

Используйте эту карту во время морского сражения (во время атаки или защиты) перед тем как бросите кубики:

Во время первого раунда сражения вы можете бросить дополнительный кубик. Его результат прибавляется к обычным кубикам.



### Стрелы Аполлона

Используйте эту карту во время наземного сражения (во время атаки или защиты) перед тем как бросите кубики:

Во время первого раунда сражения вы можете бросить дополнительный кубик. Его результат прибавляется к обычным кубикам.



### Пояс Афродиты

Используйте эту карту после того как тайлы Богов будут перемешаны и размещены на линиях на Дорожке Богов:

Вы можете запретить любому противнику до конца текущего цикла размещать жетон подношения на любом одном Боге по вашему выбору.



### Щит Зевса

Используйте эту карту, когда бросаете кубик, чтобы определить продвижение колонны Аида (на стороне Угрозы на тайле Аида):

После броска кубика вы можете бросить кубик ещё раз и добавить или отнять второй результат от первого. Колонна Аида передвигается согласно полученному числу (даже если первый бросок приводил к пересечению деления «9»).



### Дворец на горе Олимп

Используйте во время размещения тайлов Богов на Дорожке Богов:

Разместите тайлы Богов в любом удобном для вас порядке

*(Вы можете, например, поместить Аида на первую линию. Единственный, кто не может поменять своё расположение, – Аполлон!)*



### Скипетр Пелопа

Используйте эту карту во время своего хода:

Сбросьте верхнюю карту из колоды Мифических Существ. Продолжайте сбрасывать карты до тех пор, пока не дойдёте до карты Существа с фигуркой. Это Существо немедленно присоединяется к вам. Если вам попалась Химера – перемешайте колоду и продолжайте сбрасывать карты до тех пор, пока не найдёте Существо с фигуркой.

**ГЕРОИ****Ахиллес**

- Военная мощь:

В сражении он считается за два Войска.

- Сила самопожертвования:

Если у вас есть 4 острова, когда Ахиллес жертвует собой, постройте на одном из них Метрополию.

**Улисс**

- Военная мощь:

Когда вы начинаете атаку, защитник не получает бонус от Крепости и/или Метрополии.

- Сила самопожертвования:

Когда Улисс жертвует собой, вы можете построить Метрополию, используя только 1 Порт + 1 Храм + 1 Университет.

**Гектор**

- Военная мощь:

Если на Гектора нападают, атакующий теряет до начала сражения 1 Войско.

- Сила самопожертвования:

Когда Гектор жертвует собой, вы можете сбросить 2 Жреца, чтобы нанять 1 Философа; или 5 Жрецов, чтобы нанять 2 Философа.

**Персей**

- Военная мощь:

Когда Персей проигрывает раунд в сражении, он позволяет одному Войску отступить вместо того, чтобы быть уничтоженным (этот эффект может быть использован несколько раз за раунд, но не может быть использован на самом Персее).

- Сила самопожертвования:

Когда Персей жертвует собой, вы можете передвинуть несколько или все Войска, находящиеся вместе с ним на острове, на любой другой остров, который не защищён Героем.

**Мидас**

- Военная мощь:

Во время сражения вы можете заплатить 1 ЗМ, чтобы один раз перебросить ваши кубики (сколько угодно раз).

- Сила самопожертвования:

Если вы заплатите 15 ЗМ, когда Мидас жертвует собой, вы можете построить на одном из своих островов Метрополию.

**Пентесилея**

- Военная мощь:

Вы побеждаете при ничье во время сражения (не теряете Войск).

- Сила самопожертвования:

Если Пентесилея жертвует собой, когда вы строите Метрополию, она возводится на секретном острове Амазонок. Поместите Метрополию на карту Пентесилеи. Эту Метрополию нельзя захватить.