

# Правила настольной игры «Киклады: Титаны» (Cyclades. Titans)

**Авторы: Людовик Моблан и Бруно Катала (Ludovic Maublanc and Bruno Cathala)**

**Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 3-6 участников от 12 лет*

*На архипелаге Киклады напряжение достигло наивысшей точки. Основная зона конфликта – два соседних острова. И теперь уже 6 великих древнегреческих городов борются за влияние.*

*Сражения стали ожесточённее чем когда бы то ни было. И к тому же сам бог Кронос решил включиться в борьбу, а за ним последовало целое полчище Титанов, готовых крушить всё на своём пути...*

## Обратите внимание:

- Для игры с дополнением требуется базовая игра Киклады.
- В этом дополнении вы найдёте новые модули, рассчитанные на то, чтобы их играли вместе. При желании вы, конечно, можете использовать вместе с ними модули из приложения «Киклады: Аид», но мы не гарантируем вам, что из этого приключения удастся вернуться!

## **Компоненты**

1 новое двустороннее игровое поле (сторона для 3-4 игроков и сторона для 5-6 игроков)

1 новое поле подношений

1 большой тайл бога Кроноса

5 карт и 5 фигурок божественных Артефактов

5 карт и 5 тайлов особых Метрополий

7 маркеров процветания

Правила игры

Компоненты для 6-го игрока: 2 жетона подношения, 8 Флотилий, 6 маркеров территории, 8 Войск, 1 ширма, 3 Титана.

Для каждого из игроков остальных цветов: 3 маркера территории, 3 Титана.

## Число игроков / Режим игры

С приложением «Титаны» могут играть до 6 игроков, существует 2 режима игры.

Для 3-5 игроков: режим «соревнования» – каждый играет за себя, как в базовой игре.

Для 4 или 6 игроков: командная игра (два человека в команде) – цель каждой команды стать обладателем трёх Метрополий к концу цикла.

То есть для 4 игроков можно выбрать один из двух режимов игры, а для 6 игроков командный режим является обязательным.

## Подготовка к игре

Разложите на столе игровое поле (оно заменяет поле из базовой игры). Поместите его нужной стороной вверх (в зависимости от числа игроков).

### Новое поле

Теперь игра проходит на больших островах, разделённых на территории. Поэтому теперь игроки контролируют не острова, а различные территории больших островов (то есть территория в новой игре равнозначна острову в базовой). На территориях есть области для построек и маркеры процветания для получения дохода. Мифические существа, чей эффект применялся к острову в базовой игре, теперь действуют на территорию.

Передвижение Войск между соседними территориями происходит с помощью действия Ареса (а также с помощью Титанов, об этом читайте далее).

Примечание: в некоторых морских торговых областях теперь может быть 2 маркера процветания.

При игре с этим полем в первую очередь возьмите 4 постройки: Порт, Крепость, Храм и Университет, – и случайным образом поместите их в области построек (белые квадраты со значком постройки). То есть к началу игры на поле уже есть 4 постройки.

К богам из базовой игры присоединяется ещё один – Кронос. Поэтому теперь игроки должны использовать новое поле подношений, чтобы для всех больших тайлов богов хватило места.

**6 игроков:** Перемешайте 5 больших тайлов богов и поместите их в случайном порядке в пять пустых областей над Аполлоном.

**5 игроков:** Последний из пяти богов в текущем цикле всегда кладётся взакрытую и в этом цикле недоступен. В следующем цикле он кладётся лицом вверх в самую первую область, остальные 4 тайла перемешиваются и кладутся в остальные области (последний – таким же образом, лицом вниз, и в следующем цикле он будет первым).

**4 игрока:** Два последних бога кладутся взакрытую, а в следующем цикле они кладутся первыми и лицом вверх.

**3 игрока:** Три последних бога кладутся взакрытую, а в следующем цикле двое из них (выбранные случайным образом) кладутся первыми и лицом вверх.

## Кронос и титаны

### Возможности Кроноса, отца богов



**Бонус:** игрок получает одну из построек, предлагаемых богами, расположенными над Кроносом на поле подношений. Чем ближе Кронос к Аполлону, тем больше выбор!

Если Кронос занимает первую область (над ним нет богов), то вместо постройки вы получаете Титана.

**Найм:** игрок может заплатить 2 ЗМ, чтобы купить Титана. За один ход можно сделать только одну покупку. Вы можете купить Титана, даже если вы только что получили одного бесплатно благодаря бонусу. Игрок не может контролировать более 3 Титанов на поле.

### Титаны

В сражении Титан считается за одно Войско. Он помещается на территорию игрока – как и Войска, приобретенные благодаря Аресу.

Игрок, получивший благосклонность Ареса, может передвигать Титана как обычное войско.

Но Титаны также позволяют передвигать Войска без помощи Ареса!

Перемещение Титана позволяет вам перемещать также и любые Войска, находящиеся с ним на одной территории. Первое перемещение стоит 1 ЗМ. После этого можно сделать ещё одно перемещение (этого же Титана или другого), но оно будет стоить 2 ЗМ. Следующее перемещение будет стоить 3 ЗМ и так далее.

Это перемещение позволяет передвинуть армию на соседнюю территорию или на территорию, которую с текущим расположением армии соединяет цепочка Флотилий того же цвета.

Когда Титан (один или с Войсками) вступает на вражескую территорию, немедленно начинается сражение. Титан считается за одно Войско. Если игрок, контролирующий

Титана, проигрывает раунд сражения, то он может решить – терять Титана или обычное Войско (если у него есть ещё одно войско).

#### Примечания:

- Гарпия не может убить Титана, поскольку он – не обычное Войско.
- Игрок, выбравший Аполлона в ходе фазы подношений, не может перемещать Титана.

#### Пример:



*Красный игрок не получил благосклонность Ареса. Он передвигает одного Титана (и с ним два Войска) на два шага. За это он платит  $1 \text{ ЗМ} + 2 \text{ ЗМ} = 3 \text{ ЗМ}$ . Он кладёт один из своих маркеров территории на территорию, которую он только что прошёл. Затем он передвигает другую свою армию, состоящую из двух Титанов, на 1 шаг. За это он платит 3 ЗМ. Он кладёт свой маркер на территорию, которую только что покинул.*

## Произвольное размещение

В игре с дополнением нет фиксированной стартовой позиции, как в базовой игре. Поэтому перед началом игры нужно провести предварительный раунд – как в дополнении «Аид».

Подготовка к игре проходит по базовым правилам, но со следующими изменениями:

- Игроки получают по 7 ЗМ (вместо 5)
- На поле изначально нет никаких Войск.

Теперь можно провести предварительный раунд торгов, в результате которого решится, на каких территориях каждый из участников начнёт игру.

Тайлы богов перемешиваются и кладутся на поле подношений. Как и в базовой игре, открытых тайлов богов (включая Аполлона) должно быть столько же, сколько игроков.

Подношения богам (аукцион) проходят по базовым правилам за одним исключением: на Аполлона может поставить только один игрок.

По окончании аукциона игроки платят обещанное число ЗМ.

После этого они выбирают себе территории, начиная с игрока, получившего благосклонность первого бога, и заканчивая игроком, получившим благосклонность Аполлона.

Каждый игрок берёт 2 Войска, 2 Флотилии и бонус (в зависимости от бога, чью благосклонность он получил):

**Посейдон:** 1 Флотилия и 1 Порт;

**Арес:** 1 Войско и 1 Крепость;

**Зевс:** 1 Жрец и 1 Храм;

**Афина:** 1 Философ и 1 Университет;

**Кронос:** 1 Титан и 1 Постройка (либо 2 Титана – смотрите «**Возможности Кроноса, отца богов**» выше);

**Аполлон:** 1 ЗМ и маркер процветания.

После этого первый игрок размещает свои Войска на двух соседних территориях (даже если у него три войска или Титан). Таким образом, невозможно начать игру на одном из маленьких островов, состоящих всего из одной территории. После этого первый игрок помещает свои Флотилии в море – они должны занимать две области, соседние с территорией, где находятся Войска игрока (даже если у него 3 Флотилии). Если игрок получил постройку, он должен поместить её на одну из территорий с его Войском. Если на этой территории уже есть постройка, то он может поместить туда вторую.

После этого первый игрок кладёт свой маркер подношения на последнее свободное деление шкалы порядка хода.

Затем то же самое делает игрок, получивший благосклонность второго бога, потом – игрок, получивший благосклонность третьего бога, и так далее. Игрок, получивший благосклонность Аполлона, будет последним, и он поместит свой жетон процветания на одну из двух своих территорий.

А вот теперь путь начнутся приключения! Появляется первое Мифическое Существо...

Внимание: в первом раунде игроки не получают дохода! Но это касается только первого раунда.

## Командная игра

При игре вшестером командный вариант является обязательным, при игре вчетвером вы можете его выбрать. Участники одной команды начинают игру на разных островах.

Участники одной команды должны сидеть рядом, чтобы им было удобнее переговариваться, они могут показывать друг другу, сколько у них в запасе ЗМ, но не могут обмениваться ими (исключения смотрите далее).

Игра проходит как обычно, каждый игрок контролирует свои войска и не делит ничего с напарником. Игрок не может пересекать территории напарника или заходить на них (даже если они пусты) и не может использовать Флотилии напарника.

Тем не менее, участники одной команды должны объединить свои усилия для того, чтобы достичь цели: стать обладателем трёх Метрополий на двоих к концу цикла.

Окончание игры немного иное, по сравнению с базовой игрой: когда одна из команд становится обладателем трёх Метрополий, ещё не ходившие в этом раунде игроки делают по одному ходу, после чего игра заканчивается. Даже если в результате оставшихся ходов команда, спровоцировавшая конец игры, теряет контроль над какими-то из своих Метрополий, игра всё равно завершается. Побеждает команда, контролирующая больше всего Метрополий. В случае ничьей побеждает команда, у которой в сумме больше ЗМ.

Как и в базовой игре, игрокам запрещено атаковать последнюю территорию противника за исключением случаев, в которых это поможет команде получить 5-й Артефакт или 3-ю (или последующую) Метрополию (смотрите правила ниже).

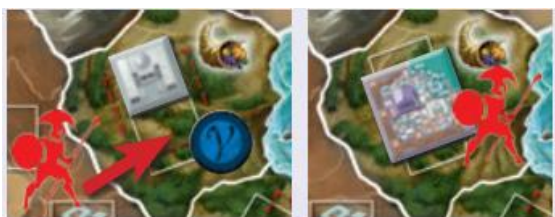
### Победа в сражении

В командном варианте игры есть ещё один способ получить Метрополию – победа в сражении.

Если игрок завоёвывает последнюю территорию противника, он может сразу же построить там Метрополию при соблюдении трёх условий:

- На этой территории ещё нет Метрополии.
- На этой территории есть специальное место для Метрополии (пунктирный красный квадрат).
- Это будет третья (или последующая) Метрополия данной команды.

*Пример:*



*У красного игрока и его напарника на двоих есть 2 Метрополии.*

*Красный игрок завоёвывает последнюю территорию синего игрока и сразу же строит там Метрополию.*

## Божественные артефакты

В этом дополнении есть новые элементы – божественные Артефакты. Это карты, которые добавляются в колоду Мифических Существ, и фигурки, которые в ходе игры будут помещаться на поле.

В начале игры 5 карт Артефактов перемешиваются с картами Мифических Существ. Поэтому в ходе игры они будут появляться на дорожке Мифических Существ. Но будьте осторожны, это не Существа! Например, сила Зевса не позволит вам сбросить Артефакт. А если Артефакт нужно сбросить из-за того, что никто не купил его в области «2 ЗМ», то он отправляется не в сброс, а сразу в коробку, не принимая больше участия в игре.

Артефакт можно купить в свой ход, как Существо. Купив Артефакт, игрок помещает карту перед собой в качестве напоминания о её эффекте и ставит соответствующую фигурку на любую свою территорию.

Артефакты можно передвигать вместе с Войсками, находящимися с ними на одной территории. Артефакт может поменять владельца: если игрок завоёвывает территорию с Артефактом, он становится его новым владельцем. Карта соответствующего Артефакта (или Артефактов) передаётся новому владельцу.

**Добавляется ещё одно условие окончания игры!** Игрок или команда, у которых в какой-то момент игры оказываются одновременно все 5 Артефактов, побеждает в игре немедленно (раунд не доигрывается)!

### Эффекты Артефактов



#### **Крылатые Сандалии**

Во время фазы получения дохода этот Артефакт приносит 1 ЗМ.

Когда Войска, находящиеся на одной территории с Сандалиями, перемещаются, они могут переместиться на любую территорию данного острова, как если бы летели по воздуху. То есть любая территория на этом острове для этих Войск будет считаться соседней.

Сандалии перемещаются вместе с Войсками.

Для командной игры: игрок может заплатить 1 ЗМ в начале своего хода, чтобы переместить Сандалии на любую из территорий, принадлежащих его напарнику.



### Шлем-невидимка

Во время фазы получения дохода этот Артефакт приносит 1 ЗМ.

Войска, находящиеся на одной территории со Шлемом, становятся невидимыми. Поэтому они могут использовать для перемещения чужие Флотилии или проходить через территории, принадлежащие сопернику, незамеченными – им не нужно останавливаться и сражаться!

Шлем перемещается вместе с Войсками.

Для командной игры: игрок может заплатить 1 ЗМ в начале своего хода, чтобы переместить Шлем на любую из территорий, принадлежащих его напарнику.



*Пример:*

*Красный игрок получил благосклонность Ареса. Он платит 2 ЗМ и использует Флотилию чёрного игрока, чтобы пересечь территорию зелёного игрока и атаковать жёлтого игрока на его территории.*

Обратите внимание: если Войска со Шлемом или с Сандалиями отступают, они не могут пользоваться волшебной силой этих Артефактов для отступления.



### Кадуцей

Во время фазы получения дохода этот Артефакт приносит 1 ЗМ.

Если на территории с Кадуцеем происходит сражение, контролирующей эту территорию игрок может заплатить 1 ЗМ, чтобы уберечь от уничтожения одно своё Войско. Эту силу можно использовать несколько раз в течение хода – пока хватает ЗМ.

Для командной игры: напарник может заплатить ЗМ за игрока, чтобы применить эффект Кадуцея.



### Молния Зевса

Во время фазы получения дохода этот Артефакт приносит 1 ЗМ.

Во время подношений богам, если игрок, контролирующей Молнию, проиграл аукцион другому игроку, то другой должен заплатить ему 1 ЗМ. (Если тот не может заплатить, он не может позволить себе благосклонность этого бога.)



Для командной игры: если игрок получил монету благодаря силе Молнии, он может отдать её напарнику.



### **Гигантский Рог изобилия**

Во время фазы получения дохода каждый маркер процветания, находящийся на одной территории с Рогом изобилия, приносит своему обладателю 2 ЗМ.

Для командной игры: полученные благодаря Рогу изобилия ЗМ можно любыми способами распределять между напарниками.

## **Особые Метрополии**

В данном дополнении 5 карт особых Метрополий. В начале игры случайным образом возьмите две из них и положите в специальные области в углах игрового поля. Оставшиеся три не используются в игре.

Первый игрок, построивший Метрополию, может взять любую из этих карт себе, а соответствующий тайл поместить на свою территорию. Эта Метрополия помимо своих обычных возможностей обладает особой силой.

Второй игрок, построивший Метрополию, заберёт себе вторую карту и соответствующий тайл. У третьего и остальных игроков уже не будет Метрополий с особыми силами.

Но сила неотделима от Метрополии, поэтому если Метрополию завоевал другой игрок, он получает и её силу, а прежний владелец Метрополии отдаёт ему соответствующую карту.



### **Военная метрополия**

У этой Метрополии сила защиты +3 (вместо обычных +1) в случае сражения на суше.



### **Прибрежная Метрополия**

У этой Метрополии сила защиты +3 (вместо обычных +1) в случае сражения на соседних морских областях. Этот бонус можно использовать и при атаке.



### **Религиозная Метрополия**

Эта Метрополия даёт скидку 2 ЗМ на покупку Мифического существа (вместо 1 ЗМ). Она действует, как если бы в ней было два храма (вместо одного).



### **Культурная Метрополия**

Владелец этой Метрополии может строить новые Метрополии, используя 3 философов (вместо 4). Эта сила применяется обязательно.



### **Торговая Метрополия**

Во время фазы получения дохода эта Метрополия приносит 2 ЗМ.