

A game by Ludovic Maublanc and Bruno Cathala, for 2 to 5 Players



В честь богов, жители Кикладов воздвигают памятники в их славу. Божественные блага будут дарованы тем, кто достаточно смел, чтобы строить эти колоссальные сооружения ... или захватить их в завоеваниях.

### **Подготовка к игре.**

Перед началом игры случайно выберите карты Памятников (далее по тексту будет использовано слово Монументы) по количеству игроков. Поместите их лицом вверх рядом с игровым полем. Это единственные монументы, которые игроки могут строить в ходе игры. Возьмите соответствующие миниатюры, остальные верните в коробку со всеми неиспользованными картами монументов.

### **Строительство.**

Монументы - это бонусные здания, которые игрок может получить, когда он контролирует два связанных базовых здания. Как только игрок контролирует два здания указанных на одной их карт Монумента, доступных для строительства, он строит соответствующий Монумент: он помещает миниатюру Монумента на одну из своих территорий. Он также берет соответствующую карту в качестве напоминания о свойстве Монумента.

Добавление Монумента на игровое поле может произойти после того, как будет построено второе здание, показанное на карте, или после того, как игрок возьмет под свой контроль территорию, где это здание уже были. Два необходимых здания и построенный монумент остаются на игровом поле.

Если игрок забывает построить монумент, когда у него была такая возможность, он сможет сделать это позже во время игры, если он все еще будет обладать двумя необходимыми зданиями, и если никто еще не построил Монумент перед ним! Игроку все равно придется ждать, следующей фазы действия выбранного им бога (выбор Аполлона, не позволяет это делать).

Монумент не занимает пространство под здание, его просто помещают на территорию, как статуэтку, которая не будет двигаться до конца игры. Каждый монумент предоставляет особый эффект игроку, который занимает территорию, на которой он находится.

Когда игрок берет под контроль территорию, где есть Монумент, он берет соответствующую карту у его прежнего владельца. Отныне новый владелец будет пользоваться эффектом Монумента. Монумент не считается зданием, которое можно использовать для строительства Метрополии.

**Примечание:** Значение слова «Территория» в данном дополнении эквивалентно значению «Остров» из базовой игры.

**Пример.** Игрок, уже контролирующей крепость, выбирает построить порт. Так как City of Warriors (Город Войнов) доступен для строительства, этот игрок может построить его и взять соответствующую карту.

**Примечание:** Мифическое существо Гигант. (the Giant).  
Гигант не может уничтожить Монумент.

#### **Примечание: по дополнению Аид (Hades)**

Театр: его нельзя использовать для постройки памятников. Игроки должны иметь необходимые здания, указанные на карте.

**Некрополь и храмы Посейдона и Ареса:** удаление отряда или флота приводит к добавлению 1 ЗМ (золотой монеты) в Некрополь.

**Некрополь и Большой маяк Посейдона:** спасение флота приводит к тому, что 1 ЗМ не добавляется в Некрополь.

#### **Примечание по расширению титанов (Titans)**

С правилом «произвольного размещения» игроки могут начать игру с двумя зданиями в игре. Поэтому игроки могут с самого начала создать Монумент. Это создает напряжение в игре с самого начала! Также возможно объединить эффекты Особой Метрополии и Монумента.

**Внимание:** каждый монумент может быть построен только один раз во время игры

#### **Великая цитадель Ареса**

**КРЕПОСТЬ**  + **КРЕПОСТЬ** 

Пока на этой территории размещены 1 или более ваших войск, ее нельзя захватить морем, землей (титанами) или воздухом (Пегас). Однако на эту территорию по-прежнему влияют другие эффекты (Гарпия и т. д.).

#### **Большой маяк Посейдона**

**ПОРТ**  + **ПОРТ** 

Любой из ваших флотов, уничтоженных в бою, можно сохранить и разместить на морском пространстве Которое находится рядом с этой территорией и пуст или контролируется вами. Если это по какой-либо причине невозможно (все пространства заняты вражескими флотами, Полифем находится на территории), ваши флоты удаляются с доски.

#### **Военная академия**

**КРЕПОСТЬ**  + **УНИВЕРСИТЕТ** 

Когда вы собираете доходы, размещайте отряд на этой территории бесплатно. Если это невозможно по какой-либо причине, этот монумент ничего не делает в этом ходу.

Академия военно-морской войны

#### **Академия военно-морской войны**

**УНИВЕРСИТЕТ**  + **ПОРТ** 

Когда вы собираете доходы, размещайте свободный флот на морском пространстве, прилегающем к этой

территории, и либо пустом, либо контролируемом вами. Если это невозможно по какой-либо причине, этот монумент ничего не делает в этом ходу.

### Храм Посейдона

**ПОРТ**  + **ХРАМ** 

Один раз за цикл (раунд), во время своего хода вы можете убрать один из своих флотов с игрового поля чтобы взять верхнюю карту колоды мифологических существ и использовать ее эффект.

### Храм Ареса

**КРЕПОСТЬ**  + **ХРАМ** 



Один раз за цикл (раунд), во время своего хода вы можете убрать одно войско с игрового поля чтобы взять случайную карту со стопки сброса мифологических существ и использовать её эффект.

### Храм Афины

**УНИВЕРСИТЕТ**  + **ХРАМ** 

Вы платите меньше 1 ЗМ, чтобы нанимать священников и философов.

### Великий Храм Зевса

**ХРАМ**  + **ХРАМ** 



Когда начнется ваш ход, обновите дорожку мифологического существа, как если бы это было в начале цикла (раунда).

### Город Воинов

**ПОРТ**  + **КРЕПОСТЬ** 

Защищая эту территорию, все ваши соседние флоты считаются войсками. Они добавляются к вашему кубу.

### Великий университет Афины

**УНИВЕРСИТЕТ**  + **УНИВЕРСИТЕТ** 

Вы можете купить более 1 Философа с Афиной.