

# КИКЛАДЫ

ИГРА ЛЮДОВИКА МОБЛАНА И БРУНО КАТАЛА ДЛЯ 2—5 УЧАСТНИКОВ

На Кикладском архипелаге у берегов ещё не объединённой Греции расширяют влияние и ведут борьбу великие города (Спарта, Афины, Коринф, Фивы и Аргос), чтобы утвердить своё превосходство под благосклонным взором богов.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Иметь 2 метрополии к концу раунда, продемонстрировав тем самым превосходство своего города.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает жетоны территорий, отряды войск и флотилии своего цвета **1**, которые размещает так, чтобы другие игроки их видели, перед своей ширмой **2**, а также берёт 5 золотых монет (ЗМ) **3**, которые прячет за ширмой.

Разместите части игрового поля **4**, отряды и флотилии в соответствии с числом игроков, как показано на страницах 7 и 8 (число игроков указано внизу каждой части игрового поля).

Перемешайте карты мифических существ и положите колоду лицевой стороной вниз на предназначенное для неё место **5**.

Разместите 5 фигурок мифических существ рядом с местом для сброса **6**.

Положите карты философов **7** и карты жрецов **8** на предназначенные для них места на игровом поле.

Каждый игрок берёт по одному маркеру подношений. Эти маркеры необходимо перемешать и разместить случайным образом на шкале порядка хода **9** (второй маркер подношений используется только при игре вдвоём).

Разместите 4 планшета богов **10** рядом с игровым полем.

Жетоны строений и метрополий, два специальных кубика, маркеры процветания и оставшиеся ЗМ отложите в сторону до тех пор, пока они не понадобятся во время игры.



## СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле, состоящее из 3 частей

2 специальных кубика

98 золотых монет (ЗМ)

16 маркеров процветания

5 фигурок: Кракен, Минотавр, Медуза Горгона, Полифем, Хирон

17 карт мифических существ

17 карт философов

18 карт жрецов

4 планшета богов

40 жетонов строений:

10 портов 10 крепостей

10 храмов 10 университетов

10 метрополий

Для каждого из 5 цветов:

2 маркера подношений 8 флотилий

3 жетона территорий 8 отрядов войск



1 ширма



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, во время которых игроки:

- во-первых, **получают доход** в ЗМ (производство на островах + морская торговля);
- во-вторых, **совершают подношения богам** (аукцион). Иногда необходимо потратить значительную сумму, чтобы получить благосклонность выбранного бога;
- и, наконец, в зависимости от того, благосклонность какого бога получена, **выполняют присущие ему действия** (каждый бог дарует одно «бесплатное» действие, за остальные необходимо отдать ценные ЗМ).

Цель каждого игрока — владеть двумя метрополиями к концу раунда (их можно построить и/или завоевать). Игра заканчивается в конце того раунда, в котором хотя бы один игрок достиг цели. Если к концу раунда цели достигли несколько игроков, побеждает самый богатый из них (тот, у кого больше ЗМ).

## ОПИСАНИЕ РАУНДА

### 1. МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

В каждом раунде на Кикладских островах появляется несколько мифических существ. Первое, что необходимо сделать в начале каждого раунда, — это обновить набор мифических существ (см. рисунок), чтобы игрокам были доступны три карты, лежащие лицевой стороной вверх. Внизу каждой карты указана стоимость, которую необходимо оплатить, чтобы использовать это существо в фазе действий (см. далее). Выполните следующее:

- сбросьте существо стоимостью 2 ЗМ, если его не использовали в предыдущем раунде;
- сдвиньте все карты вправо, чтобы заполнить пустые места;
- возьмите из колоды новые карты и положите их на освободившиеся места.

Когда колода закончится, перемешайте карты сброса, чтобы создать новую колоду.

#### Особый случай в начале игры:

- в первом раунде возьмите верхнюю карту мифического существа и положите её лицевой стороной вверх на крайнее левое место со стоимостью 4 ЗМ;
- во втором раунде сдвиньте это существо вправо, если его не использовали, и положите верхнюю карту из колоды на освободившееся место. Если существо использовали, положите две верхние карты из колоды на места со стоимостью 4 ЗМ и 3 ЗМ.

### 2. БОГИ

Порядок, в котором боги предоставляют игрокам действия, меняется в начале каждого раунда.

Необходимо перемешать 4 планшета богов и выложить в случайном порядке на 4 свободных места на поле над Аполлоном. При игре **впятером** разместите все 4 планшета лицевой стороной вверх.

При игре **вчетвером** поместите последнего из богов лицевой стороной вниз, он недоступен в этом раунде. В следующем раунде поместите этого бога на первом месте лицевой стороной вверх, а остальные планшеты перемешайте. И снова бог, находящийся на последнем месте, будет перевернут лицевой стороной вниз и окажется на первом месте в следующем раунде.

При игре **втроём** поместите первых двух богов лицевой стороной вверх, а двух оставшихся — лицевой стороной вниз. В следующем раунде будут доступны боги, лежавшие лицевой стороной вниз, а в последующем — все планшеты богов перемешиваются для создания случайных пар.

**Особые правила для игры вдвоём см. на с. 6.**

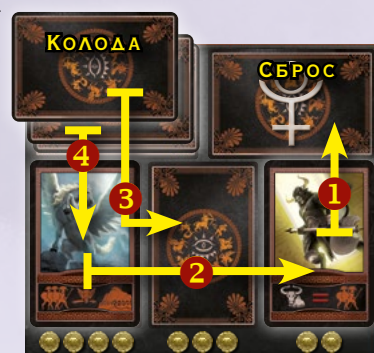
### 3. ДОХОДЫ

Города получают золотые монеты (ЗМ) в зависимости от процветания принадлежащих им островов и морской торговли.

Каждый игрок получает по **1 ЗМ за каждый контролируемый им маркер процветания**.

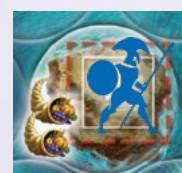
Маркеры процветания находятся на островах (изображены на игровом поле или выложены благодаря Аполлону, см. с. 6) и на некоторых морских полях (изображены на стрелках, указывающих, что здесь корабли ведут торговлю с другими народами).

Полученные ЗМ игроки должны прятать за ширмами.

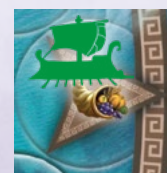


Во время предыдущего раунда игрок использовал существо стоимостью 3 ЗМ, лежащее в центре. В начале следующего раунда набор существ обновляется:

- 1 Карта Минотавра сбрасывается (она никому не понадобилась).
- 2 Пегас перемещается вправо.
- 3 На свободные места выкладываются существа с верха колоды.
- 4



Этот остров приносит 2 ЗМ синему игроку.



Это торговое поле приносит 1 ЗМ зелёному игроку.



## 4. ПОДНОШЕНИЯ

Чтобы получать благосклонность богов и выполнять связанные с ними действия, игроки должны жертвовать частью своего богатства (ЗМ).

В порядке очерёдности хода каждый игрок выбирает бога и размещает свой маркер подношений на ячейке, соответствующей размеру подношения, которое он хочет сделать.

Если размер подношения больше 10 ЗМ, игрок помещает один из своих жетонов территорий на ячейку «10+», а маркер подношений — на любую ячейку до «10» (пример: чтобы предложить 13 ЗМ, поместите свой жетон территорий на ячейку «10+», а маркер подношений — на «3»).

Бог благоволит только одному игроку, предложившему самое крупное подношение.

**Если участник предлагает подношение богу, которого выбрал другой игрок:**

- это подношение должно быть больше предыдущего;
- игрок, сделавший предыдущую ставку, забирает свой маркер и немедленно совершает подношение ДРУГОМУ богу.

Игрок, чью ставку перебили, также может вынудить другого игрока снять свой маркер. В этой ситуации следующий по очереди игрок должен дожидаться, когда предыдущие игроки разместят свои маркеры и сделают ставки — только тогда он сможет разместить свой маркер подношений. Любой игрок может бесплатно разместить маркер подношений на поле Аполлона — только этот бог не требует денег. В одном раунде Аполлона могут выбрать несколько игроков. Первый из них размещает свой маркер подношений на 1-м месте, второй — на 2-м и т. д.

Фаза подношений завершается, когда каждый игрок разместит свой маркер подношений на планшете бога.

После всех ставок и до начала действий первого бога игроки одновременно платят столько ЗМ, сколько пообещали пожертвовать, учитывая возможное уменьшение стоимости за счёт карт жрецов (см. далее).

**Важно: несмотря на то, что на протяжении игры ЗМ игроков хранятся в секрете, запрещено предлагать подношения, которые игрок не может себе позволить! Гнев богов будет ужасен!**

## 5. ДЕЙСТВИЯ

Действия богов выполняются в порядке, определённом в начале раунда.

Игрок, получивший право совершить подношение первому богу сверху, может использовать мифическое существо и в любом порядке выполнить действия этого бога, оплатив соответствующую стоимость.

Возможные действия:

- вызов одного или нескольких мифических существ (все боги, кроме Аполлона);
- наём (все боги, кроме Аполлона);
- строительство (все боги, кроме Аполлона);
- особое действие (все боги, кроме Аполлона и Афины);
- увеличение дохода (Аполлон).

Действия богов, исключая Аполлона, во многом схожи.

Действия можно чередовать (например, наём, строительство и снова наём).

Когда игрок заканчивает ход, он размещает свой маркер подношений на последнем свободном месте шкалы порядка хода. Затем ходит игрок, которому благоволит следующий бог.

### • ВЫЗОВ ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ МИФИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ

Оплатив стоимость, указанную под картой (2, 3 или 4 ЗМ — при этом можно уменьшить стоимость за счёт храмов), игрок берёт соответствующую карту существа и применяет указанный на ней эффект. Разыгранная карта помещается в сброс лицевой стороной вверх.

Эффекты карт существ используются немедленно. Игрок не может сохранить приобретённое существо, чтобы воспользоваться им позднее. Способности существ и правила использования 5 фигурок существ описаны в приложении.

**Важно помнить, что новые карты существ выкладываются на поле лишь в начале раунда. Таким образом, игрок, предложивший наибольшее подношение первому богу, имеет преимущество. Поскольку нет ограничения на количество призываемых существ, вполне возможно, что они закончатся до того, как ход перейдёт к последним игрокам.**

### Пример. Подношения



Синий игрок хочет начать войну и предлагает подношение Аресу. Он размещает свой маркер подношений на 5 ЗМ, рассчитывая, что такая сумма отпугнёт других игроков.



Но красный игрок обещает Аресу 6 ЗМ! Синий игрок должен немедленно выбрать другого бога. Он предлагает Посейдону подношение в 1 ЗМ, надеясь, что его ставку перебьют и он вернётся к Аресу.



Так и происходит: жёлтый игрок предлагает Посейдону 3 ЗМ, перебивая ставку синего игрока. Синий игрок немедленно предлагает Аресу 7 ЗМ, перебивая ставку красного, который теперь должен предложить подношение другому богу... Как поступит красный игрок?

### Пример. Завершение действий

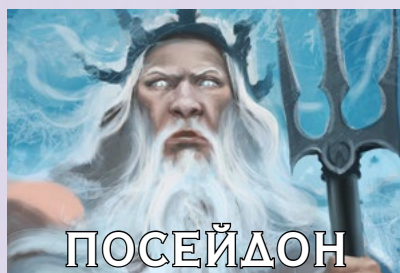


Красный игрок ходит первым: как только он закончит ход, он разместит свой маркер подношений на 5-м месте. Следующий игрок (зелёный) поставит свой маркер на 4-е место и т. д. Таким образом, в следующем раунде последний игрок будет первым предлагать подношения.



## • НАЁМ

С помощью богов игроки могут бесплатно получить отряд войск, флотилию, жреца или философа. У них также есть возможность дополнительного найма за золотые монеты.



### ПОСЕЙДОН

#### Наём флотилий

Посейдон дарует 1 флотилию.

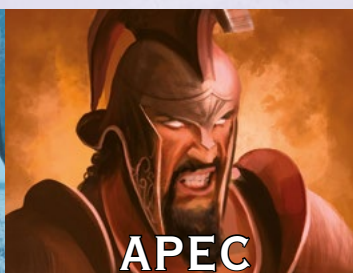
Можно приобрести дополнительные флотилии:

- вторую — за 1 ЗМ;
- третью — за 2 ЗМ;
- четвёртую — за 3 ЗМ.

За один ход нельзя купить более 3 дополнительных флотилий.

У игрока не может быть более 8 флотилий.

Купленные флотилии необходимо разместить на морских полях вокруг любого острова под контролем игрока. Это поле либо должно быть пустым, либо на нём уже может находиться флотилия того же игрока.



### АРЕС

#### Наём отрядов войск

Арес дарует 1 отряд войск.

Можно приобрести дополнительные отряды:

- второй — за 2 ЗМ;
- третий — за 3 ЗМ;
- четвёртый — за 4 ЗМ.

За один ход нельзя купить более 3 дополнительных отрядов.

У игрока не может быть более 8 отрядов.

Купленные отряды необходимо разместить на островах под контролем игрока.



### ЗЕВС

#### Наём жрецов

Зевс дарует 1 жреца.

За 4 ЗМ можно приобрести ещё одного жреца (но только одного).

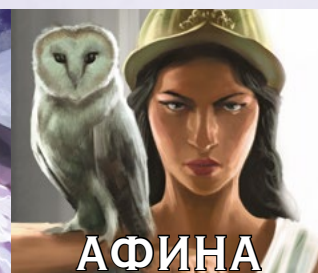
Если карты жрецов закончились, Зевс не может даровать жреца.

**Жрецов размещают перед ширмой у всех на виду.**

#### Свойства жрецов

Каждый жрец снижает стоимость подношения на 1 ЗМ в начале раунда.

Вне зависимости от количества жрецов, игрок **ДОЛЖЕН** отдать богу хотя бы 1 ЗМ (бесплатна только помощь Аполлона).



### АФИНА

#### Наём философов

Афина дарует 1 философа.

За 4 ЗМ можно приобрести ещё одного философа (но только одного).

Если карты философов закончились, Афина не может даровать философа.

**Философов размещают перед ширмой у всех на виду.**

#### Свойства философов

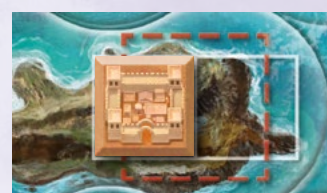
Как только у игрока на руках оказывается 4 философа, он должен немедленно их сбросить, чтобы создать метрополию (см. далее).

## • СТРОИТЕЛЬСТВО

С каждым богом связан определённый тип строений, обладающих особыми свойствами.

В свой ход игрок может возвести несколько строений одного типа (даже на одном острове), если у него хватает монет. Каждое строение стоит 2 ЗМ.

Как только игрок построит 4 разных типа строений — неважно, на одном или на нескольких островах, — он автоматически создаёт метрополию (см. далее).



Строения размещаются на островах (места обозначены белыми линиями).

### ПОСЕЙДОН



#### ПОРТ

**Свойство:** во время морских сражений порт даёт бонус к защите своим флотилиям, находящимся рядом с этим островом (см. далее).

### АРЕС



#### КРЕПОСТЬ

**Свойство:** во время сражений крепость даёт бонус к защите отрядам, находящимся на этом острове (см. далее).

### ЗЕВС



#### ХРАМ

**Свойство:** каждый храм снижает стоимость мифического существа на 1 ЗМ. Каждый храм может снизить цену только одного существа в раунд. Вне зависимости от количества храмов, игрок должен заплатить хотя бы 1 ЗМ за карту существа.

### АФИНА



#### УНИВЕРСИТЕТ

**Свойство:** университет не имеет особых свойств. Это одно из 4 строений, которые необходимо построить, чтобы создать метрополию.



## • ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые боги позволяют игрокам выполнить особые действия. В свой ход игрок может выполнить сколько угодно таких действий, пока способен их оплатить.

### ПОСЕЙДОН

#### Перемещение флотилий

За 1 ЗМ игрок может переместить флотилии, находящиеся на одном морском поле, на 3 шага вперёд. По пути игрок может присоединять или оставлять флотилии. Если они заходят на поле, занятое вражескими флотилиями, перемещение заканчивается и сразу же начинается морская битва.

### АРЕС

#### Перемещение отрядов войск

За 1 ЗМ игрок может частично или полностью переместить отряды войск с одного острова на другой, если острова соединены цепочкой флотилий его цвета.

- Если игрок высаживается на остров, где находятся вражеские отряды, сразу же начинается битва.
- Если игрок высаживается на остров, где нет отрядов, он занимает этот остров без битвы, даже если на нём стоит чужая крепость.
- Если все отряды игрока покидают остров, он должен оставить на нём свой жетон территорий. Этот остров принадлежит ему до тех пор, пока на него не высадится противник. (Таким образом, занятый игроком остров уже никогда не станет нейтральным).

**Последний остров:** игрок НЕ может атаковать последний остров другого игрока, за исключением случая, когда он может доказать, что выиграет, если завоюет этот остров.

Например, если у игрока, выбравшего Ареса, есть метрополия, он может атаковать последний остров другого игрока с находящейся на нём метрополией, так как при успешном захвате он выиграет игру.

### ЗЕВС

#### Обмен существ

За 1 ЗМ игрок может сбросить карту доступного существа и заменить её верхней картой из колоды.

Это действие можно использовать, чтобы избавиться от опасного существа за меньшую плату или чтобы найти необходимое существо.



Пример перемещения флотилий.  
Исходная ситуация.



Первое перемещение: группа из трёх флотилий присоединяет к себе соседнюю флотилию.



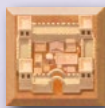
Второе перемещение: 4 флотилии перемещаются вместе на 1 шаг вперёд.



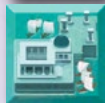
Третье перемещение: 2 флотилии остаются на месте, а остальные 2 совершают последнее перемещение.

## ОПИСАНИЕ БИТВЫ

1. Каждый игрок, участвующий в битве, бросает 1 кубик и добавляет к выпавшему значению количество своих отрядов/флотилий на поле боя.



Если битва проходит на острове, где есть одна или несколько крепостей, обороняющийся добавляет к выпавшему значению 1 за каждую крепость.



Если битва проходит на морском поле, примыкающем к острову (или островам), где обороняющийся построил один или несколько портов, этот игрок добавляет к выпавшему значению 1 за каждый порт.

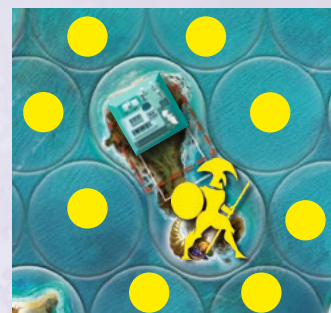
2. Игрок с наименьшим результатом проигрывает первое столкновение. Он убирает 1 отряд/флотилию из битвы и помещает его в свой резерв перед ширмой. В случае ничьей оба игрока теряют по 1 отряду/флотилии (см. примечание в нижнем правом углу этой страницы).

3. Если у обоих сражающихся остались отряды/флотилии, обороняющийся может отступить (см. ниже). Если он не хочет отступить (или не может), тогда может отступить нападающий. Если ни один из игроков не отступает, битва продолжается (см. шаг 1).

4. Эти шаги повторяются до тех пор, пока на поле боя не останется только один игрок. Он получает контроль над островом или морским полем, где проходила битва. Если она проходила на острове, победитель получает все имеющиеся на нём строения.

**Отступление во время наземной битвы:** если кто-то из игроков хочет покинуть битву, он должен переместить свои отряды на принадлежащий ему остров, соединённый его флотилиями с местом, где проходит сражение. Если условия не выполнены, игрок не может отступить.

**Отступление во время морской битвы:** если один из игроков хочет покинуть битву, он обязан переместить свои флотилии на соседнее пустое или контролируемое им поле. Если такой возможности нет, флотилии не могут отступить.



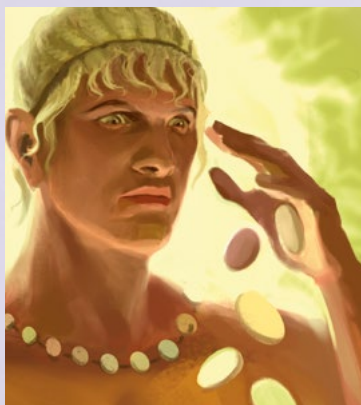
**Важно:** остров считается единым целым, вне зависимости от его величины. Таким образом, порт на рисунке выше защищает 8 примыкающих к нему морских полей, а расположенный на острове отряд защищает весь остров.

**Примечание:** две армии могут одновременно уничтожить друг друга. В этом случае во время наземной битвы остров остаётся под контролем обороняющегося игрока. Он размещает на нём свой жетон территорий, по-прежнему получает с него доход и использует свойства воздвигнутых на нём строений, но этот остров больше не защищён от атаки, пока игрок не найдёт новые отряды с помощью Ареса.



## • АПОЛЛОН

Игрок, выбравший Аполлона, ходит последним, и у него очень ограниченный выбор действий. Фактически Аполлон — это возможность пропустить ход, чтобы сэкономить деньги.



Игрок, выбравший Аполлона, получает:

- 1 ЗМ, если у него несколько островов;
- 4 ЗМ, если у него один остров.

Полученные ЗМ игрок прячет за ширмой. Кроме того, он берёт 1 маркер процветания, который размещает на одном из своих островов (этот остров будет дополнительно приносить 1 ЗМ в каждом раунде). На острове может находиться несколько маркеров процветания.

Важно: если несколько игроков выбрали Аполлона в одном раунде, все они получают ЗМ, но только игрок, первым выбравший Аполлона, получает жетон процветания.

Если маркеры процветания закончились, Аполлон дарует только монеты.

## 6. КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки совершили действия и переместили свои маркеры подношений на шкалу порядка хода.

Если хотя бы у одного игрока есть 2 метрополии, игра заканчивается. В противном случае начинается новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда хотя бы один игрок владеет 2 метрополиями к концу раунда. Этот игрок — победитель! Если в конце раунда несколько игроков владеют 2 метрополиями, выигрывает тот, у которого за ширмой осталось больше ЗМ.

## МЕТРОПОЛИИ

На каждом острове есть место, отведённое под метрополию (отмечено красным пунктиром). Есть два способа создать метрополию.

- **Экономическое развитие:** если у игрока есть 4 типа строений (порт, крепость, храм и университет), даже если они находятся на разных островах, он должен немедленно их сбросить и заменить жетоном метрополии, который размещает на свободном месте одного из своих островов.



Если свободных мест нет, игрок должен разрушить одно или несколько своих строений, чтобы освободить место под метрополию.

- **Интеллектуальное развитие:** если у игрока на руках 4 карты философов, он должен немедленно их сбросить и построить метрополию. Игрок размещает жетон метрополии на свободном месте одного из своих островов. Если доступное место занято строениями, игрок должен их разрушить, чтобы построить метрополию.

Если у игрока всего один остров, на котором уже есть метрополия, его 4 философа просто сбрасываются (новая метрополия заменяет предыдущую).

Есть третий способ получить метрополию — завоевать остров, на котором она уже есть! Метрополия обладает всеми свойствами других строений.

### ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин

и Евгений Масловский

Редактор: Елена Шкюткова

Корректор: Алёна Миронова

Перевод: UAnonim

Верстка: Вячеслав Терсков



Игра: Бруно Катала  
и Людовик Моблан  
Иллюстрации: Мигель Коимбра  
Доработка: Эрик  
и Стефани Франклин

## ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ДВОЁМ

Подготовьтесь к игре в соответствии с рисунком на с. 8.

Каждый игрок берёт по два маркера подношений своего цвета.

Перемешайте 4 маркера подношений и разместите их случайным образом на шкале порядка хода.

Играйте так же, как при игре вчетвером, но каждый игрок должен совершать подношения двум богам вместо одного (можно перебивать собственную ставку).

**Примечание:** каждый игрок должен быть в состоянии полностью оплатить подношения обоим богам. Жрец позволяет сэкономить 1 ЗМ на одном из двух подношений.

**Игра заканчивается, когда к концу раунда один из игроков владеет 3 метрополиями (вместо 2, как при обычной игре).**



## СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



## ИГРОКОВ

Каждый участник размещает на игровом поле 2 флотилии и 2 отряда войск в соответствии с рисунком справа.

В начале игры у каждого игрока 2 острова и доход в 2 ЗМ (который приносят его острова и морские торговые поля).



## СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



## ИГРОКА

Каждый участник размещает на игровом поле 2 флотилии и 2 отряда войск в соответствии с рисунком справа.

В начале игры у каждого игрока 2 острова и доход в 2 ЗМ (который приносят его острова и морские торговые поля).





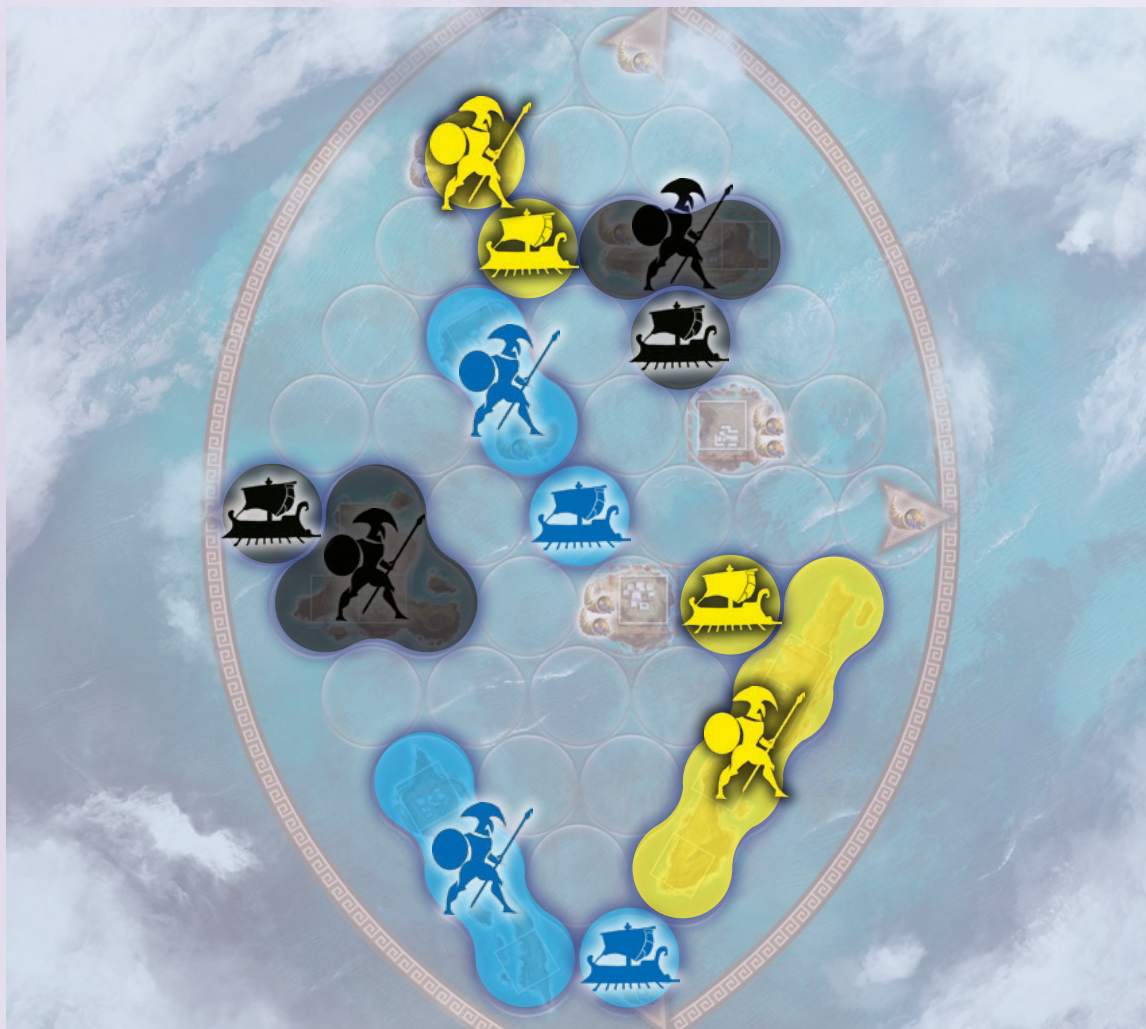
## СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



### ИГРОКА

Каждый участник размещает на игровом поле 2 флотилии и 2 отряда войск в соответствии с рисунком справа.

В начале игры у каждого игрока 2 острова и доход в 2 ЗМ (который приносят его острова и морские торговые поля).



## СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



### ИГРОКА

Каждый участник размещает на игровом поле 2 флотилии и 2 отряда войск в соответствии с рисунком справа.

В начале игры у каждого игрока 2 острова и доход в 2 ЗМ (который приносят его острова и морские торговые поля).

