

# Расширенный FAQ по игре Киклады

Расширенные правила предоставлены создателем игры Бруно Катала.

Перевел [Дима Воротынцев](#).

## FAQ

### **1. Священники и игра на двоих**

Священник позволяет игроку сэкономить одну монету на сумму вашего подношения Богам. Другими словами, один священник дает вам скидку в размере 1 ЗМ для одного из ваших двух подношений.

Тем не менее, вы всегда должны следовать правилу, что подношение никогда не может быть меньше, чем один Золотой. Потому, если у вас есть 4 священников и вы предложили 3 ЗМ и 2 ЗМ, вам все равно придется заплатить 2 ЗМ за оба подношения.

### **2. Нет больше солдат / судов**

Если все восемь из ваших солдат / судов уже находятся на карте, и вы идете к Аресу / Посейдону, вы не получите бесплатного солдата / судно и не сможете купить дополнительные.

### **3. Последний остров**

По правилам, вы не можете атаковать последний остров игрока, если вы не можете доказать, что можете построить свою вторую Метрополию (или третью в игре на двоих), совершая нападение. Если позднее в этом же раунде вы потеряете одну из ваших Метрополий, и поэтому игра не заканчивается, игрок, который потерял последний остров, находится **вне игры**. Когда это редкая ситуация возникает, это говорит о том, что игра уже очень близко к концу в любом случае.

### **4. Торговые пути**

Чтобы претендовать на доходы от маркеров процветания, означающих торговлю с другими странами, нужно что бы корабль вашего цвета находился там. Когда ваш корабль покидает это морское пространство, оно снова становится нейтральным, и нельзя оставлять свой цветовой маркер на нем.

### **5. Афина и четвертый философ**

Если у вас есть три философа и вы выбрали Афину, вы **должны** взять бесплатно философа и, следовательно, построить Метрополию. Если у вас не хватает места на островах, даже путем уничтожения зданий, вам все равно придется скинуть четырех философов и взамен ничего не получить.

### **6. Атака острова с жетонами на нем**

При атаке и победе в борьбе за остров, на котором есть жетоны (здания или маркеры процветания), вы получаете их все в награду.

## **7. Окончательный победитель**

Если за последний раунд владельцами Метрополий стали несколько игроков, то побеждает тот, у кого осталось за ширмой больше всего ЗМ. Однако, если есть игрок, который имеет три Метрополии на конец игры, он победитель.

## **Мифические существа**

### **8. Покупка мифических существ**

Когда вы покупаете существо, вы **должны** использовать его способности **немедленно**. Если это не Минотавр, Медуза, Хирон или Полифем, сразу сбросьте карточку мифического существа.

Например, вы не можете купить Кракена, поместите его на игровое поле, выполнить одно из ваших действий Бога, а затем заплатить 1 ЗМ, что бы подвинуть Кракена.

Сильф и Сфинкс единственные существа, действия которых можно применять опционально. Действия других существ являются обязательными, если это возможно (например, даже если нет философов, которых можно украсть, вы все равно можете купить Сатира).

### **9. Химера**

Когда Химера оказывается в колоде сброса, неважно, была ли она использована, сброшена с помощью Зевса, или потому, что никто не купил это мифическое существо, нужно заново перетасовать колоду существ вместе с колодой сброса.

### **10. Пегас**

Пегас имеет только одно направление, вы не можете отступить с острова, на который вы прилетели. Вы можете отступить к одному из ваших островов, только если у вас есть необходимое водное сообщение из судов, в соответствии со стандартными правилами боя.

### **11. Кракен**

Только игрок, купивший Кракена может заплатить золото, чтобы переместить его. Когда ход игрока окончен, Кракен будет оставаться там же, пока кто-нибудь снова не купит карту существа.

### **12. Грифон и подношения**

Поскольку все игроки платят за подношения, прежде чем играть действия Богов, вы никогда не попадете в ситуацию, что игрок не может заплатить подношение, потому что половина его денег были украдены.

### **13. Сильф**

Вы можете перемещать так много различных флотов, как вы хотите, в общей сумме на 10 ходов. Если вы атакуете во время вашего хода, вы можете продолжать движение после боя (либо тем же флотом, если вы выжили, либо с другими судами).

#### **14. Минотавр / Медуза / Хирон / Полифем**

Когда игрок покупает эти существа, они будут оставаться на игровом поле до начала следующего хода этого игрока, или пока они не будут вытеснены другим из этих мифических существ, помещенных на тот же остров.

В игре на двоих, они остаются до начала действий первого Бога игрока на следующем ходу.

#### **15. Минотавр без войск**

Если Минотавр является единственным юнитом на острове, атакующий должен выиграть в сражении или получить ничью (т.е. устранение по одному юниту с каждой из сторон) для того, чтобы победить Минотавра и убрать его с острова. Если у нападающего все еще остались войска, он получает контроль над островом.

#### **16. Медуза и нападения на остров**

Медуза не мешает игроку атаковать остров, на котором она находится. Тем не менее, этот игрок не сможет отступить (никто не может перемещаться с этого острова).

#### **17. Полифем**

Все флоты, прилегающих к острову, на котором размещен Полифем, будут отодвинуты от острова на одну клетку, и не один флот, не сможет приплыть на остров до тех пор, пока Полифем на нем. Игрок, который сыграл Полифема перемещает флоты в направлении по своему выбору. Два флота разных цветов не могут находиться на той же клетке. Если движение невозможно, флот будет уничтожен.

### **Действия Богов**

#### **18. Порядок действий**

Бесплатное действие, которое каждый Бог (за исключением Аполлона) дает вам (бесплатный священник, бесплатный философ, бесплатная войска или бесплатный корабль) должно быть осуществлено немедленно, перед любым другим действием. После этого, вы можете сделать столько действий, сколько хотите, и в любом порядке, при условии, что у вас есть достаточно денег.

#### **19. Бонусы**

Как уже упоминалось в 5-ом пункте, вы **должны** принять свободное действие (корабль, отряд, священник или философ). Единственное исключение может быть для Ареса и Посейдона, когда у вас нет больше войск / судов в запасе, как указано во 2-ом пункте.

### **Остальное**

#### **20. Как использовать картонные жетоны монстров?**

Картонные жетоны поставлялись с версией Эссен, когда миниатюры еще не

были готовы. Вы можете использовать их в качестве замены для миниатюр или как напоминание кто сыграл монстра, вместо того чтобы использовать карточку мифологического существа.