



LORDS
OF
HELLAS

ПРАВИЛА ИГРЫ

Мы хотели сделать данные правила максимально удобными для использования во время игры, поэтому придумали условные обозначения для разных блоков правил. Изучите их заранее, они помогут вам научиться играть гораздо быстрее!

ЦВЕТНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

«Владыки Эллады» — очень глубокая игра с разнообразными игровыми механиками. Для простоты мы рассортировали компоненты игры (карты, жетоны, планшеты) по 4 цветам. Каждый цвет представляет одну из игровых механик:

Синий: всё, что относится к гоплитам и битвам между ними. Представляет механику контроля территорий. Также является цветом Афины и параметром лидерства, связанным с ней.

Красный: всё, что относится к чудовищам и охоте на них. Представляет механику приключений/охоты на чудовищ. Также является цветом Зевса и параметром силы, связанным с ним.

Желтый: всё, что относится к перемещению и контролю областей. Представляет перемещение героев и войск. Также является цветом Гермеса и параметром скорости, связанным с ним.

Зеленый: всё, что относится к одиночной версии игры (см. далее в руководстве по одиночной игре — Вторжение персов).



Этим символом помечены карты для одиночной игры из следующих колод: артефакты, благословения и карты боя. Также им помечена обратная сторона жетонов выполненных действий. Игнорируйте этот символ в режиме соревнования.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ И СИМВОЛЫ

Изучая руководства и компоненты игры, вы заметите слова, выделенные **жирным шрифтом** — так отмечены игровые термины, компоненты или ключевые слова. Самые важные из них перечислены в словаре в конце правил.

Игровые термины всегда обозначают механики, поэтому вы легко можете уточнить их значение и все случаи применения в этом словаре.

Некоторые игровые термины отмечены специальными символами. Также эти символы встречаются на связанных с ними игровых элементах.

Мы надеемся, что «Владыки Эллады» принесут вам массу веселья. Пусть сначала игра покажется сложной, мы убеждены, что уже после двух партий вы почувствуете себя настоящим греческим героем!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Адам Квапинский.

Разработчик: Марцин Свиркот.

Художники: Патрик Ендрашек, Ева Лабак.

Графический дизайн: Анжей Полторанос,

Адриан Радзюн, Михал Орач.

3D-моделирование: Енджей Хомицкий, Якуб Жолковский, Петр Гацек, Матеуш Модзелевский.

Тестирование и разработка: Павел Самборский, Михал Сикирский.

Корректоры: Дэн Морли, Энтони Крукс.

Особая благодарность: всем поддержавшим нас на Kickstarter и участникам тестов — без вас и мы не смогли бы выпустить эту игру, Адриану Комарскому и Михалу Орачу за творческий вклад в каждый этап создания «Владык Эллады».

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин.

Главный редактор: Александр Савенков.

Переводчик: Татьяна Леонтьева.

Редактор: Павел Ильин.

Корректоры: Анастасия Рыбушкина, Валентина Аверчук, Виталий Серёгин, Павел Сизов.

СОСТАВ ИГРЫ	3
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ	5
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6
ПОЛЕ	7
ГЕРОИ И ВОЙСКА	8
ВЫБОР ГЕРОЕВ И НАЧАЛО ИГРЫ	8
ХОД ИГРЫ	9
ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	9
Использование артефактов	9
Жрецы	9
Перемещение героя	9
Перемещение гоплитов	9
ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ	10
Вербовка	10
Марш	10
Постройка храма	10
Подготовка	10
Захват	10
Охота	10
Постройка монумента	10
ФАЗА ЧУДОВИЩ	11
ФАЗА СОБЫТИЙ	11
ЧУДОВИЩА	12
ПЛАНШЕТ ЧУДОВИЩ	12
ОХОТА	12
ТРОФЕИ	13
БИТВА	13
ПРИКЛЮЧЕНИЯ	14
АРТЕФАКТЫ	14
КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ	14
ДУЭЛЬНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ	15
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	15

С гибелью Микенской цивилизации вековая военная мощь и культурное наследие Древней Греции пришли в упадок, и Эллада погрузилась во мрак. Этот период не отразили ни одни хроники. В мире, полном смерти и разрушений, лишь горстка избранных пыталась вернуть закон и порядок, провозглашая власть над разорёнными землями. В историю они вошли героями, но скоро жажда власти опьянила их. Между избранными вспыхнула великая война, в которой победитель сможет подчинить всю Элладу.

Эта война привлекла загадочных технологически развитых созданий из другого мира. Они предложили героям свою помощь, вложив им в руки оружие ужасной силы, и вскоре греки стали поклоняться им точно богам.

Удастся ли вам выжить в этом жестоком краю, полном чудовищ и истерзанном бесконечной войной? Готовы ли вы сражаться за право стать владыкой Эллады?

Во «Владыках Эллады» вы ведёте своего героя в бой. Помимо сражений с другими владыками, вам предстоит сражаться с жуткими чудовищами и просить о милости новых богов.

СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТА ГЕРОЕВ



4 ПЛАНШЕТА ВОЙСК



4 РАЗНОЦВЕТНЫХ ПЛАСТИКОВЫХ КОЛЬЦА



4 ПЛАНШЕТА-ПАМЯТКИ



1 ПЛАНШЕТ ВТОРЖЕНИЯ ПЕРСОВ



7 ПЛАНШЕТОВ ЧУДОВИЩ



КАРТЫ

КОЛОДА СОБЫТИЙ (14 КАРТ ЧУДОВИЩ, 9 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ)



КОЛОДА АТАК ЧУДОВИЩ (18 КАРТ)



КОЛОДА АРТЕФАКТОВ (10 НЕЙТРАЛЬНЫХ, 7 АРТЕФАКТОВ ЧУДОВИЩ, 3 АРТЕФАКТА БОГОВ)



КОЛОДА БОЯ (30 КАРТ)



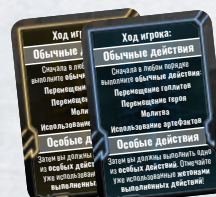
КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ (12 КАРТ АФИНЫ, 12 КАРТ ЗЕВСА, 12 КАРТ ГЕРМЕСА)



КАРТЫ ХРАМОВ (5 КАРТ)



КАРТЫ-ПАМЯТКИ (4 КАРТЫ)



КАРТА АКТИВАЦИИ МОНУМЕНТА (1 КАРТА)



ФИГУРКИ

4 ГЕРОЯ (ГЕРАКЛ, ПЕРСЕЙ, АХИЛЛЕС, ЕЛЕНА)



3 СБОРНЫХ МОНУМЕНТА (ЗЕВС, АФИНА, ГЕРМЕС)



60 ГОПЛИТОВ (ПО 15 НА ИГРОКА)
16 ЖРЕЦОВ (ПО 4 НА ИГРОКА)



7 ЧУДОВИЩ

КУБИК
ЧУДОВИЩ



ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ

60 МАРКЕРОВ КОНТРОЛЯ
(ПО 15 НА ИГРОКА)



12 ЖЕТОНОВ ПАРАМЕТРОВ
(ПО 3 НА ИГРОКА)



9 ЖЕТОНОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



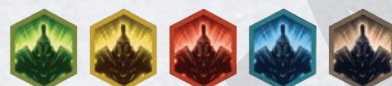
8 ФИГУРОК ХРАМОВ
(С ПЛАСТИКОВЫМИ ПОДСТАВКАМИ)



24 ЖЕТОНА ВЫПОЛНЕННЫХ
ДЕЙСТВИЙ (ПО 6 НА ИГРОКА)



5 ЖЕТОНОВ СЛАВЫ
(ПО 1 КАЖДОГО ЦВЕТА ЗЕМЕЛЬ)



15 МАРКЕРОВ РАН ЧУДОВИЩ



1 ФИГУРКА ДЕЛЬФИЙСКОГО
ОРАКУЛА (С ПЛАСТИКОВОЙ ПОДСТАВКОЙ)



ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ

Во «Владык Эллады» можно играть по-разному. Любите вести за собой войска и удивлять врага неожиданными ударами — завоевания принесут вам победу. Если лавры главного стратега не привлекают вас, можете сосредоточиться на приключениях и уничтожении мифических существ, путь охотника принесёт вам славу и волшебные артефакты. Сторонники мира смогут возводить храмы и грандиозные монументы, чтобы в итоге добиться благосклонности богов.

Игра немедленно завершается, когда игрок выполняет одно из условий победы:

1. СТРАТЕГ ЭЛЛАДЫ

Контролируйте 2 земли (земля — это группа всех областей одного цвета).



В игре втроем контроль над синей землёй не приближает вас к победе.



В игре вдвоём вам необходимо контролировать 3 земли.



3. СОКРУШИТЕЛЬ ЧУДОВИЩ

Убейте 3 чудовищ.



2. ЛЮБИМЕЦ БОГОВ

Контролируйте 5 областей с храмами.



4. ЦАРЬ ЦАРЕЙ

Четвертое условие победы активируется, как только любой монумент полностью построен.

Тот, кто контролирует область с первым завершённым монументом в конце 3-го хода после его постройки, побеждает.



При игре вдвоём игнорируйте это условие победы.

Контролируйте область с завершённым монументом в 3-й ход после завершения монумента. Игрок, построивший последнюю часть монумента, берет карту активации монумента и кладет на неё 3 своих жетона выполненных действий. Теперь, когда этот игрок выполняет особое действие, он берет жетон с карты активации. При снятии последнего жетона игрок, контролирующий область с первым завершённым монументом, побеждает. Помните, что прочие условия победы также применимы, поэтому всё ещё можно победить другим способом!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приключения требуют хорошей подготовки — и «Владыки Эллады» не исключение. Перед тем, как отправиться в Грецию Тёмных веков, подготовьтесь к игре, как указано ниже. Что же вас ждёт? Легендарные путешествия. Мифические тайны. Тяжёлый выбор. Орды устрашающих чудовищ, заставляющих менять оружие и тактику. Мы надеемся, что даже после многих партий вы будете открывать для себя новые стороны этой игры.

1 РАЗЛОЖИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

2 ЗАЛОЖИТЕ ОСНОВЫ МОНУМЕНТОВ

Поместите нижние части каждого из **монументов** в предназначенные для них **области**, положите под них соответствующие **карты артефактов богов**. Высота монумента определяет доступные **силы бога**. Когда игрок отправляет **жреца** на молитву к **монументу**, он использует **силу**, доступную при текущей высоте **монумента**. Завоевав **область с монументом**, игрок получает контроль над соответствующим **артефактом бога**.

3 ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОЛОДЫ

Перемешайте **колоду событий** (карты чудовищ и приключений), **колоду атак чудовищ** и **колоду карт боя** и выложите на соответствующие места на поле.

4 ПОДГОТОВЬТЕ АРТЕФАКТЫ

Отложите в сторону **карты артефактов**, относящиеся к **чудовищам**. Перемешайте оставшиеся **карты нейтральных артефактов** и поместите колоду на соответствующее место на поле.

5 ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ БЛАГОСЛОВЕНИЙ

Соберите в одну колоду **карты благословений** тех богов, чьи **монументы** выбраны для игры, перемешайте, затем выложите эти карты на поле.

6 ВЫЛОЖИТЕ ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

Выложите рядом с полем **кубик чудовищ**, **жетоны ран чудовищ**, **жетоны славы**, **жетоны приключений**, **фигурки чудовищ**, **части монументов**, **карты активации монументов** и **планшеты чудовищ**.

7 ВЫСТАВЬТЕ ХРАМЫ

Выберите одну случайную **карту храмов** и положите на соответствующее место на поле. Поместите подставки **храмов** и **Дельфийского оракула** на эту **карту** (выставьте только первые 6 **храмов** при игре на 2–3).



8 ПОДГОТОВЬТЕ НАЧАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Возьмите 7 карт из **колоды событий** и следуйте указаниям:

а) Выложите **карты приключений** на **клетки приключений**, а **жетоны выбранных приключений** — на соответствующие **области**. Когда выложите третью **карту приключений**, игнорируйте подготовку последующих **карт приключений** (но они учитываются при отборе 7 карт).

б) Взяв **карту чудовища**, поместите соответствующую **фигурку** на **область**, указанную на карте. Выложите **планшет чудовища** (и относящийся к нему **артефакт**) рядом с полем. Если взятая карта указывает на **чудовище**, уже находящееся на поле, игнорируйте карту и возьмите другую.

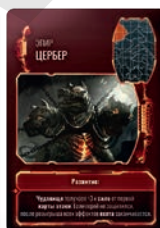
в) Замешайте обратно в **колоду событий** все вытянутые карты за исключением **активных карт приключений**.



1-я карта: приключение
Положите **карту приключения** на **клетку приключения**, а соответствующий **жетон приключения** — в Халкидики.



2-я карта: чудовище
Выставьте фигурку Гидры в Халкидики и положите её **планшет** рядом с полем.



3-я карта: чудовище
Выставьте фигурку Цербера в Эпир и положите его **планшет** рядом с полем.



4-я карта: приключение
Положите **карту приключения** на следующую **клетку приключения**, а соответствующий **жетон** — в Аркадию.



5-я карта: приключение
Положите **карту приключения** на третью **клетку приключения**, а соответствующий **жетон** — в Македонию.



6-я карта: приключение
Все **клетки приключений** заняты. Игнорируйте эту карту (не берите другой вместо неё).



7-я карта: чудовище
Гидра уже на поле. Игнорируйте эту карту и берите вместо неё другую.



8-я карта: чудовище
Выставьте фигурку Минотавра в Беотию и положите его **планшет** рядом с полем.

Дополнительная карта:





ПОЛЕ

Вашему герою открыт весь Балканский полуостров. Побродите по бескрайним пределам от равнин Лаконики до гор Македонии. Восхищайтесь священными рощами Фокиды, величественными дворцами Крита и громадными мавзолеями Эпира. На каждом шагу вас ожидают приключения, чудовища, артефакты и другие герои, дружелюбные и воинственные.

Объекты на игровом поле.

А ОБЛАСТЬ

Область — самая малая территория на карте, имеющая название. На ней отмечена **сила населения**, которая определяет число **гоплитов**, нужное игроку для контроля области.

Отмечайте подвластные игрокам области жетонами контроля.

Б ЗЕМЛЯ

Территория, состоящая из трёх или четырёх **областей** одного цвета.

В ГОРОД или СПАРТА

В некоторых **областях** есть **города**. Они дают усиление войскам (+1 к **силе войска** в битве) и позволяют нанять 2 **гоплитов** особым действием «Вербовка».

Спарта — особый **город**, расположенный в Лаконии. Она даёт бонус усиления +2 (вместо +1) и 4 **гоплитов** особым действием «Вербовка» (вместо 2).

Г СВАТИЛИЩЕ или ДЕЛЬФИЙСКИЙ ОРАКУЛ

В некоторых **областях** есть **святилища**. Это места для постройки храмов. **Дельфийский оракул** может быть только в Фокиде.

Д ПРИКЛЮЧЕНИЯ И КЛЕТКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Во время подготовки к игре и **фазы событий** в разных **областях** могут появиться новые **приключения**. **Герои** могут участвовать в **приключениях**, получая за это **жетоны славы** и особые награды.

Е ЧУДОВИЩА

Во время подготовки к игре и **фазы событий** в разных **областях** будут появляться **чудовища**. Их присутствие угрожает **героям** и **войскам**.

С другой стороны, **герой**, охотясь на **чудовищ**, может заполучить могущественные **артефакты** или **жрецов**. К тому же, убийство **чудовищ** приносит **жетоны славы** того же цвета, что и **земля**, где охотился **герой**.

Ж КАРТА ХРАМОВ

Карта храмов определяет, когда игроки смогут получить **благословения**, а также особую награду за постройку **Дельфийского оракула**.

З МОРСКИЕ ПУТИ

Морские пути обозначают связи между **областями** через море. **Области**, объединенные **морскими путями**, считаются соседними.

И МОНУМЕНТЫ

В некоторых **областях** есть **монументы богам**. Контролируя эти области, вы сможете снарядить **героя артефактами богов**.

В игре есть одно свободное место для **монумента**. Оно не используется в базовой версии игры и рассчитано на грядущие дополнения.

ГЕРОИ И ВОЙСКА

Выбор героя значительно повлияет на вашу стратегию, их особые способности и бонусы сильно разнятся. Некоторые из них просто укрепят ваши позиции например, полководческий талант Ахиллеса увеличивает силу войск. Другие — откроют новые возможности: невероятная скорость Персея позволит ему быстро пересечь всё поле, а красота Елены Прекрасной остановит целые легионы.

В базовой игре доступны четыре героя, ведущих свои войска: Елена, Ахиллес, Геракл и Персей. Их способности асимметричны (у них разные начальные бонусы и особые навыки).

А Начальный бонус: особое преимущество, учитывающееся при выставлении героя на поле.

Б Особый навык: способность героя, срабатывающая при выполнении определённых условий.

Войска отличаются друг от друга только визуально. Игроки объединяют своего героя и войска в одно.

Герои в процессе игры могут развиваться в разных направлениях. Игроки могут улучшать их параметры, получать благословения и артефакты.

У каждого героя есть три параметра:

1 ЛИДЕРСТВО

Лидерство определяет число гоплитов, которое игрок может переместить за ход обычным действием перемещения гоплитов.

2 СИЛА

Сила определяет количество карт боя, которые игрок берет в начале охоты.

3 СКОРОСТЬ

Скорость определяет число областей для перемещения героя при выполнении обычного действия перемещения героя.

Параметры также помогают в приключениях. Однажды увеличенный параметр не может быть понижен, за исключением особых случаев (например, атаки чудовищ).

У всех игроков одинаковое количество доступных жрецов и особые действия на их планшетах.

4 КРУГ ЖРЕЦОВ

Когда игрок получает жреца, он выставляет его в свой круг жрецов. Только выставленные на планшет жрецы учитываются при розыгрыше карт приключений и в остальных случаях.

5 ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Планшет героя определяет доступные ему особые действия. Выбрав одно из них, игрок выкладывает на него жетон выполненного действия, который остаётся там, пока любой из игроков не выполнит особое действие «Постройка монумента». Действие с выложенным на него жетоном становится недоступным.

ВЫБОР ГЕРОЕВ И НАЧАЛО ИГРЫ

Игра сразу же погружает вас в пучину конфликта, поглотившего Элладу. Настали Тёмные века: таинственные новые боги спустились с небес, и вслед за ними — неведомые твари. В разных уголках страны подняли головы герои, каждый со своими планами, союзниками и врагами. Скоро вы будете готовы начать борьбу, осталось лишь несколько шагов.

Перед началом игры выполните указанные ниже действия. Внимание: выбор и размещение героя на поле — очень важное решение!

1. Каждый игрок берёт по карте боя с верха колоды. Карты боя держатся в тайне от других, но их число — открытая информация.
2. Каждый игрок берет планшет-памятку (с указанной силой бога).
3. Выберите первого игрока.
4. Первый игрок выбирает героя, получает соответствующий ему планшет героя, затем выбирает планшет войска и компоненты этого цвета (гоплитов, жетоны контроля и пластиковое кольцо). Игрок надевает кольцо на подставку своего героя, берет 6 жетонов выполненных действий, затем 3 жетона параметров и выкладывает их на значение «1» параметров лидерства, силы и скорости. Следом учитывается начальный бонус героя.
5. Первый игрок выставляет свою фигуру героя и 2 гоплитов в одну область. Если сила населения в области равна 2 или меньше, игрок выкладывает на неё свой жетон контроля. Это завершает подготовку первого игрока.
6. Далее против часовой стрелки следующий игрок выбирает одного из оставшихся героев и войск и помещает их на поле, как указано выше. Этот игрок не может выставлять героя и гоплитов в область, занятую другим героем.

Последний выставивший героя игрок начинает игру. Ход передаётся по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

Начав игру, вы заметите, что одновременно на поле происходит много событий. Герои участвуют в приключениях, войска маршируют, повсюду рыщут лютые чудовища. Чтобы сделать игру интересней, правила запрещают использовать особое действие одно за другим, поэтому вам придётся быть гибче и осваивать новые возможности. Выбирайте свой путь с осторожностью и учитывайте каждый шаг!

Игроки **ходят** по часовой стрелке. Сначала они выполняют **обычные действия**, затем завершают свой **ход особым действием**. После чего **ход** переходит по часовой стрелке (игроку слева).

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой **ход** игрок может перемещать свои фигурки (**гоплитов, героев, жрецов**) и использовать любое количество **артефактов**, которыми владеет.

Обычные действия можно выполнять в любом порядке, но каждое **действие** можно выполнить только один раз (например, 2 **артефакта** можно использовать сразу, но нельзя использовать один из них, переместить **гоплитов** и затем использовать другой).

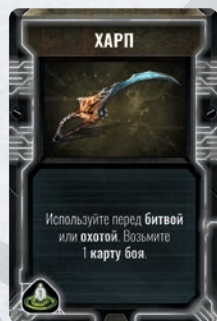
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Игроки могут использовать любые **артефакты**, которое у них есть (если они заряжены). Для повторного использования **артефакта** нужно зарядить. Это происходит, когда любой игрок выполняет **особое действие** «Постройка монумента».

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ АРТЕФАКТЫ:



ЗАРЯЖЕННЫЙ АРТЕФАКТ:



МОЛИТВА

Игроки могут отправлять **жрецов** из **круга жрецов** к любому **монументу** по выбору (Примечание: игроки начинают играть без **жрецов**). Выставив **жреца**, игрок должен немедленно увеличить соответствующий **параметр** своего **героя** на 1 и применить **силу бога** соответствующего уровня. Увеличение **параметра героя** сохраняется до конца игры.

Все варианты **сил богов** указаны на **планшете-памятке**.

Жрец занимает любое свободное место на **монументе** и остаётся там, пока любой из игроков не выполнит **особое действие** «Постройка монумента». Если свободных мест нет, **жреца** нельзя выставить на **монумент**.

Игроки могут отправить молиться только 1 **жреца** за **ход**.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГЕРОЯ

Игрок может **переместить** своего **героя** на число **областей**, равное **параметру скорости героя**, либо на 1 **этап приключения** вперёд (если **герой** участвует в **приключении**).

Герои могут **двигаться** через любую **область** и остановиться в любом месте. Присутствие **гоплитов, героев** соперника и **чудовищ** не мешает перемещению.

Если **герой** завершает перемещение в **области** с **жетоном приключения**, он может немедленно переместиться на **этап приключения**, связанный с этим **жетоном**, если **герой** выполняет условия для этого этапа (см. **Приключения**, с. 14). Начав **приключение**, **герой** может **переместиться** только на 1 **этап приключения** за раз, даже если его **параметр скорости** выше.

Герои не могут совершать действия в **областях**, через которые они проходят, выполняя **перемещение**. Действия можно совершать только до или после всего **перемещения**.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОПЛИТОВ

От **параметра лидерства героя** зависит максимальное количество **гоплитов**, которых игрок может переместить в соседние **области**.

- **Гоплиты** всегда перемещаются в соседнюю **область**.
- **Гоплит** не может переместиться дважды (нельзя перемещать одного и того же **гоплита** на 2 и более **области**).
- Вместо перемещения игрок может **усилить гоплитов** в каждой **области** под своим контролем, где есть **город**, или в **Спарте**. Считайте этот **город** ещё одной **областью** для перемещения. **Усиленные гоплиты** получают бонус +1/+2 к **силе войска**, если сражаются в этой **области** (+1 в **городе**, +2 в **Спарте**). Передвижение **гоплитов** из **города** или **Спарты** в такую **область** и обратно считается перемещением. **Усиленные гоплиты** всегда погибают последними и не могут перемещаться в соседние **области**.
- Перемещение **гоплитов** в **область** с **гоплитами** врага приводит к битве (см. **Битва**, с. 13).
- Перемещение **гоплитов** в **область**, контролируемую врагом, но без его **гоплитов**, позволяет тут же завоевать её. Это не считается **битвой**. Можете взять под контроль эту **область** без учета **силы населения** даже с 1 **гоплитом**.
- Игрок должен сперва завершить все действия с **гоплитами**, а затем вступать в **битвы** (если они произошли). Атакующий игрок определяет очередность **битв**.
- Если особое правило позволяет игроку переместить своих **гоплитов** дальше, чем на 1 **область**, он обязан перемещаться только через **нейтральные области**, либо подконтрольные ему. Игрок может завершить перемещение в **области**, контролируемой врагом. В ходе этого перемещения игрок не получает контроля над **областями**, через которые проходит.



ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

После выполнения **обычных действий** игрок обязан выполнить одной из доступных ему **особых действий**.

Помечайте выполненные **особые действия жетонами выполненных действий**. Пока эти жетоны не убраны, действия нельзя совершить повторно.

ВЕРБОВКА

Игрок может **завербовать** до 2 **гоплитов** в каждой контролируемой им **области** с **городом** (или до 4 **гоплитов** в **Спарте**).

Если в **городе** или **Спарте** есть место, одного из завербованных **гоплитов** можно **завербовать** сразу **усиленным** в **городе** или **Спарте**.



Игроку доступно до 15 **гоплитов**. Если у него не осталось **гоплитов**, он не может больше выставлять их на **поле**. Игрок не может убрать **гоплитов** с **поля**, чтобы выставить их в другое место (например, в результате **вербовки**).

МАРШ

Игрок может переместить любое число **гоплитов** из одной **области** в соседнюю. **Усиленных гоплитов** этим действием перемещать нельзя.



Можете переместить тех **гоплитов**, которых до этого переместили **обычным действием**, либо используя навыки или **силу бога**.

В остальных случаях применяйте правила **обычного действия перемещения гоплитов**.

ПОСТРОЙКА ХРАМА

Игрок может построить храм в контролируемой им области со святилищем. Игрок помещает **храм** на клетку **святилища** и добавляет одного **жреца** в свой **круг жрецов**.

Если игрок построил **Дельфийский оракул**, он получает дополнительные награды, указанные на **карте храмов**.

Если под фигуркой **храма** есть слово «**Выбор**» в красной рамке, **раздайте благословения** (см. **Карты благословений**, с. 15).



Каждый игрок может контролировать до 4 **жрецов**. Если у игрока уже есть 4 **жреца** в **круге жрецов** и на **монументах**, они не могут получать дополнительных **жрецов**.

ПОДГОТОВКА

Игрок может выбрать любые два варианта из этих (один и тот же можно выбрать дважды):

- Вылечить одно **повреждение** у **героя** (см. **Охота**).
- Взять **карту боя**.
- **Завербовать** одного **гоплита** в **области** с вашим **героем**. Действие нельзя выполнить, если **герой** не на **поле**, а, например, в **приключении**, либо когда он в **области** с **гоплитами** соперника. Однако действие выполнимо в **пустой области**, контролируемой врагом: контроль над ней перейдет к вам.

ЗАХВАТ

Если у игрока есть **жетон славы** цвета той **области**, где находится его **герой**, игрок немедленно получает контроль над ней и может **завербовать** там 1 **гоплита** (можно **завербовать** уже **усиленным** в **городе** или **Спарте**).

Все вражеские **гоплиты** должны отступить из **области**, не понеся потерь (см. **Потери и отступление** на с. 13).



Захват не вынуждает игрока потерять **жетон славы**!

ОХОТА

Герой может начать **охоту** на **чудовище**, если они в одной **области** (см. **Охота** на с. 12).



ПОСТРОЙКА МОНУМЕНТА

Игрок может построить следующую часть **монумента**. Выберите **монумент** для постройки, затем добавьте к нему подходящий элемент.

Все игроки забирают своих **жрецов** со всех **монументов** и возвращают к себе (не в **круг жрецов**).

Только игрок, выполняющий это **особое действие**, получает столько **жрецов**, сколько **храмов** он контролирует (**Дельфийский оракул** считается **храмом**).



После **особого действия** «**Постройка монумента**»:


1. Все игроки убирают свои **жетоны выполненных действий** и заряжают **артефакты**.
2. Переходите к **фазе чудовищ**, и затем к **фазе событий**.

«**Постройку монумента**» можно выполнить, даже если другое **особое действие** еще не выполнялось.

Если построен 5 уровень **монумента**, введите в игру **карту активации монумента** (см. **Царь царей**, с. 5).


ФАЗА ЧУДОВИЩ

Игрок, выполнивший особое действие «Постройка монумента», бросает кубик чудовищ за каждое чудовище на поле (в порядке по своему желанию). Бросок дает 4 результата:

 **Ничего:** Ничего не происходит. Переходите к следующему чудовищу.

 **Атака области:** Чудовище атакует область согласно указаниям на его планшете.

 **Перемещение:** Игрок, выполнивший особое действие «Постройка монумента», обязан переместить чудовище в соседнюю область по своему выбору.

 **Перемещение или действие:** Игрок, выполнивший особое действие «Постройка монумента», выбирает, будет чудовище атаковать или перемещаться (в соседнюю область по выбору игрока).

Если требуется дополнительное решение (например, при атаке области Химерой), его принимает активный игрок. После фазы чудовищ переходите к фазе событий.



ФАЗА СОБЫТИЙ

Игрок, выполнивший особое действие «Постройка монумента», берет верхнюю карту колоды событий и немедленно разыгрывает её.

В колоде событий два типа карт

а) Приключение. Новое приключение! Если есть свободная клетка приключения, выложите соответствующий жетон приключения на указанную на карте приключения область и положите карту на свободную клетку приключения.

Если все 3 клетки приключений заняты, сбросьте эту карту, не применяя её эффект.



б) Чудовище. Эффект карты зависит от того, убито ли чудовище или же находится на поле:

- Если чудовище уже на поле, оно развивается — выложите карту рядом с планшетом чудовища, как это показано ниже. Развитие действует до конца игры (либо до гибели чудовища).
- Если чудовище не на поле, выставьте его фигурку на указанную на вытянутой карте область. Положите планшет чудовища и соответствующий артефакт рядом с полем.
- Если чудовище убито, сбросьте карту без эффекта и возьмите другую.

Следующий игрок начинает свой ход после фазы событий.



ЧУДОВИЩА

Игру про Древнюю Грецию невозможно представить без легендарных чудовищ: Гидры, Медузы, Циклопа и Цербера. Но знакомые нам мифические создание изменились. Неведомые технологии и чужеродная энергия многократно усилили их: только равный по мощи герой способен сокрушить этих страшных противников. Вдобавок ко всему, передвижения чудовищ и их действия предсказуемы лишь отчасти. Не встретив отпора, они станут серьёзной проблемой.

Чудовища появляются на поле в результате розыгрыша **событий**. Они могут выдержать от 4 до 7 разных **ран** (число **ран** определяет силу **чудовища**), а также отличаются **особыми атаками**, местом появления на **поле** и **атакой области** во время **фазы событий**.

Они могут **развиваться** (если находятся на **поле** и их **карта событий** снова взята), увеличивая число переносимых **ран** и добавляя условия, усложняющие **охоту** на них.

ПЛАНШЕТ ЧУДОВИЩА

1 СИМВОЛ РАНЫ

Указывает, сколько **карт боя** должен разыграть **герой**, чтобы убить это **чудовище**. Рядом с некоторыми символами **ран** изображён символ **жреца** (†) или **артефакта** (⊙) — они дают дополнительную награду даже после неудачной **охоты** (см. **Охота**).

НАНЕСЕНИЕ РАН

Чтобы нанести **чудовищу рану**, игрок должен сбросить **карту боя** с тем же символом **раны**, что и на **планшете чудовища**. Затем игрок выкладывает маркеры **раны** на соответствующее место на **планшете чудовища**.

Некоторые карты позволяют положить любой маркер **раны** на **чудовище** (например, сбросив 2 булавы, игрок может нанести **любую рану**).

2 ОСОБАЯ АТАКА

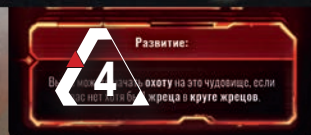
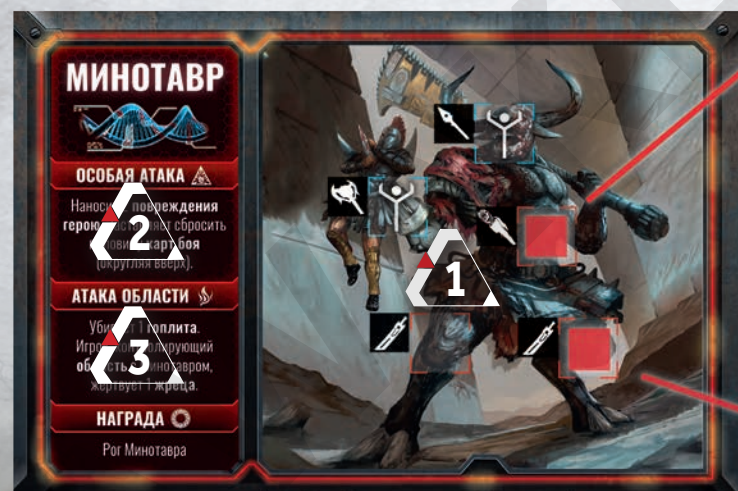
Указывает, какую атаку проведёт **чудовище**, при розыгрыше **карты чудовища «Особая атака»**.

3 АТАКА ОБЛАСТИ

Описывает результат **атаки области** после выпадения этого результата на **кубике чудовищ**. Может указывать и на пассивные способности, срабатывающие в **области с чудовищем**.

4 КАРТА РАЗВИТИЯ

Описывает, как **развивается чудовище** — либо увеличивает число переносимых **ран**, либо даёт дополнительные пассивные способности.



ОХОТА

Вам понадобится подходящее оружие, артефакты и недюжинное мастерство, чтобы попытаться одолеть этих громадных тварей. И всё же на уничтожение чудовища может уйти несколько ходов, поэтому остерегайтесь героев соперников, которые могут в удачный момент увести вашу добычу из-под носа. Не забывайте о сокрушительных особых атаках чудовищ и их пассивных способностях.

Чтобы начать **охоту**, **герой** должен быть в **области с чудовищем**, которое он хочет атаковать. **Бой** начинается, когда игрок выполняет **особое действие «Охота»**. Выберите одно из **чудовищ** в **области** с вашим **героем** (если их несколько) и возьмите столько **карт боя**, сколько позволяет **параметр силы героя**. **Охота** проходит в несколько этапов:

1. ГЕРОЙ АТАКУЕТ ЧУДОВИЩЕ

Игрок **обязан** нанести **чудовищу** хотя бы одну **рану**. Если **герой** не смог атаковать, **охота** немедленно прекращается.

Можете нанести несколько **ран** за раз и даже убить **чудовище** при первой попытке, если у вас есть соответствующие **карты боя**.

2. ЧУДОВИЩЕ АТАКУЕТ ГЕРОЯ

Игрок слева от сражающегося с **чудовищем** берет две карты из **колоды атак чудовищ** и выбирает одну из них. Охотник может:

а) Защищаться

Для защиты от **чудовища** разыграйте любое число **карт боя** суммарным значением не меньше, чем значение **атаки чудовища**. Затем возьмите 2 **карты боя**.

б) Не защищаться

Разыграйте эффект **карты атаки чудовища** (получите **повреждения**, завершите **охоту** и т.д.) и возьмите 1 **карту боя**.

Последовательность действий повторяется, пока **охота** не завершится.

Охота завершается:

а) Успешно, если

- **Чудовище** получает последнюю **рану**.
- **Атакуя**, охотник не может нанести **чудовищу рану**.
- В ходе атаки **чудовища** сыграна карта, завершившая **охоту**, и охотник не смог защититься.
- **Герой** получает четвертое **повреждение**.

После неудачной **охоты** **герой** получает ещё одно **повреждение** (если возможно).



У **чудовищ** сохраняются все **раны**, поэтому следующий охотник получит преимущество!

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Герои могут пострадать в сражениях с **чудовищами**. Отмечайте **повреждения героев**, переворачивая **жетоны параметров** — значение повреждённого параметра равно 1, пока **герой** не исцелится. На **охоте** можно получить три **повреждения** (по одному на **параметр**). Если нанесено четвёртое **повреждение**, **охота** завершается. **Повреждения** исцеляют **особым действием «Подготовка»** или с помощью **артефактов** (например, **амброзии**).



ТРОФЕИ

Даже неуспешная **охота** может быть выгодной!

После неуспешной **охоты** вы всё равно получаете одну награду за **раны**, которые вы нанесли **картами боя** с символами **артефакта** или **жреца**.

Если же охота на **чудовище** была успешной и **герой** сносит последнюю **рану**, игрок:

- Получает **жетон славы** того же цвета, что и **область**, в которой охотился **герой**. Если жетон у другого игрока, заберите его.



- Выбирает 1 награду: либо **артефакт**, связанный с **чудовищем**, либо **жреца/нейтральный артефакт** за нанесённые **раны** (только на этой охоте).



- Ставит фигурку **чудовища** рядом с **планшетом героя** — когда их наберется 3, игрок побеждает в игре.

Если игрок наносит **чудовищу рану** вне **охоты** (**артефактом** или **благословением**), он не получает наград. Если же он убивает **чудовище** таким образом (нанеся последнюю **рану**), он получает **жетон славы**, а **чудовище** ставит рядом с **планшетом героя** и учитывает его при подсчете.

БИТВА

Война раздирает Грецию. Бронзовые мечи и копья ломаются о доспехи. Стройные фаланги наступают под градом стрел. Колесницы мчатся меж рядов пехоты. Стараясь перенести в игру эти образы, мы придумали несложные, но глубокие правила. Битвы с другими армиями станут для вас достойным испытанием. Помните, победы и поражения не предreshены. Если боги улыбнутся вам, даже горстка солдат сразится на равных с легионами врага, как 300 спартанцев при Фермопилах.

Если перемещение **гоплитов** — в результате **обычного действия** и другими методами — приводит к тому, что **гоплиты** двух игроков встречаются в одной **области**, начинается **битва**. Если действие перемещения вызывает несколько **битв**, активный игрок выбирает их очерёдность. Все **гоплиты** в **области** вступают в **битву**.

Битвы проходят в несколько этапов:

1 РОЗЫГРЫШ КАРТ БОЯ

- Защищающийся игрок может сыграть одну **карту боя** с руки. Если он это делает, срабатывает эффект карты, и её значение добавляется к **силе войска** игрока.
- Если игрок пасует, он не сможет больше разыгрывать **карты боя** в данной **битве**.
- Атакующий игрок также может сыграть 1 **карту боя**.
- Спасавав, он также не сможет больше разыгрывать карты.
- Повторяйте предыдущие шаги, пока оба игрока не спасуют.

СИМВОЛЫ ПОТЕРЬ

Розыгрыш некоторых особо сильных карт вынудит игрока потерять своих воинов после **битвы**. Красные **символы потерь** указывают на число убитых **гоплитов**. Вы не можете сыграть **карты боя** с суммарным значением **символов потерь**, превышающим число ваших **гоплитов** в **битве**!

ПРЕДЕЛ КАРТ БОЯ

Игроки не могут иметь больше 4 **карт боя** в руке в течение игры. Получив карты сверх этого лимита, вы обязаны сбросить лишние на выбор. Этот предел не учитывается на **охоте**. Однако, после завершения **охоты** игрок обязан оставить в руке только 4 карты.

2 СРАВНЕНИЕ СИЛЫ ВОЙСК

Игроки сравнивают **силу войск**. За каждого **гоплита** даётся 1 очко **силы войска**. Добавьте к ним значения всех сыгранных **карт боя** и бонусы за **усиление гоплитов** защищающегося игрока, **благословения**, **артефакты** и особые навыки **героев**. Игрок с наибольшей **силой войска** побеждает. Если у игроков равные значения, побеждает **защищающийся**.



3 ПОТЕРИ И НИЧЬЯ

Игроки (и победитель и проигравший) убивают столько участвовавших в **битве гоплитов**, сколько указано на **символах потерь** сыгранных ими **картах боя**.

ПОМНИТЕ! Потери по **картам боя** учитываются только на сыгранных **ВАМИ** картах.

Проигравший теряет ещё одного **гоплита** и отступает оставшимися в соседнюю **область** по своему выбору.

Он не может отступить в **область**, контролируемую другим игроком, либо ту, где есть чужие **гоплиты**. Если **гоплитам** некуда отступать, они погибают.

Если атакующий проигрывает **битву**, он должен отступить из атакованной **области**.

Усиленные гоплиты всегда и во всех ситуациях погибают последними.

4 КОНТРОЛЬ

Победитель получает контроль над **областью**, где произошла **битва**.

ПИРРОВА ПОБЕДА

Если атакующий победил, потеряв всех **гоплитов** в **битве**, он не получает контроля над **областью**.

СИЛА КАРТЫ

1 Прибавка к **силе войска** в **битве** и количество очков защиты на **охоте**.

ЭФФЕКТ КАРТЫ

2 Особые правила, действующие на **битву** до её окончания.

СИМВОЛЫ ПОТЕРЬ

3 Число ваших **гоплитов**, которых вы потеряете после **битвы**. 1 символ означает потерю 1 **гоплита**.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключения, как и охота, требуют много времени и хорошей подготовки. Но награда окупит потраченные усилия. Успешное выполнение миссии принесёт жетон славы, которым можно воспользоваться для захвата власти в соседних областях. Есть и другие награды: артефакты, дополнительные голпиты или редкие одноразовые способности, способные изменить весь ход игры.

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

1 **Этапы приключения:** отмечают продвижение героя в приключении — оно завершается, когда герой достигает третьего этапа. Если герой соответствует требованиям, он может начать приключение с поздних этапов.

2 **Награда:** эффект, разыгрываемый при достижении героем третьего этапа.

3 **Область приключения:** область на карте, в которую выкладывается жетон приключения при розыгрыше карты.



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы отправиться на приключение герой должен завершить перемещение в области с жетоном приключения, и при этом соответствовать требованиям для его начала с хотя бы с первого его этапа.



В следующий ход игрока действие перемещения героя не перемещает его по полю, а продвигает по этапам приключения по одному за действие (скорость героя не учитывается). Как только герой встал на карту приключения, ему уже не нужно соответствовать требованиям дальнейших этапов.

Даже если вы участвуете в приключении, другие игроки могут начать его с более позднего этапа и закончить раньше вас.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Приключение завершается, если герой доходит до последнего этапа (соответствуя требованиям третьего этапа, герой может завершить приключение сразу после его начала).

Игрок выставляет героя на поле в область с жетоном приключения. Герой не может перемещаться в этот ход.

- Получите награду за завершение приключения (указана на его карте).
- Получите жетон славы того же цвета, что и область с приключением.
- Уберите жетон приключения с поля.

Если игрок начал приключение, он не может его прервать!



АРТЕФАКТЫ

Карты артефактов позволяют использовать особые способности. Действие артефакта однократно, для повторного использования вы должны зарядить его во время особого действия «Постройка храма», выполненного любым игроком. Игрок владеет полученными артефактами до конца игры. Артефакты должны быть видны всем игрокам.



Особый вид артефакта — артефакт бога. Их можно получить, завоевав область с монументом. Артефакты богов работают по тем же правилам, но, если область с монументом бога меняет владельца, его артефакт переходит к новому, в заряженном виде.



КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Построив храм, которому на карте храмов соответствует слово «Выбор» в красной рамке, начните раздачу карт благословений. Эти карты дают постоянные бонусы вашим героям и войскам.



Игрок, построивший храм с меткой «Выбор», берёт карты благословений по количеству игроков +1, выбирает одну и отдаёт остальные карты игроку справа (против часовой стрелки). Процесс продолжается, пока все игроки не выберут по карте и не сбросят последнюю.

Карты благословений остаются у игроков до конца игры, скрывать от других их нельзя.



ДУЭЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

При игре вдвоём изменяется следующее:

- **Два условия победы:**

Стратег Эллады: контролируйте 3 земли вместо 2.

Царь царей: это условие победы не учитывается.

- **Особое действие «Постройка монумента»:**

Перед выполнением этого действия можете выбрать одно из уже выполненных вами **особых действий** (с жетоном выполненных действий на нем) и выполнить его непосредственно до «Постройки монумента».

Если все **монументы** уже построены таким образом, вы всё ещё можете выполнять это **особое действие**, все остальные правила работают, но **монумент** при этом не достраивается.

СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

ПОЛЕ

ОБЛАСТЬ — наименьшая территориальная единица. Сила населения задерживает её завоевание.

С. 7 (Область)

НЕЙТРАЛЬНАЯ ОБЛАСТЬ — не контролируемая игроками область.

С. 7 (Область)

ЗЕМЛЯ — объединение из нескольких областей одного цвета.

С. 7 (Земля)

ГОРОД — встречается в некоторых областях. Позволяет вербовать 2 гоплитов и усиливать гоплитов.

С. 7 (Город/Спарта)

СПАРТА — город. Позволяет вербовать 4 гоплитов и усиливать гоплитов.

С. 7 (Город или Спарта)

ХРАМ — можно построить в области со святилищем и получить жреца.

С. 7 (Святилище/Дельфийский оракул)

ДЕЛЬФИЙСКИЙ ОРАКУЛ — храм. Даёт особый бонус при постройке.

С. 7 (Святилище/Дельфийский оракул)

СВЯТИЛИЩЕ — встречается в некоторых областях. Позволяет построить храм.

С. 7 (Святилище/Дельфийский оракул)

ВОЙСКО — все гоплиты одного игрока в одной области.

С. 10 (Марш), с. 13 (Битва)

ГОПЛИТ — воин с силой и скоростью, равными единице.

С. 9 (Перемещение гоплитов), с. 13 (Битва)

МОНУМЕНТ — здесь жрецы совершают молитву, призывая силы бога. Улучшается особым действием «Постройка монумента».

С. 6 (Заложите основу монумента), с. 9 (Жрецы)

ЧУДОВИЩА — фигурки чудовищ. Перемещаются по областям и атакуют их. На них охотятся герои.

С. 11 (Фаза чудовищ), с. 12 (Чудовища, Охота)

ПЛАНШЕТ ЧУДОВИЩА — планшет с описанием особых атак, атаки области, ран и наград чудовища.

С. 12 (Чудовища, Охота)

ГЕРОЙ — представлен фигуркой и планшетом героя. Охотится на чудовищ, участвует в приключениях, захватывает области и помогает гоплитам в битвах.

С. 8 (Герои и войска)

МАРКЕР КОНТРОЛЯ — отмечает контроль игрока над областью.

С. 7 (Область)

КОНТРОЛИРУЕМАЯ ОБЛАСТЬ — область с меткой контроля игрока.

С. 7 (Область)

СИЛА НАСЕЛЕНИЯ — значение, определяющее, сколько гоплитов нужно переместить в нейтральную область, чтобы получить над ней контроль (число гоплитов должно быть не меньше силы населения).

С. 7 (Область)

ЖЕТОН ПРИКЛЮЧЕНИЯ — отмечает область с приключением.

С. 7 (Приключения и клетки приключений), с. 14 (Приключения)

КЛЕТКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ — место на поле для карты приключения.

С. 7 (Приключения и Клетки приключений), с. 14 (Приключения)

ЭТАП ПРИКЛЮЧЕНИЯ — место для героя на карте приключения и отметка его прохождения.

С. 7 (Приключения и Клетки приключений), с. 14 (Приключения)

МОРСКОЙ ПУТЬ — связь между двух областей, позволяющая считать их соседними при перемещении.

С. 7 (Морской путь)

СОБЫТИЯ И КАРТЫ

КОЛОДА СОБЫТИЙ — колода, используемая в фазе событий. Состоит из карт приключений и карт чудовищ.

С. 6 (Подготовка начальных событий)

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ — карта с условиями и наградами за выполнение приключения. Выкладывается на клетку приключения, связана с жетоном приключения на карте.

С. 6 (Подготовка начальных событий), с. 7 (Жетон приключения), с. 14 (Приключения)

КАРТА ЧУДОВИЩА — либо призывает чудовище в определённую область, либо позволяет ему развиваться, если оно уже призвано.

С. 6 (Подготовка начальных событий), с. 11 (Фаза событий), с. 11 (Фаза чудовищ), с. 12 (Чудовища, Охота)

КАРТА ХРАМОВ — здесь находятся непостроенные храмы. Они определяют места для выбора благословений и дополнительный бонус за постройку Дельфийского оракула.

С. 6 (Выставьте храмы), с. 14 (Карты благословений)

КОЛОДА АТАК ЧУДОВИЩ — карты атак чудовищ, используемые на охоте.

С. 12 (Охота)

КОЛОДА КАРТ БОЯ — карты боя, используемые игроками в битвах и на охоте.


С. 12 (Охота), с. 13 (Битва)

КАРТА АРТЕФАКТА — особые предметы для героев. Заряжаются после выполнения действия «Постройка монумента» любым игроком.

С. 9 (Использование артефактов), с. 14 (Артефакты)

АРТЕФАКТ ЧУДОВИЩА — артефакт, который можно получить, победив чудовище на охоте.


С. 9 (Использование артефактов), с. 13 (Трофей), с. 14 (Артефакты)

АРТЕФАКТ БОГА  — артефакт, который можно получить, захватив область с монументом.


С. 6 (Заложите основу монумента), с. 9 (Использование артефактов), с. 14 (Артефакты)

НЕЙТРАЛЬНЫЕ АРТЕФАКТЫ  — артефакты, которые можно получить разными способами.

С. 9 (Использование артефактов), с. 13 (Трофей), с. 14 (Артефакты)

КУБИК ЧУДОВИЩ  — кубик, определяющий действия чудовищ на поле в соответствующую фазу.

С. 11 (Фаза чудовищ)

ЖЕТОН СЛАВЫ  — выдаётся в награду герою за убийство чудовища/завершение приключения. Позволяет выполнить особое действие «Захват».

С. 10 (Захват), с. 13 (Трофей), с. 14 (Приключения)


БИТВА И ОХОТА

РАНА — символ на планшете чудовища, указывающий, какой картой боя можно нанести ему рану.

С. 12 (Чудовища, Охота)

БИТВА  — бой между гоплитами 2 игроков в одной области.

С. 13 (Битва)

ПОВРЕЖДЕНИЕ  — ранение героя. Временно уменьшает один параметр до 1.

С. 12 (Охота)

СИЛА КАРТЫ БОЯ — значение карты боя, увеличивает силу войска в битве и даёт защиту герою на охоте.


С. 13 (Битва)

УСИЛЕННЫЙ ГОПЛИТ — гоплит в городе или Спарте. Получает +1/+2 бонуса к силе войска.


С. 7 (Город/Спарта), с. 13 (Битва)

УБИЙСТВО ГОПЛИТОВ — убранные с поля гоплиты в результате битвы, атаки области чудовищем и т. д.

С. 13 (Битва)

СИЛА ВОЙСКА  — суммарная сила гоплитов одного игрока в битве, включая бонус от карт боя, усиления и т. д.

С. 13 (Битва)

СИМВОЛ ПОТЕРЬ  — встречается на некоторых картах боя; за каждый символ противник теряет 1 гоплита в конце битвы.

С. 13 (Битва)

ТРОФЕЙ — награда игроку после охоты (даже unsuccessful).

С. 13 (Трофей)

ХОДЫ И ДЕЙСТВИЯ

ФАЗА ЧУДОВИЩ — наступает после особого действия «Постройка монумента». Выполнявший это действие игрок бросает кубик чудовищ за каждое чудовище на поле и применяет выпавшие результаты.

С. 10 (Фаза чудовищ)

ФАЗА СОБЫТИЙ — наступает после фазы чудовищ. В этой фазе разыгрывается новая карта события.

С. 10 (Фаза событий)

ХОД ИГРОКА — все обычные действия одного игрока. Заканчивается выполнением особого действия.

С. 9 (Ход игры)

ОБЫЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ — переместить гоплитов, отправить жреца к монументу, переместить героя, использовать артефакты.

С. 9 (Обычные действия)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОПЛИТОВ — переместите столько гоплитов, сколько позволяет параметр лидерства героя.

С. 9 (Перемещение гоплитов)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГЕРОЯ — переместите героя на столько областей (либо меньше), сколько позволяет параметр скорости героя.


С. 9 (Перемещение героя)

МОЛИТВА — отправьте жреца из круга жрецов к выбранному монументу и получите силу бога.

С. 9 (Жрец)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ — выполняется в конце хода, после чего становится недоступным и отмечается жетоном выполненного действия.

С. 10 (Особое действие)

ЖЕТОН ВЫПОЛНЕННОГО ДЕЙСТВИЯ  — отмечает выполненное особое действие. Действие, отмеченное этим жетоном, нельзя выполнить, пока кто-либо не совершит действие «Постройка монумента»

С. 10 (Особое действие, Постройка монумента)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ОХОТА» — герой может попытаться убить чудовище, находящееся в той же области.

С. 10, 12 (Охота)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ВЕРБОВКА» — завербуйте 2 гоплитов в каждой контролируемой вами области с городом (4 в Спарте).

С. 10 (Вербовка)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ЗАХВАТ» — изгоните гоплитов противника из области, получите над ней контроль и завербуйте в ней 1 гоплита. Можно выполнить, если у вас есть жетон славы нужного цвета.

С. 10 (Захват)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ПОСТРОЙКА ХРАМА» — постройте храм в вашей области со святилищем. Добавьте 1 жреца на планшет героя.

С. 7 (Святилище/Дельфийский оракул), с. 10 (Постройка храма)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «МАРШ» — переместите своё войско или его часть из одной области в соседнюю.


С. 9 (Перемещение гоплитов), с. 10 (Марш)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ПОДГОТОВКА» — выберите любые 2 опции (можно одну и ту же дважды): взять карту боя, завербовать гоплита в области с вашим героем, исцелить одно повреждение у героя.


С. 10 (Подготовка)

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ «ПОСТРОЙКА МОНУМЕНТА» — выберите монумент и постройте следующую его часть. Все игроки убирают жрецов со всех монументов и все жетоны выполненных действий с планшетов героев. Вы получаете жрецов по количеству храмов под вашим контролем, затем переходите к фазе чудовищ и фазе событий.


С. 10 (Постройка монумента)

ЛИДЕРСТВО  — параметр героя, определяющий максимальное число перемещаемых гоплитов за одно обычное действие.

С. 8 (Лидерство)

СИЛА  — параметр героя, определяющий число карт боя, которые вы берёте в начале охоты.

С. 8 (Сила)

СКОРОСТЬ  — параметр героя, определяющий максимальную дальность перемещения героя за обычное действие.


С. 8 (Скорость)

ВЕРБОВКА — выставьте указанное число гоплитов в нужные области. Вербовать гоплитов помогают особое действие, артефакты, благословения и т. д. Если вы вербуете гоплитов в области с городом, можете выставить одного из них сразу усиленным.

ЖРЕЦЫ И МОНУМЕНТЫ

КРУГ ЖРЕЦОВ — число жрецов в вашем распоряжении (не более 4).

С. 8 (Круг жрецов)

ЖРЕЦ  — молитвы жрецов позволяют получать силы богов.

С. 8 (Круг жрецов), с. 9 (Жрец)

ЖЕРТВА ЖРЕЦА — уберите жреца из круга жрецов.

С. 8 (Круг жрецов), с. 10 (Постройка монумента)

СИЛА БОГА — бонус, который немедленно получает игрок, отправивший жреца на молитву у монумента (см. планшет-подсказку).

С. 9 (Жрец), с. 10 (Постройка монумента)

КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЯ — карты постоянных бонусов, получаемые при постройке некоторых храмов.

С. 15 (Карты благословения)

ВЫБОР БЛАГОСЛОВЕНИЯ — особый этап, когда игроки выбирают новые карты благословения. Наступает сразу после постройки храма, отмеченного на карте храмов красной рамкой.

С. 15 (Карты благословения)