Stefan Feld

The Oracle of Delphi

ВСТУПЛЕНИЕ

Однажды Зевс, греческий Бог грома и неба, был в приподнятом настроении. Он задумал преподнести щедрый дар достойному смертному и пригласить его в свой мир, на Олимп.
Чтобы определить подходящего кандидата, Зевс организовал соревнование. Он придумал 12 легендарных заданий: построить изящные статуи, возвести святилища для поклонения, сделать щедрые подношения и сразить самых страшных монстров. Первый, кто выполнит все задания и доплывёт к нему, победит в соревновании и получит благословение отца Богов, лично от него.
Несомненно вы не пропустите эту шикарную возможность, поэтому вы освобождаете свой корабль от лишнего и отправляетесь путём легендарного Одиссея через опасные воды Эгейского моря. Но как вы найдёте верный путь? Есть кое-что, что может вам помочь: посетите загадочный Дельфийский Оракул и пусть он направит вас.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

- **Страницы 2-4:** Обзор игры и первоначальная подготовка.
- **Страница 5:** Описание **хода игры**, структуры раунда и хода игрока.
- **Страницы 6-9:** Подробное описание **игровых компонентов** и их подготовка на Планшетах Игроков.
- **Страницы 10 и 11:** Подробное описание **возможных действий** в ход игрока.
- **Страница 12:** Информация о **конце игры**, **укороченном варианте игры** и пример **хода игрока**.

> Для вашей первой игры мы собрали и обозначили **рекомендации для первой игры** в коробке с игрой. Эти рекомендации не являются обязательными, но облегчают доступ к игре.

ОБЗОР ИГРЫ

Чтобы победить в игре, вы должны завершить все 12 заданий, данных Зевсом, на столько быстро, как это возможно: возвести 3 Святилища, собрать 3 Подношения и доставить их в соответствующие Храмы, установить 3 Статуи и победить 3 Монстров. Задания распределены по островам на игровом поле, некоторые из них спрятаны, сначала надо их найти и исследовать.
Для путешествия у каждого из вас есть 3 Кубика Оракула, которые вы будете использовать для совершения действий каждый ход.
Первый игрок, который вернётся к Зевсу после выполнения всех заданий станет **победителем.**

ПОДГОТОВКА

Ниже вы видите полную расстановку на 3 игроков. Мы поделили игровую область на 3 части:

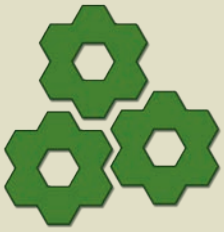
Изменяемое игровое поле | **Общий запас** | **Личная игровая зона**

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

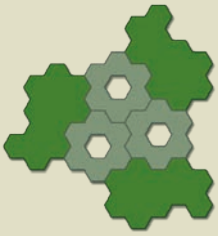
1 Подготовьте игровую зону из **12 тайлов игрового поля** так, чтобы все водные зоны каждого тайла **формировали единое водное пространство**. Можно оставлять пропуски между тайлами. Пропуски называются **отмелями** и не могут быть пересечены кораблями в течении игры.

Примечание: *Тайлы функционально одинаковые с обеих сторон. Используйте ту, которая нравится больше.*

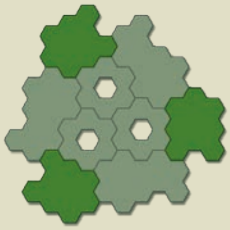
Рекомендация для первой игры: Для первой игры мы советуем вам собрать поле как можно более компактно и с минимальным количеством отмелей. Это уменьшит сложность игры и сделает её более короткой.
Для **более компактного игрового поля** мы рекомендуем следующее:



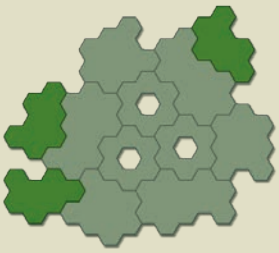
Соедините 3 Тайла Поля с отмелью в центре, в виде треугольника



Далее, разместите 3 самые большие Тайлы Поля как показано выше

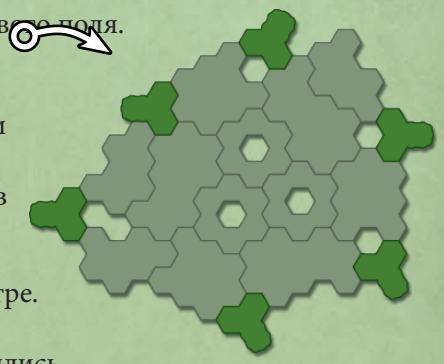


Далее, разместите эти 3 тайла, как показано на рисунке



Разместите последние 3 тайла.

2 Разместите 6 **Тайлов Городов** примерно равноудалено вокруг игрового поля. Все водные зоны всё ещё должны соединяться.



3

Центральная зона с тайлом из 6 водных локаций является одновременно и **стартом** и **финишем**. Поместите **Зевса** в эту локацию. Вы можете попасть сюда только на старте и в конце игры. В течение игры это место считается отмелью.

4 Возьмите столько **Кубиков Подношений** каждого цвета сколько игроков в игре. Распределите подношения по 6 специальным локациям, Островам Подношений, так, чтобы цвета кубиков на одном острове не повторялись.

5 Разместите **6 Храмов** на 6 Островах Храмов.

6

Возьмите столько **Монстров** каждого цвета, сколько игроков в игре. Поместите 2 любых различных монстра на 3 специально помеченных Острова Монстров. Распределите оставшихся по другим 6 Островам Монстров так, чтобы ни на одном не было 2 Монстра одного цвета.

7 Поместите по **3 Статуи** одного цвета на каждый соотв. **Тайл Города**.

8 Перемешайте **Тайлы Островов** лицом вниз (стороной с облаком вверх) и разместите их, не переворачивая, на поля на островах с цветной границей.

ПОДГОТОВКА ОБЩЕГО ЗАПАСА

Разместите следующие компоненты рядом с игровым полем:

1 Перемешайте **Карты Оракула** и поместите их лицом вниз в игровой зоне. Оставьте рядом место для стопки сброса.

2 Перемешайте **Карты Повреждений** и разместите их лицом вниз в игровой зоне. Оставьте рядом место для стопки сброса.

3 Разместите **Карты Компаньонов** стопкой лицом вверх. Их порядок не важен, так как они будут выбираться специальным образом в течение игры.

4 Перемешайте **Карты Экипировки** и выложите 6 из них лицом вверх. Остальную колоду разместите рядом с образованным рынком. Оставьте рядом место для стопки сброса.

5 Выложите **Жетоны Милости**.

ПОДГОТОВКА ЛИЧНОЙ ЗОНЫ ИГРОКА

Возьмите все компоненты выбранного вами цвета: 1 Корабль, 1 Щит, 12 Тайлов Зевса и 1 Планшет Игрока. Также возьмите по одной фишке каждого Бога (6 шт.), 3 Святилища, 3 Кубика Оракула и 1 Памятку.

1 Разместите Планшет перед собой. Оставьте немного места слева и справа от него для размещения карт в течение игры.

2 Случайным образом определите **первого игрока.** Он получает **3 Жетона Милости**. Далее, по часовой стрелке каждый следующий игрок получает на 1 жетон больше, чем предыдущий.

3 Выберите один из доступных вариантов выбора корабля:

- **Случайным образом**: Возьмите по 1 случайному Тайлу Корабля. Положите его на ваш Планшет.
- **По выбору:** Случайным образом выберите на 1 Тайл Корабля больше, чем игроков в партии и разместите их лицом вверх. Начиная с последнего игрока, в порядке против часовой стрелки каждый игрок выбирает 1 тайл и помещает его на свой планшет.

Оставшиеся Тайлы Кораблей верните в коробку. Они больше не понадобятся в этой игре.

Рекомендация для первой игры: Случайным образом распределите 4 **Тайла Кораблей** с картинки.

4 Последний игрок берёт **Кубик Титана** и размещает его в центре своего Оракула.

5 Бросьте 3 **Кубика Оракула** и разместите их на соответствующих местах на своём Оракуле.

Примечание: *Это называется "Обратиться к Оракулу". Вы можете размещать несколько кубиков на каждом символе.*

6 Поместите **Святилища** на соответствующие места.

7 Возьмите по **1 карте Повреждений** каждый и поместите её рядом с левым нижним углом Планшета.

8 Поместите **6 дисков Богов** в нижнем ряду Трека Богов. Продвиньте фишку Бога того же цвета, что и карта Повреждений, которую вы только что вытянули на ряд, соответствующий количеству игроков.

9 Поместите свой **Щит** на первое значение ("0") на **Треке Щита.**

10 Поместите ваш **Корабль** к Зевсу, на стартовую локацию.

11 Отсортируйте ваши **Тайлы Зевса**. На 4 тайлах Зевса изображены разноцветные Подношения с одной стороны и разноцветные Монстры с другой. Один игрок случайным образом выбирает 2 тайла и выкладывает их стороной с подношением вверх. Остальные игроки берут такие же тайлы, соответственно все имеют одинаковые стартовые условия. Чтобы составить трек тайлов Зевса, разделите их на группы по 3 штуки и поместите сверху Планшета, как показано на рисунке: Святилища, Статуи, Подношения и Монстры.

Рекомендация для первой игры: Используйте 8 Тайлов Зевса вместо всех 12. Верните 1 "Храм" и 1 "Статую" Тайлов Зевса, а также 1 тайл "Монстра" и "Подношения" одного цвета в коробку (стр.12, Укороченный вариант игры). Каждый игрок должен вернуть такие же тайлы.

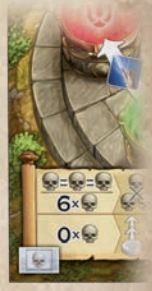
12 Поместите вашу **Памятку Действий** рядом с Планшетом.

ХОД ИГРЫ

В этом разделе мы рассмотрим ход игры. Не волнуйтесь, подробное описание компонентов игры и действий будет описано позже.
Игра Дельфийский Оракул состоит из **раундов**, в каждом из которых каждый игрок совершает по **1 ходу** в порядке по часовой стрелке.
Ход состоит из **3 фаз**, которые должны быть отыграны в строгом порядке. 1-я и 3-я фазы обычно очень короткие. Все действия происходят во 2-ой фазе.

1 Проверьте ваши **Карты Повреждений**.
Возможны 3 варианта:

a. У вас есть **3 Карты Повреждений одного цвета** или **6 Карт Повреждений в общем**: Вы используете свой ход, чтобы восстановиться. Сбросьте 3 Карты Повреждений по своему выбору, после чего ваш ход заканчивается без Совета с Оракулом.



Пример: *У вас есть 6 Карт Повреждений в начале своего хода. Сбросьте 3 любые из них и закончите свой ход.*

b. У вас **0 Карт Повреждений**: Возьмите 2 Жетона Милости или продвиньте фишку одного из Богов вверх на 1 ряд.

c. В остальных случаях: Ничего не происходит.
Примечание: Это наиболее распространенный случай.

2 Выполните действия (стр.10/11).
Выполните ваши действия в любом порядке:

- Используйте 3 ваших **Кубика Оракула** для выполнения действий. Поместите использованные кубики в центр Оракула.
- Вы можете использовать только **1 Карту Оракула** за ход для выполнения действия. Чтобы обозначить, что вы использовали эту опцию, поместите Карту Оракула горизонтально рядом с левым верхним углом вашего Планшета. Сбросьте эту карту Оракула в конце хода.

Пример: *Вы уже использовали 2 Кубика Оракула и 1 Зелёную Карту Оракула для действий. Вы ещё можете использовать Чёрный Кубик Оракула. Синяя Карта Оракула не может быть использована в этот ход.*

- Вы можете использовать **Особое Действие** Богов, которые находятся на верхнем ряду трека Богов.(стр. 8).

Пример: *В этот ход вы можете использовать Особое Действие синего Бога, Посейдона, в дополнении к вашему Кубику Оракула и Карте Оракула.*

3 Завершите свой ход **Обратившись к Оракулу**. Объявите итоговые цвета:

Все остальные игроки проверяют положение всех своих Богов на соответствующем Треке, если хотя бы 1 из Богов стоит не на самом нижнем ряду Трека и цвет этого Бога совпадает с одним из выпавших цветов Кубиков Оракула, то игрок имеет право продвинуть **на один ряд вверх** этого Бога. Продвинуть можно **только одного** из таких Богов. (стр. 8, Боги) .

Важно: *ВЫ не можете продвинуть какого-либо своего Бога, только другие игроки могут сделать это.*

Примечание: *После Обращения к Оракулу, вы знаете какие цвета будут доступны вам в следующий ход. Используйте время хода других игроков, чтобы планировать наперёд. Это сэкономит много времени.*

Последний в раунде игрок кидает Кубик Титана вместе со своими Кубиками Оракула, чтобы определить силу Титана. Затем Титан **атакует всех игроков** одновременно:

- Если сила Титана равна 6, то каждый игрок тянет по **2 Карты Повреждений.**
- В иных случаях сравните прочность своего Щита с силой Титана. Если ваша прочность меньше, то возьмите **1 Карту Повреждений.**

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе мы подробно опишем все Компоненты Игры, с целью облегчить последующее объяснение действий (стр. 10 и 11). Этот раздел также необходим для того, чтобы ответить на все вопросы, связанные с Компонентами Игры. С этой целью мы включили в него ссылки на другие разделы, которые не требуются при чтении раздела впервые.

Объяснение компонентов игры связано с планшетом игрока, так как компоненты хранятся на нём и вокруг него.

На рисунке показан Планшет Синего Игрока во время его хода:

1 Тайлы Зевса

Тайлы Зевса представляют собой 12 заданий, выполнение которых требуется для победы в игре. Верхняя часть тайла показывает задание, а нижняя - награду за выполнение задания. Уберите тайлы завершённых заданий в коробку, для того чтобы было понятно, кто какие задания уже завершил и сколько ещё заданий осталось.

Есть 4 различных типа заданий, вы должны завершить по 3 задания каждого типа:

Святилище: Постройте 3 Святилища на изображённых Тайлах Островов. В начале игры необходимые Тайлы Островов лежат лицом вниз и сначала должны быть исследованы (стр. 11, Действия “Исследовать Остров” и “Построить Святилище”).
Награда: Продвиньте фишку 1 любого Бога на 1 ряд вверх (стр. 8, Боги).

Статуя: Возведите 3 Статуи разных цветов.
Загрузите Статуи с Тайлов Городов на свой Корабль и доставьте их на Острова Статуй с участками соответствующих цветов.(стр. 11, Действия “Загрузить Статую” и “Возвести Статую”).
Награда: Возьмите 1 Карту Компаньона по своему выбору из Общего Запаса, которая совпадает по цвету с установленной статуей.

Подношение: Загрузите по 1 Подношению каждого из указанных цветов на ваш Корабль и доставьте их в Храмы соответствующих цветов (стр. 11, Действия “Загрузить Подношение” и “Сделать Подношение”).
Награда: Возьмите 3 Жетона Милости.

Монстр: Победите по 1 Монстру каждого указанного цвета (стр. 10, Действие “Бой с Монстром”).
Награда: Возьмите 1 из выложенных Карт Экипировки.

Белые значки компонентов на Тайлах Зевса «Статуя», «Подношение» и «Монстр» обозначают «цвет по вашему выбору». Ни один цвет не может быть выбран дважды для одного типа заданий.

Награда даётся только тогда, когда Тайл Зевса возвращается в коробку. Таким образом, не имеет смысла выполнять задания, которые не указаны на ваших Тайлах Зевса.

2 Оракул

Самая важная часть Планшета Игрока - это круг Оракула.

Примечание: *Пифия, жрица Дельфийского Оракула показана в центре оракула. Бросание кубиков означает "Обратиться к Оракулу". Результаты броска показывают её предсказания.*

- После **Обращения к Оракулу**, разместите Кубики Оракула на соответствующие символы на круге. Используйте эти кубики для действий в следующем раунде.

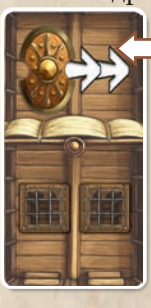
- До использования кубика для действия вы можете его перекрасить, т.е. передвинуть на 1 или более значений (символов) на круге Оракула по часовой стрелке, заплатив за каждый шаг по 1 Жетону Милости.
- После использования кубика для действия, передвиньте его в центр к Пифии. Вы не можете его ещё раз использовать в этот ход.

Пример: *Чтобы перекрасить зелёный кубик в чёрный, заплатите 2 Жетона Милости.*

3 Тайлы Кораблей

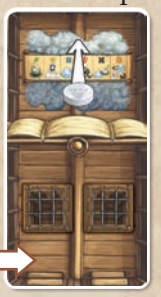
Ваши Тайлы Корабля показывают индивидуальные свойства вашего Корабля. Нижняя часть тайла показывает вместимость вашего Корабля, т.е. максимальное количество Подношений и/или Статуй, которое вы можете перевозить одновременно, обычно 2.

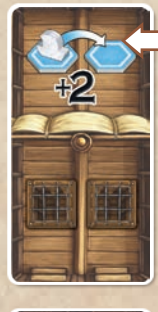
Ниже подробно описаны свойства всех Тайлов Корабля:



В начале игры подвиньте ваш Щит на два деления вправо.

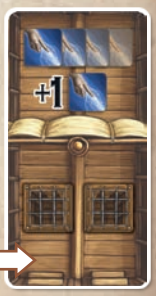
Продвиньте всех ваших Богов на Треке Богов на ряд , соответствующий количеству игроков в партии. После использования Особого Действия Бога, верните его фишку на этот же ряд, а не на самый нижний.

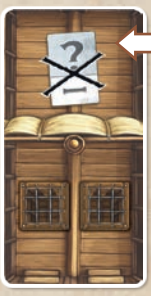




Дальность плавания вашего Корабля увеличивается на 2 (стр. 10, Действие "Передвинуть Корабль").

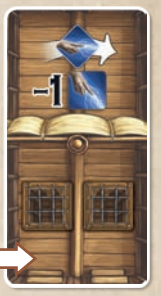
Когда вы берёте 1 или более Жетонов Милости, возьмите на 1 больше. Это также относится и к начальному распределению Жетонов Милости.





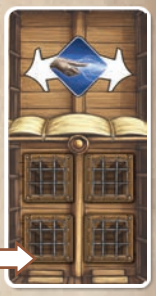
Уберите один из Тайлов Зевса по вашему выбору обратно в коробку. Вы не получаете награду. Для победы в игре вам необходимо выполнить 11 заданий вместо 12.

Стоимость перекрашивания Кубика Оракула уменьшается для вас на 1.



В начале игры возьмите 1 Карту Экипировки из представленных на рынке и 1 Карту Оракула.

Вы можете перекрашивать ваши Кубики Оракула так же и против часовой стрелки. Вместимость вашего Корабля увеличена на 2.



4 Щиты

Число над вашим Щитом означает его текущую силу. Щит используется для защиты от атаки Титана (нижняя часть стр. 5) и для сражения с Монстром (стр. 10, Действие "Бой с Монстром").

Вы можете увеличивать прочность вашего Щита, используя Карты Компаньонов, в частности Героев (стр. 8) или исследуя Тайлы Островов (стр. 11, Действие "Исследовать Остров").

5 Карты Повреждений

Когда Титан атакует и его сила превышает уровень прочности вашего Щита (стр. 5), а также когда вы выбрасываете "0" на Кубике во время Боя с Монстром (стр. 10, Действие "Бой с Монстром") вы тянете Карты Повреждений.

Вы можете избавиться от Карт Повреждений: **сбросив их**, в качестве действия, (стр. 11, Действие "Сбросить Карты Повреждений") либо **используя Особое Действие** красной Богини, Афродиты, а также **при помощи способностей** некоторых Карт Компаньонов, Героев. Если в начале вашего хода вы имеете слишком много Карт Повреждений, вам необходимо Восстановиться (стр. 5, раздел 1а).

6 Карты Оракула

Карты Оракула можно использовать как Кубики Оракула, но только **1 раз за ход**.

Чтобы обозначить, что Карта Оракула уже использована разместите её горизонтально рядом с левым верхним краем Планшета Игрока. Сбросьте её в конце хода.

7 Святилища

Святилища строятся на Тайлах Островов, изображённых на соответствующих Тайлах Зевса.

Греческие буквы на вашем Игровом Планшете показывают награду, получаемую за открытие острова с таким же символом (стр. 11, Действие "Исследовать Остров").

8 Жетоны Милости

Жетоны милости могут быть использованы для...

- ...перекрашивания Кубиков Оракула перед их использованием (1 Жетон Милости за 1 шаг передвижения по Оракулу, стр. 7, "Оракул").
- ... увеличения дальности плавания вашего Корабля (1 Жетон Милости за 1 шаг передвижения по воде, стр. 10, Действие “Передвинуть Корабль") .
- ... сражения с Монстром (1 Жетон Милости за 1 дополнительный Бой, стр. 10, Действие “Бой с Монстром”).

9 Монстры

Поместите побеждённых Монстров на ваш Игровой Планшет (стр. 10, Действие "Бой с Монстром").

10 Боги

Продвинуть фишку Бога в свой ход
Каждый раз, когда вам встречается символ, изображённый слева, вы можете продвинуть фишку Бога. Количество стрелок обозначает количество шагов продвижения, т.е. рядов. Когда вы получаете больше 1 продвижения, вы можете распределить их между любым количеством Богов.
Когда вы продвигаете Бога с самого нижнего ряда, то продвиньте его сразу на ряд, номер которого соответствует количеству игроков в партии. В остальных случаях просто продвиньте его фишку на 1 ряд.
Продвинуть фишку Бога в ход другого игрока
Когда другой игрок выбрасывает кубики Оракула и хотя бы 1 из кубиков совпадает по цвету с одним из ваших Богов, который стоит не на самом нижнем ряду Трека, то вы имеете право продвинуть на один ряд одного из таких Богов.
Особые Действия Богов
В течение вашего хода, если один или несколько ваших Богов находятся на самом верхнем ряду Трека Богов, вы можете использовать их особое действие. После использования этого действия, верните фишку Бога на самый нижний ряд трека Богов.

Пример: *Вы можете продвинуть Красного Бога либо Зелёного Бога.*

Примечание: *Вам никогда не требуется Кубик Оракула для Особого Действия Богов!*

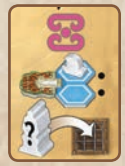
Посейдон: Разместите ваш Корабль на любой водной локации по вашему выбору.

Аполлон: Вытяните 1 Карту Оракула. В этот ход вы можете использовать ваши Кубики Оракула и Карту Оракула как будто они любого цвета.

Артемида: Откройте лежащий лицом вниз Тайл Острова. Получите соответствующую награду (стр. 11, Действие “Исследовать Остров”).

Афродита: Сбросьте все ваши Карты Повреждений.

Арес: Если ваш Корабль граничит с Монстром на Острове, то Вы побеждаете Монстра без броска Кубика Боя. Также вы получаете награду, указанную на соответствующем Тайле Зевса и после этого сбрасываете этот Тайл.



Гермес: Если ваш Корабль граничит с Тайлом Города, то возьмите Статую с любого Тайла Города и поместите её на свой Корабль.

Вместо выполнения Особого Действия Богов, вы можете вернуть фишку Бога на нижний уровень Трека Богов и вытянуть 1 Карту Оракула.

11 Карты Компаньонов

Вы получаете Карты Компаньонов в качестве награды за Возведение Статуй (стр. 11, Действие “Возвести Статую”). Есть по 3 разных Карты Компаньонов каждого из цветов, каждая со своей индивидуальной постоянной способностью:

Герои:

- Когда вы берёте Героя, увеличьте прочность вашего Щита на 2.
- С этого момента вы можете сбрасывать все Карты Повреждений такого же цвета что и карта Героя.

Полубоги:

- Когда вы берёте Полубога, возьмите 1 Карту Оракула.
- Вы можете использовать Кубик Оракула того же цвета, что и карта Полубога, как Кубик любого цвета.

Создания:

- Когда вы перемещаете свой Корабль при помощи Кубика Оракула такого же цвета, что и Карта Создания, дальность плавания вашего Корабля увеличивается на 3. Вы можете закончить перемещение на водной локации любого цвета (стр. 10, Действие “Передвинуть Корабль”) .

12 Карты Экипировки

Вы получаете Карты Экипировки в качестве награды за победу над Монстром. (стр. 10, Действие “Бой с Монстром”). Карты Экипировки дают вам постоянные или разовые действия или способности. Некоторые из них изменяют правила игры. Мгновенные действия обозначены **значком молнии** в правой части карты. Они применяются немедленно после получения Карты Экипировки.

> **Рекомендация для первой игры:** Не обязательно изучать все Карты Экипировки заранее. Изучите выложенные Карты Экипировки на рынке после победы над первым Монстром. Вы сможете изучить новые Карты Экипировки, когда вы столкнётесь с ними впервые.

Сразу после получения Карты Экипировки, пополните рынок до 6 карт из колоды.

Дальность плавания вашего корабля увеличивается на 1.

Каждый раз когда вы получаете награду за Подношение, Возведение Статуи или Боя с Монстром, продвиньте фишку 1 любого Бога на 1 ряд.

Вы можете сразиться с Монстром, Исследовать Остров и Построить Святилище на расстоянии 1 водной локации между вашим Кораблём и соответствующими Тайлами Острова.

Вы можете использовать Кубик Оракула изображённого цвета в качестве действия для получения 1 Жетона Милости, 1 Карты Оракула и продвижения фишки Бога этого цвета на 1 ряд.

При проверке Карт Повреждений (стр. 5, раздел 1а) для того, чтобы Восстановиться вам необходимо иметь 4 Карты Повреждений одинакового цвета или 8 Карт разных цветов в общем, вместо 3 и 6, соответственно.

Когда вы Обращаетесь к Оракулу и хотя бы один кубик имеет цвет, указанный на карте, возьмите 2 Жетона Милости.

1 раз: Передвиньте фишку 1 из изображенных Богов на самый верхний ряд Трека Богов.

1 раз: Посмотрите 2 любых Тайла Острова, лежащих лицом вниз и положите 1 из них назад. Откройте второй Тайл и получите соответствующую награду (стр. 11, Действие “Исследовать Остров”). Если на Игровом Поле осталось меньше 2 неисследованных Тайлов Острова, то эту карту сыграть нельзя.

Ваш корабль может пересекать отмели. Отмель не считается за шаг перемещения.

Вместимость вашего корабля увеличивается на 1.
1 раз: Увеличьте прочность вашего Щита на 1.

Вы можете Загрузить и Возвести Статую с расстояния в 1 водную локацию от вашего Корабля до Тайла Города или Тайла Острова.

Вы можете Загрузить и Сделать Подношение с расстояния в 1 водную локацию от вашего Корабля до Тайла Острова.

Один раз за ход вы можете потратить 3 Жетона Милости, чтобы выполнить дополнительное Действие любого цвета.

1 раз: Возьмите одну, из указанных на карте, Статую с любого Тайла Города и Погрузите её на свой Корабль.

1 раз: Возьмите одно, из указанных на карте, Подношение с любого Тайла Острова и Погрузите его на свой Корабль.

1 раз: Возьмите 3 Жетона Милости, вытяните 1 Карту Оракула и продвиньте 1 или 2 фишки Богов в общей сложности на 2 ряда.

ДЕЙСТВИЯ

Вы можете использовать Кубики Оракула несколькими способами. Большинство действий зависит от цвета Кубиков. Мы разделили действия на Цветонезависимые и Цветозависимые.
Любое действие **должно быть** завершено до начала следующего.

Пример: *Нельзя «Взять 2 Жетона Милости» во время «Боя с Монстром», чтобы продолжить сражение.*

a) Цвето-независимые действия - могут быть выполнены любым Кубиком Оракула

Вытянуть 1 Карту Оракула
Возьмите 1 Карту Оракула и положите её вертикально лицом вверх рядом с нижней левой частью вашего Игрового Планшета. Вы можете иметь любое количество Карт Оракула, но сыграть вы можете только 1 за раунд.

Взять 2 Жетона Милости

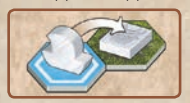
Посмотреть 2 Тайла Острова
Посмотрите 2 любых Тайла Острова, лежащих лицом вниз. Положите Тайлы обратно на соответствующие места так же лицом вниз.

b) Цвето-зависимые действия - зависят от цвета Кубика Оракула

Основные правила:

- Перед выполнением какого-либо действия вы можете «Перекрасить» Кубик Оракула, заплатив за это Жетоны Милости (стр. 7, “Оракул”).
- Для выполнения действия на острове, ваш Корабль должен находиться **на смежной с островом** водной локации.
- Цвет Кубика Оракула **должен совпадать** с выбранным действием, т.е. красный кубик может быть использован для красного Подношения, красного Бога, красных Карт Повреждения или красных Тайлов Острова.

Передвинуть Корабль
Передвиньте ваш Корабль на расстояние до 3 водных локаций. Закончите движение Корабля на локации, совпадающей по цвету с Кубиком Оракула, который вы использовали для перемещения. Вы не можете пересекать или останавливаться на Островах или отмелях. Вы можете увеличить дальность плавания вашего Корабля, заплатив 1 Жетон Милости за каждое дополнительное перемещение.
Цвет вашей конечной водной локации по прежнему должен совпадать с цветом использованного Кубика Оракула. Некоторые Тайлы Корабля, Карты Компаньонов и Карты Экипировки также могут увеличить дальность плавания вашего Корабля.
Каждая водная локация может быть занята любым количеством Кораблей.



Бой с Монстром
Каждый бой состоит из 1 или более раундов и заканчивается, когда вы побеждаете Монстра или сдаётесь.

Каждый Монстр начинает бой с силой 9. Вы можете уменьшить это значение при помощи прочности вашего Щита.

Порядок Боя: Бросьте Кубик Боя (цифры от 0 до 9):

- Если вы выбросили значение равное или больше текущей силы Монстра: **Вы победили**. Получите награду с соответствующего Тайла Зевса и сбросьте этот Тайл. Поместите Монстра в нижней правой части своего Игрового Планшета.
- Если вы выбросили значение меньше текущей силы Монстра: **Вы проиграли раунд**.
  Если вы выбросили "0", вытяните 1 Карту Повреждения.
  Чтобы **продолжить Бой** вам надо заплатить 1 Жетон Милости. Теперь сила Монстра уменьшается на 1, начинайте новый Бой.

  Если Вы не можете или не хотите платить 1 Жетон Милости, **вы проигрываете Бой** без дальнейших негативных последствий.
  В следующем Бою, вся сила Монстра полностью восстанавливается.

Пример: *Так как прочность вашего Щита “2”, то вам нужно выбросить как минимум“7”, чтобы победить красного Монстра, но вы выбросили только “5”. Вы платите 1 Жетон Милости, чтобы начать новый раунд, в котором нужно выбросить как минимум “6”. Вы выбрасываете “7” и побеждаете Монстра.*

Исследовать Остров

Чтобы выполнить это действие, цвет вашего Кубика Оракула должен совпадать с цветом шестиугольника на тайле острова.

Открыв Тайл Острова, положите его лицом вверх и получите соответствующую **награду:**

- Если изображение соответствует одному из ваших Тайлов Зевса, поместите одно из ваших Святилищ на Тайл Острова. Получите награду с соответствующего Тайла Зевса и затем сбросьте этот Тайл.
- Если изображение не соответствует ни одному из ваших Тайлов Зевса, получите награду в соответствии с изображённой на Тайле Острова греческой буквой:

Взять 4 Жетона Милости.

Вытянуть 2 Карты Оракула.

Продвинуть 1 или несколько фишек Богов в общем на 3 ряда.

Сбросить все Карты Повреждений одного любого цвета и увеличить прочность Щита на 1.

Пример: *Вы использовали жёлтое действие, чтобы Исследовать Остров. Изображение соответствует одному из ваших Тайлов Зевса. Следовательно вы можете построить Святилище в качестве награды.*

Примечание: *Если другой игрок открывает Тайл Острова, совпадающий с одним из ваших Тайлов Зевса, поместите Святилище на соответствующий Тайл Зевса, чтобы помнить об этом.*

Построить Святилище

Чтобы выполнить это действие, цвет вашего Кубика Оракула должен совпадать с цветом шестиугольника на Тайле Острова. Поместите Святилище на Тайл Острова, изображение которого соответствует одному из ваших Тайлов Зевса. Получите награду с соответствующего Тайла Зевса, затем сбросьте этот Тайл.

Загрузить Подношение

Возьмите подношение цвета вашего Кубика Оракула со смежного Острова Подношений и поместите его на ваш Корабль. Если ваш склад полон, вы не можете выполнить это действие.

Сделать Подношение

Поместите Подношение цвета вашего Кубика Оракула с вашего Корабля на соответствующий смежный Остров с Храмом. Получите награду с соответствующего Тайла Зевса, а затем сбросьте этот Тайл.

Пример: *Используя красное действие вы Загружаете красное Подношение на свой Корабль. Так как ваш Корабль граничит с Островом, на котором стоит красный Храм, вы используете другое красное действие, чтобы сделать Подношение.*

Загрузить Статую

Возьмите Статую цвета вашего Кубика Оракула со смежного Тайла Города и поместите её на ваш Корабль. Если ваш склад полон, вы не можете выполнить это действие.

Пример: *Используя красное действие, вы Загружаете красную Статую на свой Корабль. После этого, вы используете жёлтое действие и Передвигаете свой Корабль на жёлтую водную локацию. Наконец, вы используете другое красное действие, чтобы Возвести Статую на Острове.*

Возвести Статую

Поместите Статую цвета вашего Кубика Оракула с вашего Корабля на соответствующее место на Острове Статуй. Получите награду с соответствующего Тайла Зевса, а затем сбросьте этот Тайл.

Примечание: *3 Статуи разных цветов могут быть возведены на каждом Острове Статуй.*

Сбросить Карты Повреждений

Сбросьте все ваши Карты Повреждений, соответствующие цвету вашего Кубика Оракула.

Продвинуть фишку Бога

Продвиньте фишку Бога соответствующую цвету вашего Кубика Оракула на 1 ряд. Как только фишка Бога окажется на самом верхнем ряду, то вам доступно его Особое Действие. Вы можете использовать его в любое время в течение своего хода, немедленно или позже. После использования Особого Действия, передвиньте фишку Бога на самый нижний ряд.(стр. 8, “Боги”).

КОНЕЦ ИГРЫ

После выполнения всех заданий Зевса, т.е. сбросив все Тайлы Зевса, вы должны вернуться к Зевсу, используя обычные правила передвижения. Используйте Кубик Оракула любого цвета или Особое Действие синего Бога, Посейдона, чтобы добраться на локацию с Зевсом.
Первый игрок, доплывший до Зевса, инициирует Конец Игры. Текущий раунд завершается, после этого игра заканчивается.
Если к Зевсу успешно возвращается только 1 игрок, то он побеждает в игре.
Если к Зевсу успешно возвращается более, чем 1 игрок, то побеждает игрок с наибольшим количеством Карт Оракула.
Если продолжается ничья, то побеждает игрок с наибольшим количеством Жетонов Милости.
Если всё ещё остаётся ничья, то игроки делят победу.

Примечания:

- *После того, как вы вернулись к Зевсу, неиспользованные Кубики Оракула и Особые Действия Богов могут быть использованы, чтобы взять 1 карту Оракула за каждое действие (стр. 10, Действие "Вытянуть 1 Карту Оракула" и стр. 8, "Боги"), так как количество Карт Оракула определяет победителя при ничьей.*
- *Фишки Богов, которые достигли самого верхнего ряда после вашего последнего хода, больше не могут быть использованы.*

УКОРОЧЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

В начале партии вы можете убрать в коробку до 4 из изображённых ниже Тайлов Зевса, чтобы уменьшить время игры. Чем больше тайлов вы уберёте, тем короче будет игра. Если вы решите убрать менее 4 тайлов, то убирайте их в следующем порядке:

1

1 Тайл "Статуя"

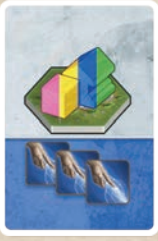
2

1 Святилище и 1 Тайл "Святилище"

3

1 цветной Тайл "Монстр" (одинаковый для всех игроков)

4



1 цветной Тайл "Подношение" (одинаковый для всех игроков)

ПРИМЕР ПЕРВОГО ХОДА

В начале игры у вас есть чёрный, розовый и зелёный кубики.

В качестве первого действия вы используете зелёный кубик, чтобы «Передвинуть Корабль» на 3 шага и остановиться на зелёной водной локации.

Далее вы «перекрашиваете» розовый кубик в синий, заплатив 1 Жетон Милости.
Вы забираете синее Подношение и помещаете его на свой Корабль. Вы так же могли бы «Исследовать Остров», если бы перекрасили свой розовый кубик в красный, заплатив 4 Жетона Милости.

Вы используете чёрный кубик, чтобы продвинуть фишку чёрного Бога на 1 ряд.

Наконец, вы завершаете ход, снова бросив ваши Кубики Оракула.

Designer: **Stefan Feld**
Illustrations and Graphics: **Dennis Lohausen**
Layout and 3-D Shots: **Andreas Resch**
Realization: **Ralph Bruhn**
Translation: **Martin Zeeb**

Distribution:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
www.pegasus.de

© 2016 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstraße 36
D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

The publisher and the designer would like to thank all play-testers and proof-readers for their valuable feedback, especially to Susanne, Gesa, Sandra & Udo, Rebekka & Martin, Katja & Jörg, Uwe, and Torsten.

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.