

ИГРА ФРАНА ДИАСА



ПОЛИС

ПРАВИЛА



ПРЕДИСЛОВИЕ

«Игра — высшая форма исследования».
Альберт Эйнштейн

Для каждого человека существует идеальная игра, даже если он её ещё не нашёл. Мы в Devir стремимся издавать игры для всех любителей настолок — на разный возраст, запас свободного времени, желаемую сложность и число игроков. Мы находим и отбираем только лучшие игры.

Игра — это уникальный процесс, который требует и рационального мышления, и эмоционального вовлечения. Дуэльные варгеймы — квинтэссенция состязания «рацио». Этот жанр прошёл долгий путь от шахмат и го до современных исторических игр-реконструкций, таких как «Полис». Создатель варгейма становится своего рода законодателем, творцом, создающим условия для честного поединка, в котором каждый игрок может стать победителем благодаря принятию логичных решений, грамотному управлению ресурсами, контролю над территорией, снабжению войск и использованию военной силы и политического влияния в тех случаях, когда это полезно и необходимо. При этом ему зачастую приходится отказываться от симметрии начальных позиций, присущих классическим играм, ради достоверного изображения исторического контекста. Фран Диас в полной мере проявил свои блестящие навыки и талант при работе над «Полисом» — и, уверяю вас, составить правила этой игры намного сложнее, чем написать к ней предисловие.

Игра «Полис» посвящена Пелопоннесским войнам между Спартой и Афинами за господство в Греции. Фран Диас создал великолепную модель, отражающую политические и экономические манёвры сторон этого конфликта. Игрокам предстоит выполнять простые действия, подоплёка которых, однако, не менее сложна, чем у реальных политических решений.

Варгеймы были изобретены великими военными академиями XIX века, однако лишь немногие игры прошли проверку временем. Этой чести был удостоен и «Полис». Я надеюсь, вы получите от этой игры не меньшее удовольствие, чем мы.

Ким Дорка, июль 2020



КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 1 правила
- 1 маркер раунда
- 1 маркер конца раунда
- 1 четырёхгранный кубик
- 2 планшета игроков (Спарта и Афины)
- 2 памятки игроков
- 2 проксена (1 синий и 1 красный)
- 90 кубов (45 синих и 45 красных)
- 50 дисков (25 синих и 25 красных)
- 16 торговцев (8 синих и 8 красных)
- 11 чёрных кубов
- 14 тайлов проектов
- 18 карт полисов
- 24 карты событий
- 24 карты битвы

ПОЛИС

Добро пожаловать в V век до нашей эры, во времена, когда древнегреческие города-государства (полисы) были процветающими центрами культурной и политической жизни.

В 480 году греческие полисы подверглись нападению Персидской империи и чуть было не утратили автономию. Перед лицом этой страшной угрозы греки создали общегреческий союз и в упорных боях одолели могучего противника.

С персами было покончено, однако между союзниками возникли разногласия, особенно между влиятельным Делосским союзом во главе с Афинами и старым Пелопоннесским союзом, созданным Спартой. Опасаясь чрезмерного усиления Афин, навязывавших другим полисам свою форму правления, Спарта объявила Афинам войну.

Несмотря на серию последовавших военных конфликтов, наука и культура процветали.

Настал золотой век великих творцов и философов — особенно в Афинах, под покровительством Перикла. Однако со временем затяжная война между полисами привела к бесчисленным сражениям и огромным потерям. К окончанию Пелопоннесской войны греческий мир понёс огромный экономический и демографический ущерб. Когда Афины наконец сдались, оба полиса были обескровлены.

В «Полисе» вам предстоит возглавить Афины или Спарту и попытаться расширить сферу своего влияния дипломатией или грубой силой. Привлекайте новых сторонников в свой союз и разумно им управляйте, находите баланс между расширением и экономическими возможностями и не тратьте понапрасну ресурсы и военную мощь. Престиж вашего союза — вот ключ к победе в этой борьбе за господство!

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре	4	6. Перемещение галер	12
Ход игры	6	7. Осада полиса	13
Основные понятия	7	8. Сбор дани	15
Действия	9	9. Торговля	15
1. Обучение гоплитов	9	10. Перемещение проксена	17
2. Постройка галер	9	11. Гражданская война	18
3. Наём торговцев	10	Битвы	19
4. Разработка проекта	10	Конец раунда	21
5. Перемещение гоплитов	11	Конец игры	22

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают, за какую сторону они будут играть, либо один из них подбрасывает маркер конца раунда **Е**, как монетку, и играет за ту сторону, чей символ выпал. Затем каждый игрок берёт все фишки своего цвета. Оставшиеся компоненты будут использоваться обоими игроками.

Игрок за Спарту

Возьмите планшет игрока, памятку, все красные деревянные фишки и карты ваших начальных полисов: Пилоса, Гифия и Спарты. Разместите на каждой карте полиса число кубов, равное указанному на ней базовому населению (2, 1 и 4 соответственно).

- Разместите на поле по 1 диску в Пилосе, Гифии и Спарте.
- Разместите 3 гоплитов (3 куба) в Лаконике.
- Разместите 1 галеру (1 куб) в Ионическом море.
- Разместите 2 галеры (2 куба) в Миртойском море.
- Разместите 1 торговца в торговом порту (квадрат с буквой лямбда).
- Разместите проксена в Спарте.
- На своём планшете разместите кубы на делении 3 на шкалах всех ресурсов, кроме престижа  (разместите куб на делении 2) и пшеницы  (разместите куб на символе пшеницы).

Остальные фишки вашего цвета сложите рядом с планшетом — это ваш запас.

Игрок за Афины

Возьмите планшет игрока, памятку, все синие деревянные фишки и карты ваших начальных полисов: Хиоса, Халкиды и Афин. Разместите на каждой карте полиса число кубов, равное указанному на ней базовому населению (2, 1 и 5 соответственно).

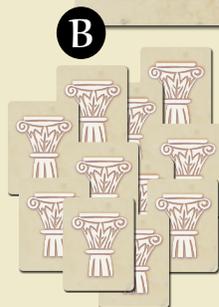
- Разместите на поле по 1 диску в Хиосе, Халкиде и Афинах.
- Разместите 3 гоплитов (3 куба) в Аттике.
- Разместите 2 гоплитов (2 куба) в Ионии.
- Разместите 2 галеры (2 куба) в Кикладах.
- Разместите 1 галеру (1 куб) в Южных Спорадах.
- Разместите 1 торговца в торговом порту (квадрат с совой).
- Разместите проксена в Афинах.
- На своём планшете разместите кубы на делении 3 на шкалах всех ресурсов, кроме престижа  (разместите куб на делении 2) и серебра  (разместите куб на символе серебра).

Остальные фишки вашего цвета сложите рядом с планшетом — это ваш запас.

Г Карты событий



Карты битвы



Тайлы проектов



Нейтральные полисы



Общие компоненты

- А Разместите на поле **маркер раунда** стороной с буквой альфа вверх.
- Б Разместите над полем **карты нейтральных полисов, кубик и карты битвы** так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.
- В Перемешайте **тайлы проектов** и разместите их лицевой стороной вниз рядом с полем. Возьмите 3 случайных тайла и положите лицевой стороной вверх в ячейки в области проектов на поле.
- Г Разделите **карты событий** на 3 стопки в зависимости от буквы на рубашке: альфа, сигма или омега — и перемешайте каждую стопку отдельно. Затем возьмите 1 случайную карту из стопки омега и положите лицом вниз в область событий на поле. Потом положите сверху 1 случайную карту из стопки сигма, а затем 1 случайную карту из стопки альфа. Оставшиеся карты событий верните в коробку — они больше не понадобятся.
- Д Разместите чёрные кубы на крайних левых делениях шкал в **области рынка**: железа, древесины и вина. Также разместите чёрные кубы в ячейках с цифрами 4 или 5 на **внешних рынках** на поле.
- Е Разместите **маркер конца раунда** так, чтобы оба игрока могли до него дотянуться.

Структура игрового поля

1 **Игровое поле** разделено на две зоны. На **карте** изображены 12 регионов, 5 морей, 18 полисов, 5 внешних рынков, 2 торговых порта (квадраты с символами Афин и Спарты на море) и торговые пути (обозначены пунктиром).

Левая сторона поля состоит из следующих областей (сверху вниз):

- 2 **Область маркера раунда.** В начале партии маркер лежит стороной с буквой альфа вверх. В начале второго раунда его нужно будет перевернуть на сторону с буквой сигма, а в начале третьего маркер убирается, чтобы открыть букву омега.
- 3 **Область рынка.** Здесь обозначена цена различных ресурсов (железа, древесины и вина). Чёрные кубы будут перемещаться по шкалам, отмечая изменения рыночной цены — количества ресурса каждого типа, которое обменивается на пшеницу или серебро (стр. 17).

4 Область дани. Здесь указаны тип и количество ресурсов, которые можно получить с региона в качестве дани. Значение под последним кубом, который вы разместите в каждом столбце, укажет количество ресурса, которое вы получите.



5 Область проектов. Здесь лежат тайлы проектов, доступные игрокам в текущем раунде (стр. 11). Остальные тайлы размещены рядом с полем.

ХОД ИГРЫ

Партия состоит из **трёх раундов**, каждый из которых обозначает определённый этап конфликта: от образования Делосского союза (478 г. до н. э.) до поражения Афин в Пелопоннесской войне (404 г. до н. э.).

А Первый раунд (альфа) охватывает период растущего влияния Афин после решающей победы над персидским флотом. В это время в Спарте проходили суды над царём-взяточником Леотихидом II и полководцем-предателем Павсанием.

Σ Начало второго раунда (сигма) примерно соответствует 460 г. до н. э., когда между Афинами и Спартой происходили военные столкновения, вскоре переросшие в Малую Пелопоннесскую войну. Несмотря на это, во время правления Перикла культура Афин входит в золотой век.

Ω Третий раунд (омега) характеризуется ростом враждебности между противоборствующими сторонами, которая привела к Архидамовой войне. Спарта совершила набеги на Аттику, и жители этого региона стремились укрыться за стенами Афин. В переполненном городе вспыхнула чума, унёсшая много жизней, в том числе и жизнь Перикла. И всё же Афины смогли оправиться и заключить Никиев мир. В последующие годы Афинам удалось одержать ряд побед, однако их военная кампания на Сицилии окончилась полным разгромом, отчасти из-за предательства полководца Алкивиада. В дальнейшем спартанцы одержали несколько морских побед над ослабленными Афинами и сумели заблокировать их торговые пути. Афины не смогли прокормить население города и были вынуждены сдать.

Маркер раунда меняет положение в начале каждого раунда, так, чтобы была видна соответствующая буква:

А — альфа, **Σ** — сигма,
Ω — омега.



В начале каждого раунда разыгрывается карта **события**. Игрок с **большим значением престижа** (в случае ничьей и в первом раунде — игрок за Афины) вслух зачитывает текст верхней карты из стопки событий и выполняет все эффекты своей стороны. Затем другой игрок выполняет все эффекты своей стороны.

После розыгрыша события игрок с **меньшим значением престижа** (в случае ничьей и в первом раунде — игрок за Спарту) начинает свой ход.

В каждом раунде игроки ходят по очереди. В свой ход каждый игрок выполняет **2 разных действия**. В течение раунда игроки могут совершать сколько угодно ходов, а также в любой момент спасовать — прекратить выполнять действия.

В конце хода каждого игрока **проверьте, не начинаются ли битвы** в каких-либо регионах и/или морях. Битвы начинаются там, где находятся **8 кубов** или больше. Игрок, который ходит в данный момент, выбирает, в каком порядке происходят битвы. После проведения битв ход этого игрока заканчивается, и наступает ход другого игрока: он выполняет 2 разных действия и проверяет, не начались ли битвы. Так игроки ходят по очереди, пока один из них не спасует.



Игрок может спасовать в начале своего хода или после выполнения первого действия. Спасовав, игрок больше не может ходить до конца раунда. Это считается концом его хода, поэтому игроки проводят битвы, если это необходимо. Затем противник может выполнять любые желаемые действия, в том числе одно и то же действие несколько раз подряд, пока тоже не решит спасовать. Однако **каждое действие**, выполняемое противником после того, как игрок спасовал, имеет дополнительную цену: **перед выполнением** действия противник должен потратить **1 любой ресурс** (железо, древесину, вино, серебро или пшеницу) из личного запаса.

Когда игрок пасует, противник берёт маркер конца раунда в качестве напоминания о дополнительной стоимости каждого следующего действия.

Раунд заканчивается, когда оба игрока пасуют и выполняют необходимые шаги для окончания раунда (стр. 21). Если условия конца игры (стр. 22) не выполняются, начинается следующий раунд.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ



Маркер раунда используется в качестве напоминания. Во-первых, на нём указан текущий раунд (альфа, сигма или омега). Во-вторых, число в круге обозначает предел группирования (стр. 9), число проектов, доступных в этом раунде (стр. 11), и доступные ячейки с соответствующими цифрами на внешнем рынке (стр. 16): 3 в раунде альфа, 4 в раунде сигма и 5 в раунде омега.



Число игровых компонентов ограничено. Если у игрока не хватает **кубов, дисков или торговцев** для определённого действия, то он не может его выполнить. Кубы обозначают население, если расположены на карте полиса, или гоплитов и галеры, если расположены на поле. Кроме того, кубы отмечают количество имеющихся ресурсов на планшете игрока.

Диски указывают, под чьим контролем находятся полисы, какие регионы выплатили дань (стр. 15), а также служат для обозначения осады (стр. 13).



На четырёхгранном **кубике** выпадают результаты от 1 до 4. Результатом броска является цифра у вершины кубика, совпадающая на всех трёх гранях. Например, на кубике слева выпало 2.

На **планшете игрока** указано, сколько престижа, железа, древесины, вина, серебра и пшеницы есть у игрока. Число ячеек на планшете ограничено, так что у игрока не может быть больше престижа или ресурсов, чем указано на планшете. Первое число справа от ячейки с кубом указывает, сколько единиц престижа или ресурса есть у игрока. Таким образом, в начале партии у игрока за Спарту будет



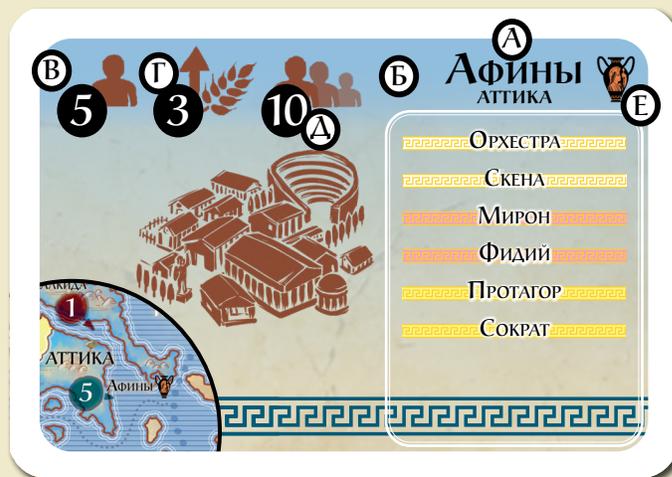
по 4 ресурса всех типов, кроме пшеницы (её у Спарты нет), и 3 престижа. У игрока за Афины будет по 4 ресурса всех типов, кроме серебра (его у Афин нет), и 3 престижа.



Престиж крайне важен для победы в игре и требуется для всех военных действий. Его можно получить за успешную осаду, завершённый проект, успешный манёвр в битве или за полис с определённым уровнем населения.

Престиж и население — важнейшие показатели в игре, от которых зависит победа. **Если после конца раунда престиж игрока окажется равен 0 или в любой момент игры он должен упасть ниже 0, игрок сразу же потерпит поражение.**

Все **карты полисов** одинаковы по структуре. В правом верхнем углу указано название полиса (А), а цвет фона совпадает с цветом его региона (Б). Слева указано **базовое население** (оно равняется уровню укреплений) (В), **максимальный рост** (Г) и **максимальное население** (Δ). В ячейке для тайлов проектов указаны все проекты, которые можно завершить в этом городе. Наличие амфоры (Е) означает, что этот полис является торговым. Всего в игре 3 торговых полиса: Афины, Пилос и Гифий.



Население обитает в полисах. В ходе партии игроки будут стремиться установить контроль над большинством из 18 полисов, уделяя особое внимание самым важным из них. Однако если в конце раунда игрок не сможет прокормить население всех союзных полисов, он потеряет престиж и, возможно, будет вынужден позволить некоторым полисам выйти из союза.

Когда полис вступает в союз игрока (и попадает под его контроль), его население может иметь значение от 1 до **максимального населения**. В конце каждого раунда игрок, контролирующий полис, может увеличить его население, добавив на его карту число кубов, не превышающее значение **максимального роста** этого полиса (стр. 21).

Каждый полис обозначен на игровом поле кружком. Число внутри кружка означает **базовое население** полиса, пока он является нейтральным (то есть не находится под контролем одного из игроков). Также это число означает **уровень укреплений** полиса. Чем он выше, тем сложнее будет успешно осадить полис и вынудить его вступить в ваш союз.

Население полиса под контролем одного из игроков равно числу кубов этого игрока, размещённых на карте полиса. С помощью действий эти кубы можно превращать в **торговцев**, **гоплитов** или **галеры** (стр. 9). При этом население полиса сокращается. Тем не менее купцы, воины и корабли необходимы для выполнения таких важных действий, как торговля, сбор дани и осада полисов.

Гоплиты — это сухопутные войска, которые обозначаются кубами игрока в регионах на поле. Игрок **контролирует регион**, если в нём находится больше его гоплитов, чем гоплитов противника. Игрок не может перемещать гоплитов через регион, контролируемый противником.

Галеры — это корабли, которые обозначаются кубами игрока в морях на поле. Игрок **контролирует море**, если в нём находится больше его галер, чем галер противника. Игрок не может перемещать гоплитов, галеры и торговцев через море, контролируемое противником.



Торговцев можно отправить на внешние рынки, чтобы получать самые ценные ресурсы в игре: серебро (в обмен на железо, древесину и вино) и пшеницу (в обмен на серебро или другие ресурсы, стр. 15).



Проксены — это влиятельные дипломаты, которые плетут интриги и подкупают полисы, чтобы присоединить их к вашему союзу (стр. 17).

Проекты делятся на разные категории. На тайле проекта указано его название **A**, цветом обозначена категория **B**, перечислены полисы, в которых его можно завершить **B**, указана стоимость разработки **T** и престиж, который он принесёт игроку после завершения разработки в конце раунда **A**. Голубые квадраты рядом со значением престижа **E** указывают, сколько престижа принесёт проект в конце партии (стр. 22).



На **картах событий** указаны эффекты для обоих игроков в каждом раунде. Эффекты для игрока за Спарту представлены на красном фоне, а для игрока за Афины — на синем. Эффекты на белом фоне действуют на обоих игроков.

На **памятках игроков** кратко описан ход игры, указана стоимость различных действий, а также приведена другая полезная информация.

ДЕЙСТВИЯ

Далее мы рассмотрим 11 действий, доступных игрокам.

1. ОБУЧЕНИЕ ГОПЛИТОВ

В свой ход игрок может выполнить это действие только **в 1 полисе** под своим контролем.

За обучение каждого гоплита он платит либо **по 1 железу** , либо **по 1 серебру**  на свой выбор.

Оплатив стоимость, игрок забирает с карты полиса столько кубов населения, сколько гоплитов он обучает, и помещает их в регион, где расположен этот полис. Учтите, что на карте полиса должен остаться хотя бы 1 куб населения.

Гоплита можно поместить в регион, только если не превышен **предел группирования**.

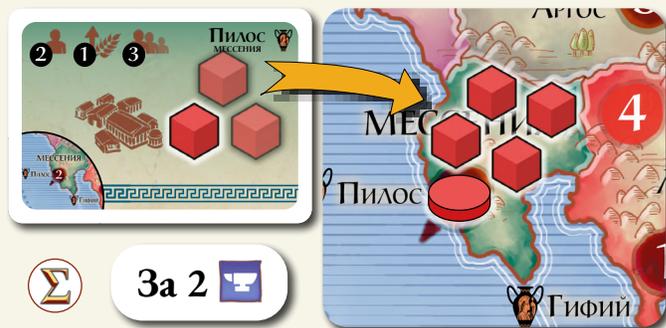
Полисы **Эпидамн** и **Абдеры** расположены на нейтральной территории (обратите внимание, что на поле и на картах не обозначен цвет региона). В этих полисах нельзя обучить гоплитов, и их нельзя переместить в этот регион. Взять эти полисы под контроль можно только при помощи проксенов (стр. 17).

ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

На маркере раунда указан **предел группирования** в 1 регионе или море (3 в раунде альфа, 4 в раунде сигма и 5 в раунде омега). Предел означает, **сколько гоплитов или галер одного игрока** может находиться в регионе или море **одновременно** (в том числе во время перемещения). Таким образом, в первом раунде не может начаться битва, поскольку в одной области не может оказаться более 6 кубов (макс. по 3 от игрока), а битва начинается только при наличии 8 кубов.



В первом раунде (альфа) в одном регионе или море может находиться не больше 3 кубов каждого игрока (суммарно не больше 6 кубов). Во втором раунде предел увеличивается до 4 кубов на игрока (суммарно не больше 8), в третьем — до 5 кубов на игрока (суммарно не больше 10). Битвы возможны, только начиная со второго раунда при наличии 8 кубов в 1 регионе или море.



Игрок за Спарту контролирует Пилос (у него есть карта Пилоса, и на поле лежит его диск). В конце первого раунда (альфа) Пилос достиг максимума населения (3), и во втором раунде (сигма) игрок решает обучить в этом регионе как можно больше гоплитов. Поскольку использовать для этого последний куб населения нельзя, он может обучить не более 2 гоплитов, если их размещение в Мессении не нарушит предел группирования. В этом регионе уже есть 2 спартанских гоплита, но предел группирования равен 4, следовательно, игрок может обучить 2 гоплитов. Он тратит 2 железа (перемещает куб этого ресурса на 2 деления влево на соответствующей шкале планшета), затем берёт 2 куба с карты Пилоса и помещает в Мессению.

2. ПОСТРОЙКА ГАЛЕР

В свой ход игрок может выполнить это действие только **в 1 полисе с портом** под своим контролем.

За постройку каждой галеры он платит либо **по 1 древесине** , либо **по 1 серебру**  на свой выбор.

Оплатив стоимость, игрок забирает с карты полиса столько кубов населения, сколько галер он строит, и помещает их в море, в которое выходит порт этого полиса, — оно указано стрелочкой. Учтите, что на карте полиса должен остаться хотя бы 1 куб населения.

Галеру можно поместить в море, только если не превышен **предел группирования**.

Галеры можно строить во всех полисах, **кроме Спарты и Фив**, поскольку в них нет портов. В Коринфе есть 2 порта, выходящие в разные моря, так что игрок может поместить каждую построенную галеру в любое из этих морей.



Игрок за Афины контролирует Халкиду, чьё население достигло максимума (2). Во втором раунде (сигма) он решает построить галереи. Поскольку нельзя забрать последний куб населения, он может построить только 1 галерею, если при этом не нарушит предел группирования. В Кикладах находится 3 его галереи, а предел равен 4. Значит, игрок тратит 1 древесину, берёт 1 куб с карты Халкиды и помещает его в Киклады.



3. НАЁМ ТОРГОВЦЕВ

В свой ход игрок может выполнить это действие **только в 1 из 3 торговых полисов**, обозначенных символом амфоры на картах и поле. Игрок за Афины может нанимать торговцев только в Афинах; игрок за Спарту может нанимать их в Гифии или Пилосе. Если игрок за Афины захватит один из спартанских торговых полисов, игрок за Спарту не сможет нанять в нём торговцев, пока не вернёт торговый полис под свой контроль.

За наём каждого торговца игрок платит либо **по 1 древесине** на свой выбор. Оплатив стоимость, он забирает с карты полиса столько кубов населения, сколько торговцев нанимает, и возвращает эти кубы в свой запас. Затем он размещает столько же фишек торговцев на поле в своём торговом порту: игрок за Спарту — в квадрат с буквой лямбда между Ионическим и Миртойским морями, а игрок за Афины — в квадрат с символом Афин (совой) в Кикладах.



Торговцы не учитываются для предела группирования. Их максимальное число ограничено только количеством фишек торговцев в игре.

Как и в случае с предыдущими действиями, на карте полиса должен остаться хотя бы 1 куб населения.

4. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА

Большинство полисов могут разрабатывать проекты. Разработка происходит в течение раунда и заканчивается вместе с ним, после чего игрок получает престиж. Каждый проект можно разработать **только в указанных на тайле полисах**.

Каждый полис может разработать **только 1 проект** в каждом раунде, и выбирать проекты можно только из тех, что лежат в ячейках на поле.

Игрок может начать разработку проекта **в 1 полисе** под своим контролем, выбрав 1 из тайлов на поле и оплатив указанную на тайле стоимость. Любой ресурс можно полностью (но не частично) заменить таким же количеством серебра. Затем игрок помещает тайл проекта **лицевой стороной вниз** на карту полиса, где он будет разрабатываться. Теперь этот проект недоступен другому игроку.

Начатый проект завершается в конце раунда, после чего тайл переворачивается лицевой стороной вверх. Игрок, контролирующий полис в данный момент, получает указанный на тайле престиж. Престиж, обозначенный голубыми квадратами, учитывается только в конце партии.



Игрок за Афины решает начать в этом полисе разработку проекта. На поле доступны 3 проекта, но из них в Афинах может быть использован только скульптор Мирон. Игрок оплачивает стоимость проекта (в данном случае 2 древесины и 3 серебра) и помещает тайл лицевой стороной вниз на карту Афин. В конце раунда игрок получит 2 престижа, а в конце партии — ещё 3.

Если полис с проектом попадает **под контроль противника**, то начатые и завершённые в нём проекты также достаются противнику. Таким образом, проект, начатый одним игроком, может принести престиж другому игроку, если окажется под его контролем в конце раунда или партии. Если же на конец раунда или партии полис с проектом **нейтрален**, то никто не получает за него престиж.

Всего в игре 14 проектов, и в каждом раунде будут доступны 3, 4 или 5 из них (таким образом, в каждой партии будет минимум 2 неиспользованных проекта). Проекты делятся на 7 типов:



Философы. Протагора и Сократа можно нанять за серебро в Афинах и Сиракузах.



Скульпторы. Мирона и Фидию можно привлечь в Афины, Сиракузы или Коринф, если предоставить им древесину и серебро.



Храмы. Эти внушительные сооружения можно построить за древесину, железо и серебро в Спарте или Сиракузах. Они приносят игроку значительный престиж.



Театры. Строятся на холмах за стенами полисов и требуют меньше ресурсов, чем храмы. Их можно построить в Коринфе, Афинах и Фивах.



Статуи. Для создания статуй требуется древесина и иногда железо. Эти проекты легко выполнить, но они приносят мало престижа. Статуи можно возвести в Абдерах, Геле, Эпидамне и Спарте.



Культы. Для отправления культовых обрядов и празднеств требуется много вина. Их можно устроить в Спарте, Потидее и Самосе.



Игры. Помимо Олимпийских, в разных полисах проводятся и другие спортивные соревнования. Победители получают в награду вино и пшеницу. Игры можно устроить в Коринфе, Пидне и Аргосе.

5. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОПЛИТОВ

Это действие стоит 1 престиж .

Оно позволяет игроку перемещать своих гоплитов в один регион. Расстояние между начальным и конечным регионом не ограничено. Игрок может выбрать любой маршрут между регионами (необязательно самый короткий), соблюдая следующие условия:

- Все гоплиты должны закончить перемещение **в 1 регионе**, но могут начать перемещение **из разных**. Число гоплитов, которые могут переместиться в регион, ограничено пределом группирования (с учётом текущего раунда и уже находящихся в регионе кубов). Переместить гоплитов в разные регионы одним действием невозможно.
- Считается, что гоплиты **пересекают** только те регионы и моря, которые лежат между начальным и конечным регионами. Начальный и конечный регионы **не** считаются пересекаемыми.
- При перемещении каждый гоплит может **пересекать либо только регионы, либо только моря. Пересечь и регион, и море за одно действие невозможно**. Если гоплит пересекает море, то перемещение должно начаться в регионе, примыкающем к морю, и закончиться в другом таком же регионе. Гоплит не может закончить перемещение на море.

Например, за одно действие гоплит может начать движение в Македонии, пересечь Фракийское море и Киклады и высадиться в Аттике, однако после этого продолжать перемещение нельзя. Чтобы добраться по суше до Аркадии, ему потребуется ещё одно действие.

- Чтобы гоплиты пересекли море, игроку не нужно иметь в этом море галеры или торговцев.
- Гоплит **не может пересечь** регион или море, **контролируемое противником** (то есть такой регион или море, в котором у противника больше кубов). Однако **начальный и/или конечный регион могут находиться под контролем противника**, поскольку они не считаются пересекаемыми.
- Гоплит **не может пересекать регионы, где достигнут предел группирования гоплитов** на текущий раунд, однако он может **пересечь море независимо** от того, достигнут ли предел группирования галер.

В раунде омега гоплит не может переместиться из Мегариды в Македонию через Беотию и Фессалию, если у игрока уже есть 5 кубов в любом из пересекаемых регионов. Однако он может переместиться между этими регионами по морю, даже если в Кикладах и/или Фракийском море находится по 5 его галер.

- Чтобы соблюсти все эти условия, гоплиты перемещаются **не группами, а по одному**. Необходимо следить, в каком порядке перемещаются гоплиты при выполнении действия: если регион, из которого вы вывели гоплита, оказался под контролем другого игрока, то другие ваши гоплиты уже не смогут пересечь этот регион при выполнении текущего действия.
- Игрок, контролирующий Коринф, может перемещать гоплитов из Киклад прямо в Ионическое море и наоборот благодаря использованию диолка — мощёной дороги, по которой греки перетаскивали корабли по суше.
- Гоплиты **не могут заходить** на нейтральные территории, не обозначенные цветом: земли вокруг полисов Эпидамн и Абдеры, — а также на внешние рынки.
- Гоплиты могут покидать **Сицилию** и **Ионию** или перемещаться туда, только используя перемещение по морю.



В раунде омега (предел группирования — 5) игрок за Афины перемещает 5 гоплитов из 3 разных регионов в Фессалию, где ещё нет его кубов. На этом примере хорошо видно, как важен порядок перемещения:

А. Первым перемещается гоплит из Ионии (1). Из этого региона можно переместиться только по морю. Гоплит пересекает Южные Спорады (которые не контролирует ни один игрок) и Киклады (под контролем Афин), после чего достигает Фессалии.

Б. Два других гоплита (2 и 3) перемещаются из Аттики через Беотию (которую никто не контролирует и где только 2 его куба).

В. Наконец два последних гоплита (4 и 5) один за другим перемещаются из Беотии в Фессалию. Обратите внимание, что как только перемещается один из них, Беотия попадает под контроль Спарты. 5-й гоплит всё равно может переместиться, поскольку начальный регион не считается пересекаемым, однако если бы игрок переместил 4-го или 5-го гоплита раньше 2-го и 3-го, то путь через Беотию был бы перекрыт, и гоплитам из Аттики пришлось бы искать другой маршрут, например через Киклады.

6. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛЕР

Это действие стоит 1 престиж .

Оно позволяет игроку перемещать свои галеры в одно море. Расстояние между начальным и конечным морем не ограничено. Игрок может выбрать любой маршрут между морями (необязательно самый короткий), соблюдая, как и при перемещении гоплитов, следующие условия:

- Все галеры должны закончить перемещение **в 1 море**, но могут начать перемещение **из разных**. Число галер, которые могут переместиться в море, ограничено пределом группирования (с учётом текущего раунда и уже находящихся в море кубов). Переместить галеры в разные моря одним действием невозможно.
- Считается, что галеры **пересекают** только те моря, которые лежат между начальным и конечным морями. Начальное и конечное моря **не** считаются пересекаемыми. На всякий случай уточним: галеры **не могут** пересекать регионы (то есть сушу).
- Галера **не может пересечь море, контролируемое противником** (то есть такое море, в котором у противника больше кубов). Однако **начальное и/или конечное море могут находиться под контролем противника**, поскольку они не считаются пересекаемыми.
- Галера **не может пересекать моря, где достигнут предел группирования галер** на текущий раунд.
- Как и гоплиты, для соблюдения всех этих условий галеры перемещаются **не группами, а по одной**.
- Игрок, контролирующий Коринф, может перемещать свои галеры из Киклад прямо в Ионическое море и наоборот.

7. Осада полиса

Это действие стоит 1 престиж .

Оно позволяет игроку силой подчинить себе полис. Это действие можно выполнить, только если у игрока есть достаточно гоплитов в регионе с осаждаемым полисом.

Чтобы осадить полис (нейтральный или под контролем противника), игрок должен **контролировать регион**, в котором он расположен, то есть иметь в нём больше гоплитов, чем противник. Кроме того, число гоплитов игрока в регионе должно быть **больше уровня укреплений** осаждаемого полиса **или равно ему** (население при этом не имеет значения). Уровень укреплений указывается как на игровом поле, так и на карте полиса: он равен базовому населению.

В первом раунде невозможно осадить **Коринф** и **Сиракузы**, поскольку предел группирования не позволяет собрать в этих регионах достаточно гоплитов.

Эпидамн и **Абдеры** вообще нельзя осадить, поскольку они находятся на нейтральной территории, куда нельзя перемещать гоплитов. Также нельзя осадить столицы обоих игроков — **Афины** и **Спарту**.

Керкира, **Халкида**, **Хиос** и **Самос**, как и другие полисы, считаются частью своих регионов, хотя и расположены на островах.

Чтобы узнать **исход осады**, осаждающий игрок бросает кубик. Если результат броска **равен уровню укреплений или превышает его**, осада проходит успешно и полис оказывается захвачен. В ином случае осада считается неуспешной.

В случае неуспешной осады (результат броска ниже уровня укреплений полиса) осаждающий игрок **теряет 1 гоплита** в этом регионе (куб возвращается в запас игрока) и размещает рядом с полисом диск, называемый **дискосм осады**. Если полис находится **под контролем другого игрока**, он теряет 1 куб населения с карты полиса (куб возвращается в запас). Полис, потерявший таким образом **последний куб населения**, поднимает бунт и **становится нейтральным**: его карта возвращается в область нейтральных полисов вместе с тайлами проектов на ней. Нейтральные полисы **не** теряют население в результате неуспешной осады.

После неуспешной осады игрок может предпринять повторную попытку в другой ход, если соблюдены все условия. В этом случае игрок получает +1 к результату броска кубика за **каждый диск осады** своего цвета, расположенный рядом с этим полисом.

В случае успешной осады осаждающий игрок берёт полис под свой контроль и забирает его карту вместе с тайлами проектов. Затем он получает **престиж, равный уровню укреплений** захваченного полиса.

Если в полисе находился **проксен** другого игрока, он попадает **в плен** к осаждающему игроку. В свой ход владелец проксена может его освободить, выплатив противнику 2 серебра в качестве выкупа (тратить действие не требуется). Другой игрок не может отказаться от выкупа и должен поместить освобождённого проксена в столицу его владельца.

Игрок, захвативший полис, должен поместить на карту полиса кубы населения из своего запаса и забрать свои диски осады, если они имелись.

Если полис был нейтральным, игрок помещает число кубов, равное уровню базового населения (которое равняется уровню укреплений).

Если полис находился **под контролем другого игрока**, его кубы населения возвращаются в его запас, а победивший игрок помещает на карту полиса столько же кубов из своего запаса (не из числа осаждавших гоплитов).

В последнюю очередь игрок помещает на захваченный полис **диск своего цвета**, заменяя диск противника, если он там был.

Диски осады, лежащие рядом с полисом, немедленно **убираются** с поля при выполнении любого из следующих условий:

- Произошла успешная осада этого полиса.
- В регионе больше нет гоплитов осаждающего игрока (все потери или перемещены).
- Наступает конец раунда.
- Полис (нейтральный) осаждают другой игрок.



Пример 1: игрок за Афины хочет взять под контроль нейтральный полис Навпакт в первом раунде (предел группирования — 3). В Фессалии, где расположен полис, находятся 2 спартанских гоплита. Игрок перемещает в этот регион 3 своих гоплитов, получает над ним контроль и осаждает Навпакт. Он тратит 1 престиж на перемещение и ещё 1 на осаду. Осада успешна, поскольку уровень укреплений Навпакта равен 1, а на кубике не может выпасть 0. Игрок за Афины получает контроль над этим полисом и 1 престиж (уровень укреплений полиса).



Пример 2 (продолжение): в следующий ход игрок за Афины перемещает в Беотию ещё 2 гоплитов и повторно осаждает Фивы (оба действия стоят по 1 престижу). На кубике снова выпадает 2, но диск осады добавляет к результату 1, благодаря чему осада оканчивается успехом, и игрок забирает свой диск осады и карту полиса и получает 3 престижа. Игрок мог сэкономить 1 престиж, если бы в предыдущий ход переместил в Беотию сразу 4 гоплитов.



Пример 2 (начало): игрок за Афины хочет взять под контроль нейтральный полис Фивы во втором раунде (предел группирования — 4). В Беотии нет спартанских гоплитов, а уровень укреплений полиса равен 3. Игрок перемещает в регион 3 гоплитов (минимум, необходимый для осады) за 1 престиж. Затем он осаждает полис, тратя ещё 1 престиж. На кубике выпадает 2: осада неуспешна. Игрок теряет 1 гоплита в Беотии и помещает рядом с Фивами диск осады. Нейтральный полис не теряет население.



Пример 3 (начало): в последнем раунде (предел группирования — 5) игрок за Спарту хочет отвоевать у противника Фивы. Уровень укреплений этого полиса равен 3, население — 2 (но при осаде это не имеет значения). В Беотии находятся 2 афинских гоплита. Игрок за Спарту перемещает в регион 4 своих гоплитов и осаждает полис, тратя на эти действия 2 престижа. На кубике выпадает 4, и осада оканчивается успехом. Фивы со всеми проектами переходят под контроль игрока за Спарту. 2 синих кубика населения на карте полиса заменяются на 2 красных кубика из запаса игрока. Кроме того, игрок получает 3 престижа.

Пример 3 (продолжение): если бы осада прошла неуспешно, игрок за Спарту потерял бы 1 гоплита в Беотии, а игрок за Афины — 1 куб населения в Фивах. В следующий ход игрок за Спарту мог бы осадить полис повторно, поскольку в регионе оставалось бы достаточно его гоплитов (если в свой ход игрок за Афины не переместил бы своих гоплитов в этот регион). Вне зависимости от результата второй осады игрок за Афины потерял бы контроль над Фивами: вторая неуспешная осада привела бы к потере последнего куба населения, после чего полис взбунтовался бы и стал нейтральным.

8. СБОР ДАНИ

Это действие стоит 1 престиж .

Если игрок **контролирует хотя бы 1 полис** в регионе, где у него **есть гоплиты**, он может потребовать ресурсы у местного населения. Ресурсы, которые можно получить из региона, указаны под его названием в области дани (левая часть игрового поля).

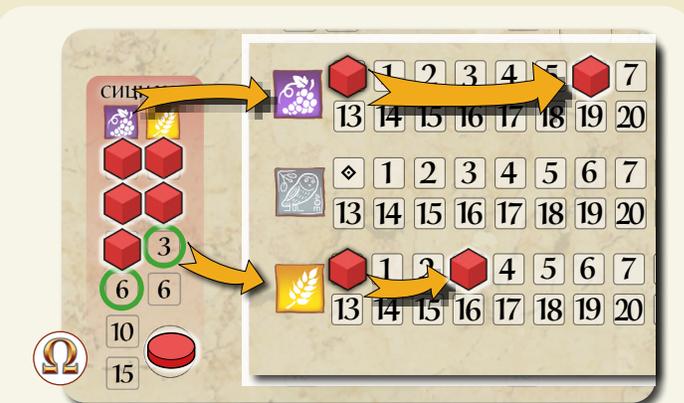
Чтобы получить ресурсы, игрок временно перемещает кубы гоплитов из региона в ячейки дани этого региона. Игрок обязан разместить все кубы, но может распределить их между любым количеством столбцов. Ячейки в каждом столбце следует заполнять сверху вниз, одну за другой, начиная с ячейки с символом . Разместив кубы, игрок получает столько единиц ресурсов, сколько указано в верхней **пустой** ячейке каждого столбца (прямо **под** последним кубом в столбце), и перемещает кубы на шкалах ресурсов на соответствующее число делений.

Например, используя 1/2/3/4/5 гоплитов для сбора вина в Сицилии, игрок получит 1/3/6/10/15 вина соответственно.

Чтобы собрать дань в регионе собственной столицы (Аттика для игрока за Афины, Лаконика для игрока за Спарту), **тратить престиж не требуется**: жители этих регионов помогут вам добровольно. В качестве напоминания об этих исключениях в области дани у этих двух полисов указаны символы двух противоборствующих сторон (сова и буква лямбда).

Получив ресурсы, игрок возвращает кубы гоплитов обратно в регион. Затем он помещает диск своего цвета в круглую ячейку в области дани (диск дани), чтобы обозначить, что в этом регионе **больше нельзя собирать дань** до конца раунда.

Обратите внимание, что в регионе **Ахайя** нет полисов. Для сбора дани достаточно иметь в этом регионе не гоплитов. После этого другой игрок не сможет собрать там дань до конца раунда.



В Сицилии можно получить максимум 15 вина и 6 пшеницы. Игрок за Спарту решает собрать с Сицилии дань в последнем раунде (омега). Он использует 3 из 5 гоплитов в регионе, чтобы получить 6 вина, и оставшихся 2 гоплитов, чтобы получить 3 пшеницы. Разместив всех гоплитов в левом столбце, он мог бы получить 15 вина.

9. Торговля

ВНЕШНИЕ РЫНКИ

С каждым ходом торговля на внешних рынках будет становиться всё более насущной потребностью. В зависимости от текущего раунда обменный курс серебра или пшеницы будет равен 3, 4 или 5.

Серебро и пшеница — самые ценные и самые редкие ресурсы в игре. Греческие регионы не производят их в достаточном количестве, поэтому игрокам придётся торговать с другими государствами. Чтобы использовать действие торговли, игрок должен **контролировать свой торговый полис**. Игроку за Афины можно об этом не беспокоиться: его торговым полисом являются сами Афины, которые всегда под его контролем. А вот игрок за Спарту должен ревностно охранять свои торговые полисы: Пилос и Гифий.

Игрок за Афины не сможет использовать торговые порты Пилоса и Гифия, даже если возьмёт оба полиса под контроль.

Чтобы начать торговлю с 1 из 5 внешних рынков (Понт, Персия, Египет, Иллирия и Фракия), игрок должен переместить **1 торговца из своего торгового порта** на выбранный рынок по торговому пути.

На карте торговые пути обозначены пунктирными линиями. Перемещение нужно завершить на рынке — торговец не может остановиться на полдороге.

Чтобы добраться до Понта, Персии и Египта, необходим **свободный морской путь**: ни одно из морей на торговом пути не должно находиться под контролем другого игрока. Афинский торговец в первую очередь должен пересечь Киклады. Спартанский торговец может сначала пересечь либо Ионическое, либо Миртоуское море, поскольку торговый порт Спарты даёт доступ к ним обоим. Если игрок теряет выход в море (в оба моря в случае Спарты), он не может торговать с 3 внешними рынками, перечисленными выше.

Как и в случае с гоплитами и галерами, игрок, контролирующий Коринф, может перемещать торговцев из Киклад прямо в Ионическое море и наоборот. Этот путь обозначен серой пунктирной линией.

Добраться до Илирии и Фракии можно не только по морю, но и по суше из полисов Эпидамн и Абдеры соответственно. Игрок, контролирующий один из этих полисов, может переместить своего торговца напрямую на соединённый с ним рынок, не проходя по морским торговым путям. Однако игрок по-прежнему должен контролировать хотя бы 1 из своих торговых полисов.

На каждом внешнем рынке есть 2 или 3 ячейки (строки). В левой части каждой ячейки указано, сколько пшеницы или серебра можно получить, отправив сюда торговца. В правой части перечислены типы ресурсов, которые вы можете для этого обменять (вы должны выбрать только 1 из них).



На рынке Персии есть 3 ячейки для торговли: 3 пшеницы в обмен на железо, вино или серебро, 4 пшеницы в обмен на вино или серебро, 5 серебра в обмен на железо, древесину или вино. В первом раунде (альфа — 3) на рынке доступна только верхняя ячейка. Ячейка посередине становится доступна во втором раунде (сигма — 4), нижняя ячейка — в третьем раунде (омега — 5).

Переместив торговца на рынок, игрок может поместить его в любую **свободную** ячейку, которая **доступна** в текущем раунде. В первом раунде доступны только ячейки с курсом обмена 3. Во втором доступны ячейки с курсами 3 и 4, а в третьем доступны все ячейки.

Количество железа, вина или древесины, которое нужно отдать за пшеницу или серебро, определяется рыночной ценой обмениваемого ресурса. Её можно узнать по таблице в области рынка (верхняя часть поля, слева от карты). Чтобы определить рыночную цену, нужно найти строку, соответствующую ячейке, куда вы поместили вашего торговца, и столбец с нужным типом ресурса, где располагается куб. Так, если вы поместили вашего торговца в верхнюю ячейку с обменным курсом 3, вы будете использовать верхнюю строку в области рынка, если во вторую — то вторую строку и т. д. Число на пересечении нужной строки и столбца является рыночной ценой обмениваемого ресурса. Обратите внимание, что пшеница всегда обменивается на серебро 1:1 и у него нет рыночной цены.

После совершения обмена цена использованного ресурса **падает** в связи с уменьшением спроса (в дальнейшем для покупки того же объёма серебра или пшеницы будет требоваться больше ресурса этого типа). Игрок дважды бросает кубик и передвигает куб использованного ресурса **вправо** на шкале в области рынка на число делений, равное **меньшему** результату броска (или до тех пор, пока не будет достигнут конец шкалы).

При покупке пшеницы игроки могут потратить серебро вместо другого ресурса. В таком случае рыночная цена игнорируется. Вместо этого игрок тратит столько же серебра, сколько получает пшеницы (например, 4 серебра в обмен на 4 пшеницы). Цена других ресурсов при этом **вырастает** из-за увеличения спроса. Игрок бросает кубик 1 раз за каждый тип ресурса, который **мог бы быть использован** для выбранной ячейки рынка, и затем передвигает соответствующие кубы ресурсов **влево** на число делений, равное результатам бросков (или до тех пор, пока не будет достигнут конец шкалы).



Во втором раунде (сигма — 4) игрок за Афины решает обменять вино на 4 пшеницы в Персии. Его торговец может добраться до рынка (Спарта не контролирует ни Киклады, ни Южные Спорады), а необходимая ячейка свободна и доступна.

Игрок размещает своего торговца во второй ячейке рынка, обозначая, что он покупает 4 пшеницы. Теперь ему нужно определить рыночную цену. Игрок смотрит на число на пересечении второй строки **A**, так как его торговец находится во 2-й ячейке, и 4-ого столбца, так как в нём находится куб вина. Итак, рыночная цена вина равна 5 **B**. Игрок уменьшает свой запас вина на 5 и увеличивает запас пшеницы на 4.

Если бы шёл раунд омега и игрок хотел купить 5 серебра, то на том же рынке (нижняя ячейка) ему нужно было бы отдать 5 железа, 6 древесины или 7 вина.



Затем игрок дважды бросает кубик. Ему выпадает 4 и 3, так что он передвигает куб вина на 3 деления вправо. Если бы игрок обменял 4 пшеницы на 4 серебра, то выросла бы только цена вина, так как только его можно было бы обменять на пшеницу во второй ячейке этого рынка. В этом случае игрок бросал бы кубик только 1 раз и передвинул бы чёрный куб в строке вина влево на число делений, равное результату броска.

Закончив действие торговли, игрок оставляет своего торговца в ячейке внешнего рынка **до конца раунда**. В текущем раунде эта ячейка становится недоступной.

В конце раунда все торговцы возвращаются в свои торговые порты, даже если Спарта потеряла все свои торговые полисы. В таком случае игрок за Спарту не сможет торговать, пока не вернёт один из торговых полисов под свой контроль.

Действие торговли нельзя выполнить, если торговец не может добраться до рынка, если желаемая ячейка занята или недоступна в текущем раунде или если у игрока не хватает ресурсов для обмена.

10. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРОКСЕНА

В эпоху классической Греции проксенами называли дипломатов, которые представляли интересы своих полисов в других городах. Проксенами Афин и Спарты часто становились влиятельные граждане, способные продвигать идеи Делосского или Пелопоннесского союза далеко за пределами родных полисов.

В этой игре проксены представлены красной и синей фишками, которые игроки могут **перемещать из одного полиса в другой** с помощью этого действия. Проксены передвигаются и **пересекают моря и регионы** по тем же правилам, что и гоплиты, но в отличие от них могут пересекать области, находящиеся под контролем другого игрока.

- Когда проксен покидает полис, начальной областью его маршрута считается либо регион этого полиса, либо море, куда выходит порт этого полиса (указано стрелочкой). Дальнейший маршрут может пересекать либо регионы, либо моря (но не моря и регионы вместе), и должен закончиться либо в регионе полиса, куда направляется проксен, либо в море, куда выходит порт этого полиса.

- В отличие от гоплитов и галер, проксены **могут пересекать** регионы и моря, контролируемые другим игроком. Однако независимо от контроля проксену необходимо подкупить всех встречающихся по пути гоплитов или галеры противника: игрок **должен заплатить по 1 серебру**  за каждого гоплита или каждую галеру противника на пути проксена, в том числе в начальной и конечной области маршрута. Противник не получает это серебро — продажные чиновники не делятся своими доходами.

- **Эпидамн** и **Абдеры** не принадлежат регионам, а потому проксен может добраться до них только через моря, куда выходят их порты.
- **Спарта** и **Фивы** не имеют своих портов, и потому проксен может добраться до них только по суше, пересекая регионы.
- Игрок, контролирующий **Коринф**, может перемещать своих проксенов из Киклад прямо в Ионическое море и наоборот.
- В каждом полисе может быть только **1 проксен**. Следовательно, нельзя переместить проксена в полис, где находится проксен противника.
- **Керкира**, **Халкида**, **Хиос** и **Самос**, как и другие полисы, считаются частью своих регионов, хотя и расположены на островах. Чтобы переместиться из Хиоса в Самос, проксен может пересечь Южные Спорады или Ионию.



Игрок за Афины хочет переместить проксена из Афин в Потидею. Туда можно добраться по суше через Беотию и Фессалию, потратив 4 серебра на подкуп 4 спартанских гоплитов. Однако дешевле будет отправиться по морю через Киклады и Фракийское море и потратить только 1 серебро на подкуп спартанской галеры.

- Если противник захватит город, в котором находится проксен игрока, проксен попадёт в плен. Игрок может выкупить проксена, как описано в разделе «Осада полиса» (стр. 13). Проксена можно защитить, переместив его в свою столицу, или в полис, который уже находится под контролем другого игрока (поскольку пленить проксена можно только в результате осады), или в полисы, которые нельзя осадить: Эпидамн либо Абдеры.

11. ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Игрок, чей проксен находится в нейтральном полисе или в полисе под контролем противника, может развязать между противоборствующими фракциями гражданскую войну (в Древней Греции такие конфликты называли «стасис»). Для этого нужно подкупить население полиса серебром. Количество серебра зависит от политической обстановки, но в любом случае противнику оно не достаётся.

- В **нейтральном** полисе нужно потратить количество серебра, равное **удвоенному значению базового населения**.
- В полисе под контролем **противника** нужно потратить количество серебра, равное **утроенному значению имеющегося населения**.

Затем полис немедленно переходит под контроль игрока, развязавшего гражданскую войну. Он получает карту полиса со всеми проектами и размещает на ней свои кубы населения в количестве, равном базовому населению, если полис был нейтральным, либо текущему населению, если он находился под контролем противника (тот забирает свои кубы населения). Затем игрок размещает на поле свой диск в этом полисе, заменяя диск противника, если он там был.

Наконец игрок получает **престиж, равный количеству населения, которое было подкуплено** (вне зависимости от потраченного серебра).

Нельзя развязать гражданскую войну в столице другого игрока.

БИТВЫ

КАРТЫ БИТВЫ

На картах битвы изображены военные отряды или корабли, каждый со своим названием и иллюстрацией **А**. Все карты делятся на 2 половины. В верхней изображён сухопутный отряд: фаланга (тяжёлая пехота), гиппеи (кавалерия), токсоты (лучники) и пелтасты (лёгкая пехота); а в нижней — корабль **Б**: триера, анотера триера, диера и триаконтор. Также в игре есть 2 типа особых карт **В**: мистофоры (наёмники) или салпинкты (трубачи).

На каждой карте битвы указан манёвр, обозначенный названием и символом **Δ**. Сухопутные манёвры: отисмос (натиск), проотиси (наступление), антистаси (оборона), воли (обстрел). Морские: диэпли (прорыв), перипл (обход), киклос (круговая оборона). На особых картах на обеих половинах указан только один манёвр: антистаси у мистофоров и энэдра (засада) у салпинктов.



Показатель силы **Г** каждого манёвра также обозначает престиж, который игрок может получить при успешном использовании манёвра в битве. Показатель может быть положительным (приносить игроку 1 или 2 престижа), нулевым или отрицательным (при засаде салпинктов игрок теряет 1 престиж).

Каждому отряду доступен один или два манёвра **Δ**. Числа в правом верхнем углу указывают, сколько карт с таким сочетанием отряда и манёвра находятся в колоде.

Например, фаланга может выполнить манёвр отисмос (2 престижа / силы, встречается на 3 картах) или проотиси (1 престиж / сила, встречается на 5 картах).

В конце каждого хода игроки проверяют, не начались ли битвы. Битва вспыхивает, если **в одном регионе или море** оказалось **8 или более кубов**.

Если началось сразу несколько битв, игрок, который ходит в данный момент, решает, в каком порядке их провести.

Исключение: после того как один из игроков спасовал, другому игроку не требуется проводить битвы после каждого хода. **Все битвы начнутся в конце раунда, после того как спасует другой игрок.**

Проведение битвы

Каждая битва состоит из нескольких раундов, в которых разыгрываются карты битвы. В начале каждой битвы **все** карты битвы перемешиваются. Каждый игрок **берёт в руку столько карт**, сколько его **кубов участвует в битве**. *Например, если в битве участвуют 5 голлитов игрока, он берёт 5 карт.*

Во время битвы игроки по очереди нападают и обороняются, сравнивая разыгранные карты. Если в конце раунда битва не заканчивается, то наступает следующий раунд, в котором **игроки меняются ролями:** нападающий переходит к обороне, и наоборот.

В битвах **на суше первой всегда нападает Спарта**. В битвах **на море первыми всегда нападают Афины**.

В каждом раунде нападающий игрок выбирает 2 карты из руки и выкладывает их на стол лицом вверх. Другой игрок выбирает по 1 карте на каждую карту, разыгранную противником, и кладёт их рядом. После этого игроки сравнивают **названия отрядов** и **силу манёвров** на каждой паре разыгранных карт:

- Если обороняющийся игрок **не разыграл карту с таким же отрядом**, что нападающий, он **теряет 1 куб** в этом регионе или море. Кроме того, нападающий получает **престиж, равный силе своей карты**.
- Если обороняющийся игрок **разыграл карту с таким же отрядом**, что и нападающий, он **не теряет кубы**. Нападающий получает престиж только в том случае, если сила его карты превышает силу карты противника. Тогда нападающий получит **престиж, равный разнице между силой двух карт**.

Существует два типа особых карт, отряды которых отличаются от остальных. Каждый из них имеет особый эффект:



Мистофоры. Обороняющийся игрок может разыграть эту карту в качестве «джокера»: она считается картой с таким же отрядом, что у нападающего, за исключением другого особого отряда, салпинктов. Если мистофоров разыгрывает нападающий, они считаются картой с таким же отрядом, что у обороняющегося игрока, и потому не могут привести к потере кубов.



Салпинкты. Нападающий игрок может разыграть эту карту, потратив 1 престиж. Любая карта, которую разыграет обороняющийся, будет считаться картой с другим отрядом и приведёт к потере куба. Обороняющийся разыгрывает салпинктов, не тратя престиж, однако они так же считаются картой с другим отрядом: обороняющийся теряет куб, а нападающий получает престиж со своей карты.

После этого игроки сбрасывают все разыгранные карты и берут в руку новые. Нападавший игрок **всегда берёт 2 карты**. Оборонявшийся игрок подбирает карты так, чтобы число карт в его руке было **равно числу его кубов**, участвующих в битве (то есть 2, 1 или 0 карт, в зависимости от потерь).

Затем нападающий и обороняющийся игрок меняются ролями и начинается следующий раунд битвы. Игроки продолжают меняться ролями, пока битва не закончится. Это происходит **немедленно** при выполнении любого из 3 условий:

- Один из игроков решает **отступить, теряя 1 престиж** из-за трусости (если у игрока не осталось престижа, отступить нельзя). **Другой игрок получает 1 престиж**. Об отступлении необходимо заявить до того, как вы возьмёте карты битвы. Отступить можно до начала первого раунда битвы. Все гоплиты или галеры отступающего игрока остаются на месте; если на следующем ходу в регионе или море остаётся хотя бы 8 кубов, начнётся новая битва.
- В конце раунда у **оборонявшегося игрока остаётся меньше 2 кубов** в регионе или море, где проходит битва.
- В колоде **не хватает карт битвы** для обоих игроков.

Битва может закончиться, пока в регионе или море по-прежнему остаётся 8 или более кубов. В таком случае, если на следующем ходу их число не уменьшится, в конце хода на том же самом месте начнётся новая битва.



Битва на суше. Нападающий игрок разыгрывает фалангу (отисмос) и токсотов (воли). Обороняющийся игрок разыгрывает обе карты с такими же названиями (фаланга и токсоты) и благодаря этому не теряет кубы. Нападающий получает 1 престиж, поскольку сила его манёвра отисмос больше силы манёвра противника — проотиси (2 против 1). Обороняющийся игрок не получает престиж, хотя сила его манёвра проотиси больше, чем сила манёвра воли у противника.



Битва на море. Нападающий игрок разыгрывает триеру (киклос) и салпинктов. Обороняющийся игрок также разыгрывает триеру (перипл), а второй картой разыгрывает анотера триеру (диэкпл). Триера нападающего игрока не приводит к потере кубов и не приносит ему престиж (сила манёвра ниже, чем у обороняющегося). Салпинкты приводят к потере 1 куба обороняющегося игрока, но нападающий при этом теряет 1 престиж.



Битва на суше. Нападающий игрок разыгрывает фалангу (отисмос) и токсотов (проотиси). Обороняющийся игрок разыгрывает мистофоров против фаланги и избегает потери куба. Нападающий получает 2 престижа (сила 2 против 0). Карты токсотов у обороняющегося нет, и он разыгрывает гиппеев и теряет 1 куб, а нападающий получает 1 престиж.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается после того, как **оба** игрока спасовали и провели все битвы. После этого игроки по очереди выполняют каждый из 7 перечисленных ниже шагов (4 из них, если это последний раунд). Начинает тот игрок, который первым спасовал.

1. Проекты

Разработка всех проектов в полисах игроков и в нейтральных полисах завершается. Тайлы проектов на картах полисов переворачиваются лицевой стороной вверх. Игрок, контролирующий полис, получает престиж, указанный на тайле.

Проекты, завершённые в нейтральных полисах, на этом этапе не приносят престиж ни одному из игроков. Однако они могут принести престиж в конце партии, если к тому времени полис окажется под контролем одного из игроков.



Мирон приносит игроку за Афины 2 престижа после завершения разработки. Тайл переворачивается лицом вверх.

2. Продовольствие

Население полисов необходимо кормить. Каждый игрок **должен потратить** столько пшеницы, сколько кубов населения находится на картах его полисов.

Если у игрока не хватает пшеницы, он должен компенсировать разницу, потеряв столько престижа, сколько пшеницы ему не хватило, и/или позволить полисам, на которые не хватило пшеницы, выйти из союза и стать нейтральными. В последнем случае игрок убирает с карты полиса все свои кубы и возвращает её в область нейтральных полисов. Игрок может использовать оба этих способа вместе, чтобы выполнить свои обязательства.

Игрок не может убрать кубы населения, которое он не может прокормить.

3. Рост населения

Если у игрока осталась пшеница, то на этом этапе он может использовать её для увеличения населения полисов. Каждая потраченная пшеница позволяет игроку поместить 1 куб населения из его запаса на карту любого полиса под его контролем.

Число кубов, помещённых на карту на этом этапе, не может превысить показатель **максимального роста**. Общее число кубов на карте не может превышать показатель **максимального населения**.



В конце каждого раунда население Спарты может вырасти на 3 или меньше (в зависимости от потраченной игроком пшеницы), но оно не может стать больше 8.

4. Мегалополис

Процветающий и густонаселённый полис вызывает восхищение у всего греческого мира!

На этом этапе каждый игрок получает по 1 престижу за каждый город под своим контролем, текущее население которого **превышает базовое население**.

Например, если на карте Спарты лежит 5, 6, 7 или 8 кубов населения, игрок за Спарту получает 1 престиж.

Последующие 3 шага **не выполняются в последнем раунде**. Вместо этого перейдите к разделу «Конец игры».

5. Порча ресурсов

В эпоху Древней Греции хранить скоропортящиеся продукты было нелегко.

На этом этапе каждый игрок вдвое уменьшает свой запас скоропортящихся ресурсов: вина и пшеницы — с округлением остатка в большую сторону.



У игрока за Спарту было в запасе 5 вина и 0 пшеницы. После этого этапа у него остаётся 3 вина и 0 пшеницы.

6. Форос

Форосом назывался взнос, который города-государства платили главам своих союзов (в данном случае — Афинам и Спарте).

На этом этапе, если игрок контролирует хотя бы 1 полис помимо столицы, он может взыскать форос: потерять престиж, чтобы получить серебро.

За 1 престиж игрок получит 1 серебро, за 2 престижа — 3 серебра.

7. Подготовка к следующему раунду

Прежде чем переходить к новому раунду, выполните следующие шаги:

- В конце раунда альфа переверните маркер раунда. В конце раунда сигма уберите его с игрового поля.
- Уберите все диски из области дани и все диски осады с игрового поля.
- Уберите 1 чёрный куб с каждого внешнего рынка (если кубов несколько — уберите верхний).
- Уберите с внешних рынков торговцев обоих игроков и верните их в соответствующие торговые порты, даже если Спарта потеряла контроль над своими торговыми полисами.
- Если на игровом поле остались проекты, не разработанные игроками, уберите их из игры и выложите новые случайные тайлы проектов лицевой стороной вверх.

В конце раунда альфа выложите 5 тайлов проектов. Игрок с наименьшим престижем (при ничьей — игрок, который первым спасовал в этом раунде) выбирает один проект, который убирается из игры; в игре остаётся 4 проекта. В конце раунда сигма выложите 6 тайлов проектов. Игрок с наименьшим престижем выбирает, какой из них убрать. В игре остаётся 5 проектов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается при выполнении любого из следующих условий:

- Если в конце раунда после выполнения перечисленных выше шагов престиж игрока оказывается равен 0.
 - Если в любой момент игры престиж игрока должен упасть ниже 0.
 - Если при выполнении этапа «Продовольствие» в конце раунда игрок контролирует только свою столицу и не имеет достаточных запасов пшеницы и/или престижа, чтобы прокормить население. Игрок, выполнивший любое из этих условий, проигрывает, а его противник побеждает!
- Если ни одно из условий выше не выполнено, игра закончится после этапа «Мегалополис» в конце раунда омега и игроки перейдут к определению победителя.

Определение победителя

Чтобы определить, кто победил в партии, игроки складывают следующие показатели:

- Общее население во всех полисах под контролем игрока (число его кубов на всех картах полисов).
- Текущий престиж.
- Престиж, получаемый в конце партии (обозначается синими квадратами рядом с символом престижа на тайлах завершённых проектов).

Игрок с большей суммой побеждает в игре! В случае ничьей побеждает игрок с бóльшим запасом ресурсов (железа, древесины, вина, серебра и пшеницы). Если ничья сохраняется, оба игрока считаются признанными мастерами игры «Полис».



Создатели игры

Автор: Фран Диас

Иллюстрация на коробке:

Энрике Короминас

Иллюстрации и карта: Давид Эсбри

Дизайн и вёрстка: Антонио Каталан

Тестирование и поддержка:

Д. С. Цицинас, Хуанхо Хэш,
Тони Серрадесанферм, Santa Clara BCS,

Мигель Валл, Паскаль Пудду,
Рамсес Боск и Эдуардо Санчес

Вычитка: Жауме Муньош

Перевод на английский:

Эндрю Кэмпбелл

Адаптация на английский:

Уильям Ниблинг

Редактура: Давид Эсбри

Консультирование по греческим терминам:

Агелос Стилос и Тесеус Ливериос

**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Виктория Лаптева

Корректор: Ирина Котова

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнеры-верстальщики:

Анна Докалина и Ксения Есина

Выпускающий редактор:

Даниил Молошников

Руководитель проекта: Антон Петров

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 —
правообладатель русскоязычной версии
игры. Все права защищены.



ПОЛИС

Полис	Регион				ПРОЕКТЫ
Афины	АТТИКА	5	3	10	ОРХЕСТРА СКЕНА МИРОН ФИДИЙ ПРОТАГОР СОКРАТ
Халкида	АТТИКА	1	1	2	
СПАРТА	ЛАКОНИКА	4	3	8	ХРАМ АПОЛЛОНА ХРАМ ЗЕВСА СТАТУЯ АФРОДИТЫ СТАТУЯ ЭФЕБА КУЛЬТ ДЕМЕТРЫ КУЛЬТ ДИОНИСА
ГИФИЙ	ЛАКОНИКА	1	1	2	
АРГОС	АРКАДИЯ	3	1	5	ИСТМИЙСКИЕ ИГРЫ НЕМЕЙСКИЕ ИГРЫ
КОРИНФ	МЕГАРИДА	4	2	6	ИСТМИЙСКИЕ ИГРЫ НЕМЕЙСКИЕ ИГРЫ ОРХЕСТРА СКЕНА МИРОН ФИДИЙ
ФИВЫ	БЕОТИЯ	3	1	5	ОРХЕСТРА СКЕНА
ГЕЛА	СИЦИЛИЯ	3	1	5	СТАТУЯ АФРОДИТЫ СТАТУЯ ЭФЕБА
СИРАКУЗЫ	СИЦИЛИЯ	4	2	7	ХРАМ АПОЛЛОНА ХРАМ ЗЕВСА ПРОТАГОР СОКРАТ МИРОН ФИДИЙ
КЕРКИРА	АКАРНАНИЯ	2	1	3	
НАВПАКТ	ФЕССАЛИЯ	1	1	2	
ПИЛОС	МЕССЕНИЯ	2	1	3	
САМОС	ИОНИЯ	3	2	6	КУЛЬТ ДЕМЕТРЫ КУЛЬТ ДИОНИСА
ХИОС	ИОНИЯ	2	1	3	
ПОТИДЕЯ	МАКЕДОНИЯ	2	1	3	КУЛЬТ ДЕМЕТРЫ КУЛЬТ ДИОНИСА
ПИДНА	МАКЕДОНИЯ	2	1	3	ИСТМИЙСКИЕ ИГРЫ НЕМЕЙСКИЕ ИГРЫ
ЭПИДАМН	—	1	1	3	СТАТУЯ АФРОДИТЫ СТАТУЯ ЭФЕБА
АБДЕРЫ	—	1	1	3	СТАТУЯ АФРОДИТЫ СТАТУЯ ЭФЕБА

Ионическое море



Фракийское море



Фракийское море



Южные Спорады



Миртойское море



КАРТЫ БИТВЫ

Отряд	Манёвр	Сила
3 × ФАЛАНГА	ОТИСМОС	2
5 × ФАЛАНГА	ПРООТИСИ	1
4 × ГИППЕИ	ПРООТИСИ	1
2 × ГИППЕИ	АНТИСТАСИ	0
3 × ТОКСОТЫ	ПРООТИСИ	1
2 × ТОКСОТЫ	ВОЛИ	0
3 × ПЕЛТАСТЫ	АНТИСТАСИ	0
1 × МИСТОФОРЫ	АНТИСТАСИ	0
1 × САЛПИНКТЫ	ЭНЕДРА	-1

Отряд	Манёвр	Сила
3 × АНОТЕРА ТРИЕРА	ДИЭКПЛА	2
5 × АНОТЕРА ТРИЕРА	ПЕРИПЛА	1
4 × ТРИЕРА	ПЕРИПЛА	1
2 × ТРИЕРА	КИКЛОС	0
3 × ДИЕРА	ПЕРИПЛА	1
2 × ДИЕРА	КИКЛОС	0
3 × ТРИАКОНТОР	КИКЛОС	0
1 × МИСТОФОРЫ	КИКЛОС	0
1 × САЛПИНКТЫ	ЭНЕДРА	-1