

# Полисы. Борьба за Гегемонию

## 2 игрока – 150 минут

Добро пожаловать в 5-ое столетие до н.э в блеск Полисов, городов-государств греческой культуры, каждый из которых представлял собой культурно-цивилизационный центр того времени.

Культура и кровь, слава и разрушение сосуществовали рука об руку в тот уникальный исторический период, когда стремление Афин и Спарты к гегемонии привело их к длительной борьбе.

До этой конфронтации Греческие Полисы были под угрозой капитуляции в результате персидского нападения и Персидской Войны, угрожающей их идентичности и автономии. Только борьба совместными усилиями перед угрозой полного исчезновения Греческого этноса, породили в народах различных Полисов сильное Панэллинское чувство, которое объединило их под командой двух главных наций - народов Афин и Спарты - с их железным убеждением бороться за выживание, им удалось победить такого влиятельного врага.

Однако, после победы, оба народа-победителя, столкнулись с проблемой разности взглядов относительно формирования нового правительства, армии, экономики и во многих других аспектах общественных взаимоотношений, что привело к порождению растущего недоверия, которое начало накапливаться в Полисах, вызывая появление экспансионистских и милитаристских тенденций, которые, в конечном счете, закончилась этическим столкновением между этими народами.

Культура, искусство и философия процветали в тот период, известный как Период Классицизма, особенно в Афинах, под руководством Перикла. Однако, Полисы двух самых влиятельных народов - Афин и Спарты - периодически приходили к противостоянию в борьбе за Греческую гегемонию, которая перешла в открытые столкновения, в итоге приведшие, к полному взаимному разорению во времена Второй Пелопоннесской Войны, которая хотя и закончилась поражением Афин, однако означала катастрофическое полное ослабление обеих сторон.

Каждый игрок будет играть роль Афин или Спарты, расширяя своё владычество, стремясь заставить Полисы другой стороны подчиниться ему, средствами дипломатии или силы, управляя посредством мудрых решений, Лигой Полисов, предугадывая моменты, когда можно расширить свою территорию, не исчерпывая при этом остатков своих ресурсов, торгуя, чтобы получить недостающую пшеницу или, когда необходимо, открыто бороться против вражеских армий, с целью завоевания авторитета своими действиями!

## КОМПОНЕНТЫ

**1 Игровое Поле:** на котором в его центральной и правой части показана Карта. В левой части, содержится таблица Рыночных Величин (Стоимости), Таблицы Территорий, Клетки для размещения Проектов в каждом раунде и Клетки для определения текущего раунда.

• **40 карт Событий:** которые будут помещаться в игру в начале каждого раунда и подразделяются на События раунда: 3, 4, 5а, и 5б соответственно.

• **18 карт Полисов:** определяют каждый Полис, если он нейтрален или связан с каким-либо игроком, его основное (базовое) население или параметр укреплений (фортификацию), его максимальный рост и его максимальное население.

• **14 карт Проектов:** которые представляют различные работы, которые мог бы предпринять Полис; они также представляют привлекательность определенных лиц Древней Греции.

• **24 Боевые карты:** разрешают как сухопутные, так и морские сражения.

• **1 четырёхсторонний кубик:** для того, чтобы определить увеличение или уменьшение рыночной стоимости определенных товаров, и для того, чтобы разрешать осады.

• **45 синих деревянных кубов и 45 красных деревянных кубов:** которые будут использоваться в качестве населения Полиса, гоплитов и галер каждого игрока. Кроме того, они будут использоваться для того, чтобы отмечать товары на индивидуальных игровых досках каждого игрока.

• **5 черных деревянных кубов:** используемых, для того, чтобы отмечать Рыночную Стоимость четырех видов товаров и текущий раунд.

• **25 синих деревянных дисков и 25 красных деревянных дисков:** используемых, для того, чтобы отмечать принадлежность каждого Полиса и каждой территории, на которой уже был осуществлён Сбор.

• **8 синих деревянных судов и 8 красных деревянных судов:** которые представляют Торговцев каждого игрока.

• **1 синяя пешка и 1 красная пешка:** которые представляют Проксеносов каждого игрока.

• **2 отдельные игровые доски:** для того, чтобы отмечать не только доступные товары в запасе каждого игрока, но и его Престиж.

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Два главных понятия “Полисы: Борьба за Гегемонию” это **Население** и **Престиж**; оценка игроком их важности напрямую связана, с количеством его очков, набранных к концу игры в результате суммирования очков от обоих этих элементов в конце четвёртого раунда, так как именно столько идёт игровая партия.

Поэтому, игрок должен учитывать все остальные игровые аспекты, имея в виду, что только эти два игровых элемента принесут ему или ей финальную победу.

Население живет в Полисах. В течение игры, игроки будут изо всех сил пытаться получить в сумме самое большое количество союзников -18 - в своей Лиге Полисов, при этом учитывая, что они должны будут прокормить свое население в конце раунда (иначе, они сразу заметят как упадёт их Престиж или уменьшится их Население).

Ключ к успеху в игре лежит через понимание того, насколько должно расширяться Ваше влияние без того, чтобы стать чрезмерным и нежизнеспособным, при этом при сокращении своих амбиций, необходимо следить за тем, чтобы не обеспечить противника победой за счёт влияния его Лиги Полисов.

На игровой доске каждый Полис имеет своё собственное число в кружке обозначающее, две вещи: Во-первых, **основное (базовое) население**, т. е. то население, которое имеет город, когда он не принадлежит ни одному игроку (нейтральный Полис); Во-вторых, оно обозначает уровень **фортификационных укреплений** данного Полиса - понятие, которое используется при реализации действия *Осада Полиса* (страница 9), и демонстрирующее уровень сложности осады данного Полиса (труднее будет осаждаться Полис с более высоким числом уровня фортификации).

Когда Полис принадлежит игроку, уровень его Населения может варьировать в диапазоне от минимум 1 и до значения **максимума населения** - информации, имеющейся на карте каждого Полиса, рядом с **максимальным ростом** Полиса за игровой раунд.

Население каждого Полиса представлено деревянными кубами (в количестве равном текущему уровню населения) собственного цвета игрока (красный для Спарты и синий для Афин), размещаемыми рядом с картой Полиса во владениях игрока.

Эти кубы, через оплату игроком различным количеством товара, могут представлять один из трех видов юнитов на игровой доске: *гоплита*, *галеру* и *торговца*.

Таким образом, игрок уменьшает своё население (и свои финальные очки победы), когда нуждается в этих трёх видах юнитов, посредством действий, взятых для *создания* каждого из этих юнитов, которые в свою очередь приносят необходимые товары и Престиж, расширяя влияние данного игрока.

**Сухопутные военные юниты** - *гоплиты*, это Классическая Греческая пехота. В игре это - куб, который помещается на территорию. Игрок с самым большим их количеством сможет блокировать движения по земле.

**Морские военные юниты** - *галеры*, это военные корабли, укомплектованные гребцами. В игре это - куб, который помещается в море. Игрок с самым большим их количеством сможет блокировать морские передвижения и торговые маршруты.

**Battle** Сражения происходят, когда появляется 8 или больше юнитов (гоплитов/галер) двух игроков в одном и том же регионе (территории или море). Чтобы разрешить сражение, используется колода боевых карт. Сражение включает раунды, в которых оба игрока играют две боевые карты, и протекает раунд за раундом пока: колода не исчерпается, у одного из игроков не останется меньше, чем 2 юнита или в результате других обстоятельств, более подробно описанных в секции «СРАЖЕНИЕ» (на странице 14).

**Торговый юнит** - *Торговец*. Он позволяет получать два самых дорогих товара: *Серебро*, посредством обмена на другие товары, и *Пшеницу*, получаемую тем же самым путем или за серебро. Их торговые маршруты затрагиваются блокамими организруемыми галерами.

**Дипломатический юнит** - *Проксенос*, влиятельный и коварный персонаж Полисов, где он и жил. Проксенос управляет взятками и, из-за этого, он не затрагивается блокамими гоплитов или галер.

Игрок будет контролировать **шесть** типов товаров, представленных на *досках игроков*: (см. рисунок в оригинальном своде правил).

Престиж, кроме своей доли в финальных очках, важен ещё и для совершения военных действий. Он накапливается, путём: приобретения новых Полисов, завершения Проектов, нанося большой урон в сражениях, и при обладании крупно населёнными Полисами. *(Менелакс)*

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Картинка справа определяет местонахождение главных элементов игрового поля, описанных в своде правил (см. рисунок в оригинальном своде правил).

Поле состоит из двух основных частей: одна колонка с общей информацией для обоих игроков (рыночные стоимости четырёх товаров с их колебаниями; товары, которые могут быть получены на каждой территории; доступные Проекты и номер текущего раунда), другая часть - Карта с 12 территориями, 5 морями, 18 Полисами, 5 рынками, 2 торговыми портами и маршрутами.

## НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

(см. рисунок в оригинальном своде правил)

## НАЧАЛО И ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Игровая партия идёт 4 раунда, называемые по типам 3, 4, 5a и 5b, которые охватывают главные исторические события, начиная с основания Лиги Делиан (478 до н. э.) до заключительного поражения Афин во время Второй Пелопоннесской Войны (404 до н. э.):

- **Первый раунд (3)** соответствует началу Афинского расширения своих владений, в котором они побеждают раз и навсегда Персидские флоты, которые всё ещё оставались на Восточном побережье *Néties Sporádes*, в то время как Спарту сотрясают скандальные интриги своего короля, *Леотихидаса II*, и его генерала, *Паусаниаса*.

- **Второй раунд (4)** начинается в 460 до н. э., и это первый этап, когда сражения могут иметь место между игроками. Этот период совпадает по времени, с началом военной конфронтации между двумя сторонами основанной на разделе полномочий осуществлённой ещё в период Первой Пелопоннесской Войны, а также приходе к власти правительства *Перикла* в Афинах.

- **Третий раунд (5a)** начинается с нового усиления конфронтации, названной войной *Архидамуса*, во время которой Спарта делает свои набеги в регион *Аттики*. Основное население *Аттики* защитилось за Афинскими стенами, но оно было подкошено чумой; среди умерших был и *Перикл*. Населению Афин удалось выздороветь и, наконец, обе стороны подписали краткое перемирие - *Мир Нициаса*.

- **Последний раунд (5b)** включает финал конфронтации между этими двумя силами, когда ненадёжный военный лидер *Олкибиздес*, управлял обеими Афинскими армиями. Афины погрузились на корабли, но так и не смогли высадиться в Сицилии, так как Спарта нанесла решающий удар по их флоту, вследствие чего к тому же сократился объём поставок пшеницы в Афины, поэтому это была последняя военно-морская победа того периода.

Тип раунда определяется конкретным числом, указанным в каждой клетке (3, 4, 5 и 5), которое соответствует **максимальному количеству гоплитов и галер, которые каждый игрок может держать в регионе (территория или**

море) и грузов, которые становятся доступными в данном раунде. Буквы “α” и “β” используется, чтобы дифференцировать два типа 5 раунда, так как у каждого из них есть своя собственная группа событий.

Например: в первом раунде, типе 3, в регионе может находиться только 3 гоплита или 3 галеры каждого игрока (то есть, максимум 6 юнитов). В типе раунда 4 - 4 гоплита или 4 галеры каждого игрока (максимум 8). В раунде типа 5α и типа 5β - 5 гоплитов или 5 галер каждого игрока (максимум 10). В случае Торговли, в раунде типа 3 единственные доступные грузы будут те, у которых, стоимость равна 3, в раунде типа 4 – также и грузы со стоимостью 4, а в раундах 5α и 5β к ним присоединятся грузы с ценностью 5. *Value*

Чтобы начать игру, Вам нужно произвести расстановку согласно нижеуказанной секции (страница 4).

При этом Проекты должны быть перетасованы, и помещены лицом вниз рядом с игровым полем. То же самое необходимо сделать с каждой из четырех групп карт событий, которые соответствует каждому определённому раунду.

Теперь, а также перед началом каждого последующего раунда, 3 Проектные карты с вершины перетасованной колоды должны быть вскрыты, при этом они становятся доступными, и размещаются в области Проектов (в нижней левой части игрового поля). 1 карта Событий для текущего раунда также должна быть вскрыта. Эта карта Событий должна быть помещена в промежуточное пространство между обоими игроками.

Игрок с большим Престижем (при ничье, Афинский игрок) полностью зачитывает вслух карту События, и соответственно применяет её свойство на себя, а затем другой игрок делает то же самое. Если у текста есть синий фон, он затрагивает только Афинского игрока, а если красный - только Спартанского игрока. Некоторые карты могут распространять свой эффект на протяжении всего раунда или на его конец, в таком случае, оба игрока должны помнить об использовании данной карты События в течение всего раунда.

Первый ход в раунде делает игрок с меньшим Престижем на начало раунда (при ничье, Спартанский игрок), другими словами, игрок, который применял карту События, вторым.

В каждом раунде оба игрока поочередно выполняют ходы, каждый из которых состоит из двух действий, отличающихся друг от друга, выбирая из 12 возможных действий (каждое военное действие стоит 1 очка Престижа).

В конце хода игрока должен сделать проверку на предмет, не имеет ли место Сражение.

Когда игрок решает спасовать (не делать одного или оба действия во время своего хода), он не делает больше действий в текущем раунде. Тогда противник может играть, выполняя одни только свои действия, пока он не захочет остановиться, но каждое такое действие будет стоить 1 ресурс из запаса игрока на его или ее выбор (1 ресурс металла, древесины, вина, масла, серебра или пшеницы), который должен быть оплачен, прежде, чем он сможет выполнить данное действие. *Действия также должны быть разные.*

В раунде нет определенного числа ходов, он заканчивается тогда, когда оба игрока решают спасовать.

Ниже, описаны 12 типов Действий (4 типа Развития, 4 Военных и 4 Политических действия). Помните, что в каждом ходе игрок может выполнить два действия, которые должны отличаться друг от друга.

## ДЕЙСТВИЯ РАЗВИТИЯ

### 1. Создание Гоплитов

Гоплиты рекрутируются из населения одного Полиса, и размещаются на территории, к которой он принадлежит, пока не превышен территориальный лимит на количество, размещаемых на ней юнитов (согласно раунду).

За каждого созданного гоплита, игрок платит 1 металл (или 1 серебро) из своих запасов, как расходы на солдатскую экипировку, затем он или она перемещает 1 куб населения с карты данного Полиса на его территорию (население Полиса не может быть израсходовано полностью).

В игре считается, что по ходу игры логистика в мире развивается, в связи с чем, армейская ёмкость территорий увеличивается в течение следования раундов: типов 3, 4 и двух 5-ых; 3, 4 и 5 гоплитов каждого игрока соответственно могут вмещаться на территорию с течением времени.

Два Полиса, которые не соответствуют ни одной из территорий: Epidamnos и Abdera (без окрашенного фона карт) не могут создавать гоплитов - только галеры.

В следующем примере Спартанский игрок, который владеет Pylos с населением 3 (тем максимумом, который может приютить этот Полис), решает в качестве действия, создать Гоплитов.

Это - первый раунд (тип 3) и, на территорию Messenia, еще могут быть помещены, 2 Гоплита.

Игрок платит 2 ресурса металла (игрок имеет всего 3), и передвигает два куба населения на территорию Messenia (Pylos принадлежит ей), которые становятся Гоплитами.

### 2. Создание Галер

Это действие может быть выполнено в одном Полисе, у которого есть порт.

Галеры, сделанные на верфи Полиса, помещаются в то море на игровом поле, куда указывает стрелка данного Полиса, пока данное море может содержать их (согласно раунду).

За каждую созданную галеру, игрок платит 1 лес (или 1 серебро) из своего запаса, в качестве материала для корпуса судна, и передвигает 1 куб населения (его команда) с карты Полиса в соответствующее море (Полис не может исчерпать своё население).

Два Полиса не имеют порта: Sparta и Thebai не могут создавать галеры - только гоплитов.

Есть Полис, у которого есть два порта (две указательные стрелки на игровом поле): Korinthos, который может поместить свои галеры в одно из двух морей, по усмотрению игрока.

Афинский игрок, который владеет Chalkis с населением 2 (его максимум), выполняет действие Создание Галер во втором раунде (тип 4).

Игрок тратит 1 ресурс дерева и перемещает 1 куб из Полиса в море Kyklades, который теперь становится последней галерой, разрешённой к размещению в текущем (четвертом) раунде.

### 3. Создание Торговцев

Это действие может быть сделано только в одном из трех существующих торговых Полисов. Как может быть замечено на иллюстрации ниже, у карт этих Полисов есть символ торгового порта, а на игровом поле их названия подчеркнуты: Pylos или Gytheion для Спартанского игрока и Athenai для Афинского игрока.

За каждого Торговца, которого сделал игрок, он платит 1 древесину (или 1 серебро) из своего запаса, в качестве материала для корпуса судна, при этом он удаляет 1 куб населения торгового Полиса (Полис не может исчерпать при этом своё население), и размещает 1 фигурку корабля в торговом порту (цветная область) соответственно: Спартанская торговая область расположена между Ionio Pelagos и Myrtoo Pelagos, а Афинская торговая область находится в Kyklades (читайте секцию «ИГРОВОЕ ПОЛЕ» на странице 4),

Только определённый игрок с картой Полиса имеющего символ соответствующего этому игроку цвета может создавать Торговцев в данном Полисе.

*Так, например, Афинский игрок не может создавать их в Pylos или Gytheion.*

#### 4. Начало Проекта

У определенных Полисов есть шанс поучаствовать в создании одного или нескольких Проектов. Эти Проекты обеспечивают игрока, выполняющего их, так необходимым ему Престижем. Проекты, которые могут быть начаты в данном Полисе, указаны на его карте и должны быть выбраны среди доступных в данный момент на игровом поле.

Вы можете начать Проект только в Полисе, который не имеет уже другого Проекта, находящегося в процессе реализации (повёрнутая карта не может снова разработать новый проект в этом же раунде). определённый цвет

Игрок должен заплатить стоимость в ресурсах, чтобы начать Проект (он или она может всегда заменить каждый ресурс из комплекта для оплаты, на такое же количество серебра). Затем, игрок поворачивает карту Полиса, с начавшимся Проектом, размещая карту Проекта поверх карты данного Полиса, частично накрывая её. Этот Проект не будет доступен для другого игрока, хотя он может захватить Полис в результате осады или гражданской войны, чтобы овладеть его выгодой.

*Афинский игрок решает Начать Проект в Athenai. Он видит, что есть 2 оставшихся доступными Проекта, и среди них единственный, который он может разработать - философ, Сократ.*

*Он платит стоимость, чтобы начать этот Проект - это 6 ресурсов серебра (эта стоимость показана в областях обведённых белым цветом), он берет карту и помещает её на карту Полиса Athenai, которая в свою очередь разворачивается, чтобы продемонстрировать, что Проект находится в развитии, и Философ Сократ поселился среди горожан данного Полиса.*

В конце раунда, Полисы каждого игрока, которые содержат развивающиеся Проекты, заканчивают их, награждая игроков моментальными очками Престижа и очками Престижа “для потомства” (в скобках – награда, присуждаемая в конце игры).

*В примере выше, если Athenai добиваются выполнения данного проекта, Сократ даёт игроку 4 моментальных очка Престижа и 2 для потомства.*

Если Полис меняет игрока-владельца, последний получает его со всеми происходящими и/или законченными Проектами, какие были у игрока-противника. Если Полис становится нейтральным, вследствие того, что игрок-владелец не может прокормить его в конце раунда или в результате осады, Проекты остаются в городе, и поступают в распоряжение игроков, если один из них захватывает данный Полис.

Есть 14 уникальных Проектов, и 3 из них становятся доступными для игроков в начале каждого из 4 раундов (поэтому в каждой из игр, 2 Проекта не будут участвовать, в результате чего, в какой-либо из партий вполне может оказаться, что Сократ решит изучать бабочек вместо того, чтобы заниматься развитием философских взглядов).

14 Проектов организованы в 7 типов (в скобках указано их количество в каждой группе):

- **Философ (3):** На карте указано, что философы Вашего Полиса нуждаются в серебре. Они могут появиться в Syrakousai или Athenai. В титуле карт этих Проектов указаны их названия – имя мыслителя, а ниже инструкция, относящаяся к данному философу.

- **Художник (1):** Фидий делает красивые скульптуры и проектирует великолепные здания, требуя взамен заработную плату серебром, аналогично философам. С одной стороны Афинский игрок может быть спокоен, так как художник может быть нанят на работу только в Athenai, но с другой стороны, он должен иметь в виду, что мгновенный Престиж приносимый художником зависит, от имеющегося у игрока влияния в данном раунде, так как Фидий награждает в конце раунда очками, равными половине населения, округленной вверх.

- **Храм (2):** Это внушительные здания, будучи тяжело оплачиваемыми, учитывая количество древесины и металла, идущих на их сооружение, и серебра необходимого для заработной платы рабочим, которые дают при этом большие выгоды тому, кто строит их. Syrakousai и Sparta могут предпринять подобное строительство.

- **Театр (2):** Эти здания, более доступны, чем храмы. Их основывают на склонах вблизи Полисов. Korinthos, Thebai и Athenai могут построить их.

- **Статуя (2):** Эти Проекты, строятся легче остальных, так как набожные скульпторы просят у своих правителей только древесину и иногда некоторое количество металла для каркасов и строительных лесов, но взамен награждают их небольшим количеством Престижа. Epidamnos, Abdera, Gela и Sparta – этим Полисам не терпится возвести их.

- **Фестиваль (2):** Это празднования, на которых вино используется в качестве душевного подарка, таким образом, оно является самым необходимым ресурсом в данном случае. Sparta, Poteidaia и Samos проводят их.

- **Игры (2):** Кроме Олимпийских Игр, и другие незначительные соревнования периодически проходят в греческих Полисах, где есть масло, а вино подчас выступает в качестве приза для победителей соревнований. Они могут играть в Pydna, Argos и Korinthos.

## ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Каждое Военное действие всегда стоит 1 Очко Престижа.

### 5. Перемещение Гоплитов (-1 Престиж)

Гоплиты могут двигаться по суше или морским путем, но данное движение осуществляется всегда между территориями.

Когда Вы используете гоплитов, Вы можете комбинировать эти два типа движения, но место назначения всех перемещаемых гоплитов должно быть одним и тем же и их количество не может превышать показатель вместимости данного раунда (3, 4, 5, и 5). Поэтому, максимальное количество гоплитов, которое может быть перемещено за

действие 5, такое может иметь место только когда, они перемещаются в пустую территорию в одном из последних двух раундов (5а или 5б).

При сухопутном перемещении, гопплиты передвигаются между территориями, не пересекая территорий контролируемых другим игроком (где у него есть больше кубов, чем у Вас). Последний может контролировать территорию начала выдвижения или территорию места назначения, потому что Ваши гопплиты в данном случае не пересекают их.

Движение гопплитов, при том, что место их назначения всегда одно, и то же, происходит не одновременно. По этой причине игрок должен думать, в каком порядке он будет перемещать их, потому как возможна ситуация, когда, удаляя гопплитов из региона, можно прийти к изменению доли присутствия в нём своих гопплитов и гопплитов противника, вследствие чего, контроль над таким регионом может перейти к оппоненту (потому что он может иметь теперь большинство в нём), и вражеские гопплиты смогут теперь блокировать движение через данный регион.

Морское движение гопплитов должно подчиняться тем же самым правилам, что и передвижение по суше: можно пересекать только те моря, которые не контролируются игроком-оппонентом (опять же, он может контролировать территорию начала движения или территорию места назначения, но не моря, которые Вы пересекаете). Каждый куб гопплита, перемещенный таким образом, погружается на корабль в соответствующем территории море и выгружается в месте назначения, без перемещения через сухопутные регионы. Для проверки такого движения Вы должны следовать по пунктирным линиям морских маршрутов, принимая во внимание тот факт, что, если кто-либо владеет Korinthos, он или она, может перемещать гопплитов из Ionio Pelagos в Kyklades и наоборот, непосредственно пересекая, посредством сухопутной перевалочной дороги (diolkos), Коринфский перешеек (см. на это указывают две стрелки на игровом поле у данного Полиса).

Термин "погрузка" не обязывает гопплитов иметь союзные им галеры, которыми они должны пересекать данные моря. Эти моря могут быть вообще пусты.

У всех территорий есть, хотя бы одно море, в котором гопплиты могут загрузиться или выгрузиться, выбирая данный тип движения.

*Например: к Makedonia относится только Thrakiko Pelagos, а к Thessalia прилегал аж три моря: Thrakiko Pelagos, Kyklades (оба у северо-восточного побережья) и Ionio Pelagos (у юго-западного побережья).*

Есть две территории (не имеющие какой-либо другой смежной территории), куда гопплиты могут войти или выйти только посредством морского движения: это Сицилия (Ionio Pelagos) и Иония (Noties Sporades).

*Наверху этой страницы (см. оригинальный свод правил) находится пример движения 5 гопплитов (так как действия происходят в одном из двух последних раундов), в котором объединены два типа движения: сухопутный и морской; его полезно посмотреть, чтобы заметить важность порядка, в котором перемещаются гопплиты.*

*Место назначения должно быть одинаковым и Афинский игрок выбирает территорию Thessalia, на которой у него нет гопплитов. Силы, которые он перемещает, находятся в трёх различных территориях.*

*A. - Он начинает перемещать своего гопплита из региона Ионии (под номером 1) морским движением. Он должен загрузиться на соответствующей ему территории, и он может это сделать, так как игрок-противник не блокирует Noties Sporades (что имело бы место при наличии у последнего большего числа галер в этом море); гопплит пересекает Kyklades (в данном случае, Афины заблокировали бы любое спартанское перемещение, которое пересекало бы это море, потому что Афины контролируют его, вследствие наличия большего числа трирем), и выгружается в территории места назначения: Thessalia.*

*B. - Перемещаясь по суше, игрок двигает еще два гопплита (номера 2 и 3) из Attika через Boiotia, где никто не блокирует ему путь, так как ни один игрок не контролирует данную территорию (здесь оба игрока имеют по 2 гопплита).*

*C. - Наконец, снова сухопутное перемещение: игрок передвигает 2 гопплитов, которых он имеет в Boiotia - сначала под номером 4 (который перемещается на территорию под Спартанским контролем), а затем под номером 5 (который перемещается с территории, которая теперь уже контролируется врагом, но он может сделать так, потому что он не пересекает её).*

*Порядок в морском движении (A) не столь важен, потому что на данную ситуацию оказывают влияние только галеры, тогда как (B) движение должно быть сделано перед (C) движением, иначе Спарта будет блокировать путь через Boiotia, и Афины будут вынуждены искать другой вариант (B) движения (в этом случае, они могли бы легко решить такую задачу с помощью морского движения через Kyklades).*

## 6. Перемещение Галер (-1 Престиж)

Данное перемещение происходит по тем же самым правилам, что и сухопутное движение гопплитов, но в этом случае оно происходит между морскими клетками.

Галеры перемещаются от одной или нескольких морских клеток до одной единственной клетки, при этом, не превышая вместительную способность раунда (3, 4, 5, 5) в пункте назначения и, не проходя, в процессе движения, через морские клетки, которыми управляет противоположный игрок (в котором последний имеет больше кубов, чем Вы). При таком движении враг может контролировать море исходного выдвижения или море места Вашего назначения, так как при этом Вы не пересекаете их.

Исполняя данный вид движения, Вы должны следовать по пунктирным линиям соответствующих морских маршрутов, принимая во внимание тот факт, что, кто владеет Korinthos, может перемещать галеры непосредственно из Ionio Pelagos в Kyklades и наоборот (проходя через диолкос Коринфского перешейка).

Так же как при перемещении гопплитов, это движение происходит не одновременно, и Вы должны учитывать порядок, в котором перемещаются галеры, потому что такое движение зависит от влияния блокад других игроков в морских клетках, которые пересекают Ваши галеры.

## 7. Осада Полиса (-1 Престиж)

Полис считается осажденным Вашими гопплитами, если Вы имеете их на территории, где находится данный Полис.

Вы можете осадить нейтральный Полис (размещённый над верхней частью игрового поля) или принадлежавший другому игроку, в случае если Вы:

- Имеете столько же гопплитов, каков параметр фортификационного укрепления данного Полиса, или больше

(при том, что его текущее Население может быть больше или меньше этого значения). Это число указано в кружке каждого Полиса на игровом поле, и на собственной карте Полиса.

• **Контролируете данную территорию, имея большее количество гоппитов, чем Ваш противник.**

Есть два Полиса с укреплением 4 (Korinthos и Syrakousai), которые не могут быть осаждены в первом раунде, потому что у игрока не может быть в этот момент на территории необходимого для такой осады количества гоппитов.

Объявляя осаду, в случае если у Полиса есть укрепление (и базовое Население) больше, чем 1, осаждающий игрок должен бросить 4-ёхгранный кубик. Если, он выбрасывает число, хотя бы равное параметру укрепления Полиса, игрок выполняет осаду и получает этот Полис. Поэтому, если у Полиса укрепление равно 1, оно не требует броска кубика и игрок автоматически получает данный Полис.

**Вы не можете осадить столицу противника.**

Если осада не выполнена, вследствие того, что сделанный бросок на осаду не был равен или не превышал параметр фортификации данного Полиса, осаждающий игрок, теряет 1 гоппита и, если Полис не нейтральный (то есть, он принадлежит игроку-оппоненту), он также теряет 1 очко Населения. Если Полис, принадлежит игроку-оппоненту, и имеет только 1 очко Населения, игрок также теряет Полис, но вместо того, чтобы остаться с 0 очков населения, последний становится нейтральным. Это влияет на напуганных людей таким образом, что они решают свергнуть губернатора и выйти из Лиги Полисов.

Игрок, который потерпел неудачу в своей попытке осадить и завоевать Полис, сможет совершить осаду ещё раз, когда будет иметь необходимое количество гоппитов (если у него еще нет такого), и тогда, когда будет возможно осуществление новой попытки, так как она не может состояться в тот же самый ход (это был бы один и тот же вид действия за ход).

Если осада удалась, игрок получает Полис (с его законченными Проектами или находящимися в процессе реализации, если у него они были), и столько очков Престижа, каков параметр его укреплений/очков базового Населения. Кроме того, если вражеский Проксенос был в Полисе, который был захвачен осаждающим игроком, удалите его пешку с игрового поля - он становится заложником захватчика до тех пор, пока он не будет освобождён. Если Полис нейтрален, победитель получает его с его базовым Населением, а если Полис вражеский, он получает его с его текущим Населением, заменяя кубы населения тем же самым количеством кубов игрока, который выполнил осаду. Впоследствии, победитель должен поместить диск своего цвета в Полис на игровом поле (заменяя диск противоположного игрока, если последний владел этим Полисом).

*Пример 1: Афинский игрок пытается завоевать нейтральный Полис Nauraktos путём осады в раунде типа 3. С этой целью, он перемещает троих своих гоппитов в Thessalia (потому что там имеется два Спартанских гоппита и он должен превысить их число), расходуя 1 очко Престижа. Заплатив ещё одно очко Престижа (в общей сложности тратя 2 очка), он выполняет осаду, которая достигает успеха автоматически, потому что в данном случае не нужно бросать кубик (параметр укрепления в Nauraktos равен 1). Афинский игрок берет карту данного Полиса с верхней секции игрового поля и помещает её в свою игровую область, впоследствии, он получает 1 очко Престижа (количество очков, равное параметру укреплений данного Полиса, т. е. 1).*

*Пример 2: Давайте предположим, что в следующем раунде, типа 4, Афинский игрок захочет завоевать нейтральный Полис Thebai путём его осады. Он перемещает трёх своих гоппитов, то есть, необходимый для осады Thebai минимум, у которого есть свои 3 базовых Населения/укрепления, учитывая то, что на данной территории нет Спартанских гоппитов. Оба действия предполагают трату 1 Престижа на перемещения и другого дополнительного очка Престижа на то, чтобы произвести осаду. Афинский игрок бросает 4-ёхгранный кубик, и получает на броске 2... Он не только не достигает успеха в осаде, но также теряет 1 гоппита. В свой следующей ход он решает переместить ещё двух гоппитов в регион Boiotia, чтобы укрепить, уже имеющихся там, гоппитов, а также попробовать ещё раз произвести осаду, а, следовательно, он тратит ещё 2 очка Престижа (1 на передвижение гоппитов, и 1 на повторную попытку осады). Он бросает кубик, и получает на броске 3... Посему, он преуспевает в осаде: он берёт карту Полиса Thebai и получает 3 очка Престижа, преодолев укрепления этого Полиса. Если бы игрок завоевал Thebai с первой попытки или не перемещал бы больше гоппитов, он не имел бы отрицательный баланс Престижа и избежал бы потери 1 гоппита.*

*Пример 3: Давайте предположим теперь, что в раунде типа 5, Спартанский игрок принимает решение попытаться завоевать Thebai путём осады и перемещает четыре своих гоппита в Boiotia. Давайте предположим также, что текущее население Thebai 2 и на этой территории есть два Афинских гоппита. В данном случае не столь важно, что у Thebai текущий уровень населения равен 2, потому что его уровень фортификаций считается равным 3, с другой стороны, хотя количество Спартанских гоппитов, превышает количество Афинских гоппитов, Сражения, должно произойти в конце хода, не происходит (так как для него должно быть не меньше 8 гоппитов в регионе а, в данном случае, имеется только 6 гоппитов на двух игроков). Спартанский игрок тратит 2 очка Престижа (движение и осада), и бросает кубик, получая 4. Это означает, что он забирает контроль над Thebai у Афинского игрока, а также получает 3 очка Престижа.*

Если бы он провалил бросок, Спартанский игрок проиграл бы гоппита, а Thebai потерял бы 1 очко Населения. Если Спартанский игрок решил бы упрямо продолжать осаду Thebai, он мог бы попробовать взять её снова в свой следующий ход. Фактически, у него уже было бы необходимое количество гоппитов для того, чтобы сделать это (3), и оно оставалось бы превышающим количество гоппитов Афинского игрока (если Афинский игрок не переместил бы сюда дополнительных гоппитов в свой ход), но он должен был бы учитывать, что, если бы он провалил бросок снова, Thebai, возвратился бы к нейтральному состоянию, потому что его население исчерпалось бы (0).

## 8. Сборы (-1 Престиж)

Игрок, у которого есть поддержка части населения, другими словами, игрок, который владеет, по крайней мере, одним Полисом в регионе, может потребовать от части своих крестьян производства товаров. Это происходит в квадратах территорий в левой секции игрового поля.

**Посредством Сбора Вы получаете количество товаров согласно распределению гоппитов, на этих территориях.** Чтобы сделать Сбор, игрок по своему выбору размещает, кубы в пронумерованных ячейках; выполняя такое действие, если он или она, размещает несколько кубов в одной и той же линии, необходимо начинать такое

заполнение с крайней левой ячейки (той, что с номером 1), продолжая заполнять последующие ячейки, двигаясь вправо по той же самой линии.

Он или она получает количество товаров, которое отмечает последний куб каждой линии. Таким образом, игрок может получить 1/3/6/10/15 товаров одного типа от 1/2/3/4/5 гоплитов разграбляющих крестьян, при этом все собираемые количества находятся в прямой зависимости от каждого конкретного доступного Вам региона и раунда, в котором происходит данный Сбор (так как имеется различный максимум нахождение 3, 4 или 5 гоплитов в одном регионе в каждом из 4 раундов).

В родных (домашних) регионах каждого игрока, Lakediton для Спартанского игрока и Attika для Афинского игрока, когда игрок осуществляет Сбор, он или она, не теряет Престижа. Обе клетки данных территорий затемнены, а в левом верхнем углу каждой из них находятся соответствующие символы идентифицирующего цвета.

Когда игрок заканчивает Сбор, он возвращает кубы гоплитов на соответствующую территорию игрового поля, а также помещает диск своего цвета в клетку данной территории (слева от игрового поля, в её правый верхний угол), указывая, что регион был разграблен и что ничто иное не может быть Собрано здесь в течение этого раунда.

Achaia – единственный регион не содержащий Полисов, поэтому, в нём может быть произведён Сбор первым игроком, который сделает его.

*В Sikelia может быть собрано до 15 ресурсов вина или масла, а также 6 ресурсов пшеницы.*

*В следующем примере Спарта осуществляет Сбор в Sikelia во время третьего раунда (5а). Она имеет максимальное количество гоплитов (5), троих из которых, посылает получить 6 винных ресурсов, а двоих других - 3 ресурса масла (А). Назначив всех на масло, она могла бы получить 15 ресурсов масла (В). После того, как игрок выберет один из вариантов Сбора, он должен будет поместить диск в правый верхний угол клетки территории, указав этим, что Sikelia уже разграблена.*

## ПОЛИТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

### 9. Торговля

Серебро и пшеница - два ресурса, очень необходимые в игре, но их обычно не хватает, а получить их посредством Сбора крайне трудно. Когда Ваша Лига Полисов растёт, Вы должны торговать, чтобы сохранять Полисы, относящиеся к Вашей сфере влияния.

Чтобы торговать на одном из пяти рынков (Illyria, Thraki, Euxeinos Pontos, Persis или Aigyptos), игрок должен иметь свободный морской маршрут от своего торгового порта (см., окрашенные области секции ИГРОВОЕ ПОЛЕ, на странице 4) до соответствующего рынка, другими словами, этот маршрут не должен пересекать морские клетки, которые контролирует другой игрок посредством своих галер.

Торговый порт Афинского игрока (относящийся к Athenai), находится в Кикладах (Kyklades), которые являются той морской клеткой, которую первой пересекает любой, начинающийся в порту, торговый маршрут. Так, если эту морскую клетку будет контролировать Спарта, у Афинского игрока не будет свободного маршрута ни на один рынок, так как торговцы даже не смогут покинуть порт.

Спартанский торговый порт (относящийся к Полисам Pylos и Gytheion), размещается между Ionio Pelagos и Murtoo Pelagos и игрок может выбрать в каком из двух морей будет начинаться маршрут торговца. Если ни один из двух Полисов (Pylos и Gytheion) не принадлежит Спарте, её игрок не может торговать.

Движение торговца следует по пунктирным линиям морских маршрутов, принимая во внимание тот факт, что игрок, который контролирует Korinthos, может перемещать его непосредственно из Ionio Pelagos в Kyklades и наоборот. Торговцы не блокируют ни друг друга, ни галеры, однако сами галеры могут блокировать торговцев, если игрок-опponent имеет большее их количество в данной морской клетке, контролируя её.

Товары каждого рынка расположены в вертикальных столбцах: рынок требует от Вас товары, символ которых указан в верхней ячейке: металл, древесина, вино, масло (или серебро, потому что в игре любой материал для оплаты, может быть заменен серебром, как это происходит, когда создаются юниты или начинается Проект), а в замен он предлагает Вам определённое количество пшеницы или серебра (обозначенных просто цветом), указанное в нижней ячейке.

*Таким образом, например, рынок в Persis содержит 3 товара: он требует вино в обмен на 3 пшеницы, масло в обмен на 4 пшеницы и вино в обмен на 5 серебра.*

Торгуя, игрок передвигает (если у него есть свободный маршрут), один единственный корабль торговца, который он имеет в своем торговом порту, к одному из множества товаров, который свободен (не занятых уже другим торговцем) и доступен.

Доступность грузов зависит от предлагаемого количества данного товара и текущего раунда. В первом раунде (тип 3) Вы можете торговать только с предложениями 3-ёх количеств данного товара, во втором раунде (тип 4) становятся также доступными предложения с 4-мя количествами, а с третьего раунда, и с 5-тью количествами, таким образом, с этого момента становятся доступными все товары.

*В раунде типа 3 будет доступен только первый груз, в типе 4, будет доступно 2 левых груза, а в двух последних раундах (типы 5а и 5б), будут доступны все грузы.*

Торговцы не занимают грузы в последовательности слева направо, они могут выбрать, какой захотят груз, при условии, что он является свободным и доступным в данном раунде.

Игрок всегда получает количество товаров, предлагаемое в нижней ячейке грузов, которую теперь он занимает своим торговцем, при этом он выбирает, будет ли он производить обмен бартером, отдавая на обмен товары, требующиеся на рынке (верхняя ячейка), или он будет платить серебром. Обратите внимание, что торговец не может обменять серебро на серебро.

Если Вы принимаете решение торговать бартером, количество требуемого товара, которое Вы должны дать, является результатом пересечения колонки, в которой определена ценность товара (см. куб), и ряда определяющего вид торгового груза (3, 4 или 5) в секции Рыночной Стоимости (в верхней левой части игрового поля).

*Афинский игрок хочет торговать одним из своих торговцев в Персии вторым грузом (масло в обмен на 4 пшеницы). Это место не занято, а в игре идёт второй раунд (тип 4), так, что данный груз доступен. Он проверяет, есть ли у него свободный морской маршрут от его торгового порта: Спарта не блокирует ни выход с*

Островов Kyklades (1 Спартанская галера против 2 Афинских галер), ни проход через Noties Sporades (там нет блокирующего игрока, потому как оба игрока имеют равное количество галер).

Афинский игрок размещает своего торговца на втором грузе и смотрит как много масла, он должен отдать, чтобы получить 4 ресурса пшеницы из Персии.

Поскольку он торгует бартером, он смотрит на пересечение колонки с ценностью масла (см. куб) с рядом согласно виду груза (4). Результат состоит в том, что он должен дать 5 ресурсов масла, для получения 4 ресурсов пшеницы. Игрок отмечает свои новые изменившиеся величины ресурсов на своей игровой доске.

После бартера, рыночная стоимость товара, который Вы отдали на рынок, уменьшается, потому что товар теряет часть своей стоимости тем больше, чем чаще он используется в обменах. Игрок бросает четырёхгранный кубик, и перемещает куб соответствующего товара вправо на такое количество ячеек, каков был результат броска.

Заканчивая предыдущий пример, игрок бросает 4-ёхгранный кубик. Результат броска 2. Соответственно, он обесценивает стоимость масла, двигая куб на две ячейки вправо.

Вместо того, чтобы делать бартер, для получения пшеницы, Вы можете заплатить за неё серебром. Таким образом, Вы должны отдать, столько серебра, сколько пшеницы Вы получаете. У обоих этих товаров всегда одинаковая рыночная стоимость, так как, она не колеблется. В примере, объясненном выше, Афинский игрок может заплатить 4 ресурса серебра в обмен на 4 ресурса пшеницы.

Если игрок заплатил серебром, стоимость товара, который требовал на обмен рынок, также изменяется, но в этом случае, стоимость соответствующего товара увеличивается, потому что он не использовался в обмене. Игрок бросает 4-ёхгранный кубик дважды, и двигает влево соответствующий куб на количество ячеек, указанное из двух бросков большим результатом.

Игрок, владеющий Epidamnus, может торговать с Syria, а тот, кто владеет Abdera, может торговать с Thraki. В этих случаях игрок не должен проверять, есть ли у него свободный морской маршрут на соответствующий рынок, он просто перемещает своего торговца на незанятый и доступный груз, по своему желанию.

Жетон Торговца всегда остается в ячейке груза до конца раунда, демонстрируя тот факт, что торговец уже имел здесь торговлю, и что это место груза занято. Оно будет восстановлено только, в конце данного раунда.

## 10. Перемещение Проксенона

Проксенос был дипломатом, который служил послом в Древней Греции. Важность Полиса определяется его известными гражданами, которые могут проявить свое влияние, когда Полис предоставляет им свои экономические ресурсы.

Он представлен на игровом поле пешкой и всегда двигается от Полиса до Полиса.

Его движение может состоять из двух видов, по выбору игрока: сухопутное или морское передвижение, т. е. оно является таким же как движение гоппитов. При морском движении он загружается/выгружается в море, на которое указывает стрелка данного Полиса.

Как можно заметить, глядя на игровое поле, есть два Полиса, которые могут быть достигнуты только морским путём: Epidamnus и Abdera (так как у них нет территории, по которой мог бы пройти Проксенос); с другой стороны, Thebai и Sparta могут быть достигнуты только движением по суше (у них нет портов).

Перемещая своего Проксенона, игрок должен учитывать стоимость взяточничества для всех юнитов (либо гоппитов, либо трирем - никогда не вместе) противника, которые находятся в регионах, которые пересекает дипломат, двигаясь между Полисами, включая его стартовую территорию/море и территорию/море его места назначения. На подкуп каждого юнита противника, тратится 1 ресурс серебра, который однако не получает другой игрок, так как считается что его гоппиты и галеры присваивают это серебро себе.

Проксенос имеет преимущество над другими юнитами, заключающееся в том, что он является единственным юнитом способным пересекать территории, которыми управляет противоположный игрок.

Один и тот же Полис может размещать Проксенона только одного игрока.

Если осада Полиса, с проживающим там Проксеносом, завершена успешно, он захватывается осаждающим. Поэтому, имейте в виду данную ситуацию и старайтесь избегать случаев лёгкого захвата Вашего дипломата соперником.

Перемещая Проксенона, Вы должны учитывать тот факт, что наиболее очевидный способ перемещения, в случае с ним, может не быть самым дешевым, поэтому Вы должны помнить об этом, когда он находится в Полисе с портом, чтобы выбрать из возможных вариантов его движения оптимальный: сушей (подкупая гоппитов) или морем (подкупая команду каждой галеры).

Афинский игрок хочет переместить своего Проксенона из Naupaktos в Potidaia. Очевиден сухопутный путь, пересекающий эти два региона: стартовый и места назначения (см. картинку выше). За это движение, он должен заплатить 4 ресурса серебра, так как он должен подкупить 4-ёх Спартанских гоппитов. Но в данном случае он обнаруживает и морской путь движения (см. схему на следующей странице), следуя по которому ему удастся потратить на взятки всего лишь 1 ресурс серебра, подкупая только Спартанскую трирему в Myrtos Pelagos.

## 11. Освобождение Проксенона

У каждого игрока может быть только один Проксенос, поэтому если он захвачен противником, в результате захвата Полиса, дипломат может быть восстановлен только путём его освобождения.

Стоимость освобождения Проксенона, равна 2 серебра из запасов игрока-владельца, которые последний платит в качестве выкупа игроку-захватчику. Пешка Проксенона помещается снова в столицу игрока-владельца, становясь вновь доступной.

## 12. Провокация Гражданской Войны

Проксенос может спровоцировать гражданскую войну (называемую "стазисом" в древней Греции) в Полисе, в котором он находится в настоящее время. Чтобы сделать это, он должен подкупить серебром граждан, которые в состоянии расшатать политическую ситуацию и вызвать конфликт.

Гражданская Война может быть спровоцирована в нейтральном Полисе или в Полисе, контролируемом другим игроком. В обоих случаях, Полис с его населением присоединяется к игроку, который спровоцировал кризис.

Количество серебра, идущее на взятки:

- Если Полис нейтрален: 2 x базовое население.

• Если Полис контролирует противоположный игрок: 3 x текущее население. (Серебро не получается другим игроком). Полис, в котором Вы спровоцировали Гражданскую Войну, теперь Ваш с населением и его текущими или законченными Проектами. Возьмите карту Полиса, удалите кубы, которые имел на ней другой игрок (если Полис не был нейтральным), и поместите кубы Вашего цвета рядом с ним, согласно соответствующему количеству населения. После этого, поместите диск Вашего цвета в данный Полис на игровом поле (заменяя диск противоположного игрока, если он владел этим Полисом).

Вы не можете спровоцировать Гражданскую Войну в столице другого игрока.

Посредством этого действия игрок получает столько очков Престижа, каково число населения, за которое заплатил данный игрок.

## СРАЖЕНИЕ

После окончания второго действия хода каждого игрока Вы должны всегда проверять, не имеет ли место Сражение.

Оно происходит автоматически (и не считается действием), если, в конце хода, у обоих игроков в сумме есть 8 или больше юнитов в одном и том же регионе (территории или море).

Оно может иметь место, когда игрок спасовал, после чего 8 или больше юнитов оказывается в одном или нескольких регионах. Это также допускает ситуацию, когда игрок, который не пасовал, может выполнять свои действия до тех пор, пока он не закончит их все и не спасует, после чего может состояться Сражение (даже в случае, если противник пасовал). Если после того, как Сражение произошло - все еще 8 или больше юнитов находятся в данном регионе, Сражений больше не происходит до следующего раунда.

Сражение состоит из нападений, и оно обязательно завершается, когда колода боевых карт заканчивается.

Всякий раз, когда происходит Сражение, используется колода боевых карт. После её полного перемешивания, она помещается возле игрового поля, и игроки тянут из неё столько же карт сколько кубов (гоплитов или галер), они имеют в данном регионе. *Так, например, если игрок имеет 5 гоплитов в раунде 5а, он тянет 5 карт.*

### Описание Боевой карты:

Формирование: Иллюстрация боевой карты показывает, какое формирование использует нападающий игрок. Защитник пытается соответствовать формированию нападающего игрока, подбирая карту с тем же самым типом формирования.

Есть 6 сухопутных формирований Фаланга, Конница, Стрелки, Латники, Наемники и Горнисты. Также, есть 6 военно-морских формирований: Элитная Трирема, Трирема, Галера, Триаконторы, Наемники и Горнисты.

Маневр: Его величина находится в пределах от -1 до 2 и определяет Престиж, который может быть получен нападающим при нападении. Этот Престиж также зависит от карт, играемых защитником.

Есть 5 типов сухопутных маневров: Отисмос (2), Развитие (1) Удержание (0), Стрельба (0) и Засада (-1). Есть также 4 типа военно-морских маневров: Дикплюс (2), Периплюс (1), Киклос (0) и Засада (-1).

Первый игрок, который разыгрывает карту, во время нападения, считается нападающим игроком, а другой - защитником. В сухопутных сражениях первым нападающим всегда будет Спартаец, тогда как Афины будут всегда первыми нападать в военно-морских Сражениях.

Для каждого нападения нападающий выбирает 2 боевые карты из своей руки и размещает их лицом вверх (навзничь) перед собой, в собственной игровой области. После того, как защитник посмотрит эти карты, он также выбирает 2 карты из своей руки и размещает их навзничь, напротив вражеских карт, размещая их одна напротив другой.

Наконец, нападение разрешается, при этом, сначала, сравниваются формирования, а затем маневр каждой карты. Есть две возможные ситуации:

1. Если защитник не смог соответствовать формированию карты, разыгранной нападающим, он теряет 1 куб, а нападающий выигрывает Престиж, который даётся ему маневром его карты.

2. Если защитные войска соответствуют формированию, находящемуся на карте сыгранной нападающим, он не теряет кубов, а нападающий может выиграть величину Престижа, равную разнице двух сыгранных маневров (если количество Престижа его карты больше, чем у защитника).

После каждого нападения эти 4 сыгранные карты сбрасываются, при этом они не возвращаются в колоду, пока данное Сражение не закончится. Затем игроки меняются ролями: нападающий в предыдущем нападении становится защитником, а защитник предыдущего нападения становится нападающим.

Каждый игрок берет необходимые карты из колоды, чтобы иметь снова столько карт в своей руке, сколько кубов осталось у него в Сражении (Так, например, если игрок потерял 1 куб в предыдущем нападении, он должен будет взять только 1 карту). Одни и те же шаги, объяснённые в предыдущих абзацах, повторяются, и нападения повторяются далее, пока Сражение не закончится.

### Сражение заканчивается в следующих случаях:

1. В колоде нет достаточного количества карт для обоих игроков, когда они должны тянуть карты, для начала нового нападения.

2. Игрок, нападающий или защитник, отступает, платя 1 очко Престижа противнику за свою трусость. В этом случае, Сражение заканчивается немедленно. Этот выбор может быть сделан игроком, намеревающимся отступить, только перед тем, как карты нападающего были размещены.

3. У защитника осталось меньше, чем 2 куба, после того, как отыгралось очередное нападение.

Когда Сражение заканчивается, кубы, оставшиеся после Сражения, продолжают всё ещё находиться в оспариваемом регионе. В случае, если в оспариваемом регионе всё ещё находится 8 или больше кубов, а противоположный игрок не перемещает юнитов из этого региона в другой, Сражение состоится снова после следующего хода.

### Есть две специальные карты:

• Наемники: Это карта джокер (дикая карта), поэтому наемники могут соответствовать любому формированию, играемому противником (кроме карты Горнистов). Наемники не могут причинять урон, когда их карта разыгрывается нападающим, так как защитник может соответствовать им любой картой из своей руки.

• Горнисты: Есть только одна такая карта в колоде, поэтому, если её играет нападающий, защитник не может соответствовать ей (что влечет за собой потерю 1 куба). Однако игрок, который использует для нападения Горнистов, всегда теряет 1 очко Престижа.

### Пример 1 (сухопутное Сражение):

Нападающий играет Фалангу (Отисмос) и Стрелков (Стрельба). Защитник играет Фалангу (Прогресс) и Стрелков (Стрельба). Поэтому, защитник соответствует обоим картам, играемым нападающим, и как следствие, он не теряет ни одного куба. Однако, нападающий выигрывает 1 очко Престижа, потому что у его карта Фаланга (Отисмос) имеет маневр большего Престижа, чем Фаланга (Прогресс), то есть,  $2-1 = 1$ .

### Пример 2 (военно-морское Сражение):

Нападающий играет Трирему (Киклос) и Горнистов. Защитник играет Трирему (Периплюс) и Элитную Трирему (Дикплиос). В случае Триремы, защитник не теряет кубов, а нападающий не выигрывает Престижа (у его карты маневр более низкого Престижа - 0 против 1). В случае с Горнистами, защитник теряет один куб, потому что соответствие этой карте не может быть подобрано, но нападающий при этом теряет 1 очко Престижа, играя эту карту из Засады.

### Пример 3 (сухопутное Сражение):

Нападающий играет Фалангу (Отисмос) и Стрелков (Прогресс). Защитник играет Наемников перед Фалангой и Конницу (Прогресс) перед Стрелками нападающего. Защитник достигает, соответствия Фаланге нападающего, потому что его Наемники действуют как дикая карта, однако нападающий выигрывает 2 очка Престижа, потому что Престиж его маневра был больше ( $2 - 0 = 2$ ). Однако, защитник не достиг соответствия Стрелкам нападающего (так как он сыграл Конницу), поэтому, он теряет куб, при этом нападающий, выигрывает 1 очко Престижа, то есть, количество равно числу указанному на его карте.

## КОНЕЦ РАУНДА

### ФАЗЫ

Оба игрока выполняют каждую из следующих 6 фаз, когда они заканчивают раунд (когда последний оставшийся игрок спасовал на своем ходу). Они выполняют **каждую фазу** поочередно, начиная с игрока, который первым спасовал на своём ходу.

#### 1. Проекты

Все Проекты, находящиеся в стадии реализации, в Полисах, принадлежащих обоим игрокам, завершаются, и награждают своих владельцев указанным количеством очков Престижа (только моментальными очками Престижа, а не теми, что указаны в скобках - "для потомства").

Карта Проекта помещается под карту Полиса, которая возвращается к своему нормальному положению. Это также происходит, если карта Проекта размещалась на Полисе, ставшим нейтральным после осады (в этом случае она не дает моментального Престижа).

Как мы видели при рассмотрении действия "Начало Проекта" (страницы 6 & 7), Сократ даёт 4 очка Престижа Афинскому игроку в конце раунда в этой фазе. 2 очка "для потомства" (в скобках) будут получены в конце игры. Проект помещается под карту Полиса, и она разворачивается, при этом снова становится видным название Полиса в верхней части его карты.

#### 2. Прокорм

В целях прокорма своей Лиги Полисов игрок тратит столько ресурсов пшеницы, какова общая численность населения на всех имеющихся у него картах.

Если у него нет достаточного количества пшеницы, он должен посчитать ресурсы, которых не хватает для прокорма и потерять (в таком же количестве) очки Престижа или вернуть союзные ему Полисы в нейтральное состояние (так, чтобы кормить меньше населения), либо объединить оба метода. Полисы, которые возвращаются к нейтралитету, помещаются в верхнюю часть игрового поля, в алфавитном порядке их наименований, со всеми их текущими Проектами, размещёнными под их картами, и без кубов населения, потому что нейтральный Полис всегда имеет своё базовое население.

#### 3. Рост

В этой фазе игрок решает, хочет ли он инвестировать свою пшеницу (если что-либо осталось после предыдущей фазы) для увеличения своего населения.

Городское планирование каждого Полиса само по себе уникально и определяется способностью данного Полиса к предоставлению крова большему числу населения, обуславливая порядок демографической динамики. Данная ситуация представлена двумя аспектами: максимальным ростом и максимумом населения (см. секцию «ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ» на странице 3).

За каждый ресурс пшеницы, который тратит игрок, он может добавить 1 куб населения к его Полису, не превышая ни максимальный рост (максимальное количество кубов, которое может быть добавлено в данном раунде), ни, любым образом, максимальное население.

В Спарте в этой фазе, игрок может потратить до 3 ресурсов пшеницы, чтобы вырастить 3 куба населения, без превышения максимума в 8 кубов.

#### 4. Мегалополис

Полис, которым хорошо управляют, достигает больших размеров, представляя собой убежище для многочисленного количества населения, вызывая восхищение греческого народа.

В этой фазе, каждый Полис, который превышает своё базовое население, приносит 1 очко Престижа игроку, который владеет им.

В предыдущем примере, если Спарта достигает 5, 6, 7 или 8 кубов населения (> 4 основного населения), это приносит игроку 1 очко Престижа.

Если это - конец четвертого раунда (5β), не обязательно проходить оставшиеся фазы (5 и 6). Игроки сразу переходят к тому, что объяснено в секции «КОНЕЦ ИГРЫ» (страница 17).

## 5. Регулировка Товаров

Трудности хранения и потеря качества скоропортящихся товаров в древнем мире отражена в игре в том, что в этой фазе оба игрока должны уменьшить запасы своих ресурсов вина, масла и пшеницы до половины (с округлением вверх).

## 6. Форос

Форос был налогом, который периодически платили союзные Полисы, для своей защиты.

В этой фазе игрок решает, будет ли он инвестировать свой Престиж для получения денежно-кредитного налога от союзной ему Лиги Полисов.

За каждое потраченное очко Престижа игрок может получить 1 ресурс серебра.

## РАССТАНОВКА ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

- Куб, который отмечает текущий раунд, перемещается на одну клетку вперёд.
- Все диски в клетках территорий, которые отмечали Сборы, удаляются.
- Оба игрока возвращают своих Торговцев, размещенных на грузах, в свои торговые порты.
- Все Проекты, которые остались в соответствующей секции игрового поля удаляются, и Вы должны поместить туда следующие новые 3 Проекта из запаса.
- Раскрывая верхнее Событие из соответствующей колоды (соответствующее раунду, который собирается начаться), следуйте правилам, объясненным в секции «НАЧАЛО И ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ» (на странице 5).
- Игрок с меньшим Престижем начинает новый раунд своими первыми двумя действиями.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается в двух случаях:

1. В тот момент во время игры, когда игрок теряет свою столицу (Спарту или Афины). Это может произойти только тогда, когда игрок не может "Прокормить" свою столицу (Фаза 2 Конца Раунда), так как столица не может быть осаждена, да и Гражданская война не может быть спровоцирована в ней.

2. Если после шести фаз Конца данного Раунда игрок не имеет Престижа, он немедленно проигрывает игру, будучи подверженным, остракизму (изгнанию)... и покидает игру, до Вашей следующей партии.

• Если ни одно из двух предыдущих условий случилось, игра заканчивается после 4-ой фазы ("Мегалополис")

Конца последнего Раунда (5β).

Финальные очки образуются суммированием трёх элементов игры:

- Общая численность населения Полисов, союзных родине игрока, *и т.е. текущее население.*
- Текущий Престиж игрока.
- И Престиж "для потомства", которым награждают игрока законченные им Проекты в его Полисах (чтобы получить эти очки, игрок должен показать карты Проектов, которые должны находиться под картами его Полисов).

Игрок с большим количеством суммы этих трёх величин объявляется победителем "Полисы: Борьба за Гегемонию". Если есть спор, он разрешается в пользу игрока, у которого есть большее количество б товаров (металла, древесины, вина, масла, серебра и пшеницы).

## СЦЕНАРИИ

### Сценарий 1 Коринфийская Война (395 до н.э - 387 до н.э)

Этот сценарий разработан для того, чтобы игроки познакомились с боевой системой, имеющей место в игре «Полисы: Борьба за Гегемонию», с торговлей и остальной частью действий, так же как и с понятием Престижа, избегая таких простых элементов как События или Проекты. С другой стороны этот сценарий может служить также и опытным игрокам, для оттачивания мастерства военных конфликтов, так как здесь последние происходят практически на каждом ходу (так как данный сценарий начинается с раунда типа 5), так же как и войсковые перемещения и блокады.

*В этом конфликте, который произошел после Пелопоннесской Войны, столкнулись, с одной стороны, Sparta и Syrakousai, с другой - Athenai, Thebai, Korinthos и Argos - Союз, который известен как Синедрион Коринфа.*

*После Пелопоннесской Войны Sparta получила поддержку почти всех Полисов, наряду с поддержкой Персидской Империи. Однако, на территории побежденной Афинской Империи, только Sparta получила признание, награды и прибыли от налогов. Ко всем неприятностям тех лет, которые преследовали Полисы до в течение описанного конфликта, присоединились новые завоевательные походы Спарты к Elis и Ionia, таким образом, претензии на лидерство других Полисов настраивали их против этой кампании. Нападение на сатрапа Персии Phrygia Hellepontine (ныне Турция), управляемого Фарнабусом II, подтолкнуло Персию к поддержке восстания греческих Полисов против Спарты.*

*Конфликт начался в 395 году до н.э со сражения в Haliartus. Boiotia подстрекала своих союзный им Locris бороться против Phocis, который поддерживался Спартой, в свою очередь, Boiotia заключила союз с Афинами. Korinthos и Argos присоединились к этому союзу позже.*

*Война продлилась восемь лет, и закончилась Миром Анталцидиса (387 до н.э), который означал соглашение, признающее независимость всех греческих Полисов, под эгидой Спарты. За кулисами этого соглашения была видна рука Персии, которая, после начальной поддержки Афин, перешла на другую сторону, и, испуганная всплеском про-Афинских настроений, начала поддерживать Спарту.*

#### 1 раунд Сценария 5-ого типа / Без Событий / Без Проектов / С Торговлей

Противники имеют (в скобках указано население полисов на начало сценария): (см. оригинальный свод правил).

### Сценарий 2 Вторая Пелопоннесская Война (431 до н.э - 404 до н.э)

*После Тридцатилетнего Мира, конфликт, который начал появляться между Korinthos и Athenai в инцидентах с Korkyra или Poteidaia, достиг наивысшей точки после Спартанской поддержки своего союзника, Korinthos. Таким образом вспыхнула первая фаза Второй Пелопоннесской Войны - её эпизод, позже названный "Войной Архидамиана" (так как Спартой правил тогда Архидамус II), вследствие которого Sparta блокировала Attika и её сухопутные войска, тогда как в целом Афины избежали блокады, главным образом, благодаря своему военно-морскому господству, которое позволило нивелировать последствия Спартанской осады. Однако, Афины не могли избежать чумы, подкосившей её Полисы, жертвой которой стал и великий стратег того времени Перикл.*

*Это случилось тогда, когда Афины пошли в наступление, после чего был достигнут, краткий Мир Нициаса (421 до н.э), оставивший после себя большие потери с обеих сторон, при фактически ничейном результате.*

*Вторая фаза войны началась с Афинской экспедиции к Sikelia (415 до н.э), предложением для которой, являлась поддержка Полиса Selinunte в его конфликте с Syrakousai, реальной же целью последней был полный контроль над островом и в частности над его наиважнейшим Полисом Syrakousai, который был союзником Спарты. Но экспедиция закончилась плачевно из-за нерешительности афинских генералов. Этот факт, наряду с новой Спартанской блокадой Attika, привёл к краху Афин, который, в общем, то был предсказуем.*

*Реально, Афинам удалось опомниться... только, благодаря, постройки нового флота, который победил Спартанцев в сражениях под Kuzikos и Arginusae. Ошибка Афин, однако, была в казне своих адмиралов из-за поражений в последних битвах. Таким образом Афины потеряли своих лучших лидеров, позволив Спарте воспользоваться преимуществом исходящим из этого обстоятельства, в результате чего, благодаря своему военному лидеру Нэвархусу Лисандру, Sparta уничтожила Афинский флот в сражении под Aegospotamos (405 до н.э), и осадив Athenai, достигла заключительной победы.*

#### 2 раунда Сценария 5-ого типа / С Событиями / С Проектами / С Торговлей

Противники имеют (в скобках указано население полисов на начало сценария): (см. оригинальный свод правил).

## Игровая Памятка

### » Начальная расстановка:

Страницы 4, 18, и 19.

### » Начало и течение игры:

Размещение Проектов (3). Разыгрывание карты Событий. Игрок с меньшим Престижем начинает. Игроки выполняют два различных действия следующих одно за другим.

### » Действия развития:

1. **Создание Гоплитов:** Только в одном Полисе. Требуется 1 металл (или 1 серебро) за юнита.
  - *Внимание количество Гоплитов на одной территории ограничено.*
2. **Создание Галер:** Только в одном Полисе. Требуется 1 дерево (или 1 серебро) за юнита.
  - *Внимание количество Галер в одном море ограничено.*
3. **Создание Торговцев:** Только в одном торговом Полисе. 1 дерево (или 1 серебро) за юнита и поместить 1 судно в торговом порту.
4. **Начало Проекта:** Если Полис в состоянии начать данный Проект, стоимость должна быть заплачена.

### » Военные действия (на все действия затрачивается -1 Престиж):

5. **Перемещение Гоплитов:** Место назначения всех перемещаемых Гоплитов должно быть одним и тем же. Движение происходит не одновременно (один за другим) и без пересечения регионов контролируемых соперником.
6. **Перемещение Галер:** Место назначения всех перемещаемых Галер должно быть одним и тем же. Движение происходит не одновременно (один за другим) и без пересечения морей контролируемых соперником.
7. **Осада Полиса:** Если Гоплиты контролируют территорию и их там столько же (или больше), каков параметр укрепления Полиса, бросьте кубик.
  - Если результат броска кубика соответствует или превышает параметр укрепления, Осада удалась. Вы получаете Престиж = Укреплению. Если Проксенос есть внутри захваченного Полиса, он также захватывается.
  - Иначе, осаждающий игрок теряет 1 Гоплита и если это – вражеский Полис, то он теряет 1 население.
8. **Сбор:** Имеющихся на данной территории Гоплитов, распределите в клетке этой территории. Разестите там же свой диск. Сбор, осуществляемый в регионе столицы, не требует оплаты Престижем.

### » Политические действия:

9. **Торговля:** Вы можете переместить только одного торговца из своего торгового порта к свободному и доступному грузу, не пересекая моря контролируемые противником.
  - Если игрок обменивает товары, пользующиеся большим спросом на пшеницу или серебро, он или она бросает кубик и обесценивает (двигает куб вправо) стоимость данного товара.
  - Если игрок платит за предлагаемую пшеницу серебром, он или она, бросает кубик дважды и увеличивает стоимость не предложенного им для обмена товара (двигает куб влево) на столько же ячеек, каков больший результат на выпавших кубиках.
10. **Перемещение Проксеноса:** Такое движение может быть сухопутным или морским путем. Если Проксенос начинает, пересекает или заканчивает в регионе с вражескими юнитами, он должен заплатить 1 серебро за каждого находящегося там юнита (игрок-соперник не получает такое серебро).
11. **Освобождение Проксеноса:** Заплатите 2 серебра противнику и поместите Проксеноса в Вашей столице.
12. **Провокация Гражданской Войны:** В данном городе должен находиться Ваш Проксенос и Вы должны заплатить серебром величину равную: 2 x базовое население (в нейтральном Полисе); 3 x текущее население (во вражеском Полисе). Престиж за победу = имевшемуся (базовому или текущему) населению.

### » Сражение:

- Если есть 8 или больше Гоплитов/Галлер в регионе, должно произойти сражение. Нападающий начинает и играет 2 карты. Защитник пытается соответствовать каждому, размещенному нападающим, формированию.
- Если защитник не соответствует формированию/ям нападающего, он теряет 1 юнита за каждую не подобранную карту, а нападающий выигрывает Престиж равный его/ее собственному маневру.
- Если защитник соответствует формированию/ям нападающего, нападающий может получить столько Престижа, на сколько его манёвр больше манёвра защитника.

Затем начинается новое нападение, и игроки меняются ролями. Сражение заканчивается когда:

1. Не хватает карт для взятки обоих игроков.
2. Игрок отступает из боя, платя 1 Престиж противнику.
3. У игрока остаётся меньше, чем 2 юнита после нападения.

### » Фазы Конца Раунда (каждую, игроки проходят поочередно):

1. **Проекты:** Начатые Проекты завершаются, награждая владельцев моментальным Престижем.
2. **Поставка:** Игрок тратит столько пшеницы, каково общее количество населения его Полисов. *(текущее население)*
3. **Рост:** Игрок может увеличить население за пшеницу.
4. **Мегалополис:** За каждый Полис, который превышает своё базовое население, его владелец выигрывает 1 Престиж.
5. **Регулировка товаров:** Масло, вино и пшеница уменьшаются наполовину (округлённую вверх).
6. **Форос:** Игрок может обменять Престиж на серебро.

### » Расстановка для следующего раунда:

1. Передвиньте маркер раундов.
2. Удалите диски из квадратов территории.
3. Возвратите торговцев в свои торговые порты.
4. Разместите 3 новых Проекта.
5. Вытяните и разрешите новую карту Событий.
6. Новый раунд начинается.

### » Конец Игры:

1. Игрок теряет свою столицу.
2. У игрока нет Престижа после прохождения всех фаз Конца Раунда.
3. Когда заканчивается 5й раунд.

### » Финальные Очки:

Общая численность населения + Престиж + Престиж «для потомства».