

KUBIK:

ОПИС ГЕРОЇВ



• Антигона

Військове вміння. Під час битви її результат кидка «0» рахують як «3».

Жертовне вміння. Скиньте 3 роги достатку, щоб побудувати метрополію.



• Ахілл

Військове вміння. Якщо суперник програє раунд битви, то повинен негайно відступити, якщо це можливо, інакше його знищують.

Жертовне вміння. Побудуйте будь-які 2 базові споруди на 2 доступних будівельних майданчиках в одній сухопутній зоні.

Якщо ви не маєте доступних будівельних майданчиків в одній зоні, то повинні знищити 1 або 2 базові споруди, щоб побудувати на їхньому місці отримані споруди.



• Геракл

Військове вміння. Коли Геракл переміщується через зону з істотою або зупиняється в такій зоні, то знищує цю істоту, а її карту кладуть під карту Геракла.

Увага! Карту істоти можна покласти під карту Геракла без знищення цієї істоти.

Геракл не знищує цю істоту, коли залишає цю зону. Це відбувається тоді, коли Геракл переміщується в зону з істотою.

Жертовне вміння. Якщо під картою Геракла є щонайменше 2 карти істот, побудуйте метрополію.

Увага! Скидаючи карту Геракла, ви також скидаєте карти істот під нею.



• Іпполіта

Військове вміння. У битві кожен ваш порт і фортецю вважають одночасно і портом, і фортецею. Це вміння впливає на ефекти портів і фортець лише під час підрахунку загальної бойової сили, його не можна використати для будівництва метрополії.

Жертовне вміння. Якщо, крім Іпполіти, ви контролюєте ще 2 героїв, побудуйте метрополію.



• Лето

Військове вміння. Дає змогу виконати переміщення героя, оплативши його вартість й активувавши своє жертовне вміння за допомогою Аполлона.

Жертовне вміння. Якщо ви контролюєте 2 фігурки істот, побудуйте метрополію.



• Пенелопа

Військове вміння. Збільшує на 2 вашу бойову силу під час морських битв у морських зонах, суміжних із сухопутною зоною, яку вона займає.

Жертовне вміння. Якщо ви контролюєте 6 морських зон, побудуйте метрополію.



• Перикл

Військове вміння. Кожне його переміщення героя коштує 1

Жертовне вміння. Якщо всі 8 ваших загонів на полі, побудуйте метрополію.



Бонуси метрополій



Зарезервуйте 1 мітичну істоту

Розмістіть один зі своїх жетонів контролю на будь-якій мітичній істоті в секції істот. Тільки ви можете купити цю мітичну істоту, поки її карта залишається в секції істот.



Побудуйте 1 базову споруду

Візьміть базову споруду з резерву й розмістіть її на порожньому будівельному майданчику в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.



Отримайте 1 основний загін та 1 флотилію

Ви розміщуєте цей основний загін і флотилію в уже контрольованих вами сухопутній і морській зонах (їх не обов'язково розміщувати в тій самій сухопутній зоні або в морській зоні, суміжній із сухопутною зоною, де побудована метрополія).

ВИР

БРУНО КАТАЛА
ЛЮДОВИК МОБЛАН
ДЕЛЮКС-ДОПОВНЕННЯ

Художник: МІГЕЛЬ КОІМБРА

Киньте виклик бурхливим Кікладським морям! Тифон, батько чудовиськ, і Нерейди, смертоносні німфи з чарівними голосами, піднімаються з глибин, щоб зруйнувати метрополію. Легендарні герої — блискавичний Ахілл і нестримний Геракл — повстають проти їхнього свавілля. У битвах серед островів і рифів шалений вир або винесе вас нагору... або затягне на дно.

КОМПОНЕНТИ

14 фігурок
(7 істот
і 7 героїв)



7 карт героїв
(відповідають 7 фігуркам)



13 карт мітичних істот
(відповідають 7 фігуркам)



9 жетонів метрополій
(3 різні бонуси, по 3 кожного)

ОПИС ІСТОТ



■ Гіппалектріон

Поміняйте ваші 2 загони найманців або на 1 жетон процвітання, або на 1 карту жриці, або на 1 карту філософа.

Можете виконати цей обмін стільки разів, скільки маєте загонів найманців.

Негайно розмістіть жетон процвітання у вибраній вами зоні стороною з 1 рогом достатку догори.

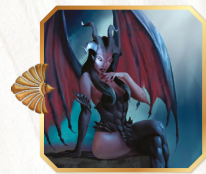
Обміняні загони найманців поверніть у загальний резерв.



■ Гіппокамп

Поміняйте флотилії в контрольованій вами морській зоні на загони найманців. Розмістіть отримані таким способом загони найманців в 1 або більше контрольованих вами сухопутних зонах.

Знищте обміняні флотилії та поверніть їх у свій резерв перед своєю ширмою.



■ Емпуза

Ще один раз виконайте безплатні обов'язкові дії того бога, чію прихильність ви здобули в цьому циклі.



■ Еринії

Перемістіть 1 жетон процвітання (стороною з 1 рогом достатку догори) з однієї зони в іншу, сухопутну або морську. Переміщений жетон процвітання може належати будь-якому гравцеві.

Увага! Якщо жетон процвітання лежить стороною з 2 рогами достатку догори, замініть його на 2 жетони процвітання сторонами з 1 рогом достатку й перемістіть лише 1 із цих жетонів.



■ Єхидна

Украдіть 1 карту істоти в іншого гравця. Узавши цю карту, покладіть її перед своєю ширмою. Можете перемістити фігурку цієї істоти у вибрану вами зону (сухопутну або морську) того типу, який зазначений на карті істоти.



■ Мантикора

Знищте 1 фігурку істоти або героя, розміщену на ігровому полі. Поверніть фігурку на край стола. Скиньте карту цієї істоти або героя.



■ Тритон

Украдіть 1 базову споруду в іншого гравця та розмістіть її на одному з ваших будівельних майданчиків. Якщо ви не маєте порожнього будівельного майданчика, то ПОВИННІ зруйнувати одну зі своїх базових споруд, щоб побудувати на її місці вкрадену вами споруду.



■ Нереїда

Розмістіть цю істоту в будь-якій морській зоні.

Поки ви контролюєте цю істоту, то протягом фази доходів отримуєте дохід від її зони замість гравця, який контролює цю зону.



■ Сцилла й Харибда

Розмістіть фігурку у двох різних морських зонах.

Ці дві зони вважають суміжними для ваших флотилій.

Виконуючи переміщення морем, можете переміститися із зайнятої Сциллою зони в зайняту Харибдою зону, і навпаки. Ваші флотилії, розташовані в зонах Сцилли й Харибди, утворюють ланцюжок, який ваші загони й герої можуть використовувати для переміщення.



■ Тифон

Розмістіть цю істоту в будь-якій морській зоні.

Усі базові споруди, що одночасно належать до морської зони з Тифоном і до суміжної з ним сухопутної зони, втрачають свої ефекти, а також їх не можна використовувати для будівництва метрополії.

Будь-які метрополії, що одночасно належать до морської зони з Тифоном і до суміжної з ним сухопутної зони, втрачають ефекти своїх базових споруд (порту, фортеці й храму), однак, як і раніше, їх рахують до умов перемоги.

Увага! Споруди та метрополії в суміжних сухопутних зонах не зазнають впливу Тифона, якщо вони не мають спільної межі з морською зоною, де розміщений Тифон.



■ Хірон

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Ця зона (разом із Хіроном) не може стати ціллю для будь-яких істот, яких контролюють інші гравці або яких вони розігрують.

ІСТОТИ, ЩО МАЮТЬ ФІГУРКИ



■ Геріон

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Коли буде знищений або будь-який основний загін, або загін найманців, або флотилія, то розмістіть 1 🍀 у зайнятій Геріоном зоні. Ця 🍀 стане частиною доходів гравця, який контролює цю зону. Це стосується всіх знищених загонів і флотилій (байдуже, кому вони належать).



■ Калідонський вепр

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Ця зона недоступна. Жоден герой або загін не може займати її чи переміщуватися через неї.

Якщо в цій зоні є будь-які герої чи загони, то гравець, який контролює Калідонського вепра, переміщує їх у суміжну сухопутну зону, навіть якщо там є жетон контролю (будь-якого гравця), за умови, що це не призведе до початку битви. (Герої та загони, контрольовані різними гравцями, не можуть займати одну зону.)

Якщо таке переміщення неможливе, то загони й героїв знищують. Основні загони повертають у резерв їхнього власника, загони найманців — у загальний резерв, героїв розміщують біля ігрового поля, а їхні карти скидають.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА: Олександр Ручка

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Володимир Рибак

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Олена Науменко

ПЕРЕКЛАДАЧ: Святослав Михаць

РЕДАКТОР: Сергій Лисенко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

Українське видання © 2025 Geekach LLC

Усі права застережено • www.geekach.com.ua