

ЛЮДОВИК МОБЛАН

БРУНО КАТАЛА

КІКЛАДИ

ЛЕГЕНДАРНЕ ВИДАННЯ

Ласкаво просимо до Кікладського архіпелагу — овіяного легендами місця, де під пильним поглядом стародавніх богів великі фракції ведуть запеклу боротьбу за панування. Грайте за одну з цих фракцій і будуйте метрополії, щоб довести власну вищість.

2–6 гравців
90 хвилин
14+

МЕТА ГРИ

Продемонструйте перевагу своєї фракції, ставши першим гравцем, який контролюватиме 3 метрополії наприкінці циклу.

КОМПОНЕНТИ

1 планшет аукціону



10 фрагментів архіпелагу

1. Сухопутна зона
2. Морська зона
3. Будівельний майданчик
4. Символ жриці
5. Символ процвітання



16 загонів найманців



100 золотих монет (далі в правилах — монети)



30 двосторонніх жетонів процвітання (1 або 2 роги достатку)

2 бойові кубики



15 карт (істоти й герої)

9 героїв (9 картонних фігурок і підставок)



5 великих двосторонніх плиток богів (дії богів вказані на лицьовій стороні й відсутні на зворотах)

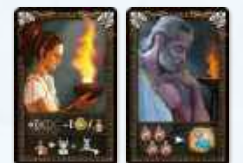


18 карт мітичних істот (6 із цих істот мають картонні фігурки з підставками; синя підставка — для кракена)

40 основних споруд



20 карт жриць



20 карт філософів

15 жетонів метрополій (5 різних бонусів, по 3 кожного; на лицьовій стороні — бонус кожного жетона, звороти всі однакові)



Компоненти кожного з 6 гравців

1 фішка підношення
8 флотилій

8 основних загонів
1 ширма

7 жетонів контролю

Увага! Кількість монет, жетонів контролю і процвітання не обмежена. Якщо під час будь-якої дії вам забракне одного з цих компонентів, можете замінити його будь-чим підходящим.



Ігрові компоненти часто називають за їхніми типом і різновидом, наприклад, «карта філософа» або «жетон споруди». Коли це не викликати плутанини, для зручності ми вказуватимемо лише різновид. Наприклад, «Візьміть 1 філософа» замість «Візьміть 1 карту філософа».

ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть планшет аукціону на край стола **1**.

Перемішайте 5 великих плиток богів і викладіть їх горілиць у 5 комірок над Аполлоном **2**.

- 5 гравців: переверніть долілиць останню плитку (найближчу до Аполлона).
- 2 чи 4 гравці: переверніть долілиць 2 останні плитки.
- 3 гравці: переверніть долілиць 3 останні плитки.

Перетасуйте карти істот і покладіть їх колодою долілиць на відповідне місце. Відкрийте перші 4 карти цієї колоди й викладіть їх у порожні комірки секції істот **3**.

Перетасуйте карти героїв і покладіть їх колодою долілиць на відповідне місце. Відкрийте перші 2 карти цієї колоди й викладіть їх у порожні комірки секції героїв **4**.

Покладіть карти філософів і жриць на відповідні місця планшета аукціону **5**.

На інший край стола покладіть **6**:

- ◆ фігурки мітичних істот і героїв;
- ◆ монети;
- ◆ жетони основних споруд;
- ◆ закритий (долілиць) стос жетонів бонусів метрополій;
- ◆ загони найманців.

Візьміть по 2 випадкові фрагменти архіпелагу за кожного гравця і викладіть їх на центр стола в довільній конфігурації, сформувавши ігрове поле **7**. *

Отже, ви гратимете кожну партію на іншому ігровому полі зі своїми особливостями.

Увага! Фрагменти архіпелагу мають лице та зворот. Формуючи ігрове поле, викладайте всі фрагменти або лицем, або зворотом догори.

Кожен гравець викладає свої жетони контролю, основні загони та флотилії перед своєю ширмою, а отримані 5 монет ховає за своєю ширмою **8**.

Візьміть фішки підношень для кожного гравця і розмістіть їх навмання на поділках треку порядку ходів планшета аукціону **9**.

Ігрове поле складається із сухопутних і морських зон.

Сухопутна зона або кілька таких суміжних зон, оточених морськими зонами, утворюють острів.

Сухопутні й морські зони вважають суміжними, якщо вони мають спільну межу (білу лінію).

Сухопутні зони

Межі

Морські зони



Розміщення для 3–5 гравців*

Гра починається з 2 раундів розміщення.

1-й раунд розміщення:

Кожен гравець за порядком ходів вибирає 2 незайняті сухопутні зони на двох різних островах.

У кожній з цих зон гравець розміщує 1 жетон контролю свого кольору. Якщо в зоні є символ жриці, то гравець негайно бере 1 карту жриці. Потім він розміщує 1 флотилію в незайнятій морській зоні, суміжній з кожною сухопутною зоною, яку він щойно вибрав.

2-й раунд розміщення:

Тепер кожен гравець за зворотним порядком ходів:

- Вибирає третю незайняту сухопутну зону, розміщує в ній свій 1 жетон контролю, а також розміщує 1 флотилію в суміжній незайнятій морській зоні.

Увага! Третя сухопутна зона може бути на острові, який ви вже вибрали.

- Потім кожен гравець бере 3 свої основні загони й розміщує їх на власний розсуд у 3 контрольованих ним зонах. Після цього із сухопутних зон із загонами треба вилучити жетони контролю. Сухопутні зони без загонів залишаються під контролем того гравця, який розмістив там свій жетон контролю, аж поки суперник не захопить їх.

Тепер можна починати перший цикл.

*Зміни в приготуваннях для командної гри за участі 2, 4 і 6 гравців описані на с. 12. Для ваших перших партій скористайтесь схемами приготування поля, наведеними на с. 16–19.



ОГЛЯД

Гра триває кілька циклів. Кожен цикл складається з таких фаз:

1. Початок циклу
2. Доходи
3. Підношення
4. Мітичні істоти
5. Дії
6. Кінець циклу

1. Початок циклу

• Герої

Якщо гравці наймали героїв у попередньому циклі, заповніть порожні комірки секції героїв новими картами з колоди героїв.

• Істоти

Якщо в комірці вартістю 2 монети є карта істоти, покладіть її долілиць у скид.

Потім перемістіть інших істот униз, щоб заповнити всі порожні комірки меншої вартості. Насамкінець заповніть решту порожніх комірок новими картами з колоди мітичних істот.

Приклад фази ПОЧАТКУ ЦИКЛУ



У попередньому циклі гравець використав істот з комірок вартістю 3 та 5 монет. Тепер перед початком циклу треба оновити секцію істот:

1. Скиньте Харона.
2. Перемістіть Химеру в комірку вартістю 2 монети.
3. Заповніть порожні комірки вартістю 3, 4 і 5 монет, беручи верхні карти з колоди істот.

• Боги

Порядок, у якому боги надають гравцям свої дії, змінюється на початку кожного циклу.

Кількість доступних богів залежить від кількості гравців. Аполлон завжди доступний (і його завжди активуватимуть останнім).

Під час приготувань до першого циклу богів розміщують у випадковому порядку.

Після цього на початку кожного циклу вилучайте з планшета аукціону першого бога (найдалшого від Аполлона), а всіх інших пересувайте на 1 комірку вгору. Потім розміщуйте вилученого бога в останній комірці (найближчій до Аполлона).

Будьте уважні! Залежно від кількості гравців певна кількість богів завжди повинна лежати горілиць. Якщо в грі менше ніж 6 гравців, перевертайте долілиць плитку того бога, якого ви переміщуєте в найнижчу комірку, а плитку бога в найвищій комірці, яка лежить долілиць, перевертайте горілиць.

Приклад фази ПОЧАТКУ ЦИКЛУ для 4 гравців

На початку нового циклу:

1. Вилучіть з планшета аукціону Зевса, який займає першу комірку.
2. Перемістіть усіх богів на 1 комірку вгору.
3. Переверніть Атену горілиць.
4. Розмістіть Зевса в найнижчій комірці (над Аполлоном) і переверніть долілиць.



2. Доходи

Кожен гравець отримує 1 монету за кожен символ рогу достатку, зображений у контрольованих ним сухопутних і морських зонах. Гравець контролює ту чи іншу зону, якщо в ній є його жетон контролю, загін, флотилія або герой.

Гравці ховають свої монети за ширмою.

Увага! Жетони процвітання двосторонні: на одній стороні зображено 1 ріг достатку, а на іншій — 2. Це зроблено для того, щоб показати збільшення доходу в певній зоні, не перевантажуючи інформативність ігрового поля.

3. Підношення

Щоб здобути прихильність богів і мати змогу виконати пов'язані з ними дії, гравці повинні пожертвувати частиною свого багатства (монетами). За порядком, визначеним фішками підношень на треку порядку ходів, кожен гравець вибирає бога, якому він хоче зробити підношення. Після цього гравець ставить свою фішку підношення на поділку, що відповідає вартості його підношення.

Бог дарує прихильність лише одному гравцеві!

Якщо гравець робить підношення богу, якого вже вибрав інший гравець:

- він повинен перевищити підношення попереднього гравця;
- потім гравець, який запропонував менше підношення, забирає свою фішку й повинен **негайно** запропонувати підношення **іншому** богу.

Примітка 1. Гравець А, чиє підношення перевищили, може своєю чергою перевищити підношення гравця Б іншому богу. Усі такі ситуації треба розв'язати до того, як наступний гравець за порядком ходів запропонує своє підношення.

Примітка 2. Якщо підношення гравця А другому богу також перевищили, він може знову запропонувати підношення першому вибраному ним богу.

Примітка 3. Не можна перевищити підношення, яке гравець пропонує Аполлону.

Примітка 4. Вартість підношення не може бути більшою за 25 монет.

Фаза підношень завершується після того, як усі гравці запропонують підношення (розмістять свої фішки підношень) різним богам.

Тепер настав час оплати підношення

Кожен гравець платить стільки монет, скільки запропонував вибраному ним богу, з урахуванням будь-яких знижок від своїх карт жриць (див. нижче).

Важливо! Хоч гравці й ховають усі свої монети за ширмами, заборонено робити підношення, які гравець не може собі дозволити. Це накличе гнів богів!

Якщо гравець не здатен оплатити своє підношення, він повинен заплатити штраф у розмірі половини всіх своїх монет (округлення до меншого). Після цього гравці починають нову фазу підношень.

Приклад фази ПІДНОШЕНЬ для 3 гравців

На початку нового циклу:

1. Фіолетовий гравець розміщує свою фішку підношень на поділці «3» (монети).



2. Жовтий гравець хоче побудувати храм протягом цього циклу, тому вирішує перевищити підношення фіолетового гравця і розміщує свою фішку на поділці «5».



3. Фіолетовий гравець забирає свою фішку — він повинен негайно запропонувати підношення іншому богу. Він вирішує зайняти своєю фішкою поділку «1» підношень Аресу, сподіваючись, що синій гравець перевищить його підношення.



4. Синьому гравцеві конче треба зайняти й перемістити свої загони, тому він перевищує підношення фіолетового гравця, розміщуючи свою фішку на поділці «7» підношень Аресу.



5. Після цього фіолетовий гравець знову забирає свою фішку. Він повинен негайно запропонувати підношення іншому богу. Фіолетовий гравець вирішує перевищити підношення жовтого гравця Зевсу й розміщує свою фішку на поділці «7» підношень Зевсу.



6. Забравши свою фішку, жовтий гравець не бажає в цьому циклі перевищувати підношень інших гравців. Тому він робить підношення Аполлону, яке не потребує оплати. На цьому фаза підношень завершується.



4. Мітичні істоти

Кожен гравець, який контролює мітичних істот, може залишити їх у грі. Для цього треба скинути по 1 карті жриці за кожну істоту, яку гравець хоче залишити. Під час цієї оплати кожну істоту можна перемістити в доступну (не зайняту іншою істотою) суміжну зону того типу, який зазначений на її карті (докладніше див. с. 11).

5. Дії

Тепер настав час активувати богів за порядком, визначеним на початку циклу. Гравець, який запропонував найбільше підношення першому богу (найдалшому від Аполлона), виконує дії цього бога:

- Гравець спершу **ПОВИНЕН** виконати **ОБОВ'ЯЗКОВІ** безплатні дії цього бога.
- ПОТІМ** у довільному порядку він **МОЖЕ** виконати **ДОДАТКОВІ** платні дії цього бога, оплативши відповідні витрати. Можна чергувати послідовність цих дій.

Після завершення всіх цих дій гравець розміщує свою фішку підношення на останній доступний поділці треку порядку ходів.

Приклад ПОРЯДКУ ХОДІВ для 3 гравців

1. Фіолетовий гравець першим завершує виконання своїх дій, тому ставить свою фішку підношень на поділку «3».



2. Наступний гравець (синій) ставить свою фішку на поділку «2», а жовтий гравець — на поділку «1». Жовтий гравець, який у цьому циклі робив підношення Аполлону, у новому циклі першим пропонуватиме підношення богам.



Докладніше про дії, які надають боги, ми розповімо далі.

БОГИ



1 Безплатні обов'язкові дії

• Побудувати УНІВЕРСИТЕТ

Розмістіть цю базову споруду на порожньому будівельному майданчику в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.

Увага! Будівельний майданчик — це локація в сухопутній зоні, де ви можете будувати базові споруди й метрополії.



Якщо немає доступного будівельного майданчика, ви можете відмовитися від будівництва або вилучити одну з базових споруд, щоб на її місці побудувати університет.

Ефект університету. Немає ефекту, але це одна з 4 базових споруд, які потрібні для будівництва метрополії.

Метрополія. Щойно ви матимете 1 порт, 1 фортецю, 1 храм та 1 університет у контрольованих вами сухопутних зонах, вилучіть ці споруди й побудуйте метрополію (див. с. 10).

• Найняти 1 філософа



Візьміть 1 карту філософа й покладіть її перед своєю ширмою.

Ефект філософів. Після того як ви наймете четвертого філософа, скиньте ці 4 карти й побудуйте метрополію (див. с. 10).

2 Додаткові платні дії

• Найняти 1 додаткового філософа



Можете за 4 монети найняти ще одного філософа.

Візьміть 1 карту філософа й покладіть її перед своєю ширмою.

• Купити істот ? (див. с. 11)



• Переміщення героїв (див. с. 11)





1 Безплатні обов'язкові дії

• Побудувати ХРАМ

Розмістіть цю базову споруду на порожньому будівельному майданчику в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.

Якщо немає доступного будівельного майданчика, ви можете відмовитися від будівництва або вилучити одну з базових споруд, щоб на її місці побудувати храм.

Ефект храму. Кожен храм дає знижку в 1 монету під час купівлі будь-якої з 4 доступних мітичних істот у секції істот (тож істота може бути безплатною). **Знижку від кожного храму можна використати лише 1 раз за цикл.**

Метрополія. Щойно ви матимете 1 порт, 1 фортецю, 1 храм та 1 університет у контрольованих вами сухопутних зонах, вилучіть ці споруди й побудуйте метрополію (див. с. 10).

• Найняти 1 жрицю

Візьміть 1 карту жриці й покладіть її перед своєю ширмою.

Ефект жриць. Кожна ваша жриця зменшує на 1 монету суму вашого підношення, яку треба заплатити на початку циклу. (Якщо сума ваших знижок від жриць дорівнює або перевищує значення вашого підношення, ви нічого не платите). Крім того, протягом фази мітичних істот ви можете скинути по 1 карті жриці за кожну істоту, яку хочете залишити.

2 Додаткові платні дії

• Найняти 1 додаткову жрицю

Можете за 4 монети найняти ще одну жрицю.

Візьміть 1 карту жриці й покладіть її перед своєю ширмою.

• Зіграти 1 верхню карту колоди істот

Тільки один раз за цикл ви можете таємно й безплатно подивитися 1 верхню карту колоди істот. Можете заплатити 1 монету, щоб зіграти цю карту. Якщо ви вирішуєте цього не робити, поверніть карту долілиць на верх колоди істот.

Увага! Знижка від храму не поширюється на цю дію.

• Купити істот

• Переміщення героїв



1 Безплатні обов'язкові дії

• Побудувати ПОРТ

Розмістіть цю базову споруду на порожньому будівельному майданчику в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.

Увага! Порт належить і до сухопутної, і до морської зони.

Якщо немає доступного будівельного майданчика, ви можете відмовитися від будівництва або вилучити одну з ваших базових споруд, щоб на її місці побудувати порт.

Ефект порту. Під час битви порт збільшує на 1 загальну силу ваших флотилій у тій морській зоні, де він розташований.

Метрополія. Щойно ви матимете 1 порт, 1 фортецю, 1 храм та 1 університет у контрольованих вами сухопутних зонах, вилучіть ці споруди й побудуйте метрополію (див. с. 10).

• Найняти 1 флотилію

Розмістіть цю флотилію в морській зоні, суміжній з контрольованою вами сухопутною зоною. Ця морська зона повинна бути незайнятою або вже контрольованою вашими флотиліями.

2 Додаткові платні дії

• Найняти додаткові флотилії

- 1-ша флотилія коштує 1 монету.
- 2-га флотилія коштує 2 монети.
- 3-тя флотилія коштує 3 монети.

Протягом одного циклу ви можете найняти щонайбільше 3 додаткові флотилії.

Найняті додаткові флотилії можна розмістити в незайнятих морських зонах або в зонах, контрольованих вашими флотиліями. Ці морські зони повинні бути суміжними з контрольованими вами сухопутними зонами.

• Перемістити флотилії

За 1 монету ви можете виконати переміщення морем (див. далі).

Поки ви здатні заплатити по 1 монеті за кожне таке переміщення, можете виконувати цю дію скільки завгодно разів.

• Купити істот

• Переміщення героїв



ПЕРЕМІЩЕННЯ МОРЕМ

Переміщення морем дає вам змогу перемістити 1 або більше ваших флотилій з однієї морської зони в суміжну морську зону.

Ви не зобов'язані переміщувати всі флотилії з початкової зони.

Якщо ви переміщуєте свої флотилії в морську зону, зайняту ворожими флотиліями, негайно відбувається морська битва.

Морську зону не контролює ніхто, навіть якщо вона спорожня після переміщення з неї флотилій або внаслідок битви, після якої обидві сторони були знищені.

Приклад ПЕРЕМІЩЕННЯ МОРЕМ

Початкові позиції

Чорний гравець вирішує перемістити свої флотилії за допомогою дії Посейдона «Перемістити флотилії», щоб атакувати жовтого гравця.



1-ше переміщення

Заплативши 1 монету, він переміщує 2 свої флотилії в суміжну морську зону з 2 іншими своїми флотиліями (зону, з якої він перемістив флотилії, уже ніхто не контролює).



2-ге переміщення

Заплативши ще 1 монету, він переміщує 3 свої флотилії в морську зону, контрольовану жовтим гравцем. Після цього негайно починається морська битва.



МОРСЬКА БИТВА

Морська битва триває кілька раундів, поки один з учасників битви не буде знищений або хтось не вирішить відступити.

У кожному раунді морської битви:

1. Кожна сторона рахує свою бойову силу, додавши такі значення:
 - результат кидка 1 бойового кубика;
 - сума сил флотилій гравця, що беруть участь у битві (сила 1 флотилії — 1);
 - сума сил контрольованих гравцем портів у морській зоні, де відбувається битва (сила 1 порту — 1).
2. Гравець із найменшою загальною бойовою силою програє раунд. Потім переможений вилучає 1 зі своїх флотилій та розміщує її у своєму резерві перед своєю ширмою (у разі нічий обидва гравці програють раунд, і кожен вилучає по 1 флотилії).
3. Якщо в обох сторін усе ще залишаються флотилії, оборонець може відступити в суміжну морську зону, якщо та незайнята або контрольована ним.

Якщо оборонець не хоче або не може відступити, тоді вже нападник має можливість відступити.

Якщо жодна зі сторін не відступає, негайно починається новий раунд битви. Знову починайте з пункту 1.
4. Так триває, поки в зоні битви не залишиться тільки один гравець, якого вважають переможцем битви. Переможець здобуває контроль над цією морською зоною. Якщо обидва гравці знищують один одного, то цю морську зону ніхто не контролює.

Приклад МОРСЬКОЇ БИТВИ

1. За допомогою додаткової дії Посейдона «Перемістити флотилії» (вартістю в 1 монету) жовтий гравець вирішує 2 флотиліями атакувати флотилію чорного гравця в контрольованій ним морській зоні.

Битва починається негайно:

Жовтий гравець має в зоні битви 2 флотилії та 1 порт. Потім він кидає бойовий кубик, результат кидка — 2. Отже, загальна бойова сила жовтого гравця — 5.

Чорний гравець має в зоні битви 1 флотилію та 1 порт. Результат його кидка — 2. Отже, загальна бойова сила чорного гравця — 4.

2. Жовтий гравець виграв раунд — чорний гравець повинен знищити свою 1 флотилію.





АРЕС

1 Безплатні обов'язкові дії

• Побудувати ФОРТЕЦЮ

Розмістіть цю базову споруду на порожньому будівельному майданчику в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.



Якщо немає доступного будівельного майданчика, ви можете відмовитися від будівництва або вилучити одну з базових споруд, щоб на її місці побудувати фортецю.

Ефект фортеці. Збільшує на 1 бойову силу, якщо битва відбувається в сухопутній зоні власника фортеці.

Метрополія. Щойно ви матимете 1 порт, 1 фортецю, 1 храм та 1 університет у контрольованих вами сухопутних зонах, вилучіть ці споруди й побудуйте метрополію (див. с. 10).

• Найняти 1 загін



Розмістіть основний загін у контрольованій вами сухопутній зоні.

2 Додаткові платні дії

• Найняти додаткові загони



- 1-й загін коштує 2 монети.
- 2-й загін коштує 3 монети.
- 3-й загін коштує 4 монети.

Протягом одного циклу ви можете найняти щонайбільше 3 додаткові загони. Ви можете розмістити ці додаткові загони в контрольованих вами сухопутних зонах.

• Перемістити загони та героїв



За 1 монету ви можете виконати переміщення сушею.

Поки ви здатні заплатити по 1 монеті за кожне таке переміщення, можете виконувати цю дію скільки завгодно разів.

• Купити істот



(див. с. 11)

Два типи загонів

- Основні загони — це загони кольору гравця.
- Загони найманців — це сірі загони, доступні всім гравцям, які можна найняти за допомогою дій Гери.

Далі в правилах слово «загін» позначає ці два типи загонів.



ПЕРЕМІЩЕННЯ СУШЕЮ

Переміщення сушею дає змогу перемістити 1 чи більше основних загонів, загонів найманців і/або героїв з однієї сухопутної зони в іншу доступну сухопутну зону.

Сухопутну зону вважають доступною, якщо:

- вона розташована на тому самому острові, а також є суміжною з початковою зоною переміщення;
- вона розташована на іншому острові, але з'єднана з початковою зоною ланцюжком флотилій, розміщених в одній або кількох морських зонах, контрольованих гравцем.

Ви не зобов'язані переміщувати всі загони з початкової зони. Утім, якщо ви переміщуєте із зони всі свої загони, то покладіть у цю зону свій жетон контролю. Ця сухопутна зона залишається під вашим контролем, поки її не захопить суперник.

Якщо ви переміщуєте свої загони в зону, зайняту ворожими загонами та/або героями, негайно починається наземна битва.

Якщо ви переміщуєте свої загони в зону, де лежить жетон контролю суперника (там немає його загонів чи героїв), ви повертаєте жетон контролю його власнику та здобуваєте контроль над цією зоною.

Якщо ви здобуваєте контроль над зоною із символом жриці, то негайно береде 1 карту жриці.

Увага! Заборонено атакувати останню зону гравця, якщо тільки це не дає змогу нападнику здобути контроль над метрополією, що забезпечить кількість метрополій, потрібних для закінчення гри.

Наприкінці цього циклу гра закінчується, навіть якщо нападник втрачає одну з метрополій, яка активувала кінець гри. Переможцем стає гравець, який контролює найбільшу кількість метрополій (у разі нічиєї перемагає претендент із найбільшою кількістю монет, див. с. 10).

НАЗЕМНА БИТВА

Наземна битва триває кілька раундів, поки один із учасників не буде знищений або не вирішить відступити.

У кожному раунді наземної битви:

1. Кожна сторона рахує свою бойову силу, додавши такі значення:
 - результат кидка 1 бойового кубика;
 - сума сил загонів і героя гравця, що беруть участь у битві (сила 1 загону — 1; сила 1 героя — 1, також див. с. 14-15);
 - оборонець також рахує суму сил фортець у сухопутній зоні, де відбувається битва (сила 1 фортеці — 1).
2. Гравець із найменшою загальною бойовою силою програє раунд. Переможений вилучає 1 зі своїх загонів, що брали участь у битві — основний загін він розміщує у своєму резерві перед своєю ширмою, а загін найманців повертає в загальний резерв. За бажанням гравець може вилучити 1 зі своїх героїв з битви. У такому разі він скидає карту героя, а його фігурку повертає в загальний резерв біля планшета аукціону. У разі нічиєї обидва гравці програють раунд, і кожен з них вилучає 1 загін або свого 1 героя, що брали участь у битві. Якщо в зоні не залишилося ані загонів, ані героїв, то в такому разі оборонець здобуває контроль над цією зоною (а отже, викладає туди один зі своїх жетонів контролю).
3. Якщо в сторін усе ще залишаються загони та/або герої, оборонець може відступити в контрольовану ним або незайняту (тобто без загонів, жетона контролю чи героїв іншого гравця) сухопутну зону.

Якщо оборонець не хоче або не може відступити, тоді вже нападник має можливість відступити.

Якщо жодна зі сторін не відступає, негайно починається новий раунд битви. Знову починайте з пункту 1.
4. Так триває, поки в зоні битви не залишиться тільки один гравець, якого вважають переможцем битви. Переможець здобуває контроль над цією сухопутною зоною.



ГЕРА

1 Безплатні обов'язкові дії

• Побудувати базову СПОРУДУ

Виберіть базову споруду (порт, фортецю, храм, університет), яку ви ще не збудували, і розмістіть її на порожньому будівельному майданчику в одній із контрольованих вами сухопутних зон.

Якщо немає доступного будівельного майданчика, ви можете відмовитися від будівництва або вилучити одну з базових споруд, щоб на її місці побудувати бажану споруду.

Метрополія. Щойно ви матимете 1 порт, 1 фортецю, 1 храм та 1 університет у контрольованих вами сухопутних зонах, вилучіть ці споруди й побудуйте метрополію (див. с. 10).

• Найняти 1 загін найманців

Візьміть 1 фігурку загону найманців із загального резерву та розмістіть її в будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.

Загони найманців. Ці загони вважають загонами вашого кольору. Вони переміщуються і беруть участь у боях самостійно або з іншими вашими основними загонами, завдяки діям Ареса або ваших героїв. Якщо загін найманців знищують у битві, то його повертають у загальний резерв.

Якщо ви контролюєте сухопутну зону лише за допомогою загонів найманців, то розміщуєте в цій зоні свій жетон контролю.

2 Додаткові платні дії

• Найняти додаткові загони найманців

- 1-й загін найманців коштує 1 монету.
- 2-й загін найманців коштує 3 монети.
- 3-й загін найманців коштує 5 монет.

Під час одного ходу ви можете найняти щонайбільше 3 додаткові загни найманців. Ви розміщуєте загни найманців лише в контрольованих вами сухопутних зонах.

• Найняти 1 героя

Ви можете найняти одного героя за 4 монети (докладніше див. на с. 15).

• Купити істот

• Переміщення героїв

ГЕРОЇ

Найнявши героя, розмістіть його фігурку в контрольованій вами зоні, а його карту покладіть перед собою.

Кожен герой — це загін з бойовою силою 1. Герой має два додаткові вміння:

Військове вміння. Це особливе вміння, яке використовують лише тоді, коли герой залучений до виконання дії (якщо він бере участь у битві, переміщується сам або із загонами тощо).

Жертовне вміння. Це найпотужніше вміння героя, яке полегшує будівництво метрополій. Якщо ви виконуєте умову цього вміння, то можете будь-коли під час виконання дій вибраного вами бога пожертвувати своїм героєм (вилучити його з гри) та застосувати це вміння.

Важливо!

- Не можна пожертвувати героєм протягом того циклу, у якому ви його найняли.
- Не можна пожертвувати героєм, якщо ви зробили підношення Аполлону.

Список героїв та їхніх умінь див. на с. 15.



АПОЛЛОН

Гравець, який робить підношення Аполлону, виконуватиме хід останнім і матиме значно обмеженіший вибір дій. Цей гравець не може ані купити мітичних істот, ані будь-яким способом використати своїх героїв.

Зробити підношення Аполлону — по суті те саме, що пропустити хід, щоб заощадити гроші... і стати першим гравцем, який пропонуватиме підношення богам у наступному циклі.

Якщо ви зробили підношення Аполлону

Отримайте 2 жетони процвітання, один з яких розмістіть у будь-якій сухопутній зоні, а інший — у будь-якій морській зоні, стороною з 1 рогом достатку догори. Так ви збільшите на 1 монету дохід у цих двох зонах протягом наступних циклів. В одній зоні може бути кілька жетонів процвітання.

Отримайте 2 монети.

6. Кінець циклу

Після того як усі гравці виконають ходи й повернуть свої фішки підношень назад на трек порядку ходів, цикл завершується.

Гра завершується:

- якщо наприкінці циклу один або кілька гравців контролюють по 3 або більше метрополій кожен
ТА/АБО
- якщо будь-якого гравця знищують протягом поточного циклу.

Інакше починається новий цикл.

КІНЕЦЬ ГРИ

Переможцем стає гравець, який контролює найбільшу кількість метрополій. У разі нічиєї виграє той претендент, що має найбільше монет за своєю ширмою.

Якщо й за кількістю монет нічия, то претенденти ділять перемогу.



МЕТРОПОЛІЇ

Метрополія — це потужна споруда, якій притаманні ефекти всіх інших базових споруд.

Побудувати метрополію можна трьома способами:

• Економічний розвиток

Щойно ви матимете всі 4 типи базових споруд (порт, фортеця, храм, університет) у будь-яких контрольованих вами сухопутних зонах, негайно вилучіть ці споруди (поверніть у загальний резерв). Потім візьміть жетон метрополії й покладіть його на порожній будівельний майданчик у будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні.

• Культурний розвиток

Щойно ви матимете 4 карти філософів, то скиньте їх і побудуйте метрополію. Візьміть жетон метрополії й покладіть його на порожній будівельний майданчик у будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні. Якщо немає порожнього будівельного майданчика, то зруйнують одну зі своїх базових споруд і побудуйте на її місці метрополію.

• Дія героя

Більшість героїв мають жертвне вміння, яке дає вам змогу у свій хід (у разі виконання зазначених на карті умов) пожертвувати героєм і побудувати метрополію.

Візьміть жетон метрополії й покладіть його на порожній будівельний майданчик у будь-якій контрольованій вами сухопутній зоні. Якщо немає порожнього будівельного майданчика, то зруйнують одну зі своїх базових споруд і побудуйте на її місці метрополію.

Якщо ви будувате метрополію, то повинні взяти верхній жетон метрополії з відповідного стосу й перевернути його стороною з бонусом догори, щоб негайно отримати цей бонус.

Є ще четвертий спосіб отримати метрополію — захопити сухопутну зону з побудованою метрополією!

У такому разі гравець, який втрачає метрополію, негайно отримує відповідний бонус цієї метрополії. Гравець, який щойно захопив цю метрополію, отримує цей бонус лише тоді, коли в нього самого хтось відбере цю метрополію.

Бонуси метрополій



Отримайте 2 загони

Ви розміщуєте ці 2 основні загони в 1 або 2 сухопутних зонах, контрольованих вами. (Необов'язково розміщувати ці загони в сухопутній зоні, де побудована метрополія).



Отримайте 1 жетон процвітання

Розмістіть цей жетон стороною з 1 рогом достатку догори в будь-якій контрольованій вами сухопутній або морській зоні.



Отримайте 1 карту жриці

Візьміть 1 карту жриці й покладіть її перед своєю ширмою.



Отримайте 3 монети

Візьміть 3 монети із загального резерву й покладіть їх за свою ширму.



Отримайте 2 флотилії

Ви повинні розмістити ці 2 флотилії в 1 або 2 морських зонах, контрольованих вами. (Ці зони обов'язково мають бути суміжними із сухопутною зоною, де побудована метрополія).



МІТИЧНІ ІСТОТИ

За винятком Аполлона, усі боги надають доступ до мітичних істот:

Заплативши вартість, зазначену під картою (від 2 до 5 монет з урахуванням знижок від храмів), гравець може взяти відповідну карту істоти й застосувати її ефект. Гравець може купити будь-яку кількість істот, поки має монети.

Більшість істот мають одноразові негайні ефекти. Ефекти цих істот застосовують негайно (ви не можете зберегти істоту, щоб потім скористатися нею). Після застосування ефекту карту істоти кладуть у скид. Якщо ви не можете застосувати ефект істоти, то відразу скидаєте її карту без застосування ефекту.

Істоти, що мають фігурки

Деякі істоти також мають фігурки, чії ефекти впливають на сухопутну чи морську зону на ігровому полі. Розмістіть фігурку істоти в зоні того типу, який указаний на її карті. Ви не зобов'язані контролювати цю зону. У цій зоні не повинно бути іншої істоти.

Ця істота (а також її ефекти) залишається під вашим контролем, поки протягом фази мітичних істот ви можете заплатити за те, щоб залишити її в грі.

Увага! Щоб залишити істоту в грі під своїм контролем на наступний цикл, наприкінці фази мітичних істот скиньте 1 карту жриці. Під час цього можете перемістити цю істоту в суміжну зону зазначеного на її карті типу, за умови, що в цій зоні ще немає іншої істоти.

Якщо ви не платили за істоту, то її фігурку вилучають з поля, а карту кладуть у скид істот.

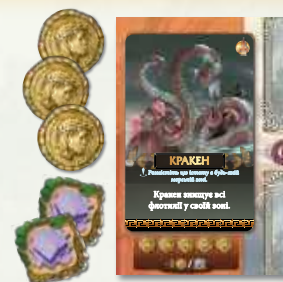
Пам'ятайте, що ви не можете розмістити мітичну істоту в зоні, де вже є інша мітична істота.



Приклад

КУПІВЛЯ

1. Фіолетовий гравець купує Кракена за 3 монети (карта лежить у комірці вартістю 5 монет, але гравець має знижку в 2 монети від своїх храмів).



РОЗМІЩЕННЯ

2. Фіолетовий гравець вирішує розмістити Кракена в морській зоні, контрольованій жовтим гравцем. Після цього 2 флотилії жовтого гравця негайно знищують і повертають у його резерв.



ОПЛАТА Й ПЕРЕМІЩЕННЯ

3. У фазі мітичних істот наступного циклу фіолетовий гравець вирішує залишити Кракена. Він скидає 1 карту жриці. Потім він переміщує Кракена в суміжну морську зону, де перебуває флотилія чорного гравця. Цю флотилію негайно знищують і повертають у резерв чорного гравця.



ПЕРЕМІЩЕННЯ ГЕРОЇВ

За винятком Аполлона, усі боги дають змогу використувати героїв, щоб переміщувати загони.

Увага! Героїв наймають за допомогою платної дії Гери, яка коштує 4 монети (див. «Гера» на с. 9).

Кожен з ваших героїв дає вам змогу переміщувати загони навіть без підношень Аресу!

Переміщення героя і його супровідних загонів (якщо такі є) коштує:

- 1 монету за 1-ше переміщення;
- 2 монети за 2-ге переміщення;
- 3 монети за 3-тє переміщення і так далі.

Переміщення героя — це переміщення з однієї сухопутної зони в суміжну сухопутну зону або в сухопутну зону, з'єднану ланцюжком флотилій, що належать гравцеві.

Якщо герой (один або із загонами) входить у ворожу сухопутну зону, починається наземна битва. Бойова сила героя дорівнює 1. Якщо гравець, який контролює героя із супровідними основними загонами або загонами найманців, програє раунд битви, то вибирає — втратити 1 свій загін або свого героя (див. «Наземна битва» на с. 8).

Уточнення:

- Гравець, який вибрав Аполлона, не може переміщувати своїх героїв чи використовувати їхні жертвні вміння.
- Гарпія не може знищити героя.
- Якщо ви заслужили прихильність Ареса, то переміщуєте своїх героїв за правилами переміщення загонів.



Приклад

ПОЧАТКОВА ПОЗИЦІЯ

Після виконання безплатних обов'язкових дій Атени жовтий гравець виконує її платну дію «Переміщення героїв».

1-ше переміщення

Він платить 1 монету, щоб перемістити Пентесілею в контрольовану ним сухопутну зону й приєднати її до трьох інших своїх загонів.



2-ге переміщення

Далі жовтий гравець платить 2 монети та переміщує Пентесілею разом із 2 своїми загонами (завдяки своїй флотилії, яка з'єднує дві сухопутні зони), щоб атакувати суміжну сухопутну зону, контрольовану фіолетовим гравцем. Негайно починається наземна битва.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

Командна гра для 4–6 гравців

Якщо вас четверо, можете грати командами. Якщо вас шестеро, то ви **повинні** грати командами.

У цьому ігровому режимі ваша мета — контролювати 3 метрополії разом з іншим членом вашої команди. Для триваліших партій можете грати з умовою контролювати 4 метрополії.

Гравці з однієї команди сидять один біля одного, тож мають можливість вільно спілкуватися. Кожен гравець отримує ігрові компоненти свого кольору, але їхні монети спільні для всієї команди. Кожна команда починає з 10 монетами.

Члени команди можуть на власний розсуд розпоряджатися спільними монетами. Утім, усім членам команди варто бути уважними, щоб не зробити підношень на більшу суму, ніж вони мають!

У командному режимі для 6 гравців візьміть 10 фрагментів архіпелагу. На власний розсуд сформуєте з них ігрове поле на центрі стола.

У командному режимі для 4 гравців візьміть 8 випадкових фрагментів архіпелагу. На власний розсуд сформуєте з них ігрове поле на центрі стола.

Протягом першого раунду розміщення члени команди не можуть розміщувати свої жетони контролю на тому самому острові.

Після цього гра триває за звичайними правилами. Кожен гравець самостійно керує своїми загонами та розпоряджається лише своїми картами жриць і філософів. Ви не можете будувати метрополії (завдяки культурному розвитку), поєднавши та скинувши 4 карти філософів членів однієї команди.

У командному режимі ви можете переміщуватися сухопутними або морськими зонами, контрольованими членом вашої команди, заплативши відповідну вартість, але не можете зупинятися в цих зонах. Саме тому бої між членами однієї команди неможливі.

Після того як гравець збудує четверту базову споруду (і його команда має всі потрібні базові споруди), він повинен вилучити їх і натомість побудувати метрополію. Байдуже, хто з членів команди які базові споруди контролює.

Як і в звичайному режимі, партія закінчується, коли одній команді вдається контролювати потрібну кількість метрополій наприкінці циклу.

Особливі правила для 2 гравців

Ви граєте вдвох за правилами командного режиму для 4 гравців.

У грі вдвох візьміть 8 випадкових фрагментів архіпелагу. На власний розсуд сформуєте з них ігрове поле на центрі стола.

Кожен гравець керує 2 фракціями. Він грає ними за правилами командного режиму.



ОПИС ІСТОТ



■ Велетень

Украдіть усі загони найманців з однієї сухопутної зони. Розмістіть їх в контрольованій вами сухопутній зоні чи зонах.



■ Гарпія

Знищіть 1 загін у сухопутній зоні. Це може бути основний загін або загін найманців. Гарпія не може знищити героя.



■ Граї

Ще раз отримайте дохід, як під час фази доходів. Ви отримуєте 1 монету за кожен символ рогу достатку (на жетонах процвітання і/або на полі) в сухопутних і морських зонах, які контролюєте на момент використання цієї карти.



■ Грифон

Украдіть половину монет (округлення до меншого) в іншого гравця.



■ Дріада

Украдіть 1 карту жриці в іншого гравця.



■ Пегас

Безплатно перемістіть усі або частину ваших основних загонів і/або найманців і героїв з однієї сухопутної зони в іншу. Початкова й кінцева зони можуть розташовуватися в будь-якому місці поля, вони не обов'язково повинні бути суміжними чи доступними одна для одної.

Увага! Ефект Пегаса не допомагає загонам чи героям покидати зайняту Медузою зону або переміщуватися в неї.



■ Сатир

Украдіть 1 карту філософа в іншого гравця. Якщо завдяки цьому ефекту ви отримуєте свого 4-го філософа, то негайно скидаєте їх усіх і будете метрополію.



■ Сильф

Поміняйте місцями флотилії у 2 морських зонах (байдуже, кому з гравців вони належать). Початкова й кінцева зони можуть розташовуватися в будь-якому місці поля, вони не обов'язково повинні бути суміжними.

В обох морських зонах повинні бути флотилії.



■ Сфінкс

Візьміть 3 карти істот з колоди істот. Скиньте 2 з них і безплатно розіграйте третю.



■ Харон

Поміняйте місцями 1 вашого героя з будь-яким доступним героєм із секції героїв. Найнятого таким способом героя не можна принести в жертву протягом поточного циклу. Якщо в секції героїв немає карт героїв, ви не можете застосувати ефект Харона, тому просто скидаєте його карту.



■ Химера

Безплатно зіграйте будь-яку 1 карту істоти зі скиду істот, потім скиньте Химеру (якщо скид істот порожній, просто скиньте карту Химери).

Коли Химера опиняється в скиді (байдуже, зіграли її чи скинули протягом фази початку циклу, бо ніхто її не купив), ви повинні перетасувати колоду істот зі скидом істот, а потім покласти перетасовану колоду долілиць на її місце на планшеті аукціону.



■ Циклоп

Замініть 1 з ваших базових споруд іншою базовою спорудою з резерву.



ІСТОТИ, ЩО МАЮТЬ ФІГУРКИ



■ Гідра

Розмістіть істоту в будь-якій сухопутній або морській зоні.

Протягом фази доходу ця зона дає вдвічі більший дохід. Дохід отримує гравець, який контролює зону, де перебуває Гідра.

Коли Гідра входить у гру, а також протягом кожної фази мітичних істот ви повинні (за можливості) знищити 1 флотилію або 1 загін в її зоні або в суміжній зоні, щоб додати 1 жетон процвітання (стороною з 1 рогом достатку догори) в зону Гідри.



■ Кракен

Розмістіть цю істоту в будь-якій морській зоні.

Знищте всі флотилії в цій зоні.

Якщо в морській зоні, де перебуває або куди переміщується Кракен, є флотилії, то їх знищують (флотилії повертають їхньому власнику).

Кракен блокує доступ до своєї морської зони всім флотиліям (і вашим також).



■ Медуза

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Ані основні загони, ані загони найманців чи герої не можуть увійти в зону з Медузою або покинути її (зокрема й ті, що належать власнику Медузи).

Увага! Ефект Пегаса й жертовне вміння Персея не можуть допомогти загонам і героям покинути зону, зайняту Медузою.



■ Мінотавр

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні, яку ви контролюєте.

Мінотавр — це загін з бойовою силою 2. Він не може відступити в битві.

Якщо гравець, чий Мінотавр бере участь у битві, зазнає поразки в раунді битви, то він сам вирішує, знищувати Мінотавра чи ні.

Якщо Мінотавр — це останній загін гравця, то його треба знищити.



■ Цербер

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Протягом фази доходу ви отримуєте дохід із цієї зони замість гравця, який її контролює.



■ Поліфем

Розмістіть цю істоту в будь-якій сухопутній зоні.

Морські зони, суміжні із сухопутною зоною з Поліфемом, стають недоступними. Усі флотилії з цих зон переміщують у суміжні зони або знищують.

Жодна флотилія не може займати ці морські зони або переміщуватися через них, поки Поліфем перебуває в суміжній сухопутній зоні.

Гравець, який контролює Поліфема, на власний розсуд переміщує флотилії у вибраному ним порядку й напрямку. Дві флотилії різних кольорів не можуть займати ту саму зону.

Якщо переміщення неможливе, флотилії знищують і повертають у резерв їхнього власника.



ОПИС ГЕРОЇВ

Нагадування:

- Військове вміння героя можна використати лише тоді, коли герой залучений до виконання дії (бере участь у битві, виконує переміщення тощо).
- Жертовне вміння героя не можна активувати протягом того циклу, коли героя купили.



● Аякс

Військове вміння. Бойова сила Аякса — 2.

Жертовне вміння. Якщо ви контролюєте 7 сухопутних зон, побудуйте метрополію.



● Гектор

Військове вміння. Якщо основні загони або загони найманців входять у зону з Гектором, то перед битвою він знищує будь-який 1 із цих загонів.

Жертовне вміння. Обміняйте 2 ваших жриць на 1 філософа. Це можна робити скільки завгодно разів.



● Єлена

Військове вміння. Якщо Єлена бере участь у битві, результат її бойового кубика завжди дорівнює «2».

Жертовне вміння. Якщо ви маєте 2 базові споруди одного типу та 2 базові споруди іншого типу, знищте ці 4 базові споруди та побудуйте метрополію на одному з ваших доступних будівельних майданчиків.



● Крез

Військове вміння. Заплатіть 1 монету, щоб перекинути свій бойовий кубик. Це можна робити скільки завгодно разів.

Жертовне вміння. За 15 монет можете будувати метрополію.



● Одіссей

Військове вміння. Під час атаки Одіссей ігнорує силу фортець оборонця.

Жертовне вміння. Якщо ви маєте 3 базові споруди одного типу, знищте ці 3 базові споруди та побудуйте метрополію на одному з ваших доступних будівельних майданчиків.



● Пандора

Військове вміння. Якщо Пандора бере участь у битві, ворожі загони найманців переходять під її контроль. Це стосується лише ворожих загонів найманців у зоні битви Пандори.

Жертовне вміння. Використайте жертовне вміння будь-якого героя, доступного в секції героїв. Якщо секція героїв порожня, ви не можете використати жертовне вміння Пандори.



● Пентесілея

Військове вміння. Якщо Пентесілея бере участь у битві, то в разі рівності бойових сил вона виграє битву.

Жертовне вміння. Якщо ви будете метрополію, покладіть її на цю карту. Цю метрополію не можна атакувати. Вилучіть фігурку Пентесілеї з гри, але залиште її карту перед вашою ширмою.



● Персей

Військове вміння. Загони з Персеєм, які повинні бути знищені в битві, можуть на-томість відступити. Персей не може відступити, якщо він повинен бути знищений.

Жертовне вміння. Перемістіть усі або частину ваших загонів і героїв з однієї сухопутної зони в іншу. Початкова й кінцева зони можуть розташовуватися в будь-якому місці поля, вони не обов'язково повинні бути суміжними чи доступними одна для одної. Персей не може переміщувати загони і героїв, що застрягли в зоні з Медузою.



● Ясон

Військове вміння. Виконуючи переміщення героя, Ясон може використовувати ворожі флотилії як власні.

Він не може відступати ворожими флотиліями.

Нагадування: Арес та Аполлон не дають змоги переміщувати героїв.

Жертовне вміння. Якщо ви маєте на полі всі 8 ваших флотилій, побудуйте метрополію.



ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ - 3 ГРАВЦІ



ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ - 4 ГРАВЦІ

У командному режимі для
2 або 4 гравців використайте:



ПРОТИ



ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ - 5 ГРАВЦІВ



ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ - 6 ГРАВЦІВ



У командному режимі для 6 гравців використайте:



КІКЛАДИ

ЗМІСТ

МЕТА ГРИ	1	ГЕРА	9
КОМПОНЕНТИ	1	• Герої	9
ПРИГОТУВАННЯ	2	АПОЛЛОН	9
ОГЛЯД	3	6. Кінець циклу	10
1. Початок циклу	3	• Метрополії	10
2. Доходи	4	• Мітичні істоти	11
3. Підношення	4	• Переміщення героїв	11
4. Мітичні істоти	4	ПРАВИЛА КОМАНДНОЇ ГРИ	12
5. Дії	5	4 та 6 гравців	12
АТЕНА	5	2 гравці	12
ЗЕВС	6	ОПИС ІСТОТ	13
ПОСЕЙДОН	6	ІСТОТИ, ЩО МАЮТЬ ФІГУРКИ	14
• Переміщення морем	7	ОПИС ГЕРОЇВ	15
• Морська битва	7	ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ • 3 гравці	16
АРЕС	8	ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ • 2/4 гравці	17
• Переміщення сушею	8	ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ • 5 гравців	18
• Наземна битва	8	ПРИГОТУВАННЯ ПОЛЯ • 6 гравців	19

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська
КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Володимир Рибаків
ПЕРЕКЛАДАЧ: Святослав Мишаць
РЕДАКТОР: Сергій Лисенко
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко
Українське видання © 2024 Geekach LLC
Усі права застережено • www.geekach.com.ua