*«Если хотите изведать мою силу, то возьмите цепь золотую, спустите ее до земли и попробуйте стащить меня с Олимпа. Я же возьму эту цепь и подыму ею всю землю с морями.»*

*Н. Кун, «Легенды и мифы Древней Греции»*

Мир Древней Греции богат на сказания и легенды, некогда одна из самых развитых цивилизаций на Земле сохранила в себе отблески былого величия и славы и до наших времен. Простираясь сквозь столетия и поколения, некоторые из чудес Света, восхваляющих былых Богов, описанных в преданиях, существуют и по сей день.

С упоением окунуться в этот загадочный сказочный мир героев и мифических существ поможет настольная игра «Киклады» (англ. “Cyclades”). Отличный способ провести время в компании, игра предназначается для группы от 2 до 5 игроков. Однако, стоит сказать, чем больше любителей настолок присоединится к партии, тем лучше, так как все маневры и обдуманные шаги лучше делать в большой компании.

Игра сочетает в себе элементы экономической, военной и тактической стратегии. Вам в подчинение дается управление армией солдат и флотом кораблей, которые можно строить, перемещать, вести сражения за территории и заниматься строительством, параллельно участвуя в торгах за влияние на участника игры силы Богов: Посейдона, Арея, Афины, Зевса и Аполлона. Так как каждому из Богов подвластна лишь одна стихия, то соответственно влияние их будет различным и каждый из них будет приносить абсолютно разные «плюшки». Однако обо всем по порядку.

Цель игры, и гарантия победы – это построить 2 метрополии. Достичь построения одной метрополии можно несколькими способами.

Способ 1: построить 4 разных здания, в чем могут помочь четверо из выше названных Богов.

Способ 2: собрать 4 философов, в чем может помочь только Афина. Как только вы накопили 4 философов, они тут же уходят в сброс, и на выбранном, принадлежащем вам острове, появляется метрополия.

Способ 3: при помощи военных сил захватить вражескую, уже построенную метрополию. В случае успеха она будет принадлежать вам.

Ход разделяется на несколько фаз. Вначале, в зависимости от контролируемого игроком количества рогов изобилия, каждый получает соответствующее количество золотых монет. Монеты используются для большинства действий в игре: за них можно строить здания, покупать войска, покупать философов и жрецов, а также делать особые действия.

После этого начинаются торги. Каждый из игроков ставит на кон желаемое количество золотых монет, дабы выбранный им Бог проявил свою силу и дал возможность построить соответствующее здание, сделать приобретения и особые действия. Следующий игрок также делает ставку и может поставить на уже выбранного кем-то Бога, заплатив на одну или более монет больше. В случае если игрок перебивает уже сделанную другим игроком ставку, выбывший обязан тут же вне очереди сделать ставку на любого другого Бога, кроме того, с которого его выжили. Так, торги происходят до тех пор, пока каждый из игроков не выберет своего, отличного от остальных Бога.

Боги могут помочь вам в следующем:

- Посейдон позволяет приобретать корабли и построить порт. Если вы выбрали Посейдона, один корабль дается бесплатно, а остальные вы можете тут же приобрести за дополнительную плату. Порт является составной частью метрополии и дает следующее тактическое преимущество: если на соседнем поле с островом, где построен порт, будет происходить морское сражение, у игрока, контролирующего порт будет небольшое преимущество в данном морском сражении. О том, как происходят сражения в игре, будет описано ниже. Также особым действием игрок может в свой ход передислоцировать все корабли за вспомогательную плату.

- Арей дает возможность покупать войска и строить казармы. Аналогичным образом, один воин дается бесплатно, остальные покупаются за деньги. Казармы дают преимущество при наземных битвах на поле, где находится казарма. Также игроку позволяется переместить свои наземные войска.

- Афина позволяет приобретать философов, 4-х из которых, как было описано ранее, можно обменять на метрополию. Один дается бесплатно, еще одного можно купить за довольно существенную плату в 4 золотых. Больше философов получить в один ход нельзя. Также она позволяет построить университет. Он не обладает никакими дополнительными преимуществами и нужен только как составная часть метрополии.

- Зевс позволяет покупать жрецов и строить храмы. Каждый из жрецов дает вам скидку на один золотой в торгах. Так, если у вас есть один жрец, вы можете сразу же сделать ставку на 2 золотых на любого Бога, и заплатить всего 1. Соответственно, чем больше жрецов, тем больше скидка. Храм дает скидку на покупку мифических существ, о которых я также расскажу далее.

- Аполлон единственный из Богов, который не имеет никаких способностей и особых действий. Также на Аполлона могут поставить сразу несколько игроков. Первый сделавший ставку на него по завершению получает рог изобилия, который будет приносить игроку по одной дополнительной золотой монете в казну каждый ход + одну монету за самого Аполлона. Второй игрок получит только монету, рога он не получает, это касается и остальных.

На этом торги заканчиваются, и начинается ход игроков в соответствии с тем выбором Богов, который они сделали. Каждый ход Боги перед расстановкой перемешиваются, дабы их очередность была обновлена, чтобы игроки получали разный приоритет в торгах на следующий ход. Так, поставивший на Аполлона в текущем ходу, в следующем ходу будет делать ставку первым, а тот, кто поставил на Бога с наивысшим приоритетом – последним.

Теперь несколько слов, как же, наконец, происходит бой. Если корабли или воины двух или более игроков оказываются в одном поле, игроки по очереди бросают кубик за каждого воина/корабль. К числу на кубике прибавляется количество легионеров/кораблей в активной зоне. Также к результирующему числу прибавляется по единице за каждый расположенный по соседству порт в случае морского сражения и казармы для наземного. Игрок с наименьшим окончательным числом убирает одного легионера/корабль. После этого бой продолжается с новыми силами.

Особое разнообразие и эффект неожиданности в игру привносят мифические существа. Каждый ход игрок может за плату вызвать любого из 3-х открытых существ. Этот элемент может полностью разрушить стратегию, которую вы строили на протяжении вот уже двух-трех последних ходов, и это не может не вызывать положительных эмоций ☺. Так, Гигант может разрушить одно любое здание у выбранного игрока. В тот момент, когда один ход может решать все, и вашему сопернику остается только одно здание до победы, Гигант может прийти как никогда кстати. Другое существо Кракен ставится в выбранную игроком область и уничтожает там все корабли. За одну дополнительную монету игрок может передвинуть Кракена на одну клетку и разрушить весь флот и в том соседнем поле, и так делать несколько раз. Это может существенно ослабить атакующую силу противника и вынудить его к созданию нового флота практически с нуля. Все другие мифические существа обладают своими возможностями, которые можно подробно рассмотреть в правилах к игре.

Игра также обладает несколькими тонкостями, о которых я не упоминал в данном обзоре. Правила игры расписаны довольно подробно, и существенных «ляпов» не имеют. На сайте tesera.ru также можно скачать подробный перевод всех правил на русский язык.

Игра имеет два дополнения. Первое дополнение получило название “Hades” (Аид). Это дополнение вносит в игру свободную начальную расстановку военных сил; нового Бога Аида, который позволяет вам нанимать дополнительные войска нежити, действующие только один ход; героев, вносящих новую тактику в игру, и позволяющих, к примеру, построить метрополию из 3-х зданий вместо 4-х, либо поменять ваших философов на жрецов; также оно привносит в игру новых существ и дает благословение богов, также добавляющее Богов со вспомогательными эффектами и привносящее дополнительные стратегии. Второе дополнение является миниатюрным, и называется “Hecate” (Геката). Особой погоды оно не делает и лишь добавляет новую карту богини Гекаты и одно мифическое существо Мантикору. Геката позволяет поставить на два любых острова колонны: между этими островами открывается подземный проход, позволяющий беспрепятственно переносить войска с одного острова на другой.

В целом, игра оставляет очень приятные впечатления, так как не требует никаких особых навыков от игрока, но в то же время развивает мышление и стратегические способности у играющего. В компании настолка является незаменимым способом приятно и с пользой провести время. Является прекрасным пополнением коллекции для тех, кто неравнодушен к интересным настольным развлечениям.