

Памятка по правилам игры Mythotopia

Перевод: <http://BoardGamer.ru>

Общие правила:

- **Карту можно использовать как что-то одно:**
 - Эффект карты (текст);
 - Указанная на карте провинция;
 - ОДИН тип символа.
- **Территория:**
 - Через морские локации можно переправиться только на корабле;
 - Горы (серые) непроходимы;
 - Холмы (зелёные) увеличивают стоимость строительства и атаки на 1 камень / еду.
- **Действия карт:**
 - Дополнительное действие – можно выполнить до/после 2 действий в свой ход;
 - Резерв – это свойство срабатывает только если карта лежит в резерве;
 - Улучшение – это свойство позволяет усилить эффект какого-либо действия.

Подготовка к игре

- **Каждый игрок получает:**
 - по карте резерва и по памятке;
 - набор стартовых карт и фишек одного цвета. На старте доступны все фишки городов, 6 армий, 2 флота. Остальные лежат в запасе.
 - Карты провинций:
 - Перемешайте и раздайте по 11/8/6 карт при 2/3/4 игроках; оставшуюся колоду положите в сторону лицом вниз;
 - Игроки размещают свои города в полученных провинциях (закрывают фишками показатель силы нейтралов).
 - Игровая область:
 - Выложите рядом с полем дороги, замки и наёмников;
 - Перемешайте карты улучшений, выложите 16 рядом с полем (одинаковые – стопками);
 - Разложите рядом с полем карты победных очков (ПО). Выложите на них жетоны ПО:
 - 3 постоянных (фиолетовые): 2 игрока – 6 жетонов, 3-4 – 7.
 - 4 случайных (коричневые): количество жетонов указано на картах.
 - Оставшиеся жетоны победных очков положите рядом с полем;
 - Для карт ПО *Here Be Dragons* и *Runestones* сдайте по 5 карт провинций, поместите в каждую дракона (рунного камня) и верните карты в колоду. С картой «Цитадели», все игроки выбирают и одновременно вскрывают по стартовой карте провинции и заменяют в ней свой город цитаделью.
- Игроки помещают жетоны на счётчик (у всех счёт одинаковый: 3 x кол-во провинций).

- Выберите, кто будет ходить первым.
- Подготовка колод игроков. Каждый игрок:
 - замешивает стартовые карты с картами провинций;
 - набирает из получившейся колоды 5 карт (если игроков 4, 4-й берёт 6 карт);
 - колода замешивается только если нужно набрать карту, а колода пуста.

Победные очки (ПО):

- Не забывайте отмечать полученные и потерянные очки на счётчике.
- Получение очков:
 - каждая провинция приносит 3 очка;
 - очки приносит выполнение условий карт ПО.
- Игра заканчивается, если один из игроков лидирует по очкам в начале своего хода.
- **Неофициальный вариант:** когда на 4 картах ПО закончились жетоны очков, все игроки делают ещё по 1 ходу, после чего игра заканчивается.

Ход игрока:

1. Выполните 2 действия (и любое количество дополнительных действий);
- **Закончить игру.** Это должно быть вашим первым (можно выполнить только в начале хода).
 - На 4 картах ПО должны кончиться жетоны очков;
 - Вы должны побеждать (без ничьих) после завершения всех сражений;
 - Разыграйте все сражения (при ничьей побеждает защитник);
 - Игра заканчивается, вы выиграли!
 - **Закончить сражение.** Закончить можно только сражение, в котором участвуют ваши армии. Это действие должно быть вашим первым действием (выполнять только в начале хода).
 - В сражении ДОЛЖЕН быть явный победитель, т.е. у одного игрока (или у нейтралов) должно быть больше всех военной силы;
 - Сила нейтральных провинций указана в кружке, +4, если там есть дракон;
 - Сила игрока = сумма:
 - армий;
 - флотов в соседних морских локациях;
 - бонусов за счет карт в резерве;
 - бонусов защиты:
 - замок / цитадель = +2;
 - пресеченная местность = +1.
 - Игроки забирают участвующие в сражении армии с поля. Корабли остаются на месте.
 - Если вы атаковали и выиграли сражение:
 - Поместите в провинцию ваше поселение (если нет фишек, она становится нейтральной);
 - Если противник забирает оттуда свои постройки (поселение, город, цитадель);

- Замки и дороги остаются на поле.
- Поместите себе в сброс карту завоеванной провинции.
- Если она была в колоде другого игрока, он отдаёт её вам и перемешивает свою колоду;
- Если она была в руке другого игрока, он отдаёт её вам, и набирает из колоды новую карту.
- Победитель: +3 ПО, проигравший: -3 ПО.
- Вас атаковали, вы выиграли, ничего не происходит.
- **Построить армии и (или) флоты**
 - Каждая армия стоит 1 золото;
 - Каждый флот стоит 2 золота;
 - Переложите построенные фишки из запаса к вашим доступным фишкам.
- **Атаковать провинцию**
 - Сыграйте карту соседней провинции (откуда вы атакуете);
 - Нельзя атаковать через горы;
 - Можно атаковать через морские регионы, для этого сыграйте по 1 карте корабля за каждый морской регион;
 - Сыграйте карту с 1 едой (+1 еда, если атакуете через холмы);
 - Сыграйте карту (карты) с символами армий.
 - Поместите в атакованную провинцию ваши армии (= кол-во символов армий на разыгранных картах);
 - Помещать нужно армии из своих доступных фишек (стартовые и построенные армии);
- **Выставить армии**
 - Сыграйте карту (карты) с символами армий и поместите фишки армий в любую провинцию под вашим контролем или в провинцию, которую вы атакуете (= кол-во символов армий на разыгранных картах);
 - Помещать нужно фишки армий из своих доступных фишек (т.е. стартовые и дополнительно построенные армии);
 - Если вы помещаете армии чтобы усилить атаку, сыграйте карту с 1 едой.
- **Отозвать армии**
 - Не требует розыгрыша карты
 - Заберите из одной провинции, где нет сражения, любое количество своих армий и верните их к вашим доступным фишкам.
- **Выставить флот**
 - Сыграйте карту (карты) с символами флотов и поместите фишки флотов в одну любую морскую провинцию (= кол-во символов флотов на разыгранных картах);
 - Флоты можно выставлять только в морскую провинцию, рядом с провинцией под вашим контролем.

- **Отозвать флоты**
 - Не требует розыгрыша карты
 - Заберите из одной морской провинции любое количество своих фишек флотов и верните их к вашим доступным фишкам.
- **Положить карты в резерв**
 - В резерве можно держать 2 карты + кол-во ваших городов на поле; лимит проверяется только при добавлении карты в резерв;
 - Поместите в резерв любое количество карт с руки (но не более лимита);
 - Карты в резерве должны быть видны всем;
 - **Дополнительное действие:** возьмите любые карты и резерва и сразу же их используйте.
- **Сбросить карты**
 - Поместите любое количество карт с руки и (или) из резерва в сброс.
- **Удалить карты**
 - Поместите любое количество карт с руки и (или) из резерва в их изначальные колоды (стопки).
- **Приобрести карту (только 1 раз в ход!)**
 - Сыграйте карту с 1 золотом;
 - Выберите карту улучшения или карту, которую вы ранее удалили из своей колоды;
 - Карту провинции можно выбирать, только если эта провинция у вас под контролем;
 - Поместите купленную карту в свой сброс.
- **Выполнить действие карты**
 - Примените эффект карты (см. текст карты).
- **Спасовать**
 2. Доберите карты до лимита карт в руке (в начале игры – 5). Помните, сброс надо перемешивать, только если вам нужно добрать карту, а колода пуста.

Дороги:

- Можно строить между вашими провинциями (только 1 дорога между двумя провинциями);
- Сыграйте карту строительства, карту провинции, из которой строите дорогу, и карту 1 камня (+1 камень, если строите через холм);
- Поместите дорогу поперёк границы между провинциями;
- Если в игре есть карта с ПО за дороги, возьмите с неё жетон очков.
- Провинции, соединённые дорогами – это сеть.