



МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.


mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

ПРАВИЛА

БОГИ ОЛИМПА

 2-4 игрока

 От 12 лет

 Партия 20 минут

 Объясняется за 5 минут

ОБ ИГРЕ

Вы и другие древнегреческие боги свергли верховное божество — Хроноса и заняли Олимп.

Осталось решить, кто же сядет на трон.

Каждый ход вы двигаете одного из богов вверх по Олимпу. Боги обладают способностями — используйте их, чтобы помочь себе или помешать сопернику. Победит тот, кто первым приведёт любого бога на вершину Олимпа. Особенность игры в том, что и вы, и ваш соперник управляете одними и теми же богами. Вы можете предугадывать действия соперника и планировать свой ход.

Игра рассчитана на двоих или четверых игроков. Вдвоём вы будете играть друг против друга.

Вчетвером поделитесь поровну на две команды (режим игры для четверых игроков в разделе

«Как играть вчетвером» на странице 14).

СОСТАВ И ПОДГОТОВКА

- 1 Игровое поле — это Олимп. Положите его на стол между игроками.
- 2 Восемь фигурок богов — их вы будете двигать по Олимпу. Расставьте всех богов через одну клетку на первом кольце (с номером 1). Все боги общие, и вы можете ходить любым из них.
- 3 16 двусторонних карт богов — перед каждым игроком лежат по восемь карт разных богов.

Они показывают, каких богов вы и ваш соперник уже двигали. При подготовке к игре перемешайте карты и сложите в одну стопку сильной стороной вверх, чтобы выложить стартовые жетоны по инструкции «Как выложить стартовые жетоны» на следующей странице.



Сильная сторона




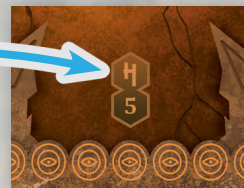
Слабая сторона



- 4 24 жетона — по шесть жетонов каждого вида. В процессе игры их будут выкладывать на Олимп боги с помощью своих способностей. Перед началом игры нужно выложить на Олимп по два жетона каждого вида.


Как выложить стартовые жетоны




1. Возьмите первый стартовый жетон — жетон молнии 
2. Возьмите верхнюю карту из стопки и посмотрите на знак на слабой стороне.
3. Найдите этот знак на первом кольце игрового поля.
4. Возьмите ещё одну карту из стопки и посмотрите на цифру на слабой стороне. Цифра означает кольцо игрового поля. Вместе знак и цифра указывают на клетку игрового поля, где должен лежать жетон.



Шесть жетонов молний — они лишают богов их способностей.

5. Положите туда жетон.

6. Таким же образом выложите на поле второй жетон молнии  И ещё шесть жетонов в таком порядке:

- два жетона преграды 
- два жетона портала 
- два жетона плодородия 

7. Положите все оставшиеся жетоны на подходящие по цвету углы на поле — это запас.

Выложив последний стартовый жетон, раздайте каждому игроку по одной карте каждого бога и выложите сильной стороной вверх, чтобы каждый игрок мог видеть карты соперника.



Шесть жетонов порталов — перемещают бога на другой жетон портала.



Шесть жетонов плодородия — позволяют сделать ещё один ход.

5

Правила игры — вы их сейчас читаете.

Вы можете начинать играть и на ходу читать правила.

ХОД ИГРЫ ВКРАТЦЕ

Ваш ход состоит из трёх шагов:

- 1. Движение:** вы двигаете любого бога на одну клетку влево, вправо или вверх по Олимпу. Если вы наступили на жетон, он срабатывает: выполните его действие.
- 2. Способность:** вы применяете способность бога, которого двигали.
- 3. Конец хода:** вы переворачиваете свою карту бога, которого двигали, слабой стороной вверх. Таким образом вы и ваш соперник всегда видите, каких богов вы уже двигали и каких можете двигать в следующий ход.

Важно: вы не можете двигать или применить способность бога, если его карта лежит перед вами слабой стороной вверх.

В ходе игры вы будете применять способности богов — старайтесь помогать себе и мешать сопернику.

Ваша задача — первым привести любого бога на вершину Олимпа в свой ход.

ХОД ИГРЫ ПОДРОБНО

Первым ходит тот, чья карта Зевса помечена буквой Альфа на слабой стороне



1. Движение.

А) Выберите бога. Можно выбрать любого бога, чья карта лежит перед вами сильной стороной вверх.

Подсказка: фигурка бога такого же цвета, что и его карта.

Б) Двигайте бога на одну клетку влево, вправо или вверх по направлению к вершине Олимпа.

- Можно вставать на незанятую клетку, где нет другого бога или жетона преграды
- Если свободных клеток нет, бог остаётся на месте.
- Нельзя двигать богов назад или по диагонали.

В) Бог встал на клетку с жетоном или на пустую клетку?

- Если на пустую — переходите ко второму шагу «Способность».
- Если с жетоном (и это не жетон преграды , потому что на него вставать нельзя) — то жетон срабатывает: выполните его действие.



Как срабатывают жетоны



Жетон преграды — клетка с жетоном преграды становится недоступной. Боги ни при каких обстоятельствах не могут встать на эту клетку.



Жетон плодородия — двигайте этого же бога ещё раз на одну клетку влево, вправо или вверх. Если при этом бог снова остановился на клетке с жетоном, он также срабатывает. Уберите жетон в запас и переходите к шагу «Способность».



Жетон портала — переместите бога на клетку с другим жетоном портала. Уберите оба жетона в запас и переходите к шагу «Способность». Если другого жетона портала нет, поставьте бога на любую клетку первого кольца. В этом случае не убирайте жетон портала в запас.



Жетон молнии — пропустите шаг «Способность» в этот ход. То есть не применяйте способность бога. Уберите жетон в запас и переходите к шагу «Конец хода».

Важно: жетон молнии срабатывает, когда бог встал на клетку с ним или на одну из соседних клеток. Таким образом, зона действия жетона — девять клеток.

Любой шаг бога по красным стрелкам — и жетон срабатывает. Шаг по белым стрелкам — жетон не срабатывает.



Пояснения к действиям жетонов и сложным моментам есть в разделе «Жетоны» на странице 11.




2. Способность.

Примените способность бога, которого двигали. Что умеют боги, перечислено в разделе «Способности богов» на следующей странице.

СПОСОБНОСТИ БОГОВ

Способности Аида, Ареса, Деметры и Зевса позволяют выложить жетон на поле. Для этого нужно знать следующее:





- Жетон можно выложить только на пустую клетку — клетку без фигурки бога или другого жетона.
- Жетон нельзя выложить на вершину Олимпа.
- Если вам нужно выложить жетон, но жетонов этого типа в запасе не осталось, вы должны переместить один из жетонов этого типа на другую клетку поля по своему выбору.



АИД

Положите один жетон портала из запаса на любую пустую клетку игрового поля.

Аид — брат Зевса и повелитель подземного мира. Он коварно расставляет сети порталов, чтобы создавать впечатление, будто он повсюду.



АРЕС

Выберите две пустые клетки и положите на них по одному жетону преграды из запаса.

Арес — сын Зевса и Геры, закалённый и неутомимый воин. Он может любому преградить путь на Олимп глухой стеной мечей и щитов.



АФИНА

Вы можете перевернуть слабой стороной вверх одну или две из своих карт.

- Способность Афины позволяет гораздо быстрее переворачивать слабые карты. Если вы применили способность и у вас не осталось сильных карт, сразу переверните все свои карты сильной стороной вверх.
- Если Афина — ваша последняя сильная карта, переверните все ваши карты сильной стороной вверх перед тем, как применить её. Таким образом, вы всегда сможете ослабить до двух карт, включая карту Афины, которую вы только что перевернули.
- При игре вчетвером вы можете ослабить одну свою карту или одну карту союзника, а можете обе.

Афина — дочь Зевса, блестящий стратег и мудрейшая в пантеоне. Она умеет заключать полезные союзы и устранять других богов.



АФРОДИТА

Выберите другого бога и двигайте его по обычным правилам на свободную клетку, но не применяйте его способность.

- Если при этом бог встаёт на жетон, то он срabатывает.
- Способность Афродиты не может привести бога на вершину Олимпа. Как и действия срabотавших в этот ход жетонов.

Афродита — богиня соблазна, но её саму привлекает лишь власть. Она соблазняет тех, кто идёт к победе.



ГЕРА

Выберите одну из сильных карт соперника. Он должен перевернуть её слабой стороной вверх.

- При игре вчетвером: выберите сильную карту команды-соперника. Все ваши соперники должны убрать в коробку карты этого бога.

Гера — жена и сестра Зевса. Она держит богов в строгости и страшна в гневе.



ЗЕВС



Положите один жетон молнии из запаса на пустую клетку игрового поля.

Зевс — главный претендент на Олимп и повелитель небес. Он разит противников своими молниями.



ДЕМЕТРА



Положите один жетон плодородия из запаса на пустую клетку игрового поля.

Деметра — сестра Зевса и покровительница земледелия. Она предпочитает помогать другим богам в гонке.



ПОСЕЙДОН

Выберите одну из способностей:

1. Уберите один любой жетон с поля в запас.
2. Двигайте любого бога на одну клетку назад, но не применяйте его способность. На клетке не должно быть жетона преграды или другого бога. Если бог встаёт на жетон молнии или на одну из соседних с ним клеток, он не срабатывает: уберите его в запас. Остальные жетоны срабатывают как обычно.

Если вы выбрали способность, но её нельзя применить, примените другую способность.

Посейдон — брат Зевса, повелитель морей и сотрясатель земли. Он обрушивает ливни на Олимп, чтобы смыть ловушки и хитрости других богов.

Пример: Боря двигает Посейдона. Он перемещает фигурку на одну клетку вверх. Затем он применяет способность Посейдона: выбирает Геру и двигает её на одну клетку назад.



Гера встаёт на жетон плодородия, и Боря снова двигает Геру, на этот раз на одну клетку вправо. Жетон плодородия убирает в запас. Переворачивает карту Посейдона слабой стороной вверх.



3. Конец хода.

Переверните карту бога, которого вы двигали, слабой стороной вверх. Если все карты перед вами лежат слабой стороной вверх, переверните их все на сильную сторону. Передайте ход сопернику.

Игра заканчивается, когда один из богов встанет на вершину Олимпа.

Пример хода.

Играют Алиса и Боря. Первой ходит Алиса, так как у неё карта Зевса с буквой Альфа. Алиса выбирает Аида и двигает его на клетку вверх.



На этой клетке лежит жетон плодородия — он позволяет снова двигать бога. Алиса убирает жетон плодородия в запас и двигает бога ещё на клетку вверх.



Теперь она применяет способность бога — Аид позволяет положить один жетон портала из запаса на любую пустую клетку игрового поля. Алиса берёт жетон портала из запаса и кладёт его на игровое поле.





В конце хода Алиса переворачивает карту Аида перед собой слабой стороной вверх. И передаёт ход Боре.




ЖЕТОНЫ (ПОЯСНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ)

Жетон срабатывает, как только бог встаёт на клетку с ним: сразу выполните действие жетона и уберите его в запас.

Бывает, что бог наступает на жетон, но он не срабатывает: всё равно уберите жетон в запас.

Исключения: жетон преграды , на него нельзя вставать, и жетон портала , не убирайте его в запас, если он один на поле.

 **Жетон портала**

Пример: Алиса двигает Посейдона, он встаёт на клетку с жетоном портала.

Алиса перемещает Посейдона на другую клетку с жетоном портала, затем убирает оба жетона в запас.



Жетон молнии

- В ваш ход может сработать только один жетон молнии. Если в ваш ход должно сработать больше одного жетона молнии, просто убирайте остальные в запас.
- Жетон молнии не срабатывает, если ваш бог уже в зоне действия жетона и начинает движение оттуда.
- Если в зоне действия жетона молнии лежат другие жетоны, они срабатывают как обычно. При этом жетон молнии тоже срабатывает. Например, если бог встал на жетон портала, который лежит в зоне действия жетона молнии, то срабатывают оба жетона: поставьте бога на второй жетон портала, но не применяйте способность бога в этот ход.

Пример: Боря двигает Деметру, и она встаёт на жетон плодородия. Одновременно она оказывается в зоне действия жетона молнии (выделена жёлтым). Жетон молнии срабатывает — Боря не сможет применить способность Деметры в этот ход. Жетон плодородия тоже срабатывает — Боря может снова двигать Деметру, и он двигает её на одну клетку влево. Боря убирает жетоны молнии и плодородия в запас.



Жетон плодородия

- Когда двигаете бога, необязательно повторять предыдущее движение, можно изменить направление. Если при этом бог снова встал на жетон, он срабатывает.
- От дополнительного движения нельзя отказаться. Исключение: если все клетки заняты другими богами или жетонами преграды, тогда богу некуда встать.

Пример: Боря двигает Афину, и она встаёт на клетку с жетоном плодородия. Боря не может двигать Афину влево — там стоит Посейдон. Не может вперёд — там лежит жетон преграды. Не может назад — так ходить нельзя. Боря двигает Афину вправо — эта клетка не занята. Боря убирает жетон плодородия в запас.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда один из богов встанет на вершину Олимпа. Тот, кто привёл его, побеждает. Теперь вы правите всеми богами!

Попробуйте также сыграть вчетвером (режим игры для четверых игроков в разделе «Как играть вчетвером» на следующей странице).

КАК ИГРАТЬ ВЧЕТВЕРОМ

Изменения в подготовке:

- Разделитесь на две команды по двое. Сядьте вокруг игрового поля через одного.
- После того как выложите стартовые жетоны, разделите карты на две колоды так, чтобы в каждой было по восемь карт разных богов. Затем возьмите первую колоду, перемешайте и раздайте её случайным образом по четыре карты двум игрокам из разных команд. То же самое сделайте со второй колодой. Если при игре вчетвером у одной команды оказывается две карты одного бога или ни одной карты одного из богов — это нормально.

Игроки разделились на две команды: Аня играет в команде с Вовой, Боря в команде с Галей. Они сели через одного и ходят по очереди по часовой стрелке. У Ани и Вовы две карты Афины, но ни одной карты Ареса, тогда как у Бори и Гали две карты Ареса, но нет карт Афины.



Изменения в ходе игры:

- В конце вашего хода не переворачивайте карту бога, а уберите её в общий сброс.
- Когда у вашей команды закончатся карты, выберите четыре разные карты из общего сброса и положите перед собой сильной стороной вверх. Если взять разные карты не получается, можете взять две одинаковые.
- Способности Афины и Геры работают немного по-другому. Это указано в разделе «Способности богов» на странице 6.





mosigra.ru



mglan.ru



dontpanicgames.com

Автор Ив Шарамель-Ленен.

Художник Маэва да Сильва.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева, Иван Гудзовский.

Тексты Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2019 Don't Panic Games. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2020.

111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9,

этаж 2, комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!