

Правила настольной игры

«ЭЛИЗИЙ» (Elysium)

Авторы игры: Мэттью Данстэн (Matthew Dunstan) и Бретт Дж. Гиблерт (Brett J. Gilbert)

Иллюстраторы: Кари (Cari), Джон МакКэмбридж (John McCambridge), Венсан Дютре (Vincent Dutrait), Паскаль Кидо (Pascal Quidault), Дидье Поли (Didier Poli), Эммануэль Рудье (Emmanuel Roudier), Эрик Буржье (Eric Bourgier), Сильвен Гинебо (Sylvain Guinebaud), Бруно Татти (Bruno Tatti).

Перевод на русский язык: Галина Нилова, Анастасия Ермакова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 игроков от 14 лет

Продолжительность игры: 60 мин.

Возьмите на себя роль амбициозного полубога, который стремится занять место на вершине горы Олимп. Набирайте героев, собирайте артефакты, совершайте подвиги и создавайте свои собственные легенды. На протяжении пяти эпох игры вы будете выстраивать выгодные карточные комбинации, а затем перемещать их в Элизий, чтобы получить победные очки.

КОМПОНЕНТЫ

8 РОДОВ ПО 21 КАРТЕ КАЖДОГО РОДА

Рубашка



Все 168 рубашек одинаковы, на них изображён гражданин

1 ХРАМ (2 части)

1 ПЛАНШЕТ ФРОНТОНА (двусторонний)



1 ПЛАНШЕТ СО СТУПЕНЬКАМИ



1 ПЛАНШЕТ С ОРАКУЛОМ



16 КОЛОНН

Стикеры наклеивать необязательно, они сделаны для того, чтобы в игру было проще играть людям, которые испытывают проблемы с восприятием цвета



6 ТАЙЛОВ С ПОДВИГАМИ

Все 6 рубашек идентичны и на них изображён невыполненный подвиг.



4 ДИСКА С ПОРЯДКОВЫМИ НОМЕРАМИ ИГРОКОВ



1 МАРКЕР ЭПОХИ



12 КОЛЕЦ ЗАПУСКА



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКА



4 ПАМЯТКИ



19 КАРТ БОНУСОВ

3 бонуса за легенды уровня



16 бонусов за легенды рода (по 2 на каждый род)



40 ЖЕТОНОВ ЗОЛОТА



25 ОЧКОВ ПРЕСТИЖА



45 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



ОПИСАНИЕ КАРТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Поместите фронтон рядом с игровой зоной. Случайным образом выберите, какая сторона будет у него лицевой.
2. Поместите 4 тайла подвигов с отметками ●●●/●●●● под фронтонем в порядке возрастания слева направо (это подготовка к игре втроём и вчетвером).
3. Положите планшет со ступеньками под тайлами подвигов.

4. Положите маркер эпохи на первое деление счётчика эпох на ступеньках.
5. Положите всё золото, победные очки и кольца запуска в общий запас.
6. Каждый игрок берёт планшет игрока и кладёт перед собой.
7. Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему Диск №1. Он начинает игру в первую эпоху. Затем по часовой стрелке раздайте диски в порядке возрастания другим игрокам. Все неиспользуемые диски уберите обратно в коробку.
8. Каждый игрок берёт 4 золотых монеты и кладёт на свой планшет.
9. Каждый игрок берёт по одной колонне каждого цвета и кладёт на свой планшет. Неиспользуемые колонны уберите обратно в коробку.
10. Каждый игрок берёт столько же победных очков, сколько указано на его диске. Игрок с Диском №1 берёт 1 победное очко, игрок с Диском №2 берёт 2 победных очка и т.д.
11. Выберите 5 родов из 8 возможных. Уберите карты 3 неиспользуемых родов обратно в коробку. Набор родов, который вы выбрали, оказывает влияние на стиль игры, поэтому мы настоятельно рекомендуем использовать карты следующих родов для первой игры: Афина, Аид, Гефест, Посейдон, Зевс.
Возьмите 105 карт выбранных родов и аккуратно перемешайте их лицевой стороной вниз. Возьмите количество карт, равное количеству игроков, умноженному на три, плюс одну карту (то есть для трёх игроков - 10 карт) и положите их лицевой стороной вниз в центре игровой зоны, тем самым заполнив Агору (рыночную площадь и место собраний).
12. Оставшиеся карты сложите стопкой лицевой стороной вниз. Из этой стопки игроки будут брать карты в ходе игры. Для удобства в правилах она будет именоваться колодой. Рядом с ней оставьте место для стопки сброса.
13. Рядом с колодой положите 3 тайла бонусов за легенду уровня и 10 тайлов бонусов за легенды рода, соответствующих 5 выбранным картам рода.

ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ИССЛЕДОВАТЬ ЛЕГЕНДАРНУЮ ГРЕЦИЮ!

ПОЯСНЕНИЯ

Для двух игроков используйте два тайла подвига со значком • • Положите их так, чтобы каждое задание лежало под двумя цветами.



Других изменений в правилах в зависимости от количества игроков нет.

Если в игре род Аполлона, то в ней участвует и Оракул. Положите планшет Оракула над Храмом.



Положите 4 карты лицевой стороной вверх под Оракулом во время подготовки к игре.

Если в игре род Ареса, положите все очки престижа в общий запас.



Зона над вашим планшетом – это ваши ВЛАДЕНИЯ, а под планшетом – ваш ЭЛИЗИЙ.

ЧТО НА КАРТЕ?

На каждой карте расположены иконки с важной информацией:

Уровень карты (от 1 до 3).

Цвет карты говорит о том, к какому роду принадлежит карта (здесь Аид).

Символ под цифрой тоже напоминает о роде карты.

Символ активации показывает, когда и как активировать эффект карты (пояснения будут даны ниже).



Условие приобретения показывает цвет колонны, которая нужна, чтобы взять карту.

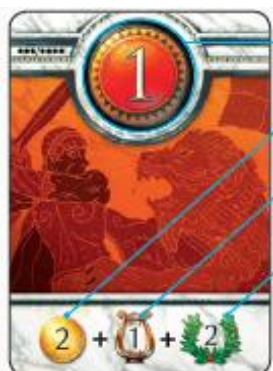
Чёрный цвет (под Условием приобретения) означает «любой цвет».

На карте также указано имя художника.

Название карты.

Эффекты карты.

Важно: игроки могут использовать эффект карты, только если она лежит в их ВЛАДЕНИЯХ.

ПОДВИГ

Порядковый номер

Золото

Перемещения

Победные очки

ГРАЖДАНЕ

На рубашках карт всех 8 родов изображён Гражданин. Когда вы берёте карту Гражданина, возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вниз в ваши ВЛАДЕНИЯ. Теперь эта карта будет картой Гражданина до конца игры. Карту Гражданина нельзя переворачивать, и ни один из игроков не может посмотреть лицевую сторону этой карты.



Карты с иконкой Элефсиса называют картами Элефсиса. Эти карты нужно комбинировать с другими картами Элефсиса, чтобы применить их эффект.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработать как можно больше победных очков. Победные очки игроки получают за легенды, которые они составляют из карт, перемещаемых в ЭЛИЗИЙ. Победные очки игроки также получают по ходу игры, используя эффекты карт.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 эпох. Каждая эпоха состоит из 4 фаз.

ФАЗА I: РАССВЕТ ЭПОХИ	ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ	ФАЗА III: СОЗДАНИЕ ЛЕГЕНДЫ	ФАЗА IV: ЗАКАТ ЭПОХИ
----------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------

ФАЗА I: РАССВЕТ ЭПОХИ

Порядок шагов следующий:

1. Уберите из Агоры любые карты, оставшиеся от предыдущей эпохи, и положите их лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой.
2. Возьмите карты из колоды и положите их лицевой стороной вверх на Агору, пока карт не будет в три раза больше, чем количество игроков плюс одна карта, то есть:
 - для двух игроков 7 карт;

- для трёх игроков 10 карт;
- для четырёх игроков 13 карт.

Пропустите шаги 1 и 2 в первую эпоху.

Если в игре род Аполлона, то в ней участвует и Оракул:

- После шага 1 переместите оставшиеся карты с планшета Оракула на Агору.
- После шага 2 добавьте 4 новых карты из колоды на планшет Оракула, положив их лицевой стороной вверх.

Таким образом оракул позволяет игрокам посмотреть некоторые карты, которые будут доступны в следующую эпоху.

ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

- Игрок с Дискон №1 ходит первым. Затем игроки ходят в порядке возрастания номеров на дисках.

- В свой ход вы должны взять 1 тайл подвига или 1 карту рода. После 4 ходов у вас должен быть 1 тайл подвига и 3 карты рода.

Чтобы вы могли взять тайл подвига или карту рода, на вашем планшете должна быть колонна того же цвета, как и на условии приобретения.

Любому игроку запрещается иметь две одинаковые карты (с одинаковой иллюстрацией) в своих ВЛАДЕНИЯХ.



Для этой карты вам нужна синяя колонна и одна колонна по вашему выбору. Эту карту вы можете взять.



Для этой карты вам не хватает зелёной колонны, эту карту вы взять не можете.



Эту карту вы взять можете, на вашем планшете есть красная колонна.



Условие приобретения подвига находится над ним, на фронте.



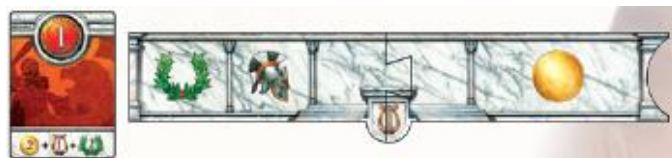
При игре вдвоём взять тайл подвига проще: вам нужна колонна любого из двух цветов, указанных над тайлом.

- Если вы взяли карту или тайл подвига, вы должны отдать одну (и только одну) из своих колонн, убрав её со своего планшета. **Вы можете убрать любую колонну, необязательно ту, что указана на условии приобретения.**

Важно: Вне зависимости от Условия приобретения карты вы можете убрать с планшета колонну любого цвета по вашему выбору.



Если вы берёте тайл подвига, положите его около вашего планшета.



Когда берёте карту, сразу положите её в свои ВЛАДЕНИЯ.



- После четырёх ходов у вас должен быть 1 тайл подвига и 3 карты, а все колонны вы должны отдать. В результате возможны две ситуации:



Если вы не можете выполнить Условие приобретения любой оставшейся карты рода, вы должны взять вместо неё гражданина. Возьмите верхнюю карту из колоды и положите её лицевой стороной вниз в ваши ВЛАДЕНИЯ.

Вы не можете взять карту Гражданина, если у вас есть возможность взять карту рода или если вы не взяли тайл подвига, но можете это сделать.



Если вы не можете выполнить условие приобретения любого из оставшихся подвигов, вы не берёте подвиг в эту эпоху. Вы просто берёте три карты, и ход переходит к следующему игроку. Когда все игроки завершили свои ходы, вы получаете один из оставшихся подвигов, но переворачиваете его «невыполненной» стороной.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ В ФАЗЕ II

В свой ход вы можете использовать эффекты карт в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

- Вы не можете использовать эффекты карты, которую вы переместили в ЭЛИЗИЙ (см.далее).
- Вы можете использовать эффекты нескольких карт в ваших ВЛАДЕНИЯХ во время одного хода.
- Вы не можете использовать отложенный эффект, активацию и эффект Элефсиса на своих картах во время хода другого игрока.

- Если вы используете эффект, чтобы переместить карту, следуйте «Правилам создания легенд». (см.далее).

- Эффект каждой карты можно использовать только так, как показано на символе активации карты. Эффекты, доступные в фазу III, будут пояснены позже.



МГНОВЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Такой эффект вы используете сразу, когда берёте карту (и только в этот момент).



ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ

Этот эффект можно использовать всегда, если карта находится в ваших ВЛАДЕНИЯХ.



АКТИВАЦИЯ

Этот эффект можно использовать только один раз в каждую эпоху, если карта находится в ваших ВЛАДЕНИЯХ.



ОТЛОЖЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Эффект можно использовать только один раз во время игры, если карта находится в ваших ВЛАДЕНИЯХ.



Переверните карту на 90 градусов и после этого используйте её эффект. В следующей фазе ЗАКАТА ЭПОХИ, поверните её обратно. Этот эффект будет снова доступен в следующую эпоху.



Когда вы берёте карту с отложенным эффектом, немедленно положите кольцо запуска на символ активации.



ЭЛЕФСИС

Вы можете активировать карту Элефсиса, только если у вас есть **хотя бы ещё одна** карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ. В противном случае вы не можете использовать эффект этой карты.



Когда вы решите использовать эффект этой карты, уберите кольцо запуска и верните его в общий запас.



Если игрок использует эффект карты Афины, которая позволяет другим игрокам перемещать карты, активный игрок может переместить карту первым, а затем все игроки перемещают карты в соответствии с текущей очередностью ходов.

Если эффект любой карты вступает в конфликт с основными правилами, этому эффекту отдаётся приоритет. Это правило распространяется на все эффекты карт в игре.

ФАЗА III: СОЗДАНИЕ ЛЕГЕНД

Когда все игроки сделали ходы во ФАЗЕ II, начинается ФАЗА III: Создание легенд. В этой фазе вы определяете очередность ходов для следующей эпохи, получаете победные очки и золото за подвиг и можете переместить карты из ваших ВЛАДЕНИЙ в ЭЛИЗИЙ. Таким образом вы создаёте и завершаете свои легенды, которые принесут вам наибольшее количество победных очков в конце игры.

1) Распределите диски с порядковыми номерами игроков.

Сначала заново определите очерёдность ходов в соответствии с тайлами подвигов, которые игроки взяли в ФАЗЕ II. Игрок с подвигом №1 получает Диск №1 и так далее.

Невыполненные подвиги

Игрок с невыполненным подвигом автоматически получает диск с наибольшим числом. Если у нескольких игроков есть невыполненные подвиги, используйте номера на текущих дисках, чтобы определить, кому достанется диск с наибольшим числом.

Пример: В текущую эпоху при игре вчетвером у Семёна Диск №1, а у Кости - Диск №3. У обоих игроков есть невыполненные подвиги. Когда очередность ходов определяется заново, Семён получает Диск №3, а Костя – Диск №4.

2) Получите победные очки и золото.

Все игроки получают победные очки и золотые монеты в соответствии с указаниями на тайлах их подвигов.

3) Переместите карты.

Наконец, в соответствии с новой очерёдностью ходов, которая определяется дисками, каждый игрок может переместить карты из своих ВЛАДЕНИЙ в ЭЛИЗИЙ.

- Количество карт, которое вы можете переместить, указано на символе Лиры на вашем подвиге.

- Каждое перемещение стоит золотых монет. Стоимость перемещения каждой карты в ваш ЭЛИЗИЙ соответствует её уровню (1,2 или 3). Верните потраченное золото в общий запас.

- При перемещении карт в ЭЛИЗИЙ вы должны следовать «Правилам создания легенд» (см.далее).

Поместите все тайлы подвигов обратно в храм под фронтон, лицевой стороной вверх в порядке возрастания слева направо.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ в ФАЗЕ III.



ЛЕГЕНДАРНЫЙ

Такой эффект можно использовать в ФАЗЕ III, пока карта находится в ваших ВЛАДЕНИЯХ.



ПОСТОЯННЫЙ

Некоторые постоянные эффекты можно использовать в ФАЗЕ III, пока карта находится в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ ЛЕГЕНД

Каждое перемещение оплачивается золотом, а стоимость перемещения равна уровню карты. В результате карта перемещается из ваших ВЛАДЕНИЙ в ЭЛИЗИЙ.

Каждый раз, когда вы перемещаете карту, вы должны выбрать, начинать ли создавать новую легенду, или добавить карту к уже существующей, чтобы тем самым, возможно, её завершить.

Существуют легенды двух видов: легенды уровня и легенды рода.

ЛЕГЕНДЫ УРОВНЯ

Легенды уровня могут состоять только из карт одного уровня, но разного рода.

Легенды уровня могут состоять максимум из 5 карт, по одной карте каждого рода.



Неполная легенда 1 уровня.



Неполная легенда 2 уровня.



Полная легенда 3 уровня.

ЛЕГЕНДЫ РОДА

Легенды рода могут состоять из карт одного рода, но разного уровня.

Легенда рода состоит максимум из 3 карт, по одной карте каждого уровня.



Неполная легенда Зевса.



Полная легенда Афины.

СОЗДАНИЕ ЛЕГЕНД

- Вы можете добавлять карты к своим легендам в любом порядке. Можно начать легенду рода с карты 2 уровня, затем добавить карту 1 уровня и завершить её картой 3 уровня.
- У вас в любой момент игры может быть любое количество неполных легенд. Вам необязательно завершать одну перед тем, как начинать другую.
- Как только карта добавлена к легенде, её нельзя включить в другую легенду или отправить в сброс. Если в вашем ЭЛИЗИИ находится только одна карта, её нельзя позже добавить к незавершённой легенде.
- Вы можете переместить карту с кольцом запуска. Если вы это делаете, верните кольцо в общий запас.
- Одиночные карты в вашем ЭЛИЗИИ в конце игры будут изъяты и победных очков вы за них не получите.

ДОБАВЛЕНИЕ ГРАЖДАН К ЛЕГЕНДАМ

Гражданина также можно переместить в ЭЛИЗИИ или добавить к легенде, но только если в этой легенде уже есть **хотя бы 2 карты**. Гражданин занимает место одной из карт рода, которой не хватает в легенде. Стоимость перемещения карты Гражданина всегда равна уровню недостающей карты.

Таким образом граждан можно использовать в качестве «джокеров». Но будьте осторожны: за граждан придётся заплатить! Каждый гражданин в вашем ЭЛИЗИИ в конце игры отнимет у вас 2 победных очка.



Гражданин занимает место недостающей карты 2 уровня в этой легенде рода. Перемещение обходится в 2 золотые монеты.



Гражданин занимает место недостающей карты 1 уровня в легенде этого уровня. Перемещение стоит 1 золотую монету.



Гражданин занимает место недостающей карты в легенде 3 уровня и завершает её. Перемещение обходится в 3 золотые монеты.

БОНУСЫ ЗА ЛЕГЕНДЫ



Первый игрок, которому удастся завершить легенду рода получает соответствующий тайл бонуса на 5 победных очков. Второй игрок, который завершает Легенду того же рода, получает соответствующий бонус на 2 победных очка. Следующие игроки, завершившие Легенду того же рода, ничего не получают.



Возможно получить оба тайла бонусов, если вы завершаете две легенды этого рода перед тем, как другой игрок завершит одну.

За каждую легенду определённого уровня первый игрок, который составит легенду хотя бы из двух карт, получит соответствующий тайл бонуса. Если другой игрок составит легенду того же уровня с большим количеством карт, чем игрок, уже получивший тайл бонуса, то другой игрок забирает этот бонус себе.



превзойти.

Тайл бонуса за определённый уровень может несколько раз передаваться разным игрокам до тех пор, пока кто-то из игроков не завершит Легенду соответствующего уровня с 5 картами в ней, которую невозможно превзойти.

V: ЗАКАТ ЭПОХИ.

Когда все игроки закончили перемещения, подготовьтесь к следующей эпохе:

- Положите 4 колонны обратно на свой планшет.
- Поверните обратно все активированные карты в ваших ВЛАДЕНИЯХ.
- Передвиньте маркер эпохи на одно деление на счётчике эпох.
- Начните следующую эпоху с ФАЗЫ I: РАССВЕТ.

Игра заканчивается в конце пятой эпохи. Когда это происходит, переходите к подсчёту очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Уберите из игры все карты во ВЛАДЕНИЯХ игроков и все одиночные карты в ЭЛИЗИЯХ (победные очки приносят только легенды, в которых по меньшей мере 2 карты). Не кладите эти карты в стопку сброса.



ЭФФЕКТЫ ХРОНОСА

Вы можете использовать эти эффекты, чтобы получить бонусные победные очки. Карты с эффектами Хроноса должны находиться в легенде, чтобы принести вам победные очки. Символы «равно» и «неравно» говорят об оптимальном использовании эффекта: в легенде рода или в легенде уровня, соответственно.

Каждая легенда приносит победные очки по следующей схеме:

- Каждая легенда рода: 2 карты = 3 победных очка / 3 карты = 6 победных очков
- Каждая легенда уровня: 2 карты = 3 победных очка / 3 карты=4 победных очка / 4 карты=8 победных очков / 5 карт=12 победных очков

Если в игре принимал участие род Ареса, некоторые игроки получили очки престижа. За них игроки тоже получают победные очки: игрок с наибольшим количеством очков престижа получает 16 победных очков. Следующий игрок – 8 победных очков, затем 4 победных очка и 2 победных очка. В случае ничьей, поделите общее количество победных очков между претендентами.

Важно: Игрок без очков престижа не получает дополнительные победные очки!

Добавьте все очки, полученные за эффекты Хроноса, за легенды и за очки престижа, к победным очкам, которые вы получили во время игры.

В конце игры вы лишаетесь двух победных очков за каждую карту Гражданина в легенде. Затем сравните свои итоговые результаты.

Выигрывает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством золота (среди претендентов на победу). Если по-прежнему ничья, лидирующие игроки делят победу между собой.

ВЫ ГОТОВЫ СЫГРАТЬ В «ЭЛИЗИЙ» В ПЕРВЫЙ РАЗ!

Если вы уже сыграли несколько раз, мы предлагаем вам попробовать новые карты рода.

Каждая игра в «Элизий» отличается от других, даже если вы играете с теми же родами богов. Эффекты у всех карт разные, и они меняют ход игры. Ниже мы предлагаем вам комбинации карт, с которыми нам особенно понравилось играть и которые создают особую атмосферу в процессе игры. После нескольких игр вы узнаете, какие вам лучше подходят, и сможете создавать свои варианты!

Комбинация **«Роскошь»** для тех, кто любит получать много победных очков: Арес, Афина, Гефест, Гермес, Зевс.

Комбинация **«Побеждённым не везёт»** для тех, кто любит агрессивное взаимодействие и жёсткий соревновательный режим: Арес, Аид, Гефест, Гермес, Посейдон.



































Комбинация **«Покинутый край»** для тех, кто любит сложности и соревновательный дух: Аполлон, Арес, Аид, Гермес, Посейдон.

Комбинация **«Сюжеты с кровопролитием»** для тех, кто любит зрелищные битвы: Аполлон, Афина, Аид, Гефест, Гермес.

Комбинация **«Зачем вообще нужен ЭЛИЗИЙ?»** для игроков, которые ищут альтернативные пути к победе: Аполлон, Арес, Афина, Посейдон, Зевс.

ИКОГРАФИКА

 = золото	 = бесплатное перемещение	 = выберите одно из двух	 = по меньшей мере 2 (здесь по меньшей мере 2 перемещения)
 = победные очки	 = перемещение, которое стоит на 1 монету больше	 = игрок с наибольшим количеством... (здесь золота)	 = вам нужна зелёная колонна

 = очки престижа	 = получить (здесь 1 золотую монету)	 = возьмите карту из колоды и положите лицевой стороной вверх в ваших ВЛАДЕНИЯХ	 = постоянный эффект
 = любая карта	 = отдать (здесь 1 золотую монету)	 = нет эффекта	 = мгновенный эффект
 = карта определённого рода (здесь Афина)	 = заплатить/сбросить (здесь 1 золотую монету)	 = иметь столько же	 = активация
 = гражданин	 = выбрать (здесь карту)	 = или любой другой такой же предмет	 = отложенный эффект
 = карта во ВЛАДЕНИЯХ	 = перемещённая карта (здесь Аполлон)	 = ни одного (здесь ни одного гражданина)	 = легендарный эффект
 = карта в ЭЛИЗИИ	 = взятая карта (здесь Афина)	 = по меньшей мере 1	 = эффект Хроноса
 = карта у ОРАКУЛА	 = сбросить карту	 = используйте эффект карты (здесь мгновенный эффект)	 = эффект Хроноса, лучше использовать в легенде рода
 = карта стопке сброса	 = обмен		
 = перемещение	 = добавить карту	 = эффект Элефсиса	

ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ВАЖНО ПОМНИТЬ

- Когда вы берёте карту или подвиг, вы должны сбросить одну колонну (и только одну) из тех, что ещё находятся на планшете. Вы можете сбросить любую колонну, необязательно ту, которая указана на Условии приобретения.
- У вас не может быть двух одинаковых карт (с одинаковыми иллюстрациями) в ваших ВЛАДЕНИЯХ.
- За каждое перемещение карты вам нужно заплатить! Номинал монеты, которую вам нужно заплатить, соответствует уровню карты.
- Вы можете переместить в ЭЛИЗИЙ Гражданина, только если можете добавить его к легенде, в которой уже есть по меньшей мере две карты.
- Вы не можете использовать эффект во время хода другого игрока.
- Если у вас нет очков престижа, Арес не даёт вам победных очков.
- На карту в ваших ВЛАДЕНИЯХ может оказать действие эта же самая карта. Например, карта Гермеса даёт вам одно золото, когда вы перемещаете карту Гермеса. То есть за перемещение этой карты вы получите 1 золото!
- Если вы можете взять карту или тайл подвига, вы не можете взять карту Гражданина.
- Вы берёте невыполненный подвиг после того, как все игроки сделали ходы.
- Всегда меняйте очередность ходов игроков (и распределение дисков с порядковыми номерами) в начале фазы СОЗДАНИЯ ЛЕГЕНД. Это может быть важно для того, чтобы получить и сохранить бонусы за легенды рода и легенды уровня.
- Одиночную карту в конце игры убирают из ЭЛИЗИИ, и победных очков она не приносит.

ОПИСАНИЕ КАРТ

АПОЛЛОН



Аполлон, бог солнца - один из самых почитаемых богов в Древней Греции. Он покровительствует искусствам, медицине, и, что немаловажно, предсказаниям. Самый известный из его оракулов – Пифия – молодая прорицательница в пещере возле Дельфийского храма Аполлона – предсказывает будущее посетителей.

В ЭЛИЗИИ Аполлон может управлять будущим, то есть картами, которые окажутся в игре в следующей эпохе.



ХАРИЗМА (CHARISMA)

Уровень 1, 2 карты

Аполлон известен своей красотой, и его служителей отбирают именно по внешнему виду. Смертные не в силах противиться его воле.

Мгновенный эффект – Возьмите 1 карту Гражданина.



ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ (DARK FUTURE)

Уровень 1, 2 карты

Предсказания Пифии часто оказываются таинственными. Если в процессе пророчества задействовано большое количество богов, придётся совершать много подвигов.

Отложенный эффект – Получите 1 победное очко за каждый род на планшете оракула.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос – Эта карта даёт 1 победное очко за каждый другой род в этой Легенде. В легенде уровня эта карта может принести до 5 победных очков, а в легенде рода – никогда не принесёт больше 1 победного очка.



ГОМЕР (HOMER)

Уровень 1, 1 карта

Лучший способ создать собственную легенду – это услышать рассказ о своих подвигах от Гомера! Этот слепой поэт считается автором эпических поэм «Илиада» и «Одиссея» - двух самых ранних источников по истории греческой, римской и западной культур.

Хронос – Если в вашем ЭЛИЗИИ больше карт, чем в ЭЛИЗИЯХ других игроков, эта карта приносит вам 7 победных очков.

**ХРАМ АПОЛЛОНА (TEMPLE OF APOLLO)**

Уровень 1, 1 карта

Хронос – Эта карта принесёт 1 победное очко за каждую карту Аполлона в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но в Легенде уровня она никогда не принесёт больше одного победного очка.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Используйте отложенный или мгновенный эффект карты, которая находится у оракула. Вы можете использовать этот эффект, только если у вас есть ещё хотя бы одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**ЖЕРТВОПРИНШЕНИЯ (OFFERINGS)**

Уровень 2, 2 карты

Услуги Пифии не бесплатны, и Дельфийский храм довольно богат.

Отложенный эффект – Получите 1 золотую монету за каждую карту другого рода у Оракула.

**ПРОРОЧЕСТВО ГЛОРИИ (PROPHECY OF GLORY)**

Уровень 2, 3 карты

Знание будущего позволяет героям отправляться сразу на место совершения подвигов или нанимать нужных помощников.

Отложенный эффект – Возьмите 1 любую карту у Оракула.

**СОБРАНИЕ ГЕРОЕВ (GATHERING OF HEROES)**

Уровень 3, 2 карты

Самые знаменитые подвиги совершают группы героев под руководством харизматичного лидера, как например, подвиг Ясона и аргонатов или охота на калидонского вепря. Поговорить с Пифией по поводу выбора союзников – здравая мысль.

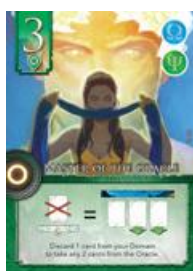
Отложенный эффект – Возьмите 2 карты и добавьте их к Оракулу. Затем заберите у Оракула любую карту.

**НАСЛЕДИЕ (LEGACY)**

Уровень 3, 2 карты

Передача знаний очень важна. Некоторые герои выбрали таких последователей, которые иногда умудряются превосходить своих наставников.

Активация - Сбросьте 1 карту из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы взять любую карту у Оракула. Вы можете сбросить любую карту, в том числе карту Гражданина или саму карту Наследия.

**ВЕРХОВНЫЙ ОРАКУЛ (MASTER OF THE ORACLE)**

Уровень 3, 1 карта

Слуги Аполлона, благодаря тому, что им известно будущее, иногда пользуются этим знанием, если им нужны услуги смелых героев.

Отложенный эффект - Сбросьте одну карту из ваших ВЛАДЕНИЙ и возьмите любые 2 карты у Оракула. Вы можете сбросить любую карту, включая Гражданина или самого Верховного Оракула.

**МУЗЫ (THE MUSES)**

Уровень 3, 1 карта

Не только Аполлон покровительствует искусствам, но и музы. Они вдохновляют художников, историков и поэтов Древней Греции. Каждое удачное произведение искусства ласкает их слух, и они дарят подарки их талантливым создателям.

Постоянный эффект - Когда вы берёте или перемещаете карту Аполлона, получите 1 золотую монету. Этот эффект срабатывает вне зависимости от того, каким образом вы берёте или перемещаете эту карту. Вы не получаете золото, когда берёте карту Муз, но вы получаете 1 золотую монету, если перемещаете её.

**БОГ СОЛНЦА (SUN GOD)**

Уровень 3, 1 карта

Музыкант, бог Солнца и стреловец Аполлон – один из самых популярных олимпийцев, хоть он и не всегда великодушен, поскольку ревнив и заносчив. Полубоги, которые сумеют добиться его благосклонности, находятся на верном пути к славе.

Постоянный эффект - Когда вы берёте или перемещаете карту Аполлона, вы получаете 1 победное очко. Этот эффект работает независимо от того, каким образом вы берёте или перемещаете эту карту. Вы не получаете победное очко, когда берёте карту Бога Солнца, но вы получаете 1 победное очко, когда вы перемещаете эту карту.

АРЕС



Жестокий и беспощадный бог войны Арес не пользуется популярностью у греков. Он символизирует самые тёмные стороны войны, его сопровождают страх и ужас, и для него единственный способ разрешать конфликты – это насилие.

В Элизии он демонстрирует свою благосклонность особым способом: игрок, с наибольшим количеством очков престижа, получает наибольшее количество победных очков, а остальные – ничего не получают.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос – Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту другого рода в этой Легенде. В Легенде 1 уровня эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в легенде рода.



ГОПЛИТЫ (HOPLITES)

Уровень 1, 2 карты

Всех жителей Греции призывают служить своим городам. Они защищают город и улучшают его репутацию.

Мгновенный эффект - Получите 1 очко престижа.



РЕКРУТЕР (RECRUITER)

Уровень 1, 2 карты

Даже самых робких можно призвать в качестве новобранцев, а наёмных солдат и варваров можно использовать в качестве союзников.

Постоянный эффект - Получите 1 очко престижа, когда вы берёте или перемещаете карту Гражданина. Очко престижа вы получаете в любом случае, вне зависимости от того, как вы берёте или перемещаете эту карту.



ХРАМ АРЕСА (TEMPLE OF ARES)

Уровень 1, 1 карта

Хронос – Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Ареса в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но она никогда не принесёт больше 1 победного очка в легенде 1 уровня.

**ВETERАНЫ (VETERANS)**

Уровень 1, 1 карта

Большинство городов-государств в Греции имеют на вооружении элитные части. Подвиги Священного отряда из Фив и подвиги спартанцев гремят по всей Греции и радуют богов.

Хронос – Эта карта принесёт 1 победное очко за каждое очко престижа на вашем планшете.

**ДЕМОС И ФОБОС (DEIMOS AND PHOBOS)**

Уровень 2, 2 карты

Арес вступает в битву с реинкарнациями страха и ужаса, двумя страшными демонами, один только вид которых внушает ужас простым смертным.

Мгновенный эффект – Все остальные игроки дают вам по 1 очку престижа. Если у игрока нет очков престижа, он ничего вам не отдаёт.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Получите 1 победное очко. Вы можете использовать это действие, только если у вас есть ещё хотя бы одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**БОЕВАЯ КОЛЕСНИЦА (WAR CHARIOTS)**

Уровень 2, 3 карты

Во всех мифологических войнах осада Трои останется одним из самых громких конфликтов. Герои ехали на бой на колесницах, а поединок между Ахиллом и Гектором под стенами города представляет собой идеальное героическое сражение.

Легендарный эффект – Получите 1 победное очко. Вы получаете 1 победное очко, даже если вы перемещаете карту Боевых Колесниц во время этой фазы.

**СЛАВНАЯ ПОБЕДА (GLORIOUS VICTORY)**

Уровень 3, 2 карты

Законы войны и Ареса не знают пощады. Удача и победа сопутствуют смелым и доблестным героям, но часто благоволят более многочисленной армии.

Активация – Получите 1 победное очко за каждую карту Ареса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

Пример: Если в ваших ВЛАДЕНИЯХ есть 3 карты Ареса, включая карту Славной Победы, вы получаете 3 победных очка.

**БОГ ВОЙНЫ (GOD OF WAR)**

Уровень 3, 1 карта

Жестокость и кровопролитие намного интереснее Аресу, чем победа в войне. И, несмотря на то, что Арес не самый почитаемый греческий бог, даже самые отважные воины ищут его благосклонности во время сражения.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Ареса. Этот эффект работает независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победных очков, когда вы используете карту Бога войны, но вы получаете 1 победное очко, когда перемещаете эту карту.

**«ИДИ И СКАЖИ СПАРТАМЦАМ» (GO TELL SPARTA)**

Уровень 3, 2 карты

Во время Фермопильского сражения 300 спартамцев и 1000 греческих союзников удерживали персидских захватчиков в ущелье в течение трёх дней, дав возможность греческим городам подготовиться к отражению атаки. В память о погибших воинах установили плиту, которая напоминает потомкам о подвиге.

Активация – Сбросьте 1 из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы получить 2 победных очка. Вы можете сбросить любую карту, включая карты Гражданина и карту «Иди и скажи спартамцам».

**ДАТЬ АМАЗОНКАМ (TRIBUTE TO AMAZONS)**

Уровень 3, 1 карта

Говорят, что эти легендарные воительницы и бесстрашные лучницы посвятили свои жизни Аресу и поэтому не выходили замуж. Они воевали на стороне троянцев и покорили много городов, которые теперь платят им дань.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Ареса. Этот эффект работает независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золото, когда берёте карту Дани Амазонкам, но вы получаете 1 золотую монету, если перемещаете эту карту.

**ВОДЯНОЙ ДРАКОН (WATER DRAGON)**

Уровень 3, 1 карта

Кадм, основатель города Фив, сразился с водным драконом – существом, порождённым Аресом. В наказание за убийство дракона Кадму пришлось нести искупительную службу Аресу в течение восьми лет. Даже самые лучшие воины не могут избежать гнева Ареса.

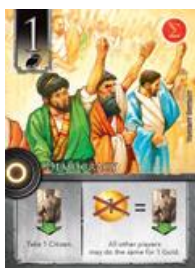
Отложенный эффект – Другие игроки отдают вам по 1 победному очку. Игрок, у которого нет победных очков, не отдаёт ничего.

АФИНА



Наравне с Аполлоном Афина, несомненно, является самой почитаемой греческой богиней. Афина – воинственная, как Арес, но более мудрая; покровительствующая героям, как и Посейдон, но не такая переменчивая. Она олицетворяет мудрость и равенство, уравновешенность и взаимопомощь.

В Элизии служители Афины имеют большие возможности, которыми, однако, им приходится делиться со своими соперниками. Таким образом, Афина – противоположность Посейдону, её самому яркому сопернику среди всех Олимпийских богов.



ДЕМОКРАТИЯ (DEMOCRACY)

Уровень 1, 2 карты

Афинская демократия позволяет гражданам выражать своё мнение и влиять на политику города. Они играют важную роль и могут помочь амбициозным полубогам в их подвигах.

Отложенный эффект – Возьмите 1 Гражданина. Другие игроки могут сделать то же самое, заплатив по 1 золотой монете.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту другого рода в этой Легенде. В Легенде 1 уровня эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в легенде рода.



ПОКРОВИТЕЛЬСТВО (MEDIATION)

Уровень 1, 1 карта

При основании Афин жителям необходимо было выбрать бога-покровителя города. Афина и Посейдон предложили по подарку: поразительной красоты лошадь от Посейдона и простой фонтан от Афины. Афиняне выбрали фонтан, присудив победу в споре Афине и доказав, что она всегда выходит победительницей.

Хронос - Эта карта приносит 3 победных очка за каждую полную Легенду в вашем ЭЛИЗИИ. В полной Легенде рода должно быть 3 карты. Полная Легенда уровня состоит из 5 карт.



ПАРФЕНОН (TEMPLE OF ATHENA)

Уровень 1, 1 карта

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Афины в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.

**ТОРГОВОЕ СОГЛАШЕНИЕ (TRADE AGREEMENT)**

Уровень 1, 2 карты

Афина, благосклонная богиня мудрости, выступает за мир и взаимную выгоду для всех. Тем не менее, её служители получают чуть большую выгоду, чем другие.

Мгновенный эффект – Получите 3 золотых монеты. Другие игроки получают по 1 золотой монете.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Все греки, от богачей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Получите 2 золотых. Другие игроки, у которых есть ещё хотя бы одна карта Элефсиса в их ВЛАДЕНИЯХ, получают по 1 золотой монете.

Чтобы игрок мог активировать эту карту, у него должна быть ещё хотя бы 1 карта Элефсиса во ВЛАДЕНИЯХ.

**ФЛОТИЛИЯ (NAVAL POWER)**

Уровень 2, 3 карты

Афине хорошо знакома война. Но её цель – это всегда добиваться победы и господства наименьшей ценой. Неудивительно, что её любимый город сумел добиться господства над всей Грецией с помощью флота как торгового, так и военного.

Активация – Получите 1 золотую монету и 1 победное очко. Другие игроки могут получить либо 1 золотую монету, либо 1 победное очко.

**ПАНАФИНЕЙСКИЕ ИГРЫ (PANATHENAIC GAMES)**

Уровень 2, 2 карты

Олимпийские игры не единственный повод для греческих городов принять участие в мирном, но престижном соревновании. Город, названный в честь Афины, проводит свои собственные игры, и они тоже пользуются большой популярностью.

Мгновенный эффект – Вы можете переместить 1 карту. Другие игроки могут сделать то же самое, потратив 1 золотую монету. Вы можете использовать эффект этой карты, чтобы переместить карту Панафинеийские игры, но за перемещение придётся заплатить.

**ЭГИДА (AEGIS)**

Уровень 3, 1 карта

Мифическая накидка, принадлежавшая Афине и Зевсу, помогла многим героям и защищала их во время выполнения подвигов. Наиболее преданные богине герои пользуются преимуществами эгиды.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы перемещаете карту Афины. Этот эффект работает независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золота, когда вы берёте Эгиду, но вы получаете 1 золотую монету, когда перемещаете эту карту.

**БОЖЕСТВЕННЫЙ ЗАКОН (DIVINE LAW)**

Уровень 3, 1 карта

Приобретение покровительства богини позволяет заключать соглашения и получать выгодное положение. При этом Афина всегда поступает справедливо.

Отложенный эффект – Возьмите карту и положите её лицевой стороной вверх в своих ВЛАДЕНИЯХ. Затем вы можете переместить 1 карту. Другие игроки могут либо взять карту, либо переместить одну из своих карт. Вы можете использовать эффект этой карты, чтобы переместить карту «Божественный закон», но за перемещение придётся заплатить. Если карта, которую вы только что взяли из стопки уже есть у вас во ВЛАДЕНИЯХ, сбросьте её и возьмите новую.

**ПОСОЛЬСТВО (EMBASSY)**

Уровень 3, 2 карты

Внимательная к соблюдению договоров и клятв Афина как гарант мира ожидает, что её служители будут принимать участие в переговорах между городами.

Отложенный эффект – Получите 1 золотую монету и 1 победное очко за каждую карту Афины в вашем Владении. Другие игроки могут получить либо 1 золотую монету, либо 1 победное очко.

Количество золота или победных очков, которые получает игрок, определяется количеством карт Афины во ВЛАДЕНИЯХ игрока, который применил эффект карты «Посольство».

**БОГИНЯ МУДРОСТИ (GODDESS OF WISDOM)**

Уровень 3, 1 карта

Несмотря на тонкое чувство справедливости, Афина иногда дарует свою благосклонность не на равных основаниях. Амбициозным полубогам не стоит путать её благоволение с безграничным терпением. Её гнев хоть и редок, но ужасен.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Афины. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золота, когда вы берёте карту «Богиня мудрости», но вы получаете 1 победное очко, когда перемещаете эту карту.

**ОБЕТ ГОСТЕПРИИМСТВА (OATH OF HOSPITALITY)**

Уровень 3, 2 карты

Гостеприимность – одна из наиболее почитаемых традиций в Греции. Иногда от приезда незваных гостей можно получить выгоду.

Активация – Сбросьте 1 карту из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы взять 1 карту. Поместите её лицевой стороной вверх в ваших ВЛАДЕНИЯХ. Другие игроки могут сделать то же самое, заплатив 1 золото. Вы можете сбросить любую карту, включая карту Гражданина или Обет гостеприимства. Другие игроки, которые решили использовать этот эффект, должны сбросить 1 карту и заплатить 1 золото. Если только что взятая из стопки карта уже есть в ваших ВЛАДЕНИЯХ, сбросьте её и возьмите новую.

АИД



Бог смерти Аид находится в Подземном царстве, где он встречает мёртвых. Хранитель и судья Аид решает, кто достоин попасть в ЭЛИЗИЙ, а трусов и безбожников отправляет обратно в ад, где они канут в забвение.

В Элизии Аид играет очень важную роль, так как именно он решает, достоин ли герой войти в историю....и приносит победные очки в конце игры.



ОБОЛ ХАРОНА (CHARON'S OVOL)

Уровень 1, 2 карты

Одним из ритуалов греческих похорон является монетка – обол, - которую кладут в рот умершего, чтобы они смогли заплатить Харону за переправу через реку Стикс.

Мгновенный эффект – Получите 1 золотую монету. Затем вы можете переместить 1 карту. Перемещение карты не является бесплатным действием.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту другого рода в этой Легенде. В Легенде 1 уровня эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде рода.

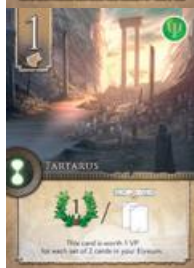


ПОСМЕРТНЫЙ ГЕРОЙ (POSTHUMOUS HERO)

Уровень 1, 2 карты

Даже неизвестные и рядовые граждане могут попасть в ЭЛИЗИЙ, если они проявят смелость и достоинство.

Отложенный эффект – Переместите 1 Гражданина бесплатно.



ТАРТАР (TARTARUS)

Уровень 1, 1 карта

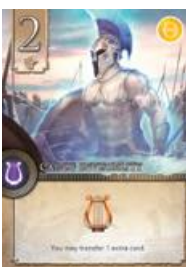
Рано или поздно Аид встретит всех умерших в своём Подземном царстве. Но ничему он не радуется так сильно, как когда видит героев, пересекающих Тартар и входящих в ЭЛИЗИЙ.

Хронос – Эта карта приносит 1 победное очко за каждый набор из двух карт в вашем Элизии. Пример: Если у вас есть 9 карт в Элизии, вы получаете 4 победных очка. Этот эффект применяется после того, как любая одна карта была убрана из вашего Элизия в конце игры.

**ХРАМ АИДА (TEMPLE OF HADES)**

Уровень 1, 1 карта

Хронос – Эта карта приносит 1 победное очка за каждую карту Аида в этой Легенде. В легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.

**ШЛЕМ-НЕВИДИМКА (CAP OF INVISIBILITY)**

Уровень 2, 3 карты

Шлем Аида делает любого, кто его наденет, невидимым. Такой шлем укрепляет репутацию его владельца не только на поле боя, но и в любом другом месте.

Легендарный эффект – Вы можете переместить ещё одну карту.

Вы можете использовать этот эффект, чтобы переместить карту Шлема-невидимки. Перемещение карты не является бесплатным действием.

**ХАРОН (CHARON)**

Уровень 2, 2 карты

Мрачный лодочник берёт с мертвецов плату за переправу через реку Стикс. Он благосклонен к тем, кто пойдёт ему много клиентов.

Легендарный эффект – Получите 2 победных очка, если вы перемещаете хотя бы 2 карты. Вы должны переместить хотя бы 2 карты во время Фазы III, чтобы получить победные очки. Карту Харона тоже можно перемещать.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, и женщины, и знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Переместите 1 карту. Вы можете использовать эффект этой карты, когда у вас ещё хотя бы одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ. Вы можете использовать этот эффект, чтобы переместить карту Инициации. Перемещение карты не является бесплатным действием.

**ЦЕРБЕР (CERBERUS)**

Уровень 3, 2 карты

Тройной взгляд охранника Подземного царства Цербера, трёхглавого пса, наводит ужас на всех, кто намерен пройти в Царство Аида. Однако каждый, кто сумел пройти мимо Цербера, становятся легендой.

Активация – Сбросьте 1 карту из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы переместить другу карту. Вы можете сбросить любую карту, включая карту Гражданина или Цербера. Вы можете использовать эффект этой карты, чтобы переместить Цербера. Перемещение карты не является бесплатным действием.

**БОГ МЁРТВЫХ (GOD OF THE DEAD)**

Уровень 3, 1 карта

Аида, неоспоримого повелителя Царства мёртвых, греки боятся больше других Олимпийских богов и больше всех его не любят. И тем не менее, его благосклонности ищут, а служителей бога мёртвых боятся и уважают.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Аида. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победные очки, когда вы берёте карту «Бога мёртвых», но вы получаете 1 победное очко, если перемещаете эту карту.

**РОГ ИЗОБИЛИЯ (HORN OF PLENTY)**

Уровень 3, 1 карта

Аид – алчный и мрачный бог, и все богатства мёртвых принадлежат ему также, как и все подношения во время похорон. Из волшебного рога сыпятся нескончаемые богатства.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Аида. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золота, когда вы берёте карту «Рога изобилия», но вы получаете 1 золотую монету, когда перемещаете эту карту.

**СУДЬИ ПОДЗЕМНОГО ЦАРСТВА (JUDGES OF THE UNDERWORLD)**

Уровень 3, 2 карты

Минос, Радамант и Эак, наводящие страх судьи над мёртвыми, оценивают достоинства героев и решают, кто из них имеет право войти в ЭЛИЗИЙ. Получить их благосклонность – большое преимущество.

Отложенный эффект – Каждая карта Аида в вашем Владении позволяет переместить 1 карту. Вы можете применить этот эффект, чтобы переместить карту «Судей подземного царства». Перемещение карты не является бесплатным действием.

**ПЕРСЕФОНА (PERSEPHONE)**

Уровень 3, 1 карта

Дочь Деметры и богиня плодородия Персефона привлекла внимание Аида. Он похитил Персефону и забрал её к себе в Подземное царство. Познав гнев Деметры и Зевса, Аид всё-таки согласился вернуть Персефону её матери, но только на полгода. Затем Персефона возвращается на землю из Царства Аида, а скорбь её матери, когда дочь возвращается обратно, знаменует смену времен года.

Отложенный эффект – Переместите 1 карту бесплатно. Вы можете применить этот эффект, чтобы переместить карту Персефоны. Перемещение карты бесплатно, и вам не нужно тратить золото.

ГЕФЕСТ



Кузнец Олимпа, сын Зевса и Геры, уродливый и хромой Гефест затаил на всех злобу. Он покровительствует ремесленникам, а также даёт или продаёт изделия, обладающие большой силой, богам и простым смертным.

В Элизии боги даруют золото героям за их подвиги. Слуги Гефеста могут преподнести игроку, которому удастся привлечь их внимание, даже большие дары и предоставить неоценимую помощь в написании Легенд.



ПОДМАСТЕРЬЕ (APPRENTICE)

Уровень 1, 2 карты

Гефест-кузнец берёт учеников и помощников, чтобы научить их мастерству и открыть им свои секреты.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете Гражданина. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту.



БОЖЕСТВЕННАЯ ПОМОЩЬ (DIVINE AID)

Уровень 1, 2 карты

Когда ремесленник превосходит сам себя, он иногда получает тайную помощь от Гефеста и создаёт наделённое большой силой изделие, которое помогает герою выполнить своё предназначение.

Мгновенный эффект – Получите 2 золотых монеты.



КУЗНИЦА ГЕФЕСТА (FORGES OF HEPHAESTUS)

Уровень 1, 1 карта

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Гефеста в этой Легенде. В легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту другого рода в этой Легенде. В Легенде Уровня 1 эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде рода.

**ПОДАРОК ГЕФЕСТА (GIFT OF HEPHAESTUS)**

Уровень 1, 1 карта

Доспехи и оружие, выкованные Гефестом, более прочные, чем что-либо сделанное смертным.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очка за каждый набор из 2 золота на вашем планшете. Пример: Если у игрока на планшете находится 7 золота, эта карта принесёт ему 3 победных очка.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, и женщины, и знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (ЭЛЕФСИС) – Получите 1 золото.

Вы можете использовать эффект этой карты, когда у вас ещё хотя бы ещё одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ (SACRIFICE)**

Уровень 2, 2 карты

Даже боги высоко ценят работу Гефеста. Смертные (и амбициозные полубоги), которые ищут его благосклонности, должны быть готовы приносить дары.

Мгновенный эффект – Бесплатно обменяйте золото на победные очки или наоборот. Вы можете обменять любое количество золота на такое же количество победных очков и наоборот.

**КУЗНИЦА (WORKSHOP)**

Уровень 2, 3 карты

В мастерской Гефеста, расположенной в вулкане, могут работать только самые выносливые и сильные ученики.

Легендарный эффект – Получите 1 золотую монету.

Вы получаете 1 золотую монету, даже если вы перемещаете карту Кузницы во время этой фазы.

**АВТОМАТОН (AUTOMATON)**

Уровень 3, 1 карта

Гений Гефеста не знает границ! Столкнувшись с тем, что не все подмастерья могут вынести нагрузку и жар кузни, Гефест создал автоматов (роботов), которые могут, в свою очередь, создавать новых автоматов.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Гефеста. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золота, когда вы берёте карту Автоматона, но вы получаете 1 золотую монету, когда перемещаете эту карту.

**БОГ ОГНЯ (GOD OF FIRE)**

Уровень 3, 1 карта

Гефест поражает других олимпийских богов своими колесницами, которые могут ехать без лошадей, а управляют ими золотые и серебряные автоматы (роботы).

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Гефеста. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победные очки, когда вы берёте карту «Бога огня», но вы получаете 1 победное очко, если перемещаете эту карту.

**ЗОЛОТОЙ ТРОН ГЕРЫ (GOLDEN THRONE OF HERA)**

Уровень 3, 1 карта

Чтобы войти в собрание Олимпийских богов, Гефест подарил Гере золотой трон. Несмотря на неприязнь к богу-калеке, она все-таки села на трон, но тут же оказалась в ловушке и не смогла встать. Все боги, включая Зевса, пытались освободить Геру, но не смогли разорвать путы. В конце концов, Гефест освободил Геру и получил статус бога.

Отложенный эффект – Получите столько же золота, сколько имеется у самого богатого игрока. Самым богатым игроком считается тот, у кого в момент применения эффекта этой карты больше всего золота.

**РАБЫ (SLAVES)**

Уровень 3, 2 карты

Будь то заключённые, пленные варвары или странствующие бедняки, купленные греческими торговцами, рабы – возможность получить богатство и власть, если только вам не мешают ваши принципы.

Активация – Сбросьте 1 карту из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы получить 2 золота. Вы можете сбросить любую карту, включая карту Гражданина или Раба.

**НАДЗИРАТЕЛЬ (TASKMASTER)**

Уровень 3, 2 карты

Многочисленные слуги бога огня работают беспрестанно. Они создают бесконечные богатства и сокровища под присмотром надзирателя.

Активация – Получите 1 золотую монету за каждую карту Гефеста в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

Пример: Если у игрока есть 3 карты Гефеста, включая карту Надзирателя, в его ВЛАДЕНИЯХ, он получает 3 золотых монеты.

ГЕРМЕС



Вестник богов, шпион, вор и торговец Гермес – обворожительный, хитрый и наиболее благосклонный к смертным и героям. Он защищает храбрых и знает множество тайных секретов.

В Элизии он позволяет игрокам использовать или несколько раз использовать эффекты карт, включая те, которые уже там находятся.



ОБМАН (CHEAT)

Уровень 1, 1 карта

Гермес – молодой и сообразительный бог. Он может сделать так, что любой гражданин может выдавать себя за героя...до тех пор, пока его не поймают.

Хронос – Эта карта принесёт вам 5 победных очков, если у вас нет ни одной карты Гражданина в вашем ЭЛИЗИИ.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту другого рода в этой Легенде. В Легенде 1 уровня эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде рода.



ХРАМ ГЕРМЕСА (TEMPLE OF HERMES)

Уровень 1, 1 карта

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Гермеса в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.



ВЕСТНИК (THE MESSENGER)

Уровень 1, 2 карты

Гермес покровительствует амбициозным, но также поддерживает скромных и никому не известных людей, которые пытаются добиться признания.

Активация – Примените мгновенный эффект карты в ваших ВЛАДЕНИЯХ, если у вас есть хотя бы одна карта Гражданина.

**ПЛУТ (THE TRICKSTER)**

Уровень 1, 2 карты

Лукавый Гермес благосклонен к тем, кто знает, как воспользоваться доверчивостью и невнимательностью других людей.

Отложенный эффект – Поменяйте местами одну из ваших колонн на планшете с любой колонной, которую вы убрали с планшета.

**КАДУЦЕЙ (CADUCEUS)**

Уровень 2, 3 карты

Благодаря своей любознательности Гермес хорошо знает человеческое тело, поэтому врачи его почитают.

Отложенный эффект – Используйте мгновенный эффект карты в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Примените эффект карты Элефсиса во ВЛАДЕНИЯХ другого игрока. Вы можете использовать этот эффект, если у вас есть ещё хотя бы одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**ХРАНИТЕЛЬ СНОВ (KEEPER OF DREAMS)**

Уровень 2, 2 карты

Гермесу известны все тайны сновидений смертных. Через сны он посылает советы и предупреждения. Иногда он позволяет смертным воплощать свои сны в реальность.

Отложенный эффект - Используйте этот эффект карты в ваших ВЛАДЕНИЯХ. Вы можете применить отложенный эффект любой карты, включая карту без кольца запуска. Если на выбранной карте ещё есть кольцо запуска, оно остаётся на карте.

**БОГ ВОРОВ (GOD OF THIEVES)**

Уровень 3, 1 карта

Гермес любит разыгрывать богов и смертных, поэтому он окружает себя сообщниками для своих самых скверных шуток. Участвовать в таком розыгрыше – одновременно и привилегия, и риск.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Гермеса. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победные очки, когда вы берёте карту Бога Воров, но вы получаете 1 победное очко, если перемещаете эту карту.

**КРАЖА (HEIST)**

Уровень 3, 2 карты

Лучшие планы всегда зависят от отвлекающего манёвра.

Активация – Сбросьте 1 карту с вашего Владения, чтобы использовать отложенный эффект или мгновенный эффект другой карты во Владении.

Вы можете сбросить любую карту, включая карту Гражданина и Кражи. Вы можете применить отложенный эффект любой карты, включая карту без кольца запуска. Если на выбранной карте ещё есть кольцо запуска, оно остаётся на карте. Вы не можете использовать эффект карты, которую вы сбрасываете.

**ЛЕГЕНДАРНЫЕ ТРОФЕИ (LEGENDARY LOOT)**

Уровень 3, 1 карта

Слуги Гермеса — зачастую тёмные личности. Но сокровища и трофеи обязательно должны присутствовать в легенде.

Постоянный эффект – Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Гермеса. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете золотую монету, когда вы берёте карту Легендарных Трофеев, но вы получаете 1 золотую монету, если перемещаете эту карту.

**ОРФЕЙ (ORPHEUS)**

Уровень 3, 1 карта

С помощью богов и своего таланта музыканта Орфей спустился в Царство мёртвых, чтобы вернуть к жизни свою возлюбленную Эвридику. Незадолго до своего возвращения на землю он пренебрёг советом Гермеса не оборачиваться на обратном пути и тем самым обрёл Эвридику навсегда остаться в Царстве Аида.

Отложенный эффект – Поменяйте карту в ваших ВЛАДЕНИЯХ с картой Гражданина в вашем ЭЛИЗИИ. Помните о правилах Легенд! Это действие бесплатно, и вам не нужно отдавать золото за его выполнение. Вы не можете поместить в Легенду карту, которая нарушит правила Легенд.

**ПСИХОПОМП (PSYCHOPOMP)**

Уровень 3, 2 карты

Гермес – психопомп – проводник душ умерших в царство Аида. Иногда он пользуется возможностью получить нужную информацию у погибших героев.

Отложенный эффект – Примените отложенный или мгновенный эффект карты в вашем ЭЛИЗИИ.

ПОСЕЙДОН



Бог морей и отец чудовищ Посейдон – самый непредсказуемый и, вероятно, самый опасный Олимпиец для всех смертных.

В Элизии карты Посейдона «настроены агрессивно» по отношению к другим игрокам.



БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ (DIVINE WRATH)

Уровень 1, карта 1

Посейдона легко разозлить и вызвать его гнев. Он безудержно преследует своих врагов и радуется их смерти.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждый набор из 4 карт в стопке сброса. Пример: Если в стопке сброса находятся 13 карт, то эта карта принесёт 3 победных очка. Помните: Не кладите любые одиночные карты, убранные из ВЛАДЕНИЙ и ЭЛИЗИЕВ игроков в конце игры в стопку сброса.



ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (EARTHQUAKE)

Уровень 1, 2 карты

Иногда Посейдон обрушивает свой гнев на город, если его жители забыли принести ему жертву или оскорбили его гордыню. Тогда он затопливает город, не щадя даже невинных граждан.

Отложенный эффект – Другие игроки сбрасывают все карты Граждан из своих ВЛАДЕНИЙ. Игрок, у которого нет карт Граждан, ничего не теряют.

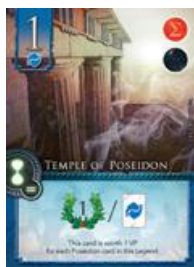


СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую разную карту рода в этой Легенде. В Легенде 1 уровня эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде рода.



ХРАМ ПОСЕЙДОНА (TEMPLE OF POSEIDON)

Уровень 1, 1 карта

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Посейдона в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.

**ЦУНАМИ (TIDAL WAVE)**

Уровень 1, 2 карты

Дети Посейдона и его служители могут направлять свой гнев на своих врагов, а гнев бога морей ужасен.

Мгновенный эффект – Все другие игроки сбрасывают по 1 золотой монете. Игрок, у которого нет золота, ничего не теряет.

**ЦИКЛОП (CYCLOPS)**

Уровень 2, 3 карты

Посейдон породил много чудовищ, но самое его любимое детище – Циклоп. Ужасные и глупые циклопы известны своей жестокостью по отношению к мертвым.

Мгновенный эффект – Все другие игроки сбрасывают или 1 карту из своих ВЛАДЕНИЙ или 2 золотых монеты. Игрок, у которого 2 золотых монеты, сбрасывает карту. Игрок, у которого нет карт во ВЛАДЕНИЯХ, должен сбросить 2 золотых монеты или 1 золотую монету, если у него больше нет золота. Игрок, у которого нет ни золота, ни карт, ничего не теряет.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богачей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в таинства Элефсиса. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Все другие игроки теряют 1 победное очко. Вы можете использовать этот эффект, если в ваших ВЛАДЕНИЯХ есть ещё хотя бы одна карта Элефсиса. Игрок, у которого нет победных очков, ничего не теряет.

**МАРОДЁРЫ (PLUNDERERS)**

Уровень 2, 2 карты

Греческие моряки не только торговцы. Много войн началось с морских набегов, одобренных Посейдоном.

Мгновенный эффект – Все другие игроки отдают вам по 1 золотой монете. Игрок, у которого нет золота, не даёт вам ничего.

**АНТЕЙ (ANTAEUS)**

Уровень 3, 2 карты

Сын Посейдона, великан Антей, построил в честь своего отца храм из черепов. Он предлагал путешественникам побороться с ним и убивал их во время поединка голыми руками.

Отложенный эффект – Выберите уровень. Все другие игроки сбрасывают по 1 карте этого уровня из их ВЛАДЕНИЙ.

У Граждан нет уровня, поэтому эти карты нельзя сбросить. Игроки, у которых несколько карт выбранного уровня, могут выбрать, какую карту сбросить. Игрок, у которого нет карт выбранного уровня, не теряет ничего.



СЦИЛЛА И ХАРИБДА (SCYLLA AND CHARYBDIS)

Уровень 3, 2 карты

Большинство греков живут у моря. Но они его боятся, потому что часто случаются кораблекрушения. Многие из них греки связывают с рождёнными Посейдоном морскими чудовищами Сциллой и Харибдой. Бог морей известен своей плодовитостью и неразборчивостью в выборе партнёров.

Мгновенный эффект – Все другие игроки сбрасывают по 1 золотой монете и по 1 победному очку. Игрок, у которого нет золота, должен сбросить 1 победное очко. Игрок, у которого нет победных очков, должен сбросить 1 золотую монету. Игрок, у которого нет ни золота, ни победных очков, ничего не теряет.



БОГ МОРЕЙ (GOD OF THE SEA)

Уровень 3, 1 карта

Завоевать благосклонность Посейдона и не нажить себе врагов невозможно. Однако награда высока, ведь бог щедр к своим друзьям настолько, насколько он жесток к своим врагам.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Посейдона. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победные очки, когда вы берёте карту Бога морей, но вы получаете 1 победное очко, если перемещаете эту карту.



МЕДУЗА (MEDUSA)

Уровень 3, 1 карта

Посейдон напал на прекрасную девушку Медузу в храме Афины. Афина в наказание превратила Медузу в монстра, самую ужасную из Горгон, чей взгляд превращал всё живое в камень.

Отложенный эффект – Выберите по две карты во Владении других игроков. Каждый другой игрок сбрасывает одну из выбранных карт. Игрок, у которого есть только 1 карта, сбрасывает её. Игрок, у которого нет карт, ничего не теряет.



ЗОЛОТОЕ РУНО (THE GOLDEN FLEECE)

Уровень 3, 1 карта

Один из многочисленных отпрысков Посейдона – баран с золотым руном. После принесения в жертву Аресу, его руно стало одним из самых легендарных артефактов в мифах Греции. Золотое руно – символ богатства и абсолютной власти.

Постоянный эффект - Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Посейдона. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или перемещаете эту карту. Вы не получаете 1 золотую монету, когда вы берёте карту Золотого руна, но вы получаете 1 золотую монету, если перемещаете эту карту.

ЗЕВС



Зевс – верховный бог Олимпа, отец большинства из богов, его благосклонность жизненно необходима для достижения бессмертия. Иногда жестокий и всегда ветреный Зевс часто помогает своим любимчикам. Он не знает пощады к тем, кто его огорчает.

В ЭЛИЗИИ Зевс позволяет игрокам получить победные очки в дополнение к очкам, заработанным с помощью Легенд.



СОЮЗ (ALLIANCE)

Уровень 1, 2 карты

Зевс – верховный бог Олимпа. Все, кто правят с умом, оказывают ему почтение.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карту Гражданина. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или перемещаете эту карту.



САД ГЕСПЕРИД (GARDEN OF HESPERIDES)

Уровень 1, 2 карты

Чтобы доказать отцу свою значимость, Гераклес совершал много подвигов. Он украл яблоко, дарующее бессмертие, из сада Гесперид.

Мгновенный эффект – Получите 2 победных очка.



СОБРАНИЕ БОГОВ (GATHERING)

Уровень 1, 1 карта

Боги собираются на вершине горы Олимп. Они награждают достойных смертных и пытаются уладить раздоры между бессмертными.

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую разную карту рода в этой Легенде. В Легенде Уровня 1 эта карта может принести до 5 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде рода.



СУД ЗЕВСА (JUSTICE OF ZEUS)

Уровень 1, 1 карта

Зевс может быть справедлив, но, будучи судьёй и богов, и людей, он иногда выступает в пользу своих любимчиков.

Хронос – Эта карта приносит 1 победное очко за каждые 3 победных очков на вашем планшете.

Пример: Если на вашем планшете есть 5 победных очков, получите 1 победное очко.

**ХРАМ ЗЕВСА (TEMPLE OF ZEUS)**

Уровень 1, 1 карта

Хронос - Эта карта приносит 1 победное очко за каждую карту Зевса в этой Легенде. В Легенде рода эта карта может принести до 3 победных очков, но никогда не принесёт больше 1 победного очка в Легенде 1 уровня.

**СОЮЗНИКИ ЗЕВСА (ANGELS OF ZEUS)**

Уровень 2, 3 карты

Кратос, Бия, Зел и Ника – боги и богини, слуги Зевса. Они олицетворяют силу, победу и усердие. Зевс дал им крылья, чтобы сила ветра помогала им в их делах.

Легендарный эффект – Получите 1 победное очко.

Вы получаете 1 победное очко, если перемещаете карту Союзники Зевса во время этой фазы.

**ИНИЦИАЦИЯ (INITIATION)**

Уровень 2, 2 карты

Все греки, от богатей до бедняков, женщины, знать, и даже цари могут пройти обряд инициации, чтобы их посвятили в тайны Элизия. Посвящённые не сомневаются, что даже во время конфликта возможен диалог.

Активация (Элефсис) – Получите 1 победное очко.

Вы можете использовать этот эффект, если у вас есть хотя бы ещё одна карта Элефсиса в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

**ТРИУМФ (TRIUMPH)**

Уровень 2, 2 карты

Зевс не бог войны, но победители почитают его, так как гнев Отца всех богов ужасен.

Отложенный эффект – Получите 1 победное очко за каждые 2 карты в ваших ВЛАДЕНИЯХ.

Пример: Если у вас есть 7 карт в ваших ВЛАДЕНИЯХ, получите 3 победных очка.

**ОТЕЦ БОГОВ (FATHER OF GODS)**

Уровень 3, 1 карта

Полубог, привлёкший внимание бога-отца, находится на пути к бессмертию... или к ужасному концу, так как о гневе Зевса известно всем, и ни один смертный не хотел бы испытать его на себе.

Постоянный эффект – Получите 1 победное очко, когда вы берёте или перемещаете карты Зевса. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или получаете эту карту. Вы не получаете победные очки, когда вы берёте карту Отца Богов, но вы получаете 1 победное очко, если перемещаете эту карту.

**ГЕРКУЛЕС (HERACLES)**

Уровень 3, 1 карта

Герой сам и спутник других героев - Геркулес, любимый сын Зевса, - пример для подражания для всех полубогов. Его помощь незаменима, если кто-то хочет добиться милости Зевса.

Отложенный эффект – Получите 1 победное очко за каждые 3 победных очка на вашем планшете.

Пример: Если у вас есть 5 победных очков на планшете, вы получаете 1 победное очко.

**ЦАРСКИЙ СОВЕТ (KING'S COUNCIL)**

Уровень 3, 2 карты

Не смотря на свой взрывной характер, Зевс мудр и ожидает того же от греческих царей и тиранов. Он хочет, чтобы они подходили ко всему с умом, чтобы избежать длительных кровопролитных конфликтов.

Активация – Получите 1 победное очко за каждые 2 карты Зевса в ваших ВЛАДЕНИЯХ. Пример: Если у игрока есть 3 карты Зевса, включая карту Царского Совета, в его ВЛАДЕНИЯХ, он получает 1 победное очко.

**ИСПЫТАНИЕ ГЕРОЕВ (TRIAL OF HEROES)**

Уровень 3, 2 карты

Геркулес – самый любимый сын Зевса. Одним из самых сложных подвигов Геракла было убийство немейского льва, из шкуры которого он сделал потом себе накидку.

Активация – Сбросьте 1 карту из ваших ВЛАДЕНИЙ, чтобы получить 2 победных очка. Вы можете сбросить любую карту, включая карту Гражданина или карту Испытания Героев.

**ШЁПОТ ГЕРЫ (WHISPERS OF HERA)**

Уровень 3, 1 карта

Несмотря на постоянные измены, Зевс боится и уважает свою жену, а также всегда слушает её советы. Злить жену Зевса глупо, но её благосклонность очень высоко ценится.

Постоянный эффект - Получите 1 золотую монету, когда вы берёте или перемещаете карту Зевса. Этот эффект действует независимо от того, каким образом вы берёте или перемещаете эту карту. Вы не получаете золотую монету, когда вы берёте карту Шёпота Геры, но вы получаете 1 золотую монету, если перемещаете эту карту.