

<p>GENERAL</p> <p>Victory conditions</p> <ul style="list-style-type: none"> • The game ends when a player (or several) possesses 2 Metropolises (or more) at the end of a round. • If more than one player achieves this victory condition at the same time, the player who controls the most Metropolises wins. In the event of a tie, the player with the most GPs (Gold Pieces) wins. 	<p>ОСНОВНОЕ</p> <p>Условия победы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра заканчивается, когда игрок (или несколько) обладают 2-мя (или более) Метрополиями к концу раунда. • Если больше одного игрока достигают условия победы, побеждает игрок, под контролем которого больше Метрополий. В случае ничьей побеждает игрок, обладающий большим количеством ЗМ.
<p>Metropolis construction</p> <ul style="list-style-type: none"> • The instant a player possesses 4 Philosophers or 4 different Buildings, they are immediately converted into a Metropolis. • When a player builds the 4th building necessary to produce a Metropolis, he must first place it on the game board before being able to convert to a Metropolis. • If the player doesn't have a free large space to construct the Metropolis, it is lost. The player still discards his 4 Philosophers or his 4 Buildings without receiving anything in exchange. 	<p>Строительство Метрополий</p> <ul style="list-style-type: none"> • В тот момент, когда игрок обладает 4-мя Философами или 4-мя различными Строениями, они немедленно превращаются в Метрополию. • Когда игрок строит 4-е Строение, необходимое для создания Метрополии, он должен сначала расположить его на игровом поле, прежде чем превратить в Метрополию. • Если у игрока нет свободного большого места для строительства Метрополии, она теряется. Игрок все же должен сбросить своих 4-х Философов или 4 Строения, не получая ничего взамен.
<p>Elimination of a player</p> <ul style="list-style-type: none"> • A player's last island may not be attacked, except if its capture would allow the attacking player to construct his second Metropolis IMMEDIATELY after the capture of the island (whether by capturing a Metropolis on the island, or by capturing the Buildings that allow him to immediately construct his second Metropolis). • Such an attack may be launched even if its outcome is uncertain for the attacker. • The game ends at the end of the round (after the resolution of Apollo) as long as another player does not manage to capture from the attacker one of his Metropolises before then. If this happens, the game continues with one less player. This is the only case where a player may be eliminated from the game. • When a player is eliminated, all of his possessions are immediately removed from the game (Fleets, Philosophers, Priests, Gold Pieces, Mythological Creatures he controls, etc.). • When a player has only one island, only ground attacks are prohibited. It is still possible to attack his Fleets, steal his cards or his GPs, place Creatures on his island, etc. 	<p>Выбывание игрока</p> <ul style="list-style-type: none"> • Последний остров игрока не может быть атакован, кроме случая, когда атакующий игрок сможет НЕМЕДЛЕННО построить свою вторую Метрополию после захвата острова (захватывая Метрополию на острове или Строения, которые позволят немедленно построить 2-ю Метрополию). • Такая атака может быть начата, даже если ее исход неясен для атакующего. • Я не уверен, но мне кажется, что здесь написано, что если атакующий в результате нападения на последний остров другого игрока отобрал его, но к концу раунда не обладает необходимым условием победы (2-е Метрополии) (например, у него другой игрок отобрал Метрополию), то игрок, лишившийся последнего острова, выбывает из игры. • Если игрок выбывает, все его имущество немедленно убирается из игры (Флоты, Философы, Жрецы, ЗМ, контролируемые им Мифологические существа и т.д.). • Если игрок имеет только один остров, наземные атаки запрещены. Все еще можно атаковать его Флоты, красть его карты или ЗМ, размещать Существ на его острове и т.д.
<p>Shortages</p> <ul style="list-style-type: none"> • If there are no more Prosperity Markers, Apollo only distributes GPs. • If GPs or Territory Markers run out, use another piece as a temporary marker. • If the pile of Priests or Philosophers is empty, Zeus and Athena no longer distribute cards. 	<p>Нехватка предметов</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если больше нет Маркеров процветания, Аполлон выдает только ЗМ. • Если ЗМ или Маркеры территории закончились, временно используйте что-нибудь другое. • Если колода Жрецов или Философов закончилась, Зевс и Афина не могут выдавать карты.
<p>Discards</p> <ul style="list-style-type: none"> • Players have the right to examine the Creature discard pile at all times. • In an advanced game, it is possible to forbid players to examine the discard pile. 	<p>Карточные сбросы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игроки могут смотреть сброс колоды карт Существ в любое время. • В продвинутой игре можно запретить игрокам смотреть сброс колоды.
<p>Trade Routes</p> <ul style="list-style-type: none"> • For a player to receive income from a Trade Route, one of his fleets must be present. • It is possible to construct a Fleet directly on a Trade Route space which is adjacent to an island that the player controls. • When a Fleet leaves a Trade Route space, the latter becomes neutral and no longer grants Income until a new Fleet is placed there. • Prosperity Markers may not be placed on Trade Routes. • Although they are marked by an arrow, these sea 	<p>Торговые пути</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для того, чтобы игрок мог получать доход от Торгового пути, на нем должен быть флот. • Можно построить Флот непосредственно на Торговом пути, примыкающем к контролируемому игроком острову. • Если Флот покидает Торговый путь, последний становится нейтральным и не приносит дохода, пока новый Флот не будет размещен на нем. • Маркеры процветания не могут быть размещены на Торговых путях.

<p>spaces do not allow Fleets to travel across the board and appear on the other side.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Хотя Торговые пути и отмечены стрелками, Флотам нельзя путешествовать через игровое поле и появляться с другой стороны.
<p>2-player game</p> <ul style="list-style-type: none"> • With two players, each Priest allows the saving of one GP on only one of the two offerings. Despite these discounts, each offering costs always at least one GP. Ex: If a player possesses 3 Priests and makes two offerings of 5 GP, he will pay 7 GP instead of 10 GP. If he had possessed 10 Priests, he would have paid 2 GP. • If a player places his two columns on Apollo, he receives 2 GP + 1 Prosperity Marker. If this player only has one island, he receives 8 GP + 1 Prosperity Marker. • Players may outbid their own offerings. 	<p>Игра для 2-х игроков</p> <ul style="list-style-type: none"> • Каждый Жрец позволяет экономить 1 ЗМ только на одном из двух подношений. Несмотря на эти скидки, каждое подношение все равно стоит не меньше 1 ЗМ. Пример: Если у игрока 3 Жреца и два подношения по 5 ЗМ, он заплатит 7 ЗМ вместо 10. Если бы у него было 10 Жрецов, он заплатил бы 2 ЗМ. • Если игрок размещает свои две колонны на Аполлоне, он получает 2 ЗМ и 1 Маркер процветания. Если этот игрок обладает 1-м островом, он получит 8 ЗМ и 1 Маркер процветания. • Игроки могут «перебить» свои собственные подношения.
<p>GODS</p> <p>Bids and Offerings</p> <ul style="list-style-type: none"> • There is no limit to the amounts of bids. • It is however not allowed to announce a bid for which one cannot pay. • Payment of offerings happens simultaneously for all players at the end of bidding (and thus before beginning the actions of the first God). • Despite the discounts afforded by Priests, the cost of an offering is always at least 1 GP. • Only GPs are hidden behind the player screens. All other elements are visible to all. 	<p>Божества</p> <p>Ставки и Подношения</p> <ul style="list-style-type: none"> • Нет ограничения по количеству ставок. • Однако нельзя делать ставку, которую не сможешь оплатить. • Оплата подношений происходит одновременно для всех игроков в конце торгов (и до начала действий первого Божества). • Несмотря на скидки, предоставляемые Жрецами, стоимость подношения не может быть меньше, чем 1 ЗМ. • Только ЗМ скрыты за ширмами игроков. Все остальные элементы видны всем.
<p>Free Actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • The free gain afforded by the Gods (Troop / Fleet / Philosopher / Priest) must be put in play immediately and before any other action by the player. • If all the Troops or all the Fleets of a player are in play, he does not receive the free Troop / Fleet offered by Ares / Poseidon, and can not build more, nor use a Troop / Fleet already in play to rebuild it elsewhere. Exception : See Siren. 	<p>Бесплатные действия</p> <ul style="list-style-type: none"> • Бесплатное действие Божества (Войско / Флот / Философ / Жрец) немедленно вводится в игру и до любого другого действия игрока. • Если все Армии или все Флоты игрока введены в игру, он не получает дополнительных Армий / Флотов от Ареса / Посейдона и не может перераспределить (убрать/поставить) существующие. Исключение: см. Сирена.
<p>Apollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • If several players are placed on Apollo, only the first receives a Prosperity Marker. • The player(s) on Apollo may not purchase Creatures. • The player may choose to place the Prosperity Marker on an island which he does not control. 	<p>Аполлон</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если несколько игроков поставили на Аполлона, только первый получает Маркер процветания. • Игрок «на Аполлоне» не может приобретать Существ. • Игрок может выбрать место для размещения Маркера процветания на острове, который он не контролирует.
<p>Ares</p> <ul style="list-style-type: none"> • A player may build 4 Troops at most with Ares (which will cost : 0+2+3+4=9 GP). 	<p>Арес</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может построить максимум 4 Армии с Аресом (которые будут стоить: 0+2+3+4=9 ЗМ).
<p>Athena</p> <ul style="list-style-type: none"> • Athena only allows the purchase of one extra Philosopher (in addition to the free Philosopher). 	<p>Афина</p> <ul style="list-style-type: none"> • Афина позволяет приобрести одного дополнительного Философа (в дополнение к одному бесплатному).
<p>Poseidon</p> <ul style="list-style-type: none"> • A player may build 4 Fleets at most with Poseidon (which will cost : 0+1+2+3=6 GP). 	<p>Посейдон</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может построить максимум 4 Флота с Посейдоном (которые будут стоить: 0+1+2+3=6 ЗМ).
<p>Zeus</p> <ul style="list-style-type: none"> • If there are no Creature cards remaining for purchase, players cannot use the action which allows discarding a Creature card. • Zeus only allows the purchase of one extra Priest (in addition to the free Priest). 	<p>Зевс</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если нет Существ для приобретения, игрок не может использовать действие, позволяющее сбросить карту Существа. • Зевс позволяет приобрести одного дополнительного Жреца (в дополнение к одному бесплатному).
<p>4th Philosopher</p> <ul style="list-style-type: none"> • When a player possesses 3 Philosophers and obtains the favour of Athena, he must take the free Philosopher she offers, and therefore must build a Metropolis. 	<p>4-ый Философ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если игрок обладает 3-мя Философами и получает благосклонность Афины, он должен взять бесплатного Философа, которого она предлагает, и, следовательно, должен построить Метрополию.
<p>BUILDINGS</p> <p>Buildings</p> <ul style="list-style-type: none"> • It is possible to build multiples of the same Building on one island. • It is not possible to destroy a Building (except by using the power of the Giant or by constructing a Metropolis on top of an existing Building). • A player may not rearrange the Buildings on his 	<p>СТРОЕНИЯ</p> <p>Строения</p> <ul style="list-style-type: none"> • Можно строить одинаковые строения на одном острове. • Нельзя разрушить строение (исключая возможность Гиганта или вследствие постройки Метрополии поверх существующего строения)

islands.	• Игрок не может «перестроить» Строения на своих островах.
Fortresses <ul style="list-style-type: none"> • If an island has one or more Fortresses but no Troops, it is considered defenseless, and a simple enemy Troop movement is sufficient to conquer it. 	Крепости <ul style="list-style-type: none"> • Если на острове одна или несколько Крепостей, но нет Армий, то такая Крепость считается беззащитной и простого передвижения вражеской Армии достаточно, чтобы захватить остров.
Temples <ul style="list-style-type: none"> • Temples give a discount of 1 GP per round towards the purchase of a Creature. Once the discount of a Temple is used for a purchase, the discount does not apply to further purchases. Example : If a player buys all the Creatures, he pays 9 GP (2+3+4). If he has 2 Temples, he only pays 7 GP. • Despite these discounts, Creatures always cost a minimum of 1 GP. • If a player takes an island where there is a Temple that has been used by its previous owner on the current round, the power of the Temple is recharged, and the new owner can also use the discount. This rule is also in effect when the player takes control of an enemy Metropolis. • However, a Temple is not recharged when 4 Buildings are converted to a Metropolis. 	Храмы <ul style="list-style-type: none"> • Храмы дают скидку в 1 ЗМ в раунд на покупку Существ. Как только скидка была использована для покупки, ее нельзя использовать для следующих покупок. Например: если игрок покупает всех Существ, он платит 9 ЗМ (2+3+4). Если у него есть 2 Храма, он платит 7 ЗМ. • Несмотря на скидки, Существа стоят минимум 1 ЗМ. • Если игрок получает остров с Храмом, который был использован предыдущим владельцем в текущем раунде, сила Храма «перезаряжается» и новый владелец может снова использовать скидку. Это правило действует также, если игрок берет под контроль вражескую Метрополию. • Однако Храм не «перезаряжается», когда 4 строения становятся Метрополией.
COMBAT	БОЙ
Troop Movement <ul style="list-style-type: none"> • After capturing an island, the attacking Troops stay in place. It is however possible to pay another 1 GP to move them again 	Передислокация Армий <ul style="list-style-type: none"> • После захвата острова, атакующие Армии остаются на месте. Однако можно заплатить 1 ЗМ, чтобы двинуть их снова.
Fleet Movement <ul style="list-style-type: none"> • If a Fleet begins a battle while moving, it stops on that space and ends its movement. Once the combat is resolved, the active player may pay another GP to move the Fleet again. Exception : See Sylphs 	Передислокация Флотов <ul style="list-style-type: none"> • Если Флот начинает битву во время движения, он останавливается в этом месте и заканчивает передвижение. Когда бой будет окончен, «ходящий» игрок может заплатить 1 ЗМ для передвижения Флота снова. Исключение: см. Сильф.
Retreat <ul style="list-style-type: none"> • When a Troop retreats, it may return to any island under the control of the player, as long as he owns a bridge of ships connecting the two islands. They cannot retreat to a neutral island. • When a Fleet retreats after a defeat, it is not required to return to the space from where it came. It may withdraw to any adjacent space provided that it is empty or controlled by the player. • If the defender decides to retreat, the combat ends immediately, without giving the attacker the option to retreat as well. 	Отступление <ul style="list-style-type: none"> • Если Армия отступает, она может вернуться на любой остров, контролируемый игроком, соединенный «мостиком» из кораблей. Она не может отступить на нейтральный остров. • Когда Флот отступает после поражения, ему не требуется возвращаться в то место, откуда он пришел. Можно отступить в любое свободное место или место, контролируемое игроком. • Если защищающийся решает отступить, бой заканчивается немедленно, без возможности атакующему также отступить.
Defense bonus: <ul style="list-style-type: none"> • The bonus given by Fortresses and Ports is cumulative. Example : 2 Fortresses present on an island give a bonus of +2 to defense. 	Бонус защиты: <ul style="list-style-type: none"> • Бонусы, которые дают Крепости и Порты, суммируются. Например: 2 Крепости на острове дают бонус +2 к защите.
Taking possession of an island: <ul style="list-style-type: none"> • When a player takes possession of an island, he also takes possession of all the Buildings and Prosperity Markers on the island. If he then has 4 different Buildings across all of his islands, he must immediately remove them from the board and create a Metropolis. 	Овладение островом: <ul style="list-style-type: none"> • Когда игрок овладевает островом, он также овладевает всеми Строениями и Маркерами процветания на острове. Если таким образом у игрока получается 4 различных Строения, он немедленно убирает их с игрового поля и создает Метрополию.
Territory Markers: <ul style="list-style-type: none"> • Although there are only 3 Territory Markers available per player, there is no limit to the number of islands a player may possess. 	Маркеры территории: <ul style="list-style-type: none"> • Несмотря на то, что доступно только 3 Маркера территории на игрока, ограничения на количество островов, которыми может владеть игрок, нет.
Mythological Creatures	Мифологические существа
Buying a Creature : <ul style="list-style-type: none"> • A player may buy a Creature even if he is not in a position to apply its effect (the card then has no effect). He is however required to apply the effect if he has the ability. Exception : The application of the effect of Sylphs and the Sphinx is optional (the player may take no action with these creatures even if he has the ability). 	Покупка Существа: <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может купить Существо, даже если он не может применить его эффект (в таком случае карта не имеет эффекта). Однако он должен применить эффект карты, если такая возможность есть. Исключение: Приложение эффекта Сильфа и Сфинкса необязательно (игрок может не применять эффект этих существ, даже если он может).

<ul style="list-style-type: none"> • The effect of Creatures is applied fully and immediately after the purchase. No other action can interrupt the application of their effect. 	<ul style="list-style-type: none"> • Эффект Существ применяется полностью и немедленно сразу после покупки. Никакое другое действие не может прервать применение эффекта.
<p>Creatures with figurines :</p> <ul style="list-style-type: none"> • There are five Creatures with figurines : the Minotaur, Chiron, Medusa, Polyphemus, and the Kraken. • Creature figurines remain in place until the beginning of the next turn of the player who bought them, that is until he begins the actions of his God in the next round (of his first God in a 2-player game). Exception : The Kraken stays in place until a player buys its card again. • When a player purchases one of these Creatures, he keeps the card in front of him, and does not discard it until the Creature is removed from the board. Exception: The Kraken card is discarded immediately after applying its effect. • When one of these creatures is placed on an island where another Creature already exists, the two Creatures are immediately destroyed (without the power of the newly-arrived Creature being activated). • These Creatures may be played on a neutral island (their power is not affected). • These creatures may be played on an enemy island. If the island is deserted, it still remains in the possession of the enemy player (i.e. you may not capture an empty island by placing a creature on it). 	<p>Существа с фигурками:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 Существ с фигурками: Минотавр, Хирон, Медуза, Полифем и Кракен. • Фигурки Существ остаются на месте до начала следующего хода игрока, купившего их, т.е. до тех пор, пока он не начнет действия своего Божества в следующем раунде (его первого Божества в игре для 2-их). Исключение: Кракен остается на месте, пока игрок не купит его карту снова. • Когда игрок покупает одного из этих Существ, он держит карту перед собой и не отправляет в сброс до тех пор, пока Существо не убирается с поля. Исключение: карта Кракена сбрасывается немедленно после применения его эффекта. • Когда одно из этих Существ помещается на остров, на котором есть другое Существо, оба Существа немедленно уничтожаются (без применения эффекта только что прибывшего Существа). • Эти Существа могут быть поставлены на нейтральные острова (их эффект не используется). • Эти Существа могут быть поставлены на вражеский остров. Если остров не застроенный, он все равно остается во владении другого игрока (т.е. вы не можете захватить пустой остров, поставив на него Существо).
<p>Chimera</p> <ul style="list-style-type: none"> • As soon as the Chimera lands in the discard pile (whether it was purchased, discarded by Zeus, or discarded unused), the discard and draw piles are immediately shuffled together to create a new draw pile. The creatures still available for purchase remain in place. 	<p>Химера</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как только Химера попадает в сброс (была куплена, отправлена в сброс Зевсом или сброшена неиспользованной), сброс замешивается в колоду. Существа, доступные для покупки остаются на месте.
<p>Chiron</p> <ul style="list-style-type: none"> • When Chiron is present on an island, the latter may not be targeted by the Pegasus, the Giant, or the Harpy. 	<p>Хирон</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если Хирон присутствует на острове, последний не может стать мишенью для Пегаса, Гиганта или Гарпии.
<p>Cyclops</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Cyclops may not target an enemy Building or a Metropolis. • The new Building must be different from the old one. 	<p>Циклоп</p> <ul style="list-style-type: none"> • Циклоп не может выбрать целью вражеское Строение или Метрополию. • Новое здание должно отличаться от старого.
<p>Dryad</p> <ul style="list-style-type: none"> • A player may not choose to steal a Priest from himself. 	<p>Дриада</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок не может украсть Жреца у себя.
<p>Giant</p> <ul style="list-style-type: none"> • The player may decide to destroy one of his own Buildings. 	<p>Гигант</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может уничтожить одно из своих Строений.
<p>Fates</p> <ul style="list-style-type: none"> • The player receives as many GPs as Prosperity Markers that he controls at the moment the Fates are played (and not the income amount calculated at the start of the round). 	<p>Мойры</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок получает столько ЗМ, сколько Маркеров процветания он контролирует на момент, когда Мойры сыграны (а не сумму дохода, рассчитанную в начале раунда).
<p>Gryffon</p> <ul style="list-style-type: none"> • Payment of offerings is carried out by all players simultaneously BEFORE carrying out their God actions. It is therefore impossible to steal money from a player with the Gryffon before they have paid their offering. • A player may not choose to steal money from himself 	<p>Гриффон</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оплата подношений осуществляется всеми игроками одновременно ДО осуществления действий их Божеств. Поэтому невозможно украсть деньги у игрока с Гриффоном до оплаты подношений. • Игрок не может украсть деньги у себя.
<p>Harpy</p> <ul style="list-style-type: none"> • When the Harpy kills the last Troop present on an island, the island does not change owners. The player who was attacked simply places one of his Territory Markers on the island. 	<p>Гарпия</p> <ul style="list-style-type: none"> • Когда Гарпия убивает последнюю Армию, присутствующую на острове, остров не меняет владельца. Атакованный игрок просто помещает Маркер территории на остров.
<p>Kraken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Only the player who purchased the Kraken may pay to move it. • Once its movement is complete, the Kraken stays in place until its card is bought again (it then dives and reappears anywhere on the board). • All fleets that move onto the Kraken are immediately 	<p>Кракен</p> <ul style="list-style-type: none"> • Только купивший Кракена игрок может заплатить, чтобы передвинуть его. • Когда Кракен заканчивает движение, он остается на месте, пока его карта не будет куплена снова (тогда он погружается и всплывает где угодно на поле). • Все Флоты, которые попадают на Кракена, немедленно

destroyed.	уничтожаются.
Medusa <ul style="list-style-type: none"> • Players may attack an island containing Medusa, but not retreat from it. 	Медуза <ul style="list-style-type: none"> • Игроки могут атаковать остров с Медузой, но не могут отступить с него.
Minotaur <ul style="list-style-type: none"> • To fight the Minotaur, the attacking player must first eliminate the other Troops on the island. On another victory (or tie), the Minotaur is removed from the island. To take control of the island, the attacking player must still have at least one surviving Troop. If not, the island remains the property of the defending player. • The Minotaur does not retreat and may not leave the island on which he is placed. • If the Minotaur is on an island without other troops, or a neutral island, he defends it anyway. He also gains the defense bonus given by any Fortresses on the island. • If the Minotaur is placed on an enemy island, he will join the enemy's troops to defend their island. 	Минотавр <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы биться с Минотавром, атакующий игрок должен сначала убрать другие Армии с острова. При другой победе (или ничьей), Минотавр убирается с острова. Чтобы овладеть островом, атакующий игрок должен иметь хотя бы один выживший отряд. Если нет, остров остается во владении защищающегося игрока. • Минотавр не отступает и не может покинуть остров, на который был помещен. • Если Минотавр находится на острове без армий или на нейтральном острове, он защищает его все равно. Он также получает бонус защиты от любых Крепостей на острове. • Если Минотавр помещается на вражеский остров, он присоединяется ко вражеским войскам и защищает их остров.
Pegasus <ul style="list-style-type: none"> • Attacks made via the Pegasus are resolved like any other attack, including the ability to retreat. However, Troops may not retreat through the air. 	Пегас <ul style="list-style-type: none"> • Атаки, совершаемые Пегасом, разрешаются как и любые другие атаки, включая отступление. Однако, Армии не могут отступить в воздухе.
Polyphemus <ul style="list-style-type: none"> • When Polyphemus is placed on an island, Fleets adjacent to this island must immediately be moved away one space to a legal space (whether empty or occupied by an allied Fleet), without passing through an intermediate space. • The player who played Polyphemus decides in which order and direction the Fleets are moved (it is not allowed to initiate combat). If the player manages to leave no escape route for a Fleet and it cannot be moved away from the island, it is destroyed. • The player may move Fleets onto the Kraken (they are immediately destroyed). • It is however illegal to move a Fleet along the island's coast, even to push it onto the Kraken. • The spaces surrounding the island inhabited by Polyphemus are now closed to navigation until Polyphemus is removed from the island. 	Полифем <ul style="list-style-type: none"> • Когда Полифем помещен на остров, Флоты, прилегающие к острову, должны быть отодвинуты от него на расстояние одного хода в доступное место (пустое или занятое союзным Флотом), не проходя через промежуточные места. • Игрок, который сыграл Полифема, решает, в каком порядке и направлении Флоты двигаются (не допускается начало боя). Если игрок, уводящий флот, не может выбрать безопасный маршрут для Флота, последний уничтожается. • Игрок может переместить Флоты на Кракена (будут уничтожены). • Однако нельзя перемещать Флот вдоль побережья острова, чтобы натолкнуть его на Кракена. • Пространство вокруг острова с Полифемом теперь закрыто для навигации, пока Полифем на острове.
Sirens <ul style="list-style-type: none"> • If all of a player's Fleets are on the board, he may still use the effect of the Sirens by recovering one of his Fleets currently in play. 	Сирены <ul style="list-style-type: none"> • Если все Флоты игрока находятся на поле, он все равно может использовать эффект Сирен, восстанавливая один из своих Флотов, находящихся в игре.
Sphinx <ul style="list-style-type: none"> • The player may choose not to apply the effect of this creature. 	Сфинкс <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может не применять его эффект.
Sylphs <ul style="list-style-type: none"> • The player may make up to 10 Fleet movements. These movements may be distributed among as many Fleets as desired. Each one of these movements may begin a battle. Each battle is resolved before making any further movements. In case of defeat, the Fleet may retreat as after any losing battle. This movement does not count as one of the 10 movements available. • The player may choose to make no movement. 	Сильф <ul style="list-style-type: none"> • Игрок может совершить до 10 движений Флотом. Эти движения могут быть распределены между любыми Флотами по желанию. Каждое движение может начать битву. Каждая битва разрешается перед другим движением. В случае поражения, Флот может отступить. Это движение не считается одним из этих 10 движений. • Игрок может не передвигаться.
Satyr <ul style="list-style-type: none"> • A player may not choose to steal a Philosopher from himself. 	Сатир <ul style="list-style-type: none"> • Игрок не может украсть Философа у себя.