

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CYCLADES

UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 2 À 5 JOUEURS

Dans l'archipel des Cyclades, au large d'une Grèce pas encore unifiée, les grandes cités (Sparte, Athènes, Corinthe, Thèbes et Argos) se développent et s'affrontent pour assurer leur suprématie sous le regard bienveillant des Dieux.

BUT DU JEU :

Démontrer la suprématie de sa cité en étant le premier joueur à posséder 2 Métropoles à la fin d'un cycle.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur reçoit le matériel à sa couleur **1**, qu'il place devant son paravent **2** visible de tous, et 5 pièces d'or (PO) **3** qu'il cache derrière son paravent.

Disposez les plateaux **4**, troupes et flottes en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué sur les schémas des pages 7 et 8 (vous trouverez des numéros correspondant au nombre de joueurs en bas de chaque plateau).

Mélangez les cartes des Créatures mythologiques et placez-les, face cachée, en pile sur l'emplacement approprié **5**. Placez les figurines à côté de la défausse **6**.

Placez les cartes Philosophe **7** et les cartes Prêtre **8** sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plateau.

Chaque joueur prend un seul de ses pions Offrande. Ces pions sont mélangés et placés aléatoirement sur les premiers emplacements du tour de jeu **9** (le deuxième pion offrande n'est utilisé que lors des parties à deux joueurs).

Laissez les 4 tuiles Dieux **10** à côté du plateau de jeu.

Les tuiles bâtiments, les tuiles Métropole, les deux dés spéciaux, les marqueurs prospérité et les PO qui n'ont pas été distribués aux joueurs sont conservés dans la boîte de jeu en attendant leur utilisation dans la partie.

MATÉRIEL

Plateau de jeu en trois parties

2 dés spéciaux

100 pièces d'or (PO)

16 marqueurs prospérité

5 figurines : Kraken, Minotaure, Méduse, Polyphème, Chiron

18 cartes Créature mythologique

16 cartes Philosophe

16 cartes Prêtre



4 grandes tuiles Dieux

40 bâtiments :



10 Ports



10 Forteresses



10 Temples



10 Universités



10 Métropoles

Pour chacune des 5 couleurs du jeu :



2 pions Offrande



8 flottes



3 marqueurs territoire



8 troupes



1 paravent



LE JEU :

Le jeu se déroule en une succession de cycles au cours desquels les joueurs vont :

- Tout d'abord **récolter leurs revenus** sous forme de PO (production de leurs îles + commerce maritime).
- Puis **faire des offrandes aux Dieux** (enchères). Il faudra parfois dépenser beaucoup pour obtenir les faveurs du Dieu de son choix.
- Enfin, en fonction du Dieu obtenu, **réaliser les actions** qui lui sont spécifiques (chaque Dieu dispose d'une action « gratuite », d'autres étant accessibles en dépensant encore de précieuses PO).

L'objectif de chaque joueur est de posséder deux Métropoles à la fin d'un cycle (que ce soit en les construisant et/ou en les conquérant). La partie prend fin à la fin d'un cycle si au moins un des joueurs a rempli cet objectif. Au cas où plusieurs joueurs atteindraient cet objectif lors d'un même cycle, c'est alors le plus riche (celui qui possède le plus grand nombre de PO) qui l'emporte.

DÉROULEMENT D'UN CYCLE :

1/ CRÉATURES MYTHOLOGIQUES :

Durant chaque cycle, certaines créatures mythologiques arpentent les îles des Cyclades.

Au début de chaque cycle, il faut commencer par mettre à jour la piste des Créatures mythologiques (voir ci-contre) pour avoir trois Créatures visibles, une sur chacun des trois emplacements. Les PO sous chaque emplacement indiquent le prix à payer pour utiliser cette Créature lors de la phase d'action (voir plus loin). Procédez de la manière suivante :

- Défaussez la créature sur trouvant sur la case « 2 PO » si elle n'a pas été utilisée lors du précédent cycle.
- Puis décalez les autres cartes vers la droite de manière à remplir les emplacements vides.
- Enfin, remplissez les emplacements restants en piochant de nouvelles cartes.

Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Cas particulier du début de partie :

- Lors du tout premier cycle, piochez la première carte Créature mythologique et placez-la face visible sur la case de gauche de la piste (case 4 PO).
- Lors du second cycle, si cette Créature n'a pas été utilisée, décalez-la d'une case vers la droite et placez la première Créature de la pioche face visible sur la case ainsi libérée. (sinon placez les deux premières Créatures de la pioche sur les cases 4 PO et 3 PO).

2/ LES DIEUX :

L'ordre dans lequel les Dieux accordent leurs actions aux joueurs change au début de chaque cycle.

On mélange les 4 grandes tuiles des Dieux et on les place, au hasard, sur les 4 emplacements vides se trouvant au-dessus de la case d'Apollon.

À 4 joueurs, le dernier des 4 Dieux sera placé face cachée. Il ne sera pas disponible pour ce cycle. Lors du cycle suivant, vous placerez ce Dieu en première position, face visible, puis, vous mélangerez les 3 autres. Encore une fois, le Dieu qui sera placé en 4^{ème} position sera face cachée et deviendra le premier Dieu au prochain cycle.

À 3 joueurs, les deux premiers Dieux seront placés face visible et les deux derniers face cachée. Lors du cycle suivant, on jouera avec les deux Dieux qui étaient face cachée. Au cycle suivant, on mélangera à nouveau les 4 Dieux pour tirer au sort deux nouvelles paires.

Les aménagements de règles spécifiques à 2 joueurs sont explicités en fin de règles, page 6.

3/ REVENUS :

Chaque cité obtient des pièces d'or (PO) en fonction de la prospérité de ses îles et du commerce maritime.

Chaque joueur reçoit **1 PO par marqueur prospérité** contrôlé.

Les marqueurs prospérité sont présents sur plusieurs îles (imprimés sur le plateau, puis éventuellement rajoutés sous forme de jetons, grâce à Apollon, voir page 6), ainsi que sur



Au tour précédent, un joueur a utilisé la Créature placée sur la case 3 PO. La piste doit maintenant être mise à jour pour le début du nouveau tour :

- 1 Le Minotaure est défaussé (personne n'en a voulu)
- 2 Le Pégase glisse jusqu'en position 2 PO
- 3 Les cases 3 PO et 4 PO sont
- 4 remplies avec les premières Créatures de la pioche



Cette île rapporte 2 PO au joueur Bleu.



Cette case de commerce rapporte 1 PO au joueur Vert.

certaines cases mer (imprimés sur des flèches qui symbolisent le fait que les navires présents sur la case commercent avec l'étranger).

Les PO que les joueurs gagnent doivent être cachées derrière leurs paravents.

4/ OFFRANDES :

Pour obtenir le soutien des Dieux et les actions associées, les joueurs vont devoir sacrifier une partie de leurs richesses (PO).

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un Dieu et place son marqueur d'offrande sur la case chiffrée correspondant à l'offrande que le joueur désire faire à ce Dieu.

Si une offrande dépasse 10, il place un de ses marqueurs de territoire sur la case 10+, son pion offrande servant alors à indiquer les unités supplémentaires au-delà de 10 (exemple, pour miser 13, un joueur place son marqueur territoire sur 10+ et son pion Offrande sur 3)

Un Dieu n'accorde ses faveurs qu'à un seul joueur : celui qui lui fait la plus haute offrande.

Si un joueur fait une offrande à un Dieu déjà sélectionné :

- Il doit donc faire une offrande supérieure à celle en cours.
- Le joueur qui avait fait la précédente offrande reprend son marqueur et doit immédiatement miser sur un AUTRE Dieu !

Il est possible que le joueur ainsi chassé chasse à son tour un autre joueur. On doit résoudre tous ces cas avant que le prochain joueur dans l'ordre du tour ne place son pion Offrande.

Seul Apollon ne demande pas d'offrande. Tout joueur peut placer son pion sur la case d'Apollon sans rien dépenser. Il est possible que plusieurs joueurs choisissent Apollon durant le même cycle. Le premier joueur à prendre Apollon place son pion sur la case 1, le second sur la case 2, etc.

La phase d'offrande est terminée lorsque chaque joueur a placé son marqueur sur un Dieu. Chaque joueur paye le nombre de PO qu'il a offert à son Dieu, en tenant compte des éventuelles réductions liées aux cartes Prêtre (voir plus loin).

Important : même si le nombre de PO que chaque joueur possède doit être toujours tenu secret au cours de la partie, il est interdit de faire une offrande que l'on ne peut pas payer ! Les Dieux en seraient très fâchés !

5/ RÉALISATION DES ACTIONS :

Les Dieux sont activés dans l'ordre déterminé en début de cycle.

Le joueur qui a remporté les offrandes sur le premier Dieu peut réaliser, dans l'ordre de son choix, les actions spécifiques à ce Dieu et avoir recours aux créatures mythologiques, en payant le coût correspondant à chacune de ces actions.

Les actions sont les suivantes :

- Appeler une ou plusieurs Créatures mythologiques (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Recruter (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Construire (tous les Dieux, sauf Apollon)
- Action spéciale (tous les Dieux, sauf Athéna et Apollon)
- Augmenter ses revenus (Apollon)

Les 4 Dieux principaux fonctionnent de la même manière. Seul Apollon est différent.

Il est possible d'alterner les actions (*exemple : recruter, construire, puis recruter de nouveau*).

Quand le joueur a terminé ses actions, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le Dieu suivant de réaliser ses actions.

• APPELER UNE OU PLUSIEURS CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

En payant le coût indiqué sous la carte (2, 3 ou 4 PO moins les réductions liées aux Temples), le joueur peut prendre la carte Créature correspondante et appliquer l'effet indiqué. Une fois le pouvoir utilisé, la carte est placée face visible dans la défausse.

Les pouvoirs des Créatures doivent être utilisés immédiatement. On ne peut pas garder une Créature que l'on vient d'acheter pour la jouer ultérieurement.

Le pouvoir de chaque Créature et l'utilisation des 5 figurines Créatures sont explicités sur la fiche récapitulative de 4 pages fournie avec le jeu.

Il est à noter que l'on ne place de nouvelles créatures sur le plateau qu'au début de chaque cycle. Ainsi, c'est le joueur qui aura fait la meilleure offrande au premier Dieu qui aura l'occasion de se servir en premier. Comme rien ne lui interdit de jouer plusieurs créatures, il est fort probable que les derniers joueurs du cycle n'auront plus de créature disponible lorsque viendra leur tour.

EXEMPLE : OFFRANDES



Le joueur Bleu souhaite la guerre et fait une offrande sur Arès.

Il place son marqueur sur 5, pensant que cette valeur effraiera les autres joueurs.



Mais le joueur Rouge fait une offrande à 6 sur Arès !

Du coup, Bleu doit immédiatement faire un autre choix.

Il se place alors à 1 sur Poséidon, en espérant se faire déloger pour revenir ensuite sur Arès.



Et c'est exactement ce qui se passe : Jaune fait une offrande à 3 sur Poséidon, délogeant Bleu.

Bleu fait immédiatement une offrande à 7 sur Arès, délogeant Rouge, qui doit maintenant faire une offrande sur un autre Dieu qu'Arès... Que va-t-il faire ?

EXEMPLE : FIN DES ACTIONS



Rouge a joué en premier : à la fin de ses actions, il pose son marqueur d'offrande sur la case 5. Le joueur suivant (Vert) posera, lui, sur le 4, etc.

Ainsi, c'est le joueur ayant joué en dernier qui proposera, au tour prochain, la première offrande.

♦ RECRUTER

Les Dieux principaux permettent de recruter gratuitement, selon leur spécialité, une troupe, une flotte, un Prêtre ou un Philosophe, mais aussi d'en recruter plus encore contre de précieuses pièces d'or (PO).



POSÉIDON

Recruter des flottes

Poséidon offre une flotte gratuite.

Il est possible d'acheter des flottes supplémentaires comme suit :

- La deuxième flotte coûte 1 PO
- La troisième 2 PO
- La quatrième 3 PO.

On ne peut pas acheter plus de 3 flottes supplémentaires dans le même tour.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 8 flottes.

On doit construire les flottes sur une case de mer se trouvant autour d'une île appartenant au joueur. Cette case doit être vide ou occupée par des flottes appartenant à ce même joueur.



ARÈS

Recruter des troupes

Arès offre une troupe gratuite.

Il est possible d'acheter des troupes supplémentaires comme suit :

- La deuxième troupe coûte 2 PO
- La troisième 3 PO
- La quatrième 4 PO.

On ne peut pas acheter ainsi plus de 3 troupes supplémentaires dans le même tour.

Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 8 troupes.

Les troupes doivent être placées sur des îles contrôlées par le joueur.



ZEUS

Recruter des Prêtres

Zeus offre un Prêtre gratuit.

Il est possible d'obtenir un unique Prêtre supplémentaire, pour 4 PO.

Les Prêtres doivent être placés devant le paravent à la vue de tous.

Effet des Prêtres :

Chaque Prêtre diminue de 1 PO l'offrande à payer au début de chaque cycle.

Quel que soit le nombre de Prêtres possédés, un joueur doit obligatoirement payer au moins 1 PO pour son offrande (seul l'accès à Apollon est complètement gratuit).



ATHÉNA

Recruter des Philosophes

Athéna offre un Philosophe gratuit.

Il est possible d'obtenir un unique Philosophe complémentaire pour 4 PO.

Les Philosophes doivent être placés devant le paravent à la vue de tous.

Effet des Philosophes :

Dès qu'un joueur obtient un 4^{ème} Philosophe, il doit immédiatement les défausser pour créer une Métropole (voir plus bas).

♦ CONSTRUIRE

À chaque Dieu est associé un type de bâtiment, possédant un pouvoir spécial.

Construire un bâtiment coûte 2 PO. Lors de son tour, un joueur peut construire plusieurs bâtiments du même type, y compris sur la même île, du moment qu'il peut en payer le coût.

Dès qu'un joueur possède 4 bâtiments différents, répartis sur une ou plusieurs îles, il crée automatiquement une Métropole (voir plus loin).



Les bâtiments se placent sur les carrés blancs de chaque île.

POSÉIDON



PORT

Effet : le Port donne un bonus défensif lors des batailles navales se produisant sur les cases au voisinage de cette île (voir plus loin).

ARÈS



FORTERESSE

Effet : lors des batailles, la Forteresse donne un bonus défensif aux troupes présentes sur cette île (voir plus loin).

ZEUS



TEMPLE

Effet : chaque Temple donne une réduction de 1 PO lors de l'achat de Créatures mythologiques. La réduction de chaque Temple ne peut être utilisée qu'une seule fois par cycle. Quel que soit le nombre de Temples possédés, il faut toujours dépenser au moins 1 PO pour obtenir une Créature.

ATHÉNA



UNIVERSITÉ

Effet : l'Université n'a pas d'effet spécial... mais il s'agit d'un des 4 bâtiments dont vous aurez besoin pour créer une Métropole.

• ACTION SPÉCIALE

Certains Dieux permettent d'accéder à des actions particulières.

Lors de son tour, un joueur peut effectuer ces actions de multiples fois, tant qu'il dispose d'assez de PO pour les payer.

POSÉIDON

Déplacer ses flottes

Pour 1 PO, le joueur peut déplacer des flottes se trouvant dans la même case de mer et les faire avancer de 3 cases au maximum. Il peut intégrer ou abandonner des flottes au cours de ce déplacement.

Si des flottes pénètrent dans une case occupée par des flottes adverses, leur mouvement est terminé et une bataille navale s'engage immédiatement.

ARÈS

Déplacer ses troupes

Pour 1 PO, le joueur peut déplacer tout ou partie des troupes se trouvant sur une île vers une autre île reliée par une chaîne de bateaux à sa couleur.

- S'il débarque sur une île où sont présentes des troupes adverses, un combat s'engage immédiatement.
- S'il débarque sur une île ne contenant aucune troupe, il s'en empare sans combat, même si cette île possède une Forteresse.
- Si ses troupes quittent complètement l'île de départ, il doit y placer un marqueur de territoire. Cette île lui appartient tant qu'aucun adversaire n'y débarque. (Une île possédée par un joueur ne redevient donc jamais neutre).

Dernière île : il est interdit d'attaquer la dernière île d'un joueur sauf si l'attaquant prouve qu'il peut gagner la partie en réussissant la conquête de cette île.

Si, par exemple, le joueur qui a choisi Arès possède déjà une Métropole, il a le droit d'attaquer la dernière île d'un joueur si cette dernière contient une Métropole : en cas d'invasion réussie, il remporte la partie.

ZEUS

Changer les créatures.

Pour 1 PO, le joueur peut défausser une carte créature disponible et la remplacer par la première carte de la pioche.

Cette action peut servir à éliminer une Créature dangereuse à moindre prix ou encore à « chercher » une Créature précieuse dont le joueur peut avoir besoin.



Exemple de déplacement de flottes
Ci-dessus la situation initiale.



Première case de déplacement :
Le groupe de 3 flottes rejoint la flotte voisine.



Deuxième case de déplacement :
Les 4 flottes se déplacent ensemble d'une case.



Troisième case de déplacement :
2 flottes sont laissées sur place, tandis que 2 autres effectuent un dernier mouvement.

DÉROULEMENT DES COMBATS :

1) Chaque participant au combat lance 1 dé et y ajoute le nombre de troupes / flottes qu'il possède dans la zone de combat.



Si le combat se déroule dans une île où se trouve une ou plusieurs Fortereses, le défenseur ajoute « 1 » à la valeur de son dé pour chaque Forteresse.



Si le combat se déroule dans une zone maritime qui borde une île où le défenseur possède un ou plusieurs Ports, ce dernier ajoute « 1 » à la valeur de son dé pour chaque Port.

2) Le joueur qui réalise le plus petit score perd le premier assaut. Il élimine une de ses troupes / flottes du combat et la place dans sa réserve, devant son paravent. En cas d'égalité, les deux joueurs perdent une de leurs troupes / flottes.

3) S'il reste encore des troupes / flottes aux deux protagonistes, le défenseur peut décider de battre en retraite (voir plus bas). S'il ne veut pas ou ne peut pas battre en retraite, l'attaquant peut battre en retraite à son tour. Si aucun des deux joueurs ne bat en retraite, un nouvel assaut s'engage (voir étape 1).

4) On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur dans la zone de combat. Ce dernier prend le contrôle de l'île ou de la zone maritime qui a vu se dérouler le combat. Dans le cas d'une île, le gagnant gagne aussi tous les bâtiments qui se trouvent sur l'île.

Battre en retraite dans le cadre d'un combat terrestre : si un des joueurs veut abandonner le combat, il doit rapatrier ses troupes vers une île lui appartenant et reliée par ses flottes à celle du combat. Si ces conditions ne sont pas réunies, ses troupes ne peuvent pas battre en retraite.

Battre en retraite dans le cadre d'un combat naval : si un des joueurs veut abandonner le combat, il doit déplacer ses flottes dans une zone maritime adjacente vide ou qu'il contrôle. Si aucune zone ne répond à ces critères, les flottes ne peuvent pas battre en retraite.



Important : une île est considérée comme une seule et même case, quelle que soit sa taille. Le Port ci-dessus agit donc sur les 8 cases autour. Et la troupe présente protège l'ensemble de l'île.

Note : Il est possible que les deux armées s'annihilent mutuellement. Dans le cas d'un combat terrestre, le défenseur conserve son île. Il place un marqueur à sa couleur sur l'île. Il bénéficie toujours des revenus de cette île et des pouvoirs des bâtiments qui s'y trouvent, mais elle ne sera plus défendue contre une prochaine attaque tant qu'il n'aura pas recruté de nouvelles troupes grâce à Arès.

• APOLLON

Enfin, le ou les joueurs ayant choisi Apollon joueront forcément en dernier et auront un choix d'actions très limité. Jouer Apollon revient techniquement à passer son tour pour faire des économies.



Le joueur ayant choisi Apollon gagne :

- 1 PO s'il possède plusieurs îles
- ou 4 PO s'il ne contrôle qu'une seule île.

Les PO ainsi gagnées sont placées derrière son paravent.

De plus, il prend un marqueur prospérité qu'il place de manière permanente sur l'île de son choix (cette île, bénie par Apollon, rapportera 1 PO de plus au début de chaque prochain cycle). Une même île peut contenir plusieurs marqueurs prospérité.

Attention : si plusieurs joueurs ont choisi Apollon au cours d'un même cycle, tous touchent les revenus associés, mais seul le premier joueur à avoir choisi Apollon reçoit un marqueur prospérité.

Apollon n'offre pas la possibilité de faire d'autres actions.

6/ FIN DU CYCLE :

Une fois que tous les joueurs ont joué et replacé leurs pions d'offrande sur la piste de l'ordre du tour, le cycle est terminé.

Si un ou plusieurs joueurs possèdent 2 Métropoles, la partie est terminée. Sinon, un nouveau cycle commence.

FIN DU JEU ET VICTOIRE :

La partie se termine à la fin d'un cycle où au moins un joueur possède 2 Métropoles.

Ce joueur gagne la partie !

Si jamais plusieurs joueurs terminent le cycle avec deux Métropoles, c'est le joueur à qui il reste le plus de PO derrière son paravent qui gagne la partie.

LES MÉTROPOLIS :

Chaque île possède un emplacement destiné à recevoir une Métropole (cadre pointillé rouge).

Il existe deux manières de créer une Métropole :

- **Développement économique** : Un joueur qui possède les 4 types de bâtiments (Port, Forteresse, Temple et Université), même s'ils sont répartis sur plusieurs de ses îles, doit immédiatement les retirer du jeu et les remplacer par un pion Métropole qu'il place sur un emplacement vide d'une île lui appartenant.

Si aucun emplacement n'est libre, le joueur doit détruire un ou plusieurs de ses bâtiments pour en libérer un et installer immédiatement sa Métropole.

- **Développement intellectuel** : Un joueur qui possède 4 philosophes doit immédiatement les défausser pour obtenir une Métropole. Le joueur place un pion Métropole sur un emplacement vide sur une île lui appartenant.

Dans le cas où le seul emplacement disponible est occupé par des bâtiments, le joueur est obligé de les détruire pour installer sa Métropole.

Dans le cas où le joueur ne dispose que d'une seule île où il possède déjà une Métropole, ses 4 Philosophes sont simplement défaussés (la nouvelle Métropole « écrase » la première).

Il existe une troisième voie pour obtenir une Métropole : conquérir une île où il s'en trouve déjà une !

Une Métropole est un « super bâtiment » qui possède les pouvoirs de tous les autres bâtiments.



LE JEU À 2 JOUEURS

Mettez en place le jeu selon le schéma page 8. Chaque joueur prend les deux pions Offrande à sa couleur.

Mélangez les 4 pions Offrande et placez-les aléatoirement sur les premiers emplacements du tour de jeu.

Jouez ensuite exactement comme expliqué pour 4 joueurs, chaque joueur devant faire des offrandes à deux dieux au lieu d'un seul (il est possible de chasser un de ses propres pions Offrande avec l'autre).

Attention : chaque joueur doit bien faire en sorte de pouvoir payer la totalité des offrandes sur les deux Dieux choisis. Un Prêtre permet d'économiser 1 PO sur la totalité des offrandes.

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs possède 3 Métropoles à la fin du cycle (au lieu de 2 dans le jeu à plus de deux joueurs).

Un jeu de
Bruno Cathala et
Ludovic Maublanc
Illustrations de
Miguel Coimbra



DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



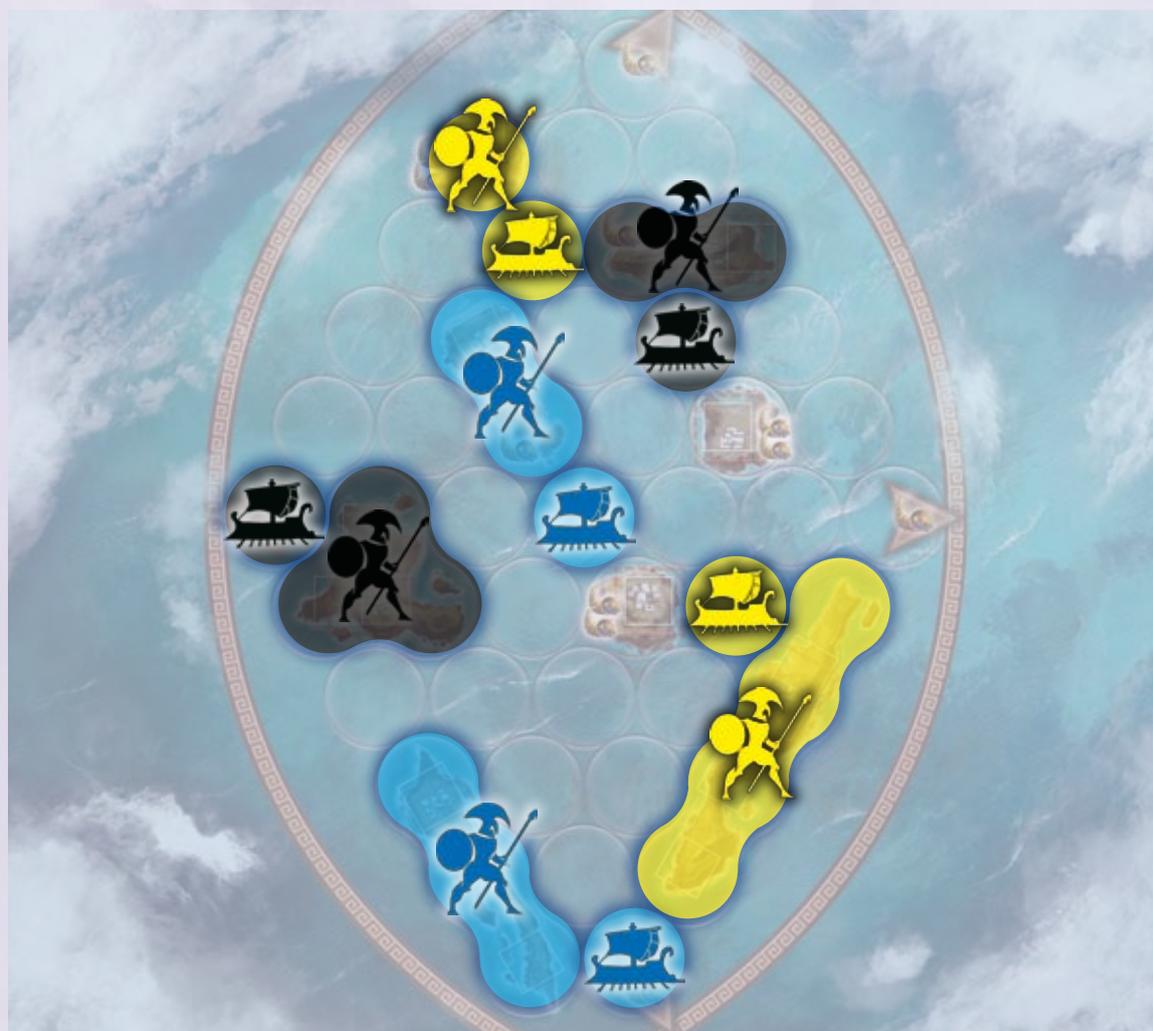
DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



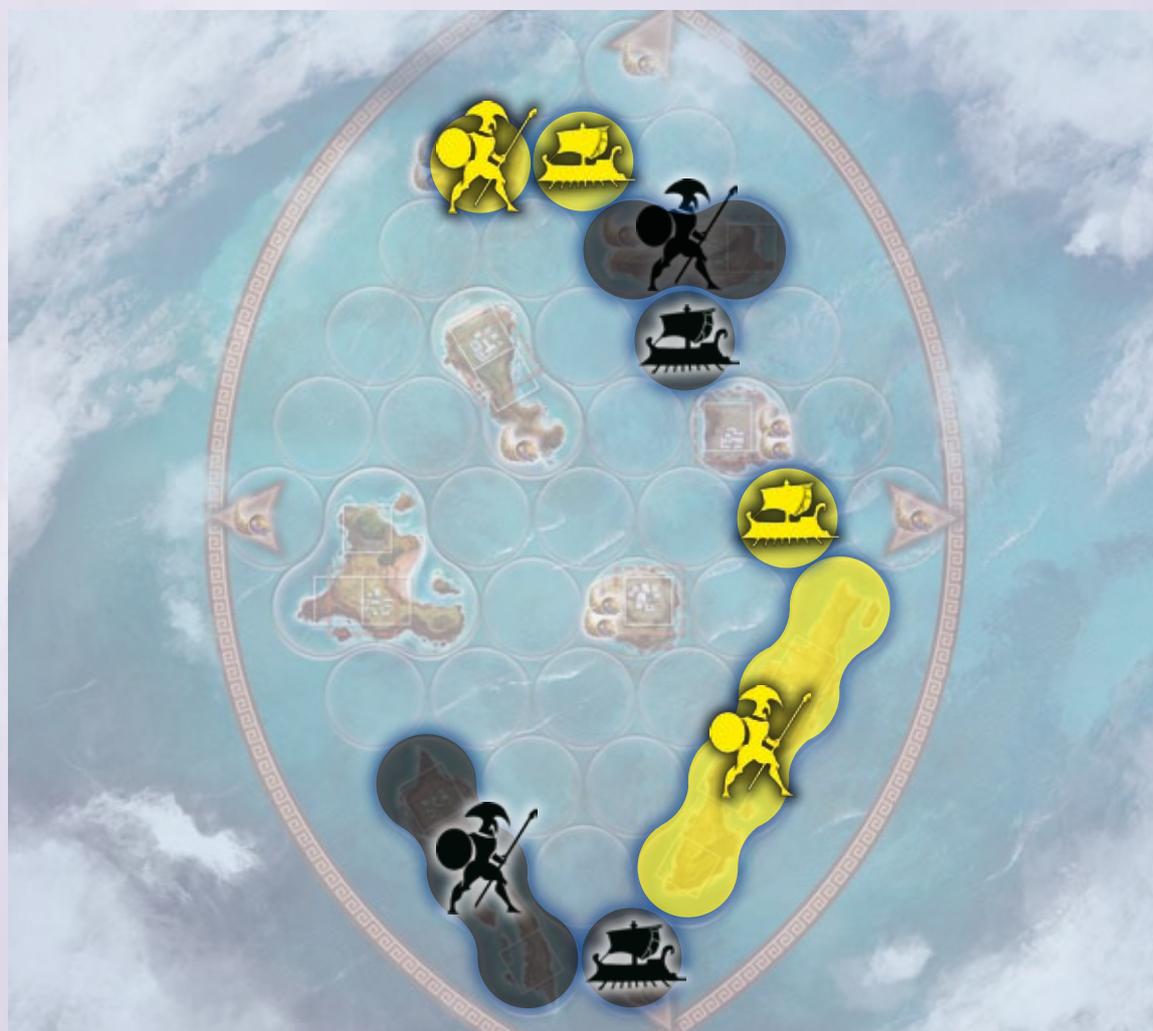
DISPOSITION INITIALE POUR



JOUEURS

Chaque joueur dispose sur le plateau 2 flottes et 2 troupes selon le schéma ci-contre.

Au début du jeu, chaque joueur dispose donc de 2 îles, ainsi que d'un revenu de 2PO (réparti entre ses îles et ses éventuelles cases de commerce maritime).



UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 2 À 5 JOUEURS

CYCLADES

HADÈS

L'archipel des Cyclades est en paix depuis peu, même si le bruit des armes résonne encore dans les mémoires. Mais cette paix est-elle durable ? Rien n'est moins sûr, car voilà que l'on murmure qu'Hadès serait de retour, bientôt, flanqué de sa cohorte de morts-vivants.

A chaque peuple de faire la preuve de son habileté à recruter des Héros puissants et à s'attirer les faveurs de tous les Dieux de l'Olympe, voire même du terrifiant Hadès, afin d'étendre sa suprématie sur ses adversaire...

PRÉSENTATION

QUELQUES MOTS SUR CYCLADES – EXTENSION(S)

Les éléments contenus dans cette boîte ne peuvent être joués seuls. Ils nécessitent de posséder le jeu de base Cyclades.

Cette boîte ne contient pas un, mais plusieurs modules, qui peuvent être incorporés un à un dans le jeu de base, selon les envies et l'expérience de chacun (ils sont présentés dans l'ordre où nous vous proposons de les utiliser).

Évidemment, les véritables parties mythiques se jouent en utilisant la totalité des modules.

MODULE 1 : PLACEMENT DE DÉPART LIBRE

TOUR PRÉLIMINAIRE POUR PLACEMENT DE DÉPART LIBRE

La mise en place de ce module nécessite uniquement le matériel disponible dans la boîte de base.

Les joueurs respectent la mise en place décrite dans les règles de base, avec les modifications suivantes :

- Ils reçoivent 7 PO (au lieu de 5)
- Le plateau reste vide de toute unité militaire

Un tour d'enchère préliminaire va maintenant avoir lieu afin de décider sur quelles îles ils vont démarrer la partie.

Les tuiles Dieux (prendre le nombre correspondant au nombre de joueurs comme indiqué dans les règles de base) sont mélangées et posées sur les emplacements vides situés au-dessus d'Apollon.

Les mises se déroulent selon le mode opératoire décrit dans le livret de règles de base, avec une contrainte particulière : lors de ce tour préliminaire, il ne peut y avoir qu'un seul joueur sur Apollon.

Une fois les enchères terminées, les joueurs payent leurs offrandes, comme prévu.

Puis ils choisissent les îles sur lesquelles ils vont démarrer la partie, en commençant par le joueur ayant remporté les enchères sur le premier Dieu, et en terminant par celui s'étant réfugié sur Apollon (le pleutre !).

MATÉRIEL



1 Nécropole



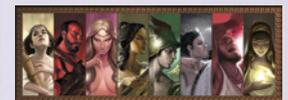
4 Théâtres



8 cornes d'abondance



1 tuile Hadès



8 tuiles Faveurs divines

FIGURINES :



5 soldats morts-vivants



5 flottes morts-vivants



1 colonne Hadès



6 figurines Héros



Cerbère

CARTES :



6 Héros



10 Objets magiques



5 Créatures mythologiques



9 Prêtresses

1 livret de règles du jeu

1 fiche récapitulative des pouvoirs de tous les éléments de cette boîte

Lors de son tour, un joueur reçoit :

2 troupes + 2 flottes + un bonus dépendant du Dieu sur lequel il a remporté l'enchère :

- Bonus Poséidon : 1 flotte
- Bonus Arès : 1 troupe
- Bonus Athéna : 1 philosophe
- Bonus Zeus : 1 prêtre
- Bonus Apollon : 1 corne d'abondance

Les joueurs doivent déployer leurs troupes sur au moins deux îles différentes. Le joueur ayant misé sur Arès peut choisir de démarrer avec une 3^{ème} île, ou de placer deux troupes sur une île et l'autre sur sa seconde île.

Puis ils déploient leurs flottes sur deux cases différentes, contiguës des îles obtenues. Il est possible que les deux flottes soient placées sur deux cases différentes au voisinage de la même île. Le joueur ayant misé sur Poséidon peut choisir de démarrer avec une 3^{ème} case, ou de placer deux flottes sur une case et l'autre sur la seconde case).

Une fois qu'un joueur a terminé son déploiement, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le Dieu suivant de se déployer.

La vraie partie peut maintenant commencer ! La première Créature mythologique fait son apparition... Mais attention... le premier tour de jeu est un peu particulier puisque les joueurs ne reçoivent pas de revenus (uniquement pour ce 1^{er} tour)... Savoir gérer ses mises pour combiner placement optimal et pouvoir de manœuvre au tour 1 est la clé du succès !

CAS PARTICULIER : LA PARTIE À 2 JOUEURS

On place 3 tuiles Dieux en plus d'Apollon.

Chaque joueur joue avec 2 pions Offrande.

Une fois les enchères terminées et payées, les joueurs se placent dans l'ordre des pions Offrande.

Lorsqu'un joueur retire son marqueur, il doit déployer UNE troupe + UNE flotte + le bonus lié au Dieu sur lequel il était situé.

MODULE 2 - HADÈS & SES MORTS-VIVANTS

Au début du tour 1, placez la tuile Hadès à côté du plateau de jeu, face « menace » visible.



Placez une colonne grise sur la case 0.

Au début de chaque tour, avant la phase « Dieux », un joueur lance deux dés de combat, et avance la colonne du nombre total de cases indiqué par les dés.

Si cette colonne **atteint ou dépasse la case 9**, Hadès va entrer en jeu en remplacement d'un des Dieux de base !

Mélangez les tuiles Dieux de base et placez-les sur leurs emplacements selon la procédure habituelle. Puis recouvrez la tuile du Dieu visible placé juste au dessus d'Apollon, avec la tuile Hadès, face « Hadès » visible.

À la fin du tour de jeu (donc après la résolution d'Apollon) :

- tous les morts-vivants sont retirés du plateau.
- La tuile Hadès est replacée à côté du plateau de jeu, face « menace » visible, avec une colonne grise sur la case 0.

Hadès et ses serviteurs sont retournés au royaume des morts... Mais une prochaine visite dévastatrice reste possible !!

HADÈS PERMET :



Recruter des morts-vivants (troupes et/ou flottes)

Arès offre un mort-vivant gratuit.

Il est possible d'acheter des morts-vivants supplémentaires comme suit :

- Le deuxième mort-vivant coûte 1 PO
- La troisième 2 PO
- La quatrième 3 PO
- La cinquième 4 PO

On ne peut pas acheter plus de 4 morts-vivants supplémentaires dans le même tour.

On peut par contre panacher l'achat de troupes et flottes morts vivantes. (Par exemple : recruter 2 flottes + 2 troupes pour un total de 6PO)



Exemple : le marqueur d'Hadès est sur la case 6.

Les deux dés sont lancés, et obtiennent 1 et 3.



Cela est supérieur à 9, la tuile Hadès est donc retournée pour être activée.

Note : généralement, Hadès fait son apparition entre 2 et 4 fois par parties.

Construire UNE Nécropole

Il ne peut y avoir qu'une seule Nécropole sur le plateau de jeu.

Ce bâtiment doit être construit sur un site ordinairement réservé aux métropoles (si des bâtiments sont déjà présents sur cet emplacement, ils sont écrasés).

Effet du bâtiment : pour chaque unité militaire régulière (c'est-à-dire Troupe ou Flotte non mort-vivante) éliminée du plateau, que ce soit par combat ou effet d'une créature, on place une PO sur la Nécropole. Au début du tour suivant, le propriétaire de la Nécropole s'empare des PO présentes sur le bâtiment au moment de la phase de revenus.

À noter :

- Si un joueur s'empare de l'île sur laquelle a été construite la Nécropole, il en devient le propriétaire et c'est lui qui prendra les PO qui y sont placées au tour prochain.

- Lorsqu'Hadès revient en jeu plus tard dans la partie, le joueur peut construire une nouvelle Nécropole : il retire le bâtiment de son positionnement actuel (mais laisse les éventuelles PO sur l'île où elles sont placées) et le place sur une île lui appartenant.



Déplacer des troupes ET/ OU des flottes

Les règles de déplacement et de combat sont exactement les mêmes que pour les mouvements liés à Poséidon ou Arès.

Seule contrainte : un mort-vivant au moins doit être présent parmi les unités déplacées lors de chaque mouvement effectué !

Lors des combats, en cas de défaite, le joueur contrôlant Hadès choisit dans quel ordre il perd ses unités militaires (il peut choisir de privilégier de perdre les morts-vivants ou les unités régulières, en fonction de ses futurs desseins).



MODULE 3 : CRÉATURES & HÉROS

Avant le début de la partie, mélangez les cartes Héros et les nouvelles cartes Créatures Mythologiques avec les cartes Créatures Mythologiques de la boîte de base, pour former une pioche commune.

LES NOUVELLES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES :

Cette extension contient 4 nouvelles Créatures mythologiques : Cerbère (avec figurine), Charon, les Erinyes et Empousa. De plus, il y a une nouvelle carte Chiron qui vient remplacer celle du jeu de base. Les effets de ces cartes décrits dans la fiche récapitulative.

LES HÉROS :

Les Héros arrivent en jeu et sont recrutés comme les Créatures mythologiques usuelles.

Lorsqu'un Héros est recruté, placez sa figurine sur une de vos îles, et gardez la carte devant vous. Ce Héros restera en jeu tant qu'il restera vivant ET que vous déciderez d'en payer le coût d'entretien. En effet, au début de chaque tour, après la phase de revenus, vous devez payer 2 PO pour chacun de vos Héros si vous souhaitez les conserver. Si vous ne vous acquittez pas de cette somme, le Héros disparaît. Retirez la figurine du plateau, et retirez la carte correspondante du jeu (elle ne rejoint pas la défausse).

Chaque Héros compte en combat comme une troupe normale, mais possède deux capacités supplémentaires :

- Un pouvoir militaire qui lui est propre. Ce pouvoir est actif lors de chaque combat où participe le Héros.
- Un pouvoir plus puissant, utilisable généralement sous condition, si vous décidez de le sacrifier lorsque vous effectuez les actions de votre Dieu. Appliquez le pouvoir et retirez la carte Héros du jeu (elle ne rejoint pas la défausse).

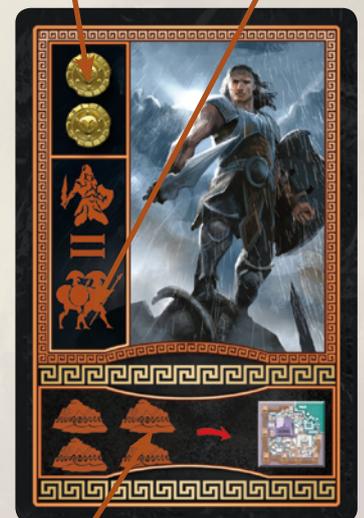
Important : vous ne pouvez pas sacrifier un Héros au tour où vous le recrutez.

Vous ne pouvez pas non plus le sacrifier si vous êtes sur Apollon.

Les effets des cartes Héros sont décrits dans la fiche récapitulative.

Tant que le joueur paye 2 PO juste après la phase de revenus, le Héros reste présent sur le plateau.

Le pouvoir militaire est valable pour tous les combats où participe le Héros.



Le pouvoir spécial s'applique quand le Héros est sacrifié lors de la phase d'action du joueur. (ce qui implique donc d'avoir payé les 2 PO après la phase de revenus).

IMPORTANT :

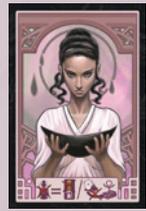
Les Héros sont mélangés aux Créatures mythologiques et sont recrutés de la même façon. Mais attention !!! Ce ne sont pas des Créatures mythologiques. En conséquence :

- Posséder des temples ne donne pas de réduction pour l'achat des Héros
- Il est impossible de défausser une carte Héros présente dans la file d'achat grâce au pouvoir spécial de Zeus
- Il peut y avoir plusieurs Héros sur une même île. Et les Héros peuvent cohabiter avec une Créature à figurine sur une même île

MODULE 4 : LES FAVEURS DIVINES

LES DIEUX DE L'OLYMPE À LA RESCousse !!

1. En début de partie, faites une pile face visible avec les cartes Prêtresse sur le bord du plateau.



Effet des Prêtresses :

- Vous pouvez défausser une Prêtresse pour éviter de payer le coût d'entretien d'un Héros
- Vous pouvez défausser une Prêtresse pour ne pas défausser une Créature à figurine et ainsi bénéficier de son effet plus longtemps

2. Faites une pioche face cachée avec les cartes Objets Magiques à côté du plateau de jeu.
3. Mélangez les tuiles Faveurs divines et faites-en une pile faces cachées.

LES FAVEURS DIVINES :

Désormais, les joueurs peuvent bénéficier de certains avantages octroyés par de nouveaux dieux tels Héra, Hermès ou Aphrodite.

Au début de chaque tour de jeu, au moment de la phase « Dieux » :

- Si Hadès arrive en jeu (voir module 2), re-mélangez la pioche et la défausse des tuiles Faveurs divines pour constituer une nouvelle pile faces cachées. (Les Faveurs divines ne sont pas disponibles en même temps qu'Hadès)
- Sinon : piochez la première tuile Faveur divine et placez-la, face visible, à côté du Dieu visible situé juste au-dessus d'Apollon. Le joueur qui remportera les offrandes sur ce Dieu bénéficiera, durant sa phase d'action, des avantages de ce Dieu normal, ainsi que de la Faveur divine placée à côté.

Chaque Faveur divine octroie un élément gratuit (Prêtresse ou Objet magique) **1** ainsi qu'un pouvoir utilisable une seule fois pendant la phase d'action **2**.



À la fin de la phase d'action, la Faveur divine est défaussée (même si le pouvoir n'a pas été utilisé).



LES OBJETS MAGIQUES :

Les Objets magiques sont obtenus grâce à certaines tuiles Faveurs divines. Ils sont conservés par le joueur face visible pour être utilisés quand il le souhaite, au tour d'obtention ou lors d'un tour suivant.

À noter : le pouvoir d'Héphaïstos permet d'acquérir un Objet magique et de le conserver, exceptionnellement, face cachée.

Après utilisation, un Objet magique est défaussé.

Les Faveurs divines et les Objets magiques sont décrits dans la fiche récapitulative.

FAQ

Placement libre : Est-il possible de se placer directement sur Apollon sans au préalable avoir été chassé d'un autre Dieu ?

Si aucun joueur ne s'est déjà placé sur Apollon, il est possible de le choisir directement. Plus personne ne peut maintenant venir sur Apollon. Cependant, aller directement sur Apollon n'est pas nécessairement une tactique de choix, car vos adversaires vont pouvoir alors accéder à des avantages plus puissants pour pas cher.

Héros : Peut-on utiliser le pouvoir sacrificiel d'un Héros lorsque l'on est sur Apollon ?

Non, miser sur Apollon, c'est en quelque sorte passer son tour.

Héros : Est-il possible d'utiliser le pouvoir sacrificiel de Persée pour débarquer sur une île protégée par un Centaure ?

Non. Le Centaure protège du Pégase, que celui-ci soit invoqué au moyen de la carte Créature correspondante, ou grâce au pouvoir sacrificiel de Persée.

Héros : Lorsqu'un Héros meurt au combat, doit-on ajouter IPO sur la Nécropole ?

Non. La Nécropole ne reçoit des PO que pour la disparition de flottes et troupes « régulières » (c'est à dire toutes les figurines de petite taille à la couleur des joueurs).

Nécropole / Cerbère : Si le Cerbère est placé sur l'île de la Nécropole, que se passe-t-il ?

Le Cerbère s'empare alors de tous les revenus de l'île, y compris ceux de la Nécropole.

Géant / Nécropole & Théâtre : Le géant peut-il écraser ces nouveaux types de bâtiments ?

Le géant ne s'attaque qu'aux bâtiments de petite taille. Il peut donc tout à fait écraser un Théâtre, mais reste impuissant face à une Nécropole.

Sphinx / Prêtresses : Lorsque j'utilise le Sphinx, est-il possible de gagner deux PO pour chaque Prêtresse défaussée ?

Non. Le sphinx permet de gagner 2PO pour chaque flotte, troupe, prêtre ou philosophe défaussé. Il ne permet pas de défausser de Prêtresse.

Déméter : A quel moment de mon tour de jeu dois-je utiliser son pouvoir donnant IPO par île possédée ?

Au moment le plus approprié pour vous. Ainsi, si vous avez prévu de conquérir de nouvelles îles lors de votre tour, autant attendre la fin du tour.

Penthésilée : L'île secrète que son sacrifice donne au joueur compte-t-elle comme une île normale ? Du coup, peut-on attaquer la dernière île du joueur sur le plateau ?

Non, l'île secrète des amazones est « hors jeu ». Elle ne compte ni pour Déméter, ni pour Achille. Et le joueur qui la possède a toujours sa dernière île sur le plateau de jeu qui est inattaquable (sauf, toujours, si cela permet d'obtenir la victoire).

CYCLADES HADÈS

FAQ 1.6 () / 27 fév. 2012

Lien vers la FAQ : www.jybe.ch/faq • Rédaction : JB Bouleau

AIDE MÉMOIRE

En cours de partie, ne pas oublier :

- De lancer les dés de Hadès (avant de tirer au hasard les Dieux).
- De tirer le nouveau Dieu secondaire.
- De récupérer les PO (Pièces d'Or) présentes sur la Nécropole au moment de prendre les revenus.
- De payer le coût d'entretien des Héros (après la phase des revenus).
- De déposer les PO sur la Nécropole chaque fois qu'une Flotte ou une Troupe meurt.
- De récupérer l'Objet magique ou la Prêtresse offert par le Dieu secondaire.
- De remélanger la pioche et la défausse des Dieux secondaires lorsque Hadès arrive en jeu.

Mise en place initiale :

5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
4 Dieux + Apollon	3 Dieux + Apollon	2 Dieux + Apollon	4 Dieux + Apollon

GÉNÉRALITÉS

Placement de départ libre

- Les joueurs disposent de 7 PO (Pièces d'Or) pour effectuer leur enchères.
- Un seul joueur peut être présent chez Apollon.
- Les joueurs doivent déployer leurs Troupes sur deux îles différentes. Exception : Le joueur qui a obtenu la faveur d'Arès peut placer sa Troupe bonus sur une île qu'il occupe déjà ou sur une troisième île.
- Les joueurs doivent déployer leurs Flottes autour des îles qu'ils contrôlent. Elles peuvent être déployées autour de la même île, mais jamais sur la même case de mer. Exception : Le joueur qui a misé sur Poséidon peut placer sa Flotte bonus sur une case déjà occupée par une de ses Flottes.
- Les Flottes peuvent être déployées sur des Cases de commerce en mer.
- Une fois le placement libre terminé, tous les Dieux sont à nouveau tirés au hasard avant de laisser place au premier tour de jeu.
- Au premier tour de jeu, les joueurs ne reçoivent aucun revenu.

Théâtre

- Le Théâtre ne possède aucun pouvoir. Il peut par contre servir à remplacer un (ou plusieurs) Bâtiment(s) standard(s) lors de la construction d'une Métropole.
- Le pouvoir du Géant permet de détruire un Théâtre.
- Le pouvoir du Cyclope ne permet de remplacer un de ses Bâtiment par un Théâtre.

Apollon

- Lorsqu'un joueur se trouve chez Apollon, il ne peut ni acheter de Créatures, ni utiliser le Pouvoir sacrificiel de ses Héros.

HADÈS

Généralités

- Avant de tirer au hasard les Dieux, deux dés sont lancés pour savoir de combien de case la colonne d'Hadès doit avancer. Si la colonne atteint ou dépasse la case 9, Hadès rentre en jeu.
- Lorsque Hadès arrive en jeu, il remplace le dernier Dieu visible (donc le 3^{ème} Dieu à 4 joueurs).
- Lorsque Hadès arrive en jeu, la défausse des Dieux secondaires est remélangée avec la pioche.
- Aucun Dieu secondaire n'est alors présent pendant ce tour.
- Le joueur qui se trouve chez Hadès peut acheter des Créatures et des Héros pendant son tour.
- Lorsque Hadès est présent pendant un cycle de jeu, toutes les Unités morts-vivantes sont retirées du plateau après la résolution d'Apollon.
- Au début du tour suivant, Hadès est remis sur sa face « menace » et la colonne placée sur la case 0. Au moment de tirer les Dieux au hasard, deux dés sont lancés et la colonne Hadès avance d'autant.

Déplacements de Flottes et de Troupes

- Avec Hadès, il est interdit de déplacer une Flotte si celle-ci n'est pas accompagnée d'au moins une Flotte mort-vivante. Il est par contre possible de déplacer une Flotte mort-vivante sans que celle-ci ne soit accompagnée d'une Flotte régulière. Idem pour les Troupes.

Combats

- Lorsque le joueur qui contrôle Hadès perd un combat, il peut choisir à sa guise s'il préfère perdre une Unité régulière ou une Unité mort-vivante.

Nécropole

- On ajoute 1 PO sur la Nécropole chaque fois qu'une Flotte ou une Troupe régulière quitte le plateau de jeu (que ce soit suite à un combat ou à l'action d'une Créature).
- Aucune PO n'est placée sur la Nécropole lorsqu'une Unité mort-vivante, un Héros ou une Créature à figurine est retiré(e) du plateau.
- Les PO présentes sur la Nécropole sont récupérées par le joueur qui contrôle l'île où se trouve celle-ci au moment de la Phase des revenus.
- Lorsqu'une nouvelle Nécropole est construite, les éventuelles PO présentes sur l'ancienne Nécropole restent sur l'île (elles ne sont pas déplacées avec la Nécropole). Elles seront donc récupérées par le possesseur de l'île lors de la prochaine Phase des revenus.
- Il est possible de construire une Nécropole sur une Métropole et réciproquement (la nouvelle arrivée détruit l'ancienne).

CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

Cerbère

- Si le Cerbère se retrouve sur la même île qu'une autre Créature à figurine, les deux Créatures se détruisent mutuellement.
- Si le Cerbère se trouve sur l'île de la Nécropole, il s'empare alors de tous les revenus de l'île, y compris ceux de la Nécropole (au moment de la Phase des revenus).
- Si le Cerbère se trouve sur une île où des PO ont été déposées suite au déplacement de la Nécropole vers une autre île, le Cerbère vole aussi ces PO en plus du revenu normal de l'île (au moment de la Phase des revenus).

Erinyes

- Le pouvoir des Erinyes autorise à voler une Corne d'abondance qui se trouve sur une case de mer (déposée là grâce à la faveur divine de Hermès)

Charon

- Charon permet de remettre en jeu un Héros qui a été retiré du jeu précédemment.
- Si plusieurs Héros sont disponibles, le joueur qui joue Charon peut choisir librement celui qu'il souhaite ressusciter.
- Si aucun Héros n'a été retiré du jeu au moment où Charon est joué, son pouvoir est sans effet.
- Charon ne peut pas remettre en jeu la carte de Penthésilée si celle-ci a été sacrifiée pour créer l'île des Amazones.

Chiron

- Le nouveau Chiron protège l'île où il se trouve contre le Pégase, le Géant, la Harpie, les Érinyes, Empousa et contre le Pouvoir sacrificiel de Persée. Il protège aussi les Héros présents sur l'île contre le pouvoir de la Manticore ^(goodies).

Empousa

- Si aucune Nécropole n'est présente sur le plateau ou si celle-ci ne contient aucune PO, le pouvoir d'Empousa est sans effet.

Manticore ^(goodies)

- La Manticore permet de tuer un Héro présent sur le plateau.
- La figurine du Héro est enlevée du plateau et sa carte définitivement retirée du jeu.
- Si aucun Héro n'est présent, la Manticore est sans effet.
- Si un Héro est présent en jeu, le joueur est obligé d'appliquer l'effet de la Manticore sur celui-ci.

HÉROS

Généralités

- Puisque les Héros ne sont pas des Créatures mythologique, les Temples n'accordent aucun rabais lors de l'achat.
- Pour la même raison, Zeus ne peut pas se servir de son pouvoir pour défausser une carte de Héros.
- Lorsqu'un Héros entre en jeu, le joueur qui le contrôle conserve la carte du Héros devant lui.
- Lorsqu'un joueur perd un combat dans lequel un de ses Héros est impliqué, il peut choisir à sa guise s'il préfère perdre une Troupe régulière ou son Héros.
- Les Héros comptent comme une Troupe normal en combat (bonus de +1).

Mort des Héros

- Après la phase des revenus, chaque joueur doit payer 2 PO pour chaque Héro qu'il contrôle. Sinon le Héro est immédiatement retiré du jeu.
- Lorsqu'un Héros meurt (au cours d'un combat, suite à l'activation de son Pouvoir sacrificiel ou parce que son coût d'entretien n'a pas été payé), sa figurine est enlevée du plateau et sa carte définitivement retirée du jeu.
- De même, lorsque la piste des Créatures est complétée au début du tour, si la carte en première position est une carte de Héros, elle est retirée du jeu (et non pas déposée dans la défausse).
- Ainsi, aucune carte de Héros ne peut JAMAIS se retrouver dans la défausse.
- Si tous les Héros ont été retirés du jeu, plus aucun Héros ne reviendra en jeu.
Exception : Voir Charon.

Aphrodite

- Les Troupes offertes par Aphrodite proviennent toujours de la réserve.
- Si le joueur ne dispose pas d'assez de Troupes en réserve, les Troupes manquantes sont perdues.

Artémis

- Un joueur peut choisir de gagner un mélange de Troupes et de Flottes.
- Un joueur peut choisir de défausser un mélange de Philosophes et de Prêtres.
- Artémis ne permet pas de convertir des Prêtresses.

Hécate (goodies)

- Comme les autres Déesses secondaires, Hécate offre une Prêtresse gratuite au joueur.
- Le joueur peut ensuite payer 2 PO pour déposer deux colonnes sur deux îles différentes de son choix (neutres, adverses ou sous son contrôle).
- Les deux îles sont désormais reliées par un passage terrestre. Les Troupes présentes sur ces îles peuvent donc passer de l'une à l'autre via une attaque terrestre lancée par Ares ou Hades.
- En cas de combat, les règles habituelles s'appliquent (y compris la possibilité de battre en retraite).
- Le passage reste en place jusqu'à ce que Hécate revienne à nouveau en jeu. Si cela arrive, le nouveau joueur qui contrôle Hécate peut choisir de payer 2 PO pour replacer les colonnes sur deux îles de son choix.

Héphaïstos

- L'Objet magique offert par Héphaïstos est conservé face caché.

Héra

- Si aucun Héros n'est présent dans la pioche, Héra est sans effet (pour s'en assurer, il suffit de compter le nombre de cartes Héros déjà piochées).
- Si la Chimère rejoint la pioche, la pioche et la défausse sont remélangés ensemble.

Hestia

- Hestia ne peut pas choisir de construire un Théâtre.

Hermès

- Il est possible de déposer la Corne d'abondance sur une Case de commerce en mer.
- Le joueur qui possède une Flotte sur cette case gagne alors 1 PO de plus lors de la Phase des revenus.
- La Corne d'abondance reste en place quoi qu'il arrive. Exception : Voir Erinyes.



OBJETS MAGIQUES



Généralité

- Les Objets magiques sont conservés face visible. Exception : Voir Héphaïstos.
- Ils peuvent être joués dès qu'ils sont en possession du joueur.
- Lorsque la pioche des Objets magiques est vide, on constitue une nouvelle pioche avec la défausse.

Ceinture d'Aphrodite

- On ne peut pas empêcher un joueur de se rendre chez Apollon.

Char du soleil

- Il est possible de réorganiser des Héros ainsi que des Troupes morts-vivantes en même temps que ses Troupes normales.
- Il n'est pas nécessaire de passer par des ponts de bateau.

Collier d'Harmonie

- Le joueur qui joue cette carte ne peut être la cible d'une attaque terrestre (déplacement de Troupes adverses sur une de ses îles via Ares, Hades ou Pégase) ou maritime (déplacement d'une Flotte adverse sur une case occupée par une de ses Flottes via Poséidon, Hades ou les Sylphes).
- Toutes les autres attaques restent possible (vole de PO ou de cartes, utilisation de la Harpie, de la Sirène, des Géants, de la Méduse, du Cerbère, de Polyphème contre ses Flottes, etc.).

Flèches d'Apollon

- Le pouvoir de cet carte ne s'applique qu'à un seul lancé de dés (pas forcément le 1^{er} du combat).

Flèches d'Artémis

- La carte de la Créature détruite est remise dans la défausse.

Palais des Dieux sur l'Olympe

- Le pouvoir de cet carte s'applique après le tirage des Dieux, mais avant la phase d'enchère.
- On ne peut réarranger QUE les Dieux visibles (3 Dieux à 4 joueurs).
- Si Hades est présent, il doit rester sur le Dieu sur lequel il se trouvait. Ce dernier peut par contre être déplacé sur n'importe quelle position (Hades peut se retrouver en 1^{ère} position).

Sceptre de Pélops

- La Créature engagée peut être placée sur une île adverse ou neutre.
- Tous les Héros piochés sont définitivement retirés du jeu.

Trident de Poséidon

- Le pouvoir de cet carte ne s'applique qu'à un seul lancé de dés (pas forcément le 1^{er} du combat).



UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 3 À 6 JOUEURS

CYCLADES TITANS



MATAGOT
- XL COLLECTION -

MATÉRIEL

1 nouveau plateau de jeu recto-verso (3/4 joueurs et 5/6 joueurs).

1 nouveau plateau d'Offrande



1 grande tuile dieu : Kronos



5 figurines Artéfact Divin + 5 cartes correspondantes



5 tuiles Métropole Spécialisée + 5 cartes correspondantes



7 Corne d'abondance

1 livret de règles du jeu

Le matériel pour un 6^{ème} joueur



2 pions Offrande



8 flottes



6 marqueurs territoire



8 troupes



1 paravent



3 Titans

Pour chacune des 5 couleurs du jeu :



3 marqueurs territoire



3 Titans

Dans l'archipel des Cyclades, la tension est des plus vives. Les affrontements se sont localisés pour l'essentiel sur deux grandes îles voisines. Avec l'appui des Dieux, ce sont maintenant les 6 cités majeures de la Grèce antique qui cherchent à instaurer leur domination.

Plus que jamais, la bataille fait rage. Et ce d'autant plus que Kronos s'est invité à la fête, avec sa cohorte de Titans capables de tout balayer sur leur passage...

NOTES PRÉALABLES :

Pour jouer à cette extension *Titans*, vous devez préalablement posséder le jeu de base *Cyclades*.

Cette extension propose de nouveaux modules qui sont conçus pour être joués tous ensemble. Il est bien sûr possible d'ajouter un ou plusieurs modules provenant de l'extension *Hadès*. Mais soyez prévenus que vous vous engagez dans une Odyssée dont vous ne sortirez pas indemnes !

NOMBRE DE JOUEURS / MODE DE JEU

L'extension *Titans* permet maintenant de jouer jusqu'à 6 joueurs, et propose 2 modes de jeu :

- De 3 à 5 joueurs : jeu en individuel « chacun pour soi » comme dans le jeu de base. L'objectif est toujours de contrôler deux Métropoles à la fin d'un tour.
- À 4 ou 6 joueurs : jeu par équipe de deux joueurs – L'objectif de chaque équipe est de contrôler trois Métropoles à la fin d'un tour.

À 4 joueurs, on choisit donc de jouer en individuel OU en équipe.

À 6 joueurs, on joue OBLIGATOIREMENT en équipe.

MISE EN PLACE

• Dépliez le nouveau plateau au centre de la table. L'ancien plateau de jeu n'est pas nécessaire avec l'extension *Titans*. Placez-le sur la face appropriée en fonction du nombre de joueurs.

LE NOUVEAU PLATEAU

Désormais le jeu se déroule sur des îles plus grandes, divisées en territoires. Ainsi, contrairement au jeu de base, on ne contrôle pas des îles complètes, mais différents territoires faisant partie d'une même île.

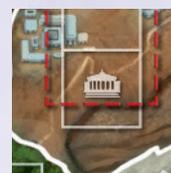
Chaque territoire est donc l'équivalent d'une île du jeu de base. On y retrouve les emplacements pour les constructions et les Cornes d'abondance apportant des revenus. Les effets des créatures mythologiques qui s'appliquaient à une île dans le jeu de base s'appliquent à présent à un territoire.

Il est possible de déplacer ses troupes d'un territoire à un territoire voisin en utilisant l'action de déplacement d'Arès (ainsi que celle des Titans, voir plus loin).

Il est à noter que certaines cases de commerce maritime contiennent maintenant 2 marqueurs prospérité.



- Sur ce plateau, avant toute chose, prenez un bâtiment de chaque type : un Port, une Forteresse, un Temple et une Université, et placez-en un au hasard sur chaque case de construction comportant un symbole Bâtiment. Ainsi, quand le jeu démarre, il y a déjà 4 bâtiments construits.



- Un nouveau Dieu, Kronos, rejoint les dieux de base. Il faut donc utiliser le nouveau plateau d'Offrande de manière à avoir suffisamment d'emplacements pour les grandes tuiles Dieu.

• À 6 JOUEURS :

On mélange les 5 grandes tuiles Dieux et on les place, au hasard, sur les 5 emplacements vides se trouvant au-dessus d'Apollon.

• À 5 JOUEURS :

Le dernier des 5 Dieux est placé face cachée. Il ne sera pas disponible pour ce cycle. Lors du cycle suivant, vous placez ce Dieu en 1^{ère} position, face visible, puis vous mélangez les 4 autres. Encore une fois, le Dieu qui sera placé en 5^{ème} position sera face cachée et deviendra le 1^{er} Dieu du prochain cycle.

• À 4 JOUEURS :

Ce sont les deux derniers Dieux qui sont placés faces cachées et qui deviennent les premiers Dieux du prochain cycle.

• À 3 JOUEURS :

Ce sont les 3 derniers Dieux qui sont placés faces cachées. Deux d'entre eux pris au hasard deviennent les premiers Dieux du prochain cycle.

KRONOS ET LES TITANS

KRONOS, LE PÈRE DES TITANS, PERMET :



Avantage gratuit

Le joueur obtient **gratuitement le bâtiment de son choix, parmi ceux proposés par les autres Dieux placés au-dessus de lui** sur le plateau d'Offrande. Ainsi, plus Kronos sera proche d'Apollon, plus le choix du bâtiment sera large !

Si Kronos est en première position, au lieu d'un bâtiment, le joueur obtient un Titan gratuit.

Recrutement

Le joueur peut dépenser 2 PO pour obtenir un Titan (un seul achat par tour).

Chaque joueur ne peut posséder plus de 3 Titans.

LES TITANS

Un Titan compte en combat comme une troupe. Il doit être placé sur un territoire appartenant au joueur, comme une troupe gagnée grâce à Arès.

Un joueur qui a obtenu les faveurs d'Arès déplace les Titans comme des troupes normales.

Mais les Titans permettent aussi de déplacer des troupes, sans avoir obtenu les faveurs d'Arès !

Dans ce cas, déplacer un Titan, et éventuellement les troupes régulières qui l'accompagnent, coûte 1 PO pour un premier mouvement. Le joueur peut décider de faire un mouvement de Titan supplémentaire avec celui-là ou un autre pour 2 PO. Un troisième mouvement coûterait 3 PO, etc.

Un mouvement permet d'aller d'un territoire à un territoire directement voisin ou relié par une chaîne de bateaux appartenant au joueur.

Quand un Titan seul ou accompagné entre dans un territoire adverse, un combat s'engage. Le Titan compte comme une troupe. Si le joueur possédant le Titan perd un



Le joueur Rouge ne dispose pas d'Arès. Il décide de déplacer deux fois son Titan, accompagné de 2 troupes, ce qui lui coûte 1PO + 2PO = 3PO. Sur la case traversée il laisse un marqueur de territoire.

Puis il déplace d'une case un autre groupe composé de deux Titans. Ce troisième mouvement lui coûte 3PO. Il place un marqueur sur le territoire abandonné.

assaut, il décide s'il perd une troupe régulière ou son Titan s'il a le choix.

Précisions :

- La Harpie ne peut pas tuer un Titan qui n'est pas une troupe régulière.
- Le joueur qui va sur Apollon ne peut pas déplacer ses Titans.

PLACEMENT LIBRE

Le nouveau plateau de jeu ne propose pas de positions de départ fixe comme dans le jeu de base. Le jeu commence donc par un premier tour de jeu particulier comme dans l'extension Hadès.

Les joueurs respectent la mise en place décrite dans le jeu de base, avec les modifications suivantes :

- Ils reçoivent 7 PO (au lieu de 5)
- Le plateau reste vide de toute unité militaire

Un tour d'enchère préliminaire va maintenant avoir lieu afin de déterminer sur quels Territoires les joueurs vont démarrer la partie.

Les tuiles Dieux sont mélangées et placées sur le plateau d'Offrande. Comme dans le jeu de base, il doit y avoir autant de Dieux visibles que de joueurs (y compris Apollon).

Les mises se déroulent comme dans le jeu de base. Seule exception, il ne peut y avoir qu'un seul joueur sur Apollon.

Une fois les enchères terminées, les joueurs payent leurs offrandes.

En commençant par le joueur ayant remporté l'enchère sur le premier Dieu et en descendant jusqu'à Apollon, chaque joueur va pouvoir choisir sa place sur le plateau de jeu.

Le joueur prend 2 Troupes, 2 Flottes et un bonus dépendant du Dieu sur lequel il a remporté l'enchère :

- Poséidon : 1 Flotte et 1 Port
- Arès : 1 Troupe et 1 Forteresse
- Zeus : 1 Prêtre et 1 Temple
- Athéna : 1 Philosophe et 1 Université
- Kronos : 1 Titan et un bâtiment ou un autre Titan selon sa position sur le plateau d'Offrande (voir « Avantage gratuit » page 2)
- Apollon : 1 PO et 1 Corne d'abondance

Le joueur doit déployer ses troupes sur 2 Territoires adjacents même s'il a 3 Troupes ou un Titan (il est donc impossible de démarrer le jeu sur une des petites îles constituées d'un seul territoire). Il doit ensuite placer ses Flottes sur 2 cases de mer contiguës à chacun de ses deux territoires, même s'il possède 3 flottes. S'il en a obtenu un, le joueur place alors son bâtiment bonus sur un de ses deux territoires. Si le joueur a décidé de démarrer sur un des territoires portant déjà un bâtiment, il est possible qu'il commence le jeu avec deux bâtiments.

Une fois qu'un joueur a terminé son déploiement, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le dieu suivant de se déployer.

Le joueur qui a pris Apollon choisira en dernier et place une Corne d'abondance sur un de ses deux territoires.

La vraie partie peut à présent commencer. La première Créature mythologique fait son apparition...

Attention : le premier tour de jeu est un peu particulier puisque les joueurs ne reçoivent pas de revenus (uniquement pour ce 1er tour) !

LE JEU EN ÉQUIPE

À 6 joueurs, on DOIT obligatoirement jouer en équipe avec les règles qui suivent, **en se plaçant chacun sur une grande île différente**. À 4 joueurs, on peut choisir de jouer en équipe.

Les joueurs faisant partie de la même équipe jouent côte à côte de manière à pouvoir communiquer. Il est possible de montrer sa fortune à son équipier. En revanche, il est interdit de donner de l'argent à son équipier !

Le jeu se déroule selon les règles normales. Chaque joueur gère ses unités personnellement. Rien n'est mis en commun. On ne peut pas pénétrer ou traverser un territoire appartenant à son partenaire (même vide), ni utiliser ses navires.

Mais les joueurs auront besoin de s'entraider pour parvenir à un nouvel objectif : **3 Métropoles à eux deux**.

La fin de partie est légèrement différente de celle du jeu de base : Quand une équipe possède 3 Métropoles, la fin du jeu est déclenchée et on termine le tour en cours. La fin du jeu est maintenue même si l'équipe perd sa troisième Métropole. À la fin du tour, l'équipe qui possède le plus de Métropole gagne. En cas d'égalité, c'est l'équipe la plus riche qui gagne.

Comme dans le jeu de base, il est interdit d'attaquer le dernier territoire d'un joueur sauf si cela permet de posséder le cinquième Artéfact ou trois Métropoles (ou plus).

LA VICTOIRE MILITAIRE

Lorsque l'on joue en équipe, il existe à présent une nouvelle manière de gagner une Métropole : la victoire militaire. Si un joueur conquiert le dernier territoire d'un joueur adverse, il place immédiatement une Métropole sur ce territoire conquis, si les 3 conditions suivantes sont respectées :

- Ce territoire ne contient pas déjà une Métropole.
- Ce territoire dispose d'un emplacement pour une Métropole.
- Cela permet aux joueurs de posséder 3 Métropoles ou plus.



Le joueur Rouge dispose de 2 Métropole avec son allié. Il envahit le dernier territoire du joueur Bleu et y érige automatiquement une Métropole.

LES ARTÉFACTS DIVINS



Cette extension introduit un nouvel élément de jeu : les artéfacts divins. Ils sont représentés par des cartes que l'on mélange aux Créatures mythologiques et des figurines qui seront placées plus tard sur le plateau de jeu.

Au début de la partie, on mélange les 5 cartes Artéfacts aux Créatures. Durant la partie, les Artéfacts apparaîtront donc dans la file des créatures.

Attention, ce ne sont pas des créatures ! L'action de Zeus ne permet pas de défausser une carte Artéfact et les Temples n'apportent pas de remises sur leur achat. De plus, si une carte Artéfact doit être défaussée car elle était sur l'emplacement à 2 pièces et que personne ne l'a achetée, elle n'est pas mise dans la défausse, mais écartée du jeu !

Les Artéfacts peuvent être achetés durant le tour d'un joueur comme une Créature : quand un joueur achète un Artéfact, il garde la carte devant lui pour lui rappeler son effet et place la figurine dans n'importe lequel de ses territoires.

Les Artéfacts peuvent être déplacés, en accompagnant des troupes. Ils peuvent aussi changer de propriétaire : un joueur qui s'empare d'un territoire sur lequel sont présents un ou plusieurs Artéfacts en prend le contrôle. L'ancien propriétaire lui donne la ou les cartes correspondantes.

ENFIN, UN NOUVEAU MODE DE VICTOIRE APPARAÎT :
Un joueur ou l'équipe qui possède les 5 Artéfacts à un moment donné, gagne IMMEDIATEMENT la partie ! (On ne termine pas le tour en cours.)
Dans le jeu en équipe, les 5 Artéfacts peuvent être réunis par les deux membres de l'équipe.



LES SANDALES AILÉES

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Quand les troupes qui se trouvent sur le territoire où sont situées les Sandales se déplacent (aussi bien grâce à l'action d'Arès ou grâce à un Titan), elles peuvent aller sur n'importe quel territoire de cette même île en volant ! Cela fonctionne comme si tous les territoires de cette île étaient

adjacents à celui où se trouvent les Sandales.

Les Sandales accompagnent les troupes au cours du déplacement.

Dans le jeu en équipe : il est possible de payer IPO au début de son tour pour déplacer les Sandales dans un des territoires de son équipier, quelle que soit l'île sur laquelle il se trouve.



LA KUNÉE

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

La Kunée est un objet qui rend les troupes invisibles ! Les troupes qui se déplacent accompagnées de la Kunée

(grâce à l'action d'Arès ou grâce à un Titan) peuvent emprunter les bateaux des autres joueurs et traverser sans combattre les territoires occupés par des troupes adverses ! La Kunée accompagne les troupes au cours du déplacement.

Dans le jeu en équipe : il est possible de payer IPO au début de son tour pour déplacer la Kunée dans un des territoires de son équipier, quelle que soit l'île sur laquelle il se trouve.



Le joueur Rouge dispose de Arès et paye 2 PO.

Il utilise le navire de Noir, traverse le territoire de Vert sans combattre, et enfin attaque le territoire de Jaune.



LE CADUCÉE

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Quand un combat se déroule dans le Territoire où il se trouve, le joueur qui le possède peut payer IPO pour annuler la destruction d'une de ses Troupes. Il peut utiliser ce pouvoir autant de fois par tour qu'il le souhaite, tant qu'il peut payer.

Dans le jeu en équipe : la somme pour sauver une troupe peut être payée par l'équipier du joueur possédant le Caducée.



LA Foudre DE ZEUS

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Durant les Offrandes, quand le joueur qui possède la foudre se fait déloger, le joueur qui a pris sa place doit lui donner 1 PO. S'il ne peut pas, il n'a pas le droit de choisir le même Dieu que lui.

Dans le jeu en équipe : La pièce d'or gagnée en se faisant déloger peut être donnée par l'équipier du joueur.



LA GRANDE CORNE D'ABONDANCE

Lors de la phase de revenu, toutes les cornes d'abondance se trouvant sur le territoire où se trouve la Grande Corne rapportent 2 PO.

Dans le jeu en équipe : la somme rapportée par ce territoire peut être partagée entre les équipiers.

Précision : Si des troupes possédant les Sandales Ailées ou la Kunée battent en retraite, elles ne peuvent pas bénéficier du pouvoir de l'Artéfact pour le mouvement de retraite.

LES MÉTROPOLIS SPÉCIALISÉES

Il y a dans cette extension 5 cartes Métropole Spécialisée. En début de partie, piochez-en deux au hasard et placez-les face visible sur les emplacements réservés aux deux coins du plateau de jeu. Les autres ne serviront pas durant cette partie.

Le premier joueur à réaliser une Métropole prend la carte de son choix, et place en jeu la tuile correspondante. À présent, sa métropole possède un pouvoir spécial en plus des

pouvoirs habituels d'une Métropole classique. Le joueur qui construit la deuxième Métropole du jeu prendra la dernière carte et la Métropole associée. Les Métropoles construites par la suite n'auront pas de facultés particulières.

Chaque pouvoir est lié à la Métropole. Si cette dernière est conquise, le nouveau possesseur de la Métropole gagne le pouvoir associé (l'ancien propriétaire lui donne la carte correspondante).



MÉTROPOLE MILITAIRE

Cette Métropole possède un bonus de défense de +3 en cas de combat terrestre au lieu de +1 habituel.



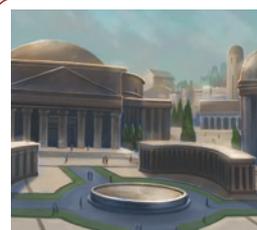
MÉTROPOLE MARITIME

Cette Métropole possède un bonus total de +3 en cas de combat maritime autour de son territoire. Ce bonus peut aussi être utilisé en attaque !



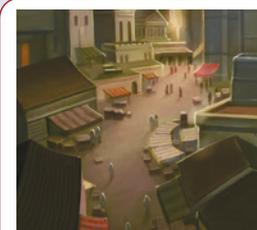
MÉTROPOLE RELIGIEUSE

Cette Métropole donne un crédit de 2 PO pour acheter une Créature au lieu d'1 PO habituellement. On considère qu'elle abrite deux temples au lieu d'un seul.



MÉTROPOLE CULTURELLE

Cette Métropole permet au joueur qui la contrôle d'en créer de nouvelles avec trois Philosophes au lieu de quatre. Ce pouvoir est obligatoire.



MÉTROPOLE COMMERCIALE

Cette Métropole rapporte 2 PO durant la phase de revenus.



CYCLADES

MONUMENTS

Afin d'honorer les Dieux, les peuples des Cyclades érigent des monuments à leur gloire. Ces œuvres monumentales apportent de nouveaux pouvoirs à leurs bâtisseurs... ou à ceux qui s'en emparent.

MISE EN PLACE

Au début de la partie, piochez au hasard autant de cartes que le nombre de joueurs parmi les 10 cartes Monument. Placez-les face visible au bord du plateau.

Seuls ces Monuments pourront être construits durant la partie. Prenez les figurines correspondantes et remettez les autres dans la boîte avec les cartes non utilisées.

CONSTRUCTION

Les Monuments sont des constructions bonus obtenues lorsqu'un joueur contrôle les deux bâtiments de base qui lui sont associés.

Dès qu'un joueur possède sur le plateau deux bâtiments représentés sur une des cartes Monument tirées au sort au début de la partie, il construit le Monument correspondant : il prend immédiatement la figurine du Monument et la place sur n'importe lequel de ses territoires. Il prend aussi la carte correspondante rappelant l'effet de ce Monument.

MATÉRIEL

10 FIGURINES

MONUMENT :

- Temple de Poséidon
- Temple d'Arès
- Temple d'Athéna
- Grand temple de Zeus
- Académie militaire
- Académie de marine
- Cité guerrière
- Grande université d'Athéna
- Grand phare de Poséidon
- Grande citadelle d'Arès

10 CARTES

MONUMENT

REPRENANT LES

10 FIGURINES

Territoire :

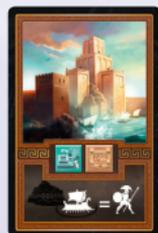
Correspond à une île pour le jeu de base, ou une case terrestre dans l'extension Titans.



La construction d'un Monument peut intervenir après la construction du deuxième bâtiment indiqué sur la carte ou après la conquête d'une île où il se trouvait déjà. Les bâtiments nécessaires à la construction du Monument restent sur le plateau.

Si le joueur oublie de construire le Monument alors qu'il en a l'opportunité, il pourra le faire plus tard dans la partie s'il possède toujours les deux bâtiments et que personne ne l'a construit avant lui ! Il doit tout de même attendre d'être dans une phase de résolution des actions de son Dieu (il ne sera donc pas possible de le faire avec Apollon).

Un Monument ne prend pas la place d'un bâtiment, il est simplement placé sur le territoire comme une figurine qui ne se déplacera plus de toute la partie. Chaque Monument possède un effet spécial qui profite au joueur contrôlant le territoire où il se trouve. Lorsqu'un joueur s'empare d'une île où se trouve un Monument il prend la carte correspondante à son ancien propriétaire et bénéficie maintenant de l'effet de ce Monument. Un Monument ne compte pas comme des bâtiments qui pourraient être utilisés pour la construction d'une Métropole.



Exemple : Un joueur construit un port alors qu'il avait déjà une forteresse. La cité guerrière étant disponible, il la place immédiatement sur une de ses îles et prend la carte correspondante.

Précision sur le Géant

Il ne peut pas détruire un Monument.

Interaction avec l'extension *Hadès*

Le théâtre : il ne peut pas être utilisé pour créer des Monuments, il faut obligatoirement les deux bâtiments indiqués sur la carte.

La Nécropole avec les temples de Poséidon et d'Arès + le grand phare de Poséidon : Sacrifier une troupe ou une flotte conduit à ajouter IPO sur la Nécropole. Mais récupérer ses flottes autour de son territoire de base conduit à ne pas ajouter IPO sur la Nécropole.

Interaction avec l'extension *Titans*

Les joueurs peuvent commencer le jeu en possédant déjà deux bâtiments. Il est donc possible qu'un joueur puisse construire directement un Monument. Attention, le début de partie est donc encore plus agressif ! Il est aussi possible de cumuler les effets d'une Métropole spéciale et celui d'un Monument.

Attention, chaque monument ne peut être construit qu'une seule fois dans la partie.

EFFETS DES BÂTIMENTS LÉGENDAIRES



GRANDE CITADELLE D'ARÈS
FORTERESSE  +  FORTERESSE

Tant qu'il y a au moins une Troupe sur ce territoire, il ne peut pas y avoir de combat militaire, ni par la mer, ni par la terre (titans), ni par les airs (pégase). Le territoire reste vulnérable aux effets de certaines créatures (harpie, etc.).



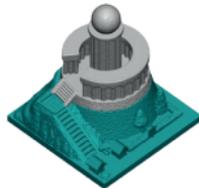
GRAND PHARE DE POSÉIDON
PORT  +  PORT

Toutes vos Flottes détruites sont remplacées dans une case de mer vide ou déjà sous votre contrôle autour de ce territoire. Si ce n'est pas possible (cases occupées par des flottes adverses, ou à cause de l'effet de Polyphème sur ce territoire), le pouvoir ne s'applique pas.



ACADÉMIE MILITAIRE
FORTERESSE  +  UNIVERSITÉ

Lors de la phase de revenus, placez gratuitement une Troupe sur ce territoire. Si ce n'est pas possible, le pouvoir ne s'applique pas.



ACADÉMIE DE MARINE
UNIVERSITÉ  +  PORT

Lors de la phase de revenus, placez gratuitement une Flotte dans une case de mer vide ou déjà sous votre contrôle autour de ce territoire. Si ce n'est pas possible, le pouvoir ne s'applique pas.



TEMPLE DE POSÉIDON

PORT  +  TEMPLE

Une fois par Cycle, vous pouvez sacrifier une Flotte pour jouer la première carte de la pioche des Créatures Mythologiques.



TEMPLE D'ARÈS

FORTERESSE  +  TEMPLE

Une fois par Cycle, vous pouvez sacrifier une Troupe n'importe où sur le plateau pour jouer une carte de la défausse des Créatures Mythologiques prise au hasard.



TEMPLE D'ATHÉNA

UNIVERSITÉ  +  TEMPLE

Vous payez IPO de moins les Prêtres et les Philosophes.



GRAND TEMPLE DE ZEUS

TEMPLE  +  TEMPLE

Au début de votre tour, remplissez la file des Créatures Mythologiques comme en début de Cycle.



CITÉ GUERRIÈRE

PORT  +  FORTERESSE

Toutes vos Flottes autour de ce territoire comptent comme une Troupe en défense de ce territoire.



GRANDE UNIVERSITÉ D'ATHÉNA

UNIVERSITÉ  +  UNIVERSITÉ

Vous n'êtes plus limité à un seul achat de Philosophe.