

LUDOVIC MAUBLANC

BRUNO CATHALA

CYKLADY

EDYCJA LEGENDARNA

Witaj pośród wysp archipelagu Cyklady, kolebki mitów, gdzie antyczni bogowie bacznie obserwują śmiertelników i ich wieczne zmagania. Pokieruj jedną z wojujących frakcji i rozbuduj swe metropolie, stanowiące symbol twojej potęgi.

2-6 graczy
90 minut
Wiek 14+

CEL GRY

Udowodnij swą wyższość, będąc pierwszym graczem, który na koniec cyklu kontroluje 3 metropolie.

ELEMENTY GRY

1 plansza licytacji



10 kafelków archipelagu

- 1 – obszar lądowy
- 2 – obszar morski
- 3 – pole budowy
- 4 – symbol kapłanki
- 5 – symbol dobrobytu



16 najemników



100 sztuk złota
(nazywanych w skrócie SZ)



2 kości bitwy

30 dwustronnych żetonów dobrobytu
(1 lub 2 rogi obfitości)



15 pionków (stworzenia i herosi)

9 kart herosów
(9 pionków z podstawkami)



5 dwustronnych kafelków bogów
(awersy z akcjami i rewersy bez akcji)



18 kart mitycznych stworzeń (z czego 6 dysponuje pionkami z podstawkami – niebieska podstawka jest dla Krakena)

40 podstawowych budynków



Porty

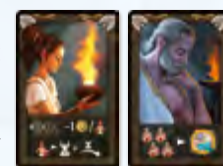
Fortece



Świątynie

Uniwersytety

20 kart kapłanek



20 kart filozofów

15 żetonów metropolii (z 5 różnymi premiami, po 3 kopie każdego, ze stroną podstawową i stroną premiową)



Elementy graczy (6 zestawów)

1x znacznik ofiary

8x oddział

7x żeton kontroli

8x flota

podstawowy

1x zasłonka

Uwaga: żetony SZ, kontroli i dobrobytu są nielimitowane. Jeżeli podczas akcji miałyby zabraknąć któregoś z tych elementów, skorzystaj z dowolnego zamiennika.



Wszystkie elementy gry mają swój rodzaj i funkcję, jak np. „karta filozofa” czy „żeton budynku”. Jednak dla wygody, gdy nie jest to mylące, w niektórych miejscach wspomina się jedynie o ich funkcji – przykładowo „Dobierz 1 filozofa”, a nie „Dobierz 1 kartę filozofa”.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Umieść planszę licytacji z boku obszaru gry **1**.

Potasuj 5 kafelków bogów i umieść je odkryte (awersem do góry) na 5 polach powyżej Apolla **2**.

- Przy 5 graczach zakryj ostatni kafelek (ten najbliższy Apolla), odwracając go awersem do dołu.
- Przy 2 i 4 graczach zakryj dwa ostatnie kafelki.
- Przy 3 graczach zakryj trzy ostatnie kafelki.

Potasuj talię kart stworzeń i umieść ją zakrytą na odpowiednim polu.

Odkryj 4 wierzchnie karty tej talii i umieść je na wolnych polach toru stworzeń **3**.

Potasuj talię kart herosów i umieść ją zakrytą na odpowiednim polu. Odkryj 2 wierzchnie karty tej talii i umieść je na wolnych polach toru herosów **4**.

Umieść karty filozofów i kapłanek na odpowiednich polach planszy licytacji **5**.

Umieść następujące elementy w puli obok planszy **6**:

- ♦ pionki mitycznych stworzeń i herosów
- ♦ żetony sztuk złota
- ♦ żetony podstawowych budynków
- ♦ stos żetonów metropolii, stroną z premią do dołu
- ♦ oddziały najemników

Wylosuj po 2 kafelki archipelagu za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce i w dowolny sposób ułóż z nich planszę na środku stołu **7**. *

Tym sposobem gra za każdym razem będzie się toczyć na zróżnicowanym terenie o unikalnej specyfice.

Uwaga: Przednie i tylne strony kafelków archipelagu nie łączą się ze sobą. Ułóż planszę, korzystając z tej samej strony wszystkich kafelków.

Każdy gracz umieszcza swoje żetony kontroli, podstawowe oddziały i floty przed swoją zasłonką, a także otrzymuje 5 SZ, które za nią chowa **8**.

Weź znaczniki ofiar każdego gracza biorącego udział w rozgrywce i losowo umieść je na polach toru kolejności na planszy licytacji **9**.

Plansza składa się z obszarów lądowych oraz morskich.

Obszar lądowy lub kilka sąsiadujących ze sobą obszarów lądowych otoczonych obszarami morskimi tworzy wyspę.

Obszary lądowe i morskie są uważane za sąsiadujące, kiedy mają wspólną granicę (biała linia).



ROZMIESZCZENIE dla 3-5 graczy*

Gra rozpoczyna się od dwóch rund rozmieszczania.

Pierwsza runda rozmieszczania:

Zgodnie z kolejnością na torze kolejności, każdy z graczy wybiera dwa niezajęte obszary lądowe znajdujące się na dwóch różnych wyspach.

W każdym z tych obszarów gracz umieszcza po 1 żetonie kontroli w swoim kolorze. Jeżeli obszar posiada symbol kapłanki, natychmiast dobiera 1 kartę kapłanki. Następnie dla każdego wybranego w ten sposób obszaru umieszcza po 1 swojej flocie w 1 pustym sąsiadującym z nim obszarze morskim.

Druga runda rozmieszczania:

W kolejności odwrotnej niż ta na torze kolejności, każdy gracz:

- wybiera trzeci niezajęty obszar lądowy i umieszcza w nim swój żeton kontroli oraz 1 flotę w pustym sąsiadującym obszarze morskim.

Uwaga: Trzeci obszar lądowy może znajdować się na wyspie, na której gracz już się rozmieścił.

- bierze 3 podstawowe oddziały i dowolnie rozmieszcza je pośród kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych. Następnie usuwa żetony kontroli z obszarów, w których znajdują się oddziały. Obszary lądowe bez oddziałów pozostają pod kontrolą gracza, który umieścił w nich żeton kontroli, dopóki przeciwnik ich nie podbije.

Teraz pora na rozpoczęcie pierwszego cyklu.

**Zmiany w przygotowaniu rozgrywki drużynowej dla 2, 4 i 6 graczy zostały opisane na str. 12.*

W pierwszych rozgrywkach możesz skorzystać ze schematów szybkiego przygotowania (patrz str. 16-19).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka przebiega w cyklach, z których każdy jest podzielony na następujące fazy:

- 1 – Początek cyklu
- 2 – Dochód
- 3 – Ofiary
- 4 – Utrzymanie
- 5 – Akcje
- 6 – Koniec cyklu

1 – Początek cyklu

– Herosi

Jeżeli w trakcie poprzedniego cyklu zwerbowani zostali jacyś herosi, uzupełnij puste pola ich toru wierzchnimi kartami z talii herosów.

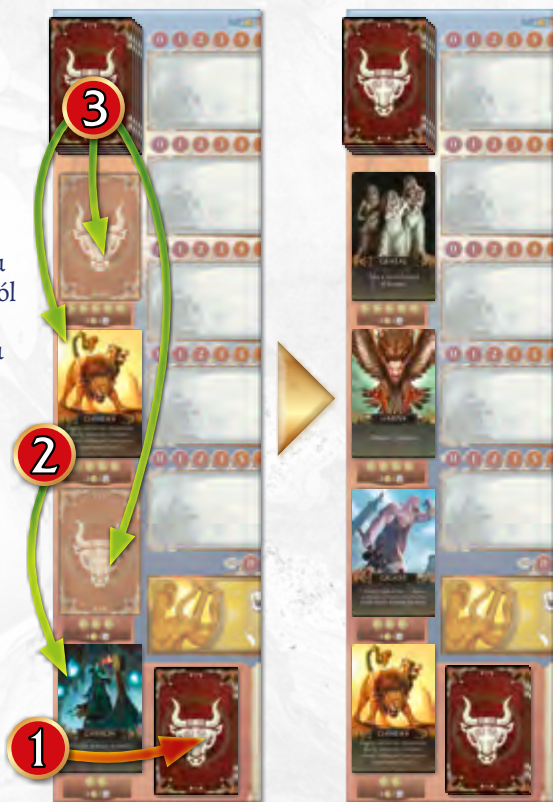
– Stworzenia

Jeżeli na polu o wartości 2 SZ znajduje się karta stworzenia, odrzuć ją zakrytą. Następnie przesun wszystkie karty w dół toru w taki sposób, aby zajmowały najtańsze pola. Na końcu uzupełnij wszystkie puste pola toru nowymi kartami z talii mitycznych stworzeń.

Przykład – POCZĄTEK CYKLU

W trakcie poprzedniego cyklu wykorzystałeś stworzenia z pól o wartości 3 SZ i 5 SZ. Wraz z rozpoczęciem nowego cyklu musisz zaktualizować tor:

- 1 – Odrzuć Charona.
- 2 – Przesuń Chimere na pole o wartości 2 SZ.
- 3 – Uzupełnij pola za 3, 4 oraz 5 SZ wierzchnimi kartami z talii stworzeń.



– Bogowie

Na początku każdego cyklu zmienia się kolejność, w jakiej bogowie zapewniają swoje akcje.

W zależności od liczby graczy, nie wszyscy bogowie będą dostępni. Apollo zawsze będzie dostępny (i zawsze będzie rozpatrywany na końcu).

Dla pierwszego cyklu kolejność bogów została losowo określona w ramach przygotowania rozgrywki.

W dalszej części gry, na początku każdego cyklu, usuń boga zajmującego pierwszą pozycję na planszy licytacji (tego najdalej od Apolla). Następnie przesun wszystkie pozostałe kafelki w górę o jedną pozycję, a usuniętego boga umieść na zwolnionym w ten sposób ostatnim polu (najbliżej Apolla).

Uwaga: W zależności od liczby graczy, liczba odkrytych kafelków bogów musi zawsze pozostać taka sama. W przypadku rozgrywki na mniej niż 6 graczy, zakryj boga, który znalazł się na ostatniej pozycji, i odkryj najwyższy spośród zakrytych kafelków.

Przykład – CYKL BOGÓW – 4 graczy

Na początku nowego cyklu:

- 1 – Usuwasz Zeusa z pierwszej pozycji na planszy licytacji.
- 2 – Przesuwasz wszystkich pozostałych bogów o jedną pozycję w górę.
- 3 – Odkrywasz kafelek Ateny.
- 4 – Umieszczasz Zeusa na ostatniej pozycji (nad Apollem) i zakrywasz jego kafelek.



2 - Dochód

Każdy gracz otrzymuje 1 SZ za każdy symbol rogu obfitości w kontrolowanych przez siebie obszarach lądowych i morskich. Obszar jest pod kontrolą gracza, kiedy znajduje się w nim jego żeton kontroli, oddział, flota lub heros.

SZ należy przechowywać ukryte przed pozostałymi graczami za swoją zasłonką.

Uwaga: Żetony dobrobytu mają dwie strony, oznaczone odpowiednio 1 lub 2 rogami obfitości. Dzięki temu wzrost dochodu z jakiegoś obszaru można oznaczyć po prostu odwracając taki żeton, bez konieczności dokładania nowego.

3 - Ofiary

Aby zaskarbić sobie łaskę bogów, a tym samym zyskać dostęp do powiązanych z nimi akcji, gracze muszą złożyć w ofierze część swojego majątku (SZ).

W kolejności wyznaczonej przez pozycje znaczników ofiary na torze kolejności na planszy licytacji, każdy z graczy wybiera boga i umieszcza swój znacznik ofiary na jednym z numerowanych pól, określających ile SZ chce poświęcić.

Każdy bóg obłaskawi wyłącznie jednego gracza!

Gracz może złożyć ofiarę bogu, który został już wybrany przez kogoś innego, jednak musi być ona wyższa, niż ta złożona przez obecnego ofiarującego. W takiej sytuacji gracz, który złożył poprzednią ofiarę, musi zabrać swój znacznik ofiary i NATYCHMIAST umieścić go na jednym z pól licytacji INNEGO boga.

Uwaga 1: Gracz, który został w ten sposób wyrzucony, może z kolei wypchnąć gracza, który już licytuje innego boga. Wszystkie takie przypadki należy rozpatrzyć, zanim następnym gracz na torze kolejności będzie mógł umieścić swój znacznik ofiary.

Uwaga 2: Jeżeli gracz zostanie wyrzucony z drugiego boga, którego obstawiał, może ponownie zabiegać o względy pierwotnie wybranego boga.

Uwaga 3: Nie można wyrzucić gracza, który złożył ofiarę Apollowi.

Uwaga 4: Nie można złożyć wyższej ofiary niż 25 SZ.

Po tym, jak znacznik ofiary każdego z graczy znajdzie się na innym bogu, faza ofiar dobiega końca.

Następnie należy rozliczyć wszystkie złożone ofiary:

Każdy gracz wydaje tyle SZ, ile zdecydował się ofiarować wybranemu bogu, biorąc przy tym pod uwagę wszelkie zniżki za posiadane przez siebie karty kapłanek (patrz str. 6).

Uwaga: Pomimo tego, że liczba posiadanych SZ jest skrywaną za zasłonką tajemnicą, NIE MOŻESZ zadeklarować ofiary, której nie byłbyś w stanie zapłacić. Bogowie patrzą na takie puste obietnice bardzo nieprzychylnie!

Jeżeli gracz nie będzie w stanie opłacić obiecaną ofiarę, musi zapłacić karę w wysokości połowy swoich posiadanych SZ (zaokrąglając w dół), a następnie należy powtórzyć całą fazę ofiar.

Przykład – OFIARY – 3 graczy

Na początku nowego cyklu:

1 – Fioletowy gracz umieszcza swój znacznik ofiary na polu Zeusa z wartością 3 SZ.



2 – Żółta graczką chce w ramach tego cyklu wybudować świątynię, więc postanawia przebić fioletowego gracza i umieszcza swój znacznik ofiary na polu 5 SZ.



3 – Wypchnięty fioletowy gracz musi natychmiast wybrać innego boga. Postanawia zająć pole Aresa za 1 SZ (licząc, że i stamtąd zostanie wyrzucony przez niebieską graczkę).



4 – Ponieważ niebieska graczką koniecznie musi zrekrutować i poruszyć swoje oddziały, umieszcza swój znacznik na polu Aresa za 7 SZ, tym samym przebijając i wypychając gracza fioletowego.



5 – Fioletowy gracz ponownie musi się przenieść, więc odwdzięcza się żółtej graczkę, przebijając ofiarą o wartości 7 SZ i tym razem wypychając ją.



6 – Żółta graczką nie chce już brać udziału w tej przepychance, dlatego przenosi się na pojedyncze darmowe pole Apolla. Faza ofiar dobiega tym samym końca.



4 - Utrzymanie

Gracze kontrolujący jakies mityczne stworzenia mogą je zatrzymać, odrzucając po jednej karcie kapłanki za każde stworzenie, które chcą zachować. Rozpatrując ten krok, można poruszyć każde opłacone w ten sposób stworzenie do określonego na karcie sąsiedniego obszaru (który nie zawiera innego stworzenia, patrz str. 11).

5 - Akcje

Teraz pora rozpatrzyć bogów, w kolejności określonej na początku cyklu.

Gracz, który złożył ofiarę bogu zajmującemu najwyższą pozycję (najdalej od Apolla), jako pierwszy wykonuje powiązane z nim akcje:

- **NAJPIERW MUSI** wykonać darmowe akcje **OBOWIĄZKOWE** danego boga.
- **NASTĘPNIE MOŻE** wykonać płatne akcje **OPCJONALNE** danego boga. Można je wykonywać w dowolnej kolejności i naprzemiennie, pokrywając związane z tym koszty.

Po tym, jak gracz zakończy rozpatrywanie akcji swojego boga, umieszcza swój znacznik ofiary na ostatnim wolnym polu toru kolejności.

Kolejne strony zawierają opisy akcji zapewnianych przez każdego z bogów.

Przykład – TOR KOLEJNOŚCI – 3 graczy

1 – Fioletowy gracz wykonywał akcje jako pierwszy, więc po ich rozpatrzeniu umieszcza swój znacznik ofiary na 3. polu toru kolejności.

2 – Niebieska graczką była następna, zatem umieszcza znacznik na 2. polu, a żółta graczką jako ostatnia zajmuje 1. pole toru. Żółta graczką, która w tym cyklu skorzystała z przychylności Apolla, w kolejnym cyklu będzie składała ofiarę jako pierwsza.



BOGOWIE



1 Darmowe akcje obowiązkowe

– Budowa UNIWERSYTETU

Umieść wskazany podstawowy budynek na pustym polu budowy w jednym z kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych.

Uwaga: Pole budowy to miejsce obszaru lądowego, w którym możesz wybudować podstawowy budynek lub metropolię.

Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, możesz zignorować stawianie tego budynku lub usunąć inny swój podstawowy budynek, aby postawić zamiast niego uniwersytet.

Efekt uniwersytetu: Brak, jednak jest jednym z 4 podstawowych budynków wymaganych do wybudowania metropolii.

Metropolia: Gdy tylko wśród wszystkich kontrolowanych przez siebie obszarów będziesz mieć 1 port, 1 fortecę, 1 świątynię oraz 1 uniwersytet, usuń je i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

– Rekrutacja filozofa

Weź kartę filozofa i umieść ją przed swoją zasłonką.

Efekt filozofów: Kiedy tylko pozyskasz swojego czwartego filozofa, odrzuć wszystkie 4 karty i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

2 Płatne akcje opcjonalne

– Rekrutacja dodatkowego filozofa

Możesz zrekrutować JEDNEGO dodatkowego filozofa za 4 SZ.

Weź kartę filozofa i umieść ją przed swoją zasłonką.

– Zakup stworzenia

– Heroiczna mobilizacja



1 Darmowe akcje obowiązkowe

– Budowa ŚWIĄTYNI

Umieść wskazany podstawowy budynek na pustym polu budowy w jednym z kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych.



Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, możesz zignorować stawianie tego budynku lub usunąć inny swój podstawowy budynek, aby postawić zamiast niego świątynię.

Efekt świątyni: Każda świątynia zapewnia 1 SZ zniżki przy zakupie dowolnego spośród 4 dostępnych na torze mitycznych stworzeń (można je dzięki temu pozyskać nawet za darmo). **Każda świątynia zapewnia zniżkę tylko raz na cykl.**

Metropolia: Gdy tylko wśród wszystkich kontrolowanych przez siebie obszarów będziesz mieć 1 port, 1 fortecę, 1 świątynię oraz 1 uniwersytet, usuń je i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

– Rekrutacja kapłanki



Weź kartę kapłanki i umieść ją przed swoją zasłonką.

Efekt kapłanek: Każda kapłanka, którą posiadasz, zapewnia 1 SZ zniżki, kiedy opłacasz ofiarę złożoną na początku cyklu (mając ich wystarczająco wiele, możesz nawet nic nie płacić). W ramach fazy utrzymania możesz również odrzucić 1 kapłankę za każde mityczne stworzenie, które chcesz zachować.

2 Płatne akcje opcjonalne

– Rekrutacja dodatkowej kapłanki



Możesz zrekrutować JEDNĄ dodatkową kapłankę za 4 SZ.

Weź kartę kapłanki i umieść ją przed swoją zasłonką.

– Zagranie wierzchniego stworzenia z talii

Raz na cykl możesz za darmo podejrzeć wierzchnią kartę z talii mitycznych stworzeń. Możesz ją następnie zagrać za 1 SZ lub odłożyć z powrotem zakrytą na wierzch talii.



Uwaga: Zniżka zapewniana przez świątynię nie działa w tym przypadku.

– Zakup stworzenia ? ▶ (patrz str. 11)

– Heroiczna mobilizacja 🏹 🏹 ... (patrz str. 11)



1 Darmowe akcje obowiązkowe

– Budowa PORTU

Umieść wskazany podstawowy budynek na pustym polu budowy w jednym z kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych.



Uwaga: Port stanowi połączenie obszaru lądowego i obszaru morskiego.

Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, możesz zignorować stawianie tego budynku lub usunąć inny swój podstawowy budynek, aby postawić zamiast niego port.

Efekt portu: Zyskujesz +1 siły w bitwie morskiej za każdy twój port w danym obszarze.

Metropolia: Gdy tylko wśród wszystkich kontrolowanych przez siebie obszarów będziesz mieć 1 port, 1 fortecę, 1 świątynię oraz 1 uniwersytet, usuń je i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

– Rekrutacja floty 🚢

Umieść 1 flotę w obszarze morskim sąsiadującym z kontrolowanym przez siebie obszarem lądowym. Dany obszar morski musi być pusty lub pod twoją kontrolą.

2 Płatne akcje opcjonalne

– Rekrutacja dodatkowych flot 🚢

- Pierwsza dodatkowa flota kosztuje 1 SZ.
- Druga dodatkowa flota kosztuje 2 SZ.
- Trzecia dodatkowa flota kosztuje 3 SZ.

Możesz zrekrutować maksymalnie 3 dodatkowe floty w trakcie cyklu.

Możesz dowolnie rozmieścić te floty w pustych lub kontrolowanych przez siebie obszarach morskich, sąsiadujących z obszarami lądowymi pod twoją kontrolą.

– Ruch flotami 🚢 ...

Możesz rozpatrzyć ruch morski za 1 SZ (patrz kolejna strona).

Możesz wykonać tę akcję kilka razy, płacąc 1 SZ za każdy ruch.

– Zakup stworzenia ? ▶ (patrz str. 11)

– Heroiczna mobilizacja 🏹 🏹 ... (patrz str. 11)



RUCH MORSKI

Ruch morski pozwala poruszyć jedną lub kilka flot z tego samego obszaru morskiego do sąsiedniego obszaru morskiego.

Nie musisz poruszać wszystkich flot znajdujących się w początkowym obszarze.

Jeżeli obszar docelowy jest zajęty przez wrogie floty, natychmiast dochodzi do bitwy morskiej.

Kiedy obszar morski jest pusty, nikt go nie kontroluje, nawet jeżeli doszło do tego w wyniku ruchu lub bitwy skutkującej wyeliminowaniem obydwu uczestników.

Przykład – RUCH

Obszar początkowy

Czarny gracz postanawia poruszyć swoje floty dzięki akcji Posejdona i tym sposobem zaatakować żółtą graczkę.



Pierwszy ruch

Najpierw płaci 1 SZ i porusza 2 Floty tak, aby dołączyły do jego 2 pozostałych flot w sąsiednim obszarze morskim (traci tym samym kontrolę nad opuszczonym obszarem).



Drugi ruch

Następnie ponownie płaci 1 SZ i porusza 3 spośród swoich flot do obszaru morskiego żółtej graczki, co natychmiast wywołuje bitwę morską.



BITWA MORSKA

Bitwa morska przebiega w kilku następujących po sobie rundach, do momentu aż jedna ze stron zostanie wyeliminowana lub zdecyduje się wycofać.

W każdej rundzie:

- 1 – Każda ze stron określa swoją siłę w bitwie, na którą składa się:
 - wynik rzutu kością bitwy,
 - +1 siły za każdą swoją flotę biorącą udział w bitwie,
 - +1 siły za każdy kontrolowany przez siebie port w obszarze, w którym toczy się bitwa.
- 2 – Gracz z sumarycznie najniższą siłą przegrywa daną rundę i musi usunąć jedną ze swoich uczestniczących w bitwie flot, odkładając ją do rezerwy przed swoją zasłonką. W przypadku remisu, obaj uczestnicy przegrywają rundę i każdy musi usunąć po jednej flocie.
- 3 – Jeżeli obu stronom pozostały w obszarze bitwy jakieś floty, obrońca może zdecydować się wycofać do sąsiedniego, pustego lub kontrolowanego przez siebie, obszaru morskiego.
Jeżeli obrońca nie chce lub nie może się wycofać, napastnik może z kolei zdecydować się na odwrót.
Jeżeli żadna ze stron nie zdecyduje się na odwrót, natychmiast rozpoczyna się kolejna runda bitwy. Należy powtórzyć powyższe kroki, zaczynając od 1.
- 4 – Trwa to do momentu, aż w obszarze bitwy pozostanie tylko jeden z graczy. Dany gracz przejmuje kontrolę nad obszarem. Jeżeli obie strony wyeliminują się nawzajem, obszar staje się niekontrolowany przez kogokolwiek.

Przykład – BITWA

1 – Żółta graczka decyduje się zaatakować obszar morski czarnego gracza 2 flotami, korzystając z opcjonalnej akcji Posejdona za 1 SZ.

Natychmiast dochodzi do bitwy: Żółta posiada w obszarze bitwy 2 floty i 1 ze swoich portów, a na kości bitwy uzyskała 2. Jej całkowita siła wynosi 5.

Czarny posiada w obszarze bitwy 1 flotę i 1 ze swoich portów, a na kości bitwy uzyskał 2. Jego całkowita siła wynosi 4.

2 – Żółta graczka wygrywa rundę, więc czarny gracz musi usunąć swoją flotę.





1 Darmowe akcje obowiązkowe

– Budowa FORTECY

Umieść wskazany podstawowy budynek na pustym polu budowy w jednym z kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych.

Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, możesz zignorować stawianie tego budynku lub usunąć inny swój podstawowy budynek, aby postawić zamiast niego fortecę.

Efekt fortecy: Zyskujesz +1 siły w bitwie lądowej za każdą twoją fortecę w danym obszarze.

Metropolia: Gdy tylko wśród wszystkich kontrolowanych przez siebie obszarów będziesz mieć 1 port, 1 fortecę, 1 świątynię oraz 1 uniwersytet, usuń je i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

– Rekrutacja oddziału

Umieść 1 podstawowy oddział w kontrolowanym przez siebie obszarze lądowym.

2 Płatne akcje opcjonalne

– Rekrutacja dodatkowych oddziałów

- Pierwszy dodatkowy podstawowy oddział kosztuje 2 SZ.
- Drugi dodatkowy podstawowy oddział kosztuje 3 SZ.
- Trzeci dodatkowy podstawowy oddział kosztuje 4 SZ.

Możesz zrekrutować maksymalnie 3 dodatkowe podstawowe oddziały w trakcie cyklu. Możesz dowolnie rozmieścić te oddziały w kontrolowanych przez siebie obszarach lądowych.

– Ruch oddziałami i herosami

Możesz rozpatrzyć ruch lądowy za 1 SZ.

Możesz wykonać tę akcję kilka razy, płacąc 1 SZ za każdy ruch.

– Zakup stworzenia

Występują dwa rodzaje oddziałów

- Oddziały w twoim kolorze to podstawowe oddziały.
- Szare oddziały to najemnicy, których dzięki akcjom Hery może zrekrutować każdy gracz.

W dalszej części instrukcji słowo „oddział” odnosi się zbiorczo do obu tych rodzajów oddziałów.

RUCH LĄDOWY



Ruch lądowy pozwala poruszyć jeden lub kilka oddziałów i/lub herosów z tego samego obszaru lądowego do dostępnego obszaru lądowego.

Obszar lądowy jest dostępny, jeżeli spełnia jeden z poniższych warunków:

- znajduje się na tej samej wyspie i sąsiaduje z obszarem początkowym,
- znajduje się na innej wyspie i jest połączony z obszarem początkowym za pośrednictwem sieci flot, umieszczonych na jednym lub kilku obszarach morskich kontrolowanych przez danego gracza.

Nie musisz poruszać wszystkich oddziałów z obszaru początkowego, ale jeżeli tak zrobisz, umieść w nim swój żeton kontroli. Dany obszar pozostaje pod twoją kontrolą, dopóki nie przejmie go jakiś przeciwnik.

Jeżeli obszar docelowy jest zajęty przez wrogie oddziały i/lub kontrolowanych przez wroga herosów, natychmiast dochodzi do bitwy lądowej.

Jeżeli w obszarze docelowym znajduje się tylko żeton kontroli (bez oddziałów lub herosów), zwróć go właścicielowi i przejmij kontrolę nad tym obszarem.

Kiedy przejmujesz kontrolę nad obszarem z symbolem kapłanki, natychmiast dobierz 1 kartę kapłanki.

Uwaga: Nie można atakować ostatniego obszaru lądowego gracza, chyba że atakujący zyskałby w ten sposób kontrolę nad wystarczającą liczbą metropolii, aby zakończyć rozgrywkę.

W takim przypadku na końcu cyklu gra dobiega końca, nawet jeżeli atakujący straci jedną z metropolii, które zainicjowały koniec gry. Zwycięzcą zostanie wtedy gracz kontrolujący najwięcej metropolii, a ewentualne remisy rozstrzygnie liczba posiadanych SZ (patrz str. 10).

BITWA LĄDOWA

Bitwa lądowa przebiega w kilku następujących po sobie rundach, do momentu aż jedna ze stron zostanie wyeliminowana lub zdecyduje się wycofać.

W każdej rundzie:

1 – Każda ze stron określa swoją siłę w bitwie, na którą składa się:

- wynik rzutu kością bitwy,
- +1 siły za każdy swój podstawowy oddział, najemny oddział i herosa biorących udział w bitwie,
- +1 siły za każdą kontrolowaną przez siebie fortecę w obszarze, w którym toczy się bitwa.

2 – Gracz z sumarycznie najniższą siłą przegrywa daną rundę i musi usunąć jeden ze swoich uczestniczących w bitwie oddziałów, odkładając go do rezerwy przed swoją zasłonką (podstawowy oddział) lub do ogólnej puli (najemnicy).

Gracz może również zdecydować się usunąć jednego ze swoich uczestniczących w bitwie herosów. W takim przypadku odrzuca kartę danego herosa i zwraca jego pionek do puli ogólnej.

W przypadku remisu, obaj uczestnicy przegrywają rundę i każdy musi usunąć po jednym oddziale lub herosie. Jeżeli w obszarze nie pozostały żadne jednostki, obrońca zachowuje nad nim kontrolę (oznaczając to żetonem kontroli).

3 – Jeżeli obu stronom pozostały w obszarze bitwy jakieś oddziały i/lub herosi, obrońca może zdecydować się wycofać do dostępnego, pustego lub kontrolowanego przez siebie, obszaru lądowego.

Jeżeli obrońca nie chce lub nie może się wycofać, napastnik może z kolei zdecydować się na odwrót.

Jeżeli żadna ze stron nie zdecyduje się na odwrót, natychmiast rozpoczyna się kolejna runda bitwy. Należy powtórzyć powyższe kroki, zaczynając od 1.

4 – Trwa to do momentu, aż w obszarze bitwy pozostanie tylko jeden z graczy. Dany gracz przejmuje kontrolę nad obszarem.



1 Darmowe akcje obowiązkowe

– Budowa podstawowego BUDYNKU

Wybierz jeden z podstawowych budynków (port, forteca, świątynia lub uniwersytet), którego jeszcze nie masz i umieść go na pustym polu budowy w jednym z kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych.

Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, możesz zignorować stawianie tego budynku lub usunąć inny swój podstawowy budynek, aby postawić zamiast niego dany budynek.

Metropolia: Gdy tylko wśród wszystkich kontrolowanych przez siebie obszarów będziesz mieć 1 port, 1 fortecę, 1 świątynię oraz 1 uniwersytet, usuń je i wybuduj metropolię (patrz str. 10).

– Rekrutacja najemników

Weź z puli ogólnej 1 oddział najemników i umieść go w kontrolowanym przez siebie obszarze lądowym.

Najemnicy: Najemnicy są traktowani jak oddziały w twoim kolorze. Poruszają się i walczą, samodzielnie lub z innymi podstawowymi oddziałami, za pośrednictwem Aresa lub herosów. Kiedy stracisz oddział najemników w bitwie, zwróć go do puli ogólnej.

Jeżeli kontrolujesz obszar lądowy wyłącznie za sprawą najemników, umieść w nim swój żeton kontroli.

2 Płatne akcje opcjonalne

– Rekrutacja dodatkowych najemników

- Pierwszy dodatkowy oddział najemników kosztuje 1 SZ.
- Drugi dodatkowy oddział najemników kosztuje 3 SZ.
- Trzeci dodatkowy oddział najemników kosztuje 5 SZ.

Możesz zrekrutować maksymalnie 3 dodatkowe oddziały najemników w trakcie cyklu. Możesz dowolnie rozmieścić te oddziały w kontrolowanych przez siebie obszarach lądowych.

– Rekrutacja herosa

Możesz zrekrutować JEDNEGO herosa za 4 SZ (patrz ramka obok).

– Zakup stworzenia

– Heroiczna mobilizacja

HEROSI



Kiedy zrekrutujesz herosa, umieść jego pionek w kontrolowanym przez siebie obszarze lądowym, a jego kartę przed sobą.

Każdy heros jest jednostką o sile 1 i posiada dwie zdolności:

Zdolność bojowa: Aktywna tylko podczas rozpatrywania akcji z udziałem danego herosa (kiedy uczestniczy w bitwie, porusza się sam lub z oddziałami itd.).

Zdolność poświęcenia: Najpotężniejsza zdolność herosa, ułatwiająca budowę metropolii. Jeżeli spełniasz opisane wymagania, w dowolnym momencie swojej fazy akcji możesz poświęcić danego herosa (zostaje usunięty z gry), aby rozpatrzeć efekt takiej zdolności.

Uwaga:

- Nie możesz poświęcić herosa w tym samym cyklu, w którym go zrekrutowałeś.
- Nie możesz poświęcić herosa, jeżeli wybrałeś Apolla.

Opisy wszystkich herosów i ich zdolności znajdują się na str. 15.



Akcje gracza, który zabiegał o względy Apolla, są mocno ograniczone i rozpatrywane na samym końcu. Nie pozwalają one na zakup mitycznych stworzeń ani wykorzystywanie herosów w jakikolwiek sposób.

Funkcjonalnie, wybór Apolla wiąże się ze spasowaniem w celu zaoszczędzenia środków... I zapewnieniem sobie pierwszeństwa w fazie ofiar kolejnego cyklu.

Gracz, który wybrał Apolla:

- **Zyskuje 2 żetony dobrobytu**, z których jeden umieszcza w obszarze lądowym, a drugi w obszarze morskim (oba stroną z 1 rogami obfitości do góry). W ten sposób dochód z każdego z tych obszarów zwiększy się w kolejnych cyklach o 1 SZ. Pojedynczy obszar może zawierać kilka żetonów dobrobytu.
- **Zyskuje 2 SZ.**



6 - Koniec cyklu

Po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzyli swoje akcje i umieścili znaczniki ofiar z powrotem na torze kolejności, obecny cykl dobiega końca.

Rozgrywka dobiega końca, gdy:

- co najmniej jeden z graczy kontroluje przynajmniej 3 metropolie I/LUB
- gracz został całkowicie wyeliminowany w trakcie danego cyklu.

W przeciwnym wypadku, rozpoczyna się kolejny cykl.

Koniec rozgrywki

Wygrywa gracz, który kontroluje najwięcej metropolii. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada za zasłonką najwięcej SZ. Jeżeli i to nie rozstrzyga remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

METROPOLIE



Metropolia stanowi połączenie wszystkich budynków podstawowych i zapewnia efekty każdego z nich.

Metropolię można wybudować na 3 sposoby:

– Rozwój ekonomiczny

Kiedy tylko posiadasz wśród kontrolowanych przez siebie obszarów lądowych zestaw wszystkich 4 podstawowych budynków (port, forteca, świątynia oraz uniwersytet; niezależnie gdzie dokładnie się znajdują), natychmiast zwróć je do puli ogólnej i wybuduj metropolię.

– Rozwój kulturalny

Kiedy tylko pozyskasz swoją czwartą kartę filozofa, odrzuć je wszystkie i wybuduj metropolię.

– Heroiczne wyczyny

Większość herosów posiada zdolność poświęcenia, która w określonych warunkach pozwala ci w trakcie swojej tury poświęcić danego herosa i wybudować metropolię.

Kiedy budujesz metropolię, weź wierzchni żeton metropolii ze stosu, odwróć go i umieść na wolnym polu budowy w kontrolowanym przez siebie obszarze lądowym. Jeżeli nie masz żadnego wolnego pola budowy, musisz usunąć jeden ze swoich podstawowych budynków, aby postawić zamiast niego metropolię.

Następnie rozpatrz premię widniejącą na odwrocie właśnie umieszczonego żetonu metropolii.

Jest jeszcze 4 sposób na pozyskanie metropolii: podbicie obszaru lądowego, w którym już jakaś się znajduje!

W takim przypadku jej dotychczasowy właściciel natychmiast raz jeszcze czerpie korzyści z premii danej metropolii. Gracz, który ją podbił, będzie mógł rozpatrzeć tę premię tylko wtedy, gdy sam straci daną metropolię w późniejszej części gry.

Premie metropolii



Zyskaj dwa oddziały

Umieść te podstawowe oddziały w jednym lub dwóch kontrolowanych przez siebie obszarach lądowych (niekoniecznie tam, gdzie znajduje się dana metropolia).



Zyskaj żeton dobrobytu

Umieść ten żeton stroną z jednym rogiem obfitości do góry w kontrolowanym przez siebie obszarze lądowym lub morskim.



Zyskaj kapłankę

Weź kartę kapłanki i umieść ją przed swoją zasłonką.



Zyskaj 3 SZ

Weź 3 SZ z puli ogólnej i umieść je za swoją zasłonką.



Zyskaj dwie floty

Umieść te floty w jednym lub dwóch kontrolowanych przez siebie obszarach morskich (niekoniecznie sąsiadujących z obszarem danej metropolii).



MITYCZNE STWORZENIA

Z wyjątkiem Apolla, wszyscy bogowie dają dostęp do mitycznych stworzeń. Płacąc koszt oznaczony na polu danej karty stworzenia (2-5 SZ, minus wszelkie zniżki za świątynie), możesz ją wziąć i rozpatrzeć opisany na niej efekt. Możesz skorzystać z dowolnej liczby stworzeń, o ile cię na to stać.

Większość stworzeń posiada natychmiastowe efekty jednorazowe, które należy rozpatrzeć od razu po zakupie karty (nie można jej zachować na później). Samą kartę należy następnie odrzucić.

Jeżeli nie jesteś w stanie skorzystać z efektu zakupionego stworzenia, po prostu natychmiast odrzucasz kartę.

Stworzenia z pionkami

Niektóre stworzenia mają swoje pionki i wpływają na lądowy lub morski obszar planszy. Umieść pionek w obszarze określonego na karcie typu, niezależnie od tego czy go kontrolujesz, czy też nie. Dany obszar nie może zawierać już pionka innego stworzenia.

Dane stworzenie (oraz jego efekty) pozostaje pod twoją kontrolą tak długo, jak będziesz opłacać jego utrzymanie w 4. fazie cyklu.

Przypomnienie: Aby zachować stworzenie pod swoją kontrolą, musisz w 4. fazie cyklu (Utrzymanie) odrzucić 1 kartę kapłanki. Możesz przy tym poruszyć jego pionek do sąsiedniego obszaru odpowiedniego typu (wskazanego na jego karcie), o ile nie znajduje się tam już inne stworzenie.

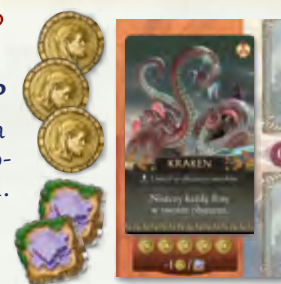
Jeżeli nie zapłacisz za utrzymanie danego stworzenia, usuń jego pionek z planszy, a kartę odłóż na stos odrzuconych stworzeń.

Pamiętaj, że nie możesz umieszczać mitycznych stworzeń w obszarach, w których już się jakieś znajdują.

Przykład

ZAKUP

1 – Fioletowy gracz kupuje Krakena za 3 SZ. Karta znajduje się na polu o wartości 5 SZ, ale 2 kontrolowane świątynie zapewniają mu 2 SZ zniżki.



UMIESZCZENIE

2 – Fioletowy gracz decyduje się umieścić Krakena w obszarze morskim kontrolowanym przez żółtą graczkę. 2 wrogie floty zostają natychmiast zniszczone i wracają do puli właścicielki.



UTRZYMANIE I RUCH

3 – W następnym cyklu fioletowy gracz postanawia zatrzymać Krakena w ramach fazy utrzymania, odrzucając 1 kartę kapłanki. Następnie decyduje się poruszyć go do sąsiedniego obszaru morskiego z czarną flotą, która natychmiast zostaje zniszczona i wraca do puli właściciela.



HEROICZNA MOBILIZACJA

Z wyjątkiem Apolla, wszyscy bogowie pozwalają skorzystać z herosów do poruszenia oddziałów.

Przypomnienie: Herosów rekrutujesz za 4 SZ dzięki przychylności Hery (patrz str. 9).

Każdy z twoich herosów umożliwia poruszenie oddziałów, bez zaskarbiania sobie względów Aresa!

Ruch herosem (oraz ew. towarzyszącymi mu oddziałami) kosztuje:

- 1 SZ za pierwszą heroiczną mobilizację
- 2 SZ za drugą heroiczną mobilizację
- 3 SZ za trzecią heroiczną mobilizację, itd.

Heroiczna mobilizacja stanowi ruch z jednego obszaru lądowego do drugiego dostępnego obszaru lądowego – czyli takiego bezpośrednio sąsiadującego lub połączonego siecią flot należących do danego gracza.

Kiedy heros, sam lub z oddziałami, wkracza na obszar lądowy wroga, dochodzi do bitwy lądowej. Siła każdego herosa wynosi 1. Kiedy gracz kontrolujący herosa przegrywa rundę bitwy, w której uczestniczą również jego podstawowe lub najemne oddziały, może zdecydować czy straci danego herosa, czy któryś z oddziałów (patrz sekcja Bitwa lądowa).

Dodatkowe wyjaśnienia:

- Harpia nie może zniszczyć herosa.
- Wybierając Apolla, gracz nie może poruszyć swoich herosów ani użyć ich zdolności poświęcenia.
- Ares nie zapewnia wśród swoich akcji heroicznego mobilizacji. W jego przypadku herosi poruszają się tak jak zwykły oddział.

Przykład

POZYCJA WYJŚCIOWA

Po rozpatrzeniu darmowych akcji obowiązkowych Ateny, żółta graczka wykonuje akcję heroicznego mobilizacji.

PIERWSZY RUCH

Płaci 1 SZ, aby poruszyć Pentezyleę do kontrolowanego obszaru lądowego, w którym stacjonują już trzy należące do niej oddziały.



DRUGI RUCH

Następnie płaci 2 SZ, aby poruszyć Pentezyleę (wraz z dwoma towarzyszącymi oddziałami) za pośrednictwem floty łączącej obszary lądowe dwóch wysp. Atakuje w ten sposób obszar kontrolowany przez fioletowego gracza i natychmiast dochodzi do bitwy lądowej.



ZASADY DODATKOWE

Rozgrywka drużynowa dla 4 i 6 graczy

Rozgrywka drużynowa jest możliwa na 4 graczy, natomiast przy 6 graczach jest obowiązkowa.

W tym trybie gry celem jest współpraca w celu wspólnej kontroli 3 metropolii jako dwuosobowa drużyna. Dla dłuższej rozgrywki, można zwiększyć ten cel do 4 metropolii.

Gracze z tej samej drużyny powinni siedzieć obok siebie, dla łatwiejszej komunikacji. Każdy z graczy otrzymuje elementy w swoim kolorze, jednak drużynowa pula SZ jest wspólna. Każda drużyna zaczyna z 10 SZ.

Każdy z członków drużyny może dowolnie rozporządzać SZ, jednak muszą uważać, aby łącznie nie zadeklarować wyższej ofiary, niż są w stanie wspólnie opłacić.

W przypadku rozgrywki drużynowej na 6 graczy, zbierz 10 kafelków archipelagu i w dowolny sposób ułóż z nich planszę na środku stołu.

W przypadku rozgrywki drużynowej na 4 graczy, wylosuj 8 kafelków archipelagu i w dowolny sposób ułóż z nich planszę na środku stołu.

W trakcie pierwszej rundy rozmieszczania członkowie tej samej drużyny nie mogą umieścić swoich elementów na tej samej wyspie.

Późniejsza rozgrywka przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami. Każdy z graczy sam zarządza swoimi jednostkami oraz ma własną pulę kart kapłanek i filozofów. Nie można wybudować metropolii poprzez rozwój kulturowy, sumując karty filozofów zebrane przez drużynę.

Podczas rozgrywki drużynowej można poruszać się przez obszary lądowe i morskie swojego współtowarzysza (odpowiednio płacąc wszelkie koszty), ale nie można się tam zatrzymać. Tym samym nie można toczyć bitwy przeciwko członkowi swojej drużyny.

Ponadto, gdy tylko gracz wybuduje budynek, dzięki któremu drużyna będzie posiadać zestaw 4 różnych podstawowych budynków, natychmiast musi z ich użyciem wybudować metropolię (niezależnie od tego, które z nich kontroluje, a które należą do współtowarzysza).

Podobnie jak w standardowej rozgrywce, gra kończy się, gdy jedna z drużyn będzie na końcu cyklu kontrolować wymaganą liczbę metropolii.

Rozgrywka dla 2 graczy

Zasady rozgrywki dla 2 graczy są takie same, jak w przypadku 4-osobowej gry drużynowej.

W przypadku rozgrywki na 2 graczy, wylosuj 8 kafelków archipelagu i w dowolny sposób ułóż z nich planszę na środku stołu.

Każdy z graczy kieruje dwoma frakcjami na zasadach rozgrywki drużynowej.



OPISY STWORZEŃ



Charon

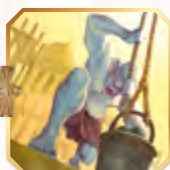
Wymień jednego ze swoich herosów na innego spośród dostępnych na torze herosów. Nie możesz poświęcić nowego herosa w tym samym cyklu, w którym go w ten sposób pozyskałeś. Jeżeli na torze herosów nie ma żadnych kart, nie możesz skorzystać z tego efektu i kartę Charona należy po prostu odrzucić.



Chimera

Zagraj za darmo kartę ze stosu odrzuconych stworzeń, a następnie odrzuć Chimerę. Jeżeli stos odrzuconych stworzeń jest pusty, po prostu odrzuć Chimerę.

Kiedy Chimera trafia na stos odrzuconych stworzeń (niezależnie czy w wyniku skorzystania z jej efektu, czy porządkowania na początku cyklu), wtasuj odrzucone karty z powrotem do talii stworzeń, tworząc w ten sposób nową talię.



Cyklop

Wymień jeden ze swoich podstawowych budynków na inny podstawowy budynek z puli ogólnej.



Driada

Ukradnij innemu graczowi 1 kartę kapłanki.



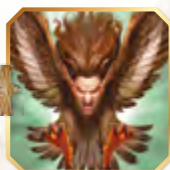
Gigant

Ukradnij wszystkich najemników z jednego obszaru lądowego. Umieść ich w jednym lub kilku kontrolowanych przez siebie obszarach lądowych.



Gryf

Ukradnij innemu graczowi połowę SZ (zaokrąglając w dół).



Harpia

Zniszcz 1 oddział w obszarze lądowym (podstawowy lub najemny). Harpia nie może zniszczyć herosa.



Graje

Rozpatrz ponownie swoją fazę dochodu.

Otrzymujesz 1 SZ za każdy róg obfitości (w formie żetonu dobrobytu i/lub symbolu) obecny w obszarach lądowych i morskich, które kontrolujesz w momencie korzystania z karty Graj.



Pegaz

Porusz za darmo wszystkie lub część swoich jednostek (oddziały podstawowe i/lub najemne oraz herosi) z jednego obszaru lądowego do innego obszaru lądowego.

Obszar początkowy i docelowy mogą znajdować się gdziekolwiek na planszy i nie muszą ze sobą sąsiadować ani być dostępne.

Uwaga: Nie można skorzystać z Pegaza, aby dostać się do ani opuścić obszaru, w którym znajduje się Meduza.



Satyr

Ukradnij innemu graczowi 1 kartę filozofa.

Jeżeli w ten sposób pozyskasz swojego czwartego filozofa, odrzuć ich wszystkich i wybuduj metropolię.



Sfinks

Dobierz 3 karty stworzeń. Odrzuć dwie z nich, a trzecią zagraj za darmo.



Sylf

Zamień miejscami floty z dwóch obszarów morskich niezależnie od tego, do kogo należą. Oba obszary mogą znajdować się gdziekolwiek na planszy i nie muszą ze sobą sąsiadować.

Oba te obszary morskie muszą zawierać jakieś floty.



STWORZENIA Z PIONKAMI



■ Cerber

Umieść w obszarze lądowym.

W fazie dochodów, zyskujesz dochód z obszaru, w którym się znajduje, zamiast gracza, który go kontroluje.



■ Hydra

Umieść w obszarze lądowym lub morskim.

W fazie dochodów podwaja dochód z obszaru, w którym się znajduje.

Dochód uzyskuje gracz kontrolujący obszar, w którym znajduje się Hydra.

Kiedy wchodzi do gry oraz podczas każdej fazy utrzymania, musisz (o ile to możliwe) zniszczyć jedną flotę lub oddział w jej lub sąsiednim obszarze, aby dodać do jej obszaru 1 żeton dobrobytu (stroną z 1 rogiem obfitości do góry).



■ Kraken

Umieść w obszarze morskim.

Zniszcz wszystkie floty w obszarze, w którym się znajduje. Jeżeli jakieś floty znajdują się w obszarze morskim, w którym Kraken zostanie umieszczony lub do którego się poruszy, zostają zniszczone (należy je zwrócić do puli właściciela). Kraken blokuje wszystkim flotom (także twoim) dostęp do obszaru morskiego, w którym się znajduje.



■ Meduza

Umieść w obszarze lądowym.

Żadne oddziały podstawowe, najemne ani herosi nie mogą wejść do ani opuścić obszaru, w którym znajduje się to stworzenie (w tym te należące do gracza kontrolującego Meduzę).

Uwaga: Nie można skorzystać z efektu Pegaza ani zdolności poświęcenia Perseusza, aby opuścić obszar, w którym znajduje się Meduza.



■ Minotaur

Umieść w obszarze lądowym, który kontrolujesz.

Minotaur jest jednostką o sile 2.

Nie może wycofać się z bitwy.

Gracz kontrolujący Minotaura może, ale nie musi, wybrać go w ramach rozpatrywania strat po przegranej rundzie bitwy z jego udziałem.

Jeżeli Minotaur był ostatnią jednostką, zostaje zniszczony.



■ Polifem

Umieść w obszarze lądowym.

Obszary morskie sąsiadujące z obszarem Polifema są niedostępne. Wszystkie znajdujące się tam floty należy poruszyć do sąsiednich obszarów lub zniszczyć.

Dopóki Polifem pozostaje w obszarze lądowym, żadne floty nie mogą zająć ani poruszyć się przez sąsiadujące z nim obszary morskie.

Gracz kontrolujący Polifema porusza floty w wybranej przez siebie kolejności i kierunku. Dwie floty w różnych kolorach nie mogą znaleźć się w tym samym obszarze.

Jeżeli ruch będzie niemożliwy, floty zostają zniszczone i zwrócone do puli ich właściciela.



OPISY HEROSÓW

Przypomnienie:

- Ze zdolności bojowej każdego herosa możesz korzystać podczas rozpatrywania akcji z jego udziałem (bitwa, poruszanie itd.).
- Nie możesz skorzystać ze zdolności poświęcenia herosa w tym samym cyklu, w którym go zrekrutowałeś.



● Ajas

- **Zdolność bojowa:** Ajas ma w bitwie siłę 2.
- **Zdolność poświęcenia:** Jeżeli kontrolujesz 7 obszarów lądowych, wybuduj metropolię.



● Krezus

- **Zdolność bojowa:** Zapłać 1 SZ, aby przerzucić swoją kość bitwy. Możesz to zrobić dowolną ilość razy, płacąc 1 SZ za każdy przerzut.
- **Zdolność poświęcenia:** Wydadź 15 SZ, aby wybudować metropolię.



● Hektor

- **Zdolność bojowa:** Kiedy podstawowe lub najemne oddziały najeżdżają jego obszar, zniszcz przed bitwą 1 dowolny z nich.
- **Zdolność poświęcenia:** Wymień 2 ze swoich kapłanek na 1 filozofa. Możesz to zrobić kilka razy.



● Helena

- **Zdolność bojowa:** Kiedy bierze udział w bitwie, twój wynik na kości bitwy zawsze wynosi 2.
- **Zdolność poświęcenia:** Jeżeli masz 2 podstawowe budynki jednego typu i 2 podstawowe budynki innego typu, wybuduj metropolię. Usuń te 4 budynki i wybuduj metropolię na jednym ze swoich wolnych pól budowy.



● Jazon

- **Zdolność bojowa:** W ramach heroicznej mobilizacji możesz traktować wrogie floty jak swoje. Nie możesz w ten sposób wykorzystać wrogich flot na potrzeby odwrotu.

Przypomnienie: Ares i Apollo nie zapewniają heroicznej mobilizacji.

- **Zdolność poświęcenia:** Jeżeli wszystkie twoje 8 flot znajdują się na planszy, wybuduj metropolię.



● Pandora

- **Zdolność bojowa:** Automatycznie przejmujesz kontrolę nad wrogimi najemnikami uczestniczącymi w tej samej bitwie.
- **Zdolność poświęcenia:** Użyj zdolności poświęcenia jednego z herosów dostępnych na torze. Jeżeli tor herosów jest pusty, nie możesz skorzystać z tej zdolności.



● Pentezylea

- **Zdolność bojowa:** Przy porównywaniu wartości siły w bitwie wygrywasz remisy.
- **Zdolność poświęcenia:** Kiedy wybudujesz metropolię, umieść ją na tej karcie. Danej metropolii nie można zaatakować. Usuń pionek Pentezylei z gry, ale zachowaj jej kartę przed swoją zasłonką.



● Odyseusz

- **Zdolność bojowa:** Podczas ataku Odyseusz ignoruje efekty fortec.
- **Zdolność poświęcenia:** Jeżeli masz 3 podstawowe budynki tego samego typu, wybuduj metropolię. Usuń te 3 budynki i wybuduj metropolię na jednym ze swoich wolnych pól budowy.



● Perseusz

- **Zdolność bojowa:** Oddziały towarzyszące Perseuszowi w bitwie mogą się wycofać, zamiast zostać zniszczone. Perseusz nie może się wycofać, kiedy miałby zostać zniszczony.
- **Zdolność poświęcenia:** Porusz wszystkie lub część swoich oddziałów i herosów z jednego obszaru lądowego do innego obszaru lądowego. Obszar początkowy i docelowy mogą znajdować się gdziekolwiek na planszy i nie muszą ze sobą sąsiadować ani być dostępne. Perseusz nie może poruszyć oddziałów ani herosów unieruchomionych przez Meduzę.



SZYBKIE PRZYGOTOWANIE - 3 GRACZY



SZYBKIE PRZYGOTOWANIE - 4 GRACZY

Gra drużynowa dla 2 lub 4 graczy:



SZYBKIE PRZYGOTOWANIE - 5 GRACZY



SZYBKIE PRZYGOTOWANIE - 6 GRACZY



Gra drużynowa dla 6 graczy:



CYKLADY

SPIS TREŚCI

CEL GRY	1	HERA	9
ELEMENTY GRY	1	• Herosi	9
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	2	APOLLO	9
PRZEBIEG ROZGRYWKI	3	6 – Koniec cyklu	10
1 – Początek cyklu	3	• Metropolie	10
2 – Dochód	4	• Mityczne stworzenia	11
3 – Ofiary	4	• Heroiczna mobilizacja	11
4 – Utrzymanie	4	ZASADY DODATKOWE	12
5 – Akcje	5	Rozgrzywka drużynowa dla 4 i 6 graczy	12
ATENA	5	Rozgrzywka dla 2 graczy	12
ZEUS	6	OPISY STWORZEŃ	13
POSEJDON	6	STWORZENIA Z PIONKAMI	14
• Ruch morski	7	OPISY HEROSÓW	15
• Bitwa morska	7	Szybkie przygotowanie – 3 graczy	16
ARES	8	Szybkie przygotowanie – 2/4 graczy	17
• Ruch lądowy	8	Szybkie przygotowanie – 5 graczy	18
• Bitwa lądowa	8	Szybkie przygotowanie – 6 graczy	19

Autorzy

Projekt gry: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Ilustracje: Miguel Coimbra

Wydawca: Open Sesame Games, Studio H

Edycja polska

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

Korekta: Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Wydawca: Galakta