



CYKLADES HADES

Na Cykladach panuje teraz spokój, ale echa niedawnych walk wciąż rozbrzmiewają w pamięci mieszkańców. Czy to trwały pokój, czy tylko krótkie zawieszenie broni? Krążą plotki, że Hades wkrótce powróci, a wraz nim nieprzebrane oddziały Nieumarłych i okręty widma...

Każde miasto-państwo będzie musiało ponownie wykazać się niezwykłymi umiejętnościami strategicznymi i taktycznymi rekrutując potężnych herosów i pozyskując łaski bóstw Olimpu, aby ostatecznie pokonać przeciwników. Nie obędzie się i bez pomocy przerażającego pana podziemi...

WPROWADZENIE

KILKA SŁÓW O ROZSZERZENIU:

Niniejsze rozszerzenie nie jest samodzielną grą. Do gry potrzebna jest gra podstawowa Cyklady.

Niniejsze rozszerzenie zawiera nie jeden, ale kilka dodatków, które po kolei mogą być włączane do gry podstawowej, zgodnie z chęciami i doświadczeniem graczy (dodatki zostały przedstawione w kolejności, w jakiej sugerujemy ich włączanie).

Pamiętajcie jednak, że bogowie uśmiechną się tylko do tych, którzy użyją wszystkich dodatków i staną dzięki temu do epickiego pojedynku.

DODATEK #1 ROZMIESZCZANIE SIŁ

WSTĘPNA RUNDA „ROZMIESZCZANIA SIŁ”

Ten dodatek wymaga tylko elementów z podstawowej wersji gry.

Gracze przygotowują rozgrywkę według zasad gry podstawowej z następującymi zmianami:

- Otrzymują 7 JZ (zamiast 5 JZ),
- Na planszy nie wyklada się żadnych militarnych jednostek.

Następnie należy rozegrać wstępną rundę licytacji o wyspy startowe.

Potasujecie płytki Bogów i rozłóżcie na pustych miejsca powyżej Apolla w liczbie o 1 mniejszej od liczby graczy (tak jak w grze podstawowej).

Rozmieszczanie sił przeprowadza się według zasad licytacji o łaski Bogów, z jednym ograniczeniem: tylko jeden gracz może ubiegać się o przychylność Apolla.

Po zakończonej licytacji wszyscy gracze płacą ofiary.

Następnie gracze wybierają swoje wyspy startowe, poczynawszy od gracza, który wygrał licytację o przychylność pierwszego Boga, a kończąc na tym, który zwrócił się do Apolla (co za tchórz!).

KOMPONENTY GRY



1 żeton
Nekropolii
(budowla)



4 żetony Teatru
(budowla)



8 znaczników
dobrobytu



1 płytka Hadesa (strona
Hadesa / strona Zagrozenia)



8 kafelków Boskich Łask

FIGURKI:



5 Oddziałów
Nieumarłych



5 Flot
Nieumarłych



1 Kolumna Hadesa



6 Herosów



1 Cerber

KARTY:



6 Herosów



10 Magicznych
Przedmiotów



5 Mitologicznych
Stworów



8 Kapłanek

1 instrukcja

1 lista podsumowania



W wylicytowanej kolejności każdy gracz otrzymuje:

2 Oddziały + 2 Floty + dodatkowy bonus zależny od Boga, którego przychylność wylicytował:

- Posejdon: 1 Flota
- Ares: 1 Oddział
- Atena: 1 Filozof
- Zeus: 1 Kapłan
- Apollo: 1 znacznik dobrobytu

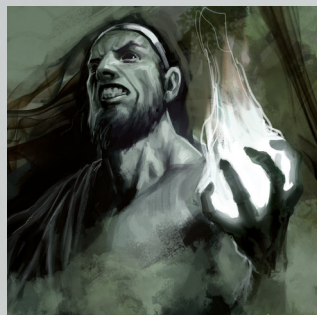
Gracze muszą rozmieścić swoje Oddziały na co najmniej 2 różnych wyspach. Gracz, któremu sprzyja Ares może rozpocząć grę z trzecią wyspą, albo umieścić 2 Oddziały na jednej wyspie i 1 Oddział na drugiej.

Analogicznie, gracze rozmieszczają swoje Floty na dwóch różnych polach morza. Pola muszą sąsiadować z wyspami zajętymi przez Oddziały danego gracza. Gracz może umieścić obie Floty na polach sąsiadujących z tą samą wyspą. Gracz, któremu sprzyja Posejdon może umieścić trzecią Flotę na trzecim polu, lub umieścić 2 Floty na jednym polu, a 1 Flotę na drugim.

Po zakończeniu rozmieszczania swoich jednostek, gracz umieszcza swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu Toru Kolejności, co definiuje kolejność w przyszłej rundzie. Teraz swoje jednostki rozmieszcza gracz, który wylicytował przychylność kolejnego Boga.

Możecie rozpocząć przygodę! Pojawiają się pierwsze Mitologiczne Stwory... Ale bądźcie ostrożni: pierwsza runda przebiega nieco inaczej, gdyż gracze nie otrzymują dochodu (ale tylko w pierwszej rundzie). Dobra kalkulacja wysokości ofiary, wyboru strategicznego miejsca na start oraz przychylności odpowiedniego Boga to elementy kluczowe na początku twojej długiej drogi do chwały!

DODATEK #2: HADES I JEGO WOJSKA NIEUMARŁYCH



Na początku gry połóżcie płytkę Hadesa obok planszy stroną Zagrożenia ku górze. Umieście Kolumnę Hadesa na polu „0”. Na początku każdej rundy, przed fazą „2/ Bogowie” jeden z graczy rzuca 2 kośćmi i przesuwa Kolumnę o sumę wyrzuczonych oczek. Jeśli Kolumna dotrze na pole „9” lub je przekroczy, Hades wkracza do gry zastępując jednego z Bogów!

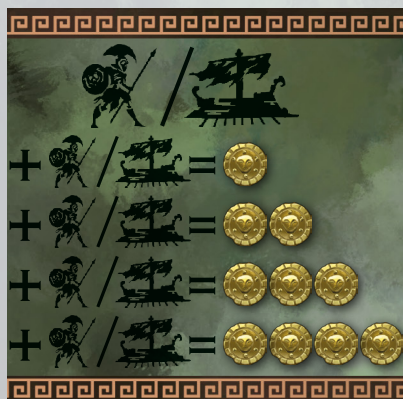
Potasujecie płytki Bogów i rozłóżcie według zasad gry podstawowej. Następnie zakryjcie płytkę Boga leżącą bezpośrednio nad Apollem płytką Hadesa stroną Hadesa ku górze.

Na koniec rundy (czyli po akcji Apolla):

- Wszystkie jednostki Nieumarłych są usuwane z planszy.
- Płytkę Hadesa jest odkładana obok planszy stroną Zagrożenia ku górze, a Kolumna Hadesa wraca na pole „0”.

Hades i jego słudzy zostali odesłani do królestwa zmarłych... Ale podczas swojej następnej wizyty znów będą siał chaos!

HADES POZWALA GRACZOWI:



Rekrutować Nieumarłych (Oddziały i/lub Floty)

Hades zapewnia 1 darmową jednostkę Nieumarłych.

Gracz może zakupić kolejne jednostki:

- druga jednostka kosztuje 1 JZ
- trzecia jednostka kosztuje 2 JZ
- czwarta jednostka kosztuje 3 JZ
- piąta jednostka kosztuje 4 JZ

Gracz nie może zakupić więcej niż 4 dodatkowe jednostki w jednej turze.

Gracz może zrekrutować różne jednostki (Oddziały i Floty), np. 2 Floty i 2 Oddziały za sumę 6 JZ.

ZASADA SPECJALNA W ROZGRYWKĘ 2-OSOBOWEJ

Obok Apolla w Obszarze Bogów dostępni są jeszcze 3 Bogowie. Każdy gracz dysponuje 2 znacznikami ofiarowania. Po zakończeniu licytacji i zapłaceniu ofiar, znaczники graczy umieszcza się na Torze Kolejności według złożonych ofiar. Gdy gracz przekłada swój znacznik na Tor, natychmiast rozmieszcza na planszy 1 Flotę + 1 Oddział + bonus wynikający z przychylności określonego Boga.



Przykład: Kolumna Hadesa znajduje się na polu „6”. Rzut kośćmi wskazał 1 i 3.



Suma jest teraz większa od „9”, więc Hades wkracza do gry.

Uwaga: Hades pojawia się w grze średnio 2 – 4 razy.



Zbudować Nekropolię.



Na planszy może znajdować się tylko jedna Nekropolia.

Gracz stawia ją na jednej ze swoich wysp, na miejscu przeznaczonym dla Metropolii (jakiegokolwiek budowle znajdujące się na tym miejscu, łącznie z Metropolią, zostają zniszczone w momencie budowy Nekropolii).

Działanie: Za każdym razem, gdy standardowa jednostka militarna (tj. nie Nieumarła) zostanie wyeliminowana z gry, czy to w bitwie, czy poprzez działanie Mitologicznego Stwora, na Nekropolii należy położyć 1 JZ. Podczas najbliższej fazy

Dochodu, gracz, który kontroluje wyspę, na której znajduje się Nekropolia, zabiera wszystkie leżące na niej JZ.

Note:

- Jeśli gracz przejmuje kontrolę nad wyspą, na której stoi Nekropolia, przejmuje kontrolę także nad nią i w najbliższej fazie Dochodu otrzyma leżące na niej JZ.

- Jeśli w późniejszym czasie gry Hades zostanie ponownie aktywowany, gracz mający jego przychylność może zbudować nową Nekropolię: przekłada wtedy jej żeton na swoją wyspę (ale JZ zostawia na poprzedniej wyspie).

Poruszyć oddziały i/lub floty



Zasady ruchu i walki pozostają takie same jak zasady związane z Aressem i Posejdonem. Istnieje tylko jedno dodatkowe wymaganie: każdy ruch musi zawierać przynajmniej 1 jednostkę Nieumarłych. W czasie ruchu, do armii mogą dołączać standardowe jednostki, ale nie są wymagane.

Jeśli podczas bitwy gracz kontrolujący Hadesa przegra, decyduje, jakie jednostki traci (może wybrać jednostkę standardową lub Nieumarłą, zależnie od swoich planów).

DODATEK # 3: HEROSI I STWORY:

Przed rozpoczęciem rozgrywki potasujcie nowe karty Herosów i Mitologicznych Stworów razem z kartami Mitologicznych Stworów z gry podstawowej tworząc jeden wspólny stos.

NOWE MITOLOGICZNE STWORY:

W niniejszym rozszerzeniu znajdziecie 4 nowe Mitologiczne Stwory: Cerbera (wraz z figurką), Charona, Erynie i Empusę. Ponadto, zastąpcie kartę Chirona z gry podstawowej nową kartą Chirona. Działanie poszczególnych kart zostało wyjaśnione na liście podsumowania.

HEROSI:

Herosi są wzywani w taki sam sposób jak Mitologiczne Stwory.

Gdy wzywasz Herosa, połóż jego kartę przed sobą, a figurkę na jednej ze swoich wysp. Heros pozostaje na planszy dopóki żyje oraz dopóki płacisz za niego koszt utrzymania.

Na początku każdej rundy, zaraz po fazie Dochodu musisz zapłacić 2 JZ za każdego Herosa, którego chcesz zatrzymać. Jeśli nie zapłacisz, usuń figurkę Herosa z planszy, a jego kartę z gry (nie odkładaj jej na stos kart odrzuconych).

Każdy Heros liczy się w bitwie jak figurka Oddziału, ale ponadto posiada dwie dodatkowe zdolności:

- Umiejętność w walce, która jest aktywowana, gdy Heros bierze udział w bitwie.
- Moc poświęcenia, której możesz użyć, jeśli w czasie swojej fazy Akcji poświęcisz Herosa. Usuwasz wtedy jego kartę z gry i korzystasz z mocy.

Ważne: nie możesz poświęcić Herosa w rundzie, w której go wezwałeś, ani jeśli w danej rundzie wybrałeś przychylność Apolla.

Jeśli Heros zostanie zabity, nie może zostać poświęcony.

Zdolności poszczególnych Herosów zostały objaśnione na liście podsumowania.

Dopóki gracz w fazie Dochodu płaci 2 JZ, Heros pozostaje w grze.

Umiejętność Herosa w walce jest aktywna podczas każdej bitwy, w której uczestniczy.



Z tej mocy korzystasz, jeśli poświęcisz Herosa w swojej fazie Akcji (co następuje po tym, jak w fazie Dochodu zapłaciłeś za niego 2 JZ).



WAŻNE:

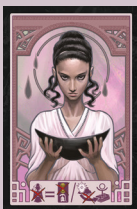
Herosi są tasowani razem z Mitologicznymi Stworami i są wzywani w taki sam sposób jak one. Ale Herosi NIE SĄ Mitologicznymi Stworami, dlatego:

- Świątynie nie dają zniżki na zakup Herosa.
- Nie możesz odrzucić karty Herosa dzięki akcji specjalnej Zeusa.
- Na jednej wyspie może znajdować się kilku Herosów. Herosi mogą znajdować się także na wyspie, na której znajduje się figurka Mitologicznego Stwora.

DODATEK #4 : BOSKIE ŁASKI

DODATEK # 4: BOGOWIE OLIMPU SPIESZĄ Z POMOCĄ!

1. Na początku gry utwórzcie obok planszy stos kart Kapłanek.



Działanie Kapłanek:

- Możesz odrzucić Kapłankę, aby uniknąć zapłaty za utrzymanie Herosa.
- Możesz odrzucić Kapłankę, aby nie odrzucać figurki Mitologicznego Stwora i korzystać z jego efektu przez kolejną rundę.

2. Potasujcie karty Magicznych Przedmiotów i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
3. Potasujcie płytki Boskich Łask i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.

BOSKIE ŁASKI:

Gracze mogą korzystać ze wsparcia nowych bogów, takich jak Hera, Hermes, czy Afrodyta.

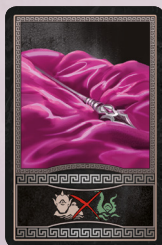
Na początku każdej rundy, podczas fazy „2/Bogowie”:

- Jeśli Hades wchodzi do gry (zobacz: Dodatek #2), przetasujcie wszystkie płytki Boskich Łask (odrzucone i nie) i utwórzcie nowy zakryty stos. (Boskie Łaski nie są dostępne, gdy Hades jest aktywny).
- Jeśli Hades nie wchodzi do gry, dołóżcie wierzchnią płytkę ze stosu Boskich Łask i połóżcie odkrytą obok Boga leżącego bezpośrednio nad Apollem. Gracz, który wycytuje przychylną tego Boga skorzysta zarówno z jego mocy, jak i z Boskiej Łaski.

Każda płytka zapewnia bonusową kartę (Kapłankę lub Magiczny Przedmiot) ¹ oraz zdolność, której gracz może użyć jednokrotnie w trakcie fazy Akcji bieżącej rundy ².



Na koniec fazy Akcji płytkę Boskiej Łaski należy odrzucić (nawet, jeśli gracz nie użył jej zdolności).



MAGICZNE PRZEDMIOTY:

Gracz może zdobyć Magiczny Przedmiot dzięki określonym płytkom Boskich Łask.

Gracz, który zdobył Magiczny Przedmiot, kładzie jego odkrytą kartę przed sobą i może z niej skorzystać w rundzie, w której go pozyskał lub w jednej z przyszłych rund.

Uwaga: Moc Hefajstosa pozwala graczowi na zdobycie Magicznego Przedmiotu i nie ujawnianie jego treści pozostałym graczom.

Każdy Magiczny Przedmiot należy po wykorzystaniu odrzucić.

Boskie Łaski oraz Magiczne Przedmioty zostały objaśnione na liście podsumowania.

© 2014 Matagot

Wydanie i dystrybucja w Polsce :

Rebel Sp. z o.o. ul. Matejki 6,

80-232 Gdańsk

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Autorzy gry: Bruno Cathala
i Ludovic Maublanc

Ilustracje: Miguel Coimbra



FAQ

Podczas wstępnej rundy „Rozmieszczanie sił”: Czy jest możliwe wybranie Apolla od razu, z pominięciem licytacji o przychylną innych bogów?

Jeśli nikt nie zajął jeszcze płytki Apolla, gracz może go wybrać. To będzie oznaczało, że żaden inny gracz nie może już zabiegać o jego przychylną. Jednakże, skierowanie się od razu do Apolla nie jest taktycznie najsmartniejszym wyborem, gdyż pozostali gracze będą mieli możliwość zdobycia przychylności potężniejszych bogów za małe ofiary.

Herosi: Czy mogę użyć mocy poświęcenia Perseusza, aby wylądować na wyspie broniącej przez Chirona?

Nie. Centaur Chiron broni przed mocą Pegaza zarówno wtedy, gdy jest on wezwany za pomocą karty Mitologicznego Stwora, jak i mocy poświęcenia Perseusza.

Herosi: Jeśli Heros ginie w bitwie, to czy należy położyć 1 JZ na Nekropolię?

Nie. Nekropolia zarabia tylko w przypadku śmierci standardowych jednostek (czyli kółkowych figurek graczy), co wyłącza Herosów oraz figurki Mitologicznych Stworów.

Herosi: Dlaczego nie można skorzystać z mocy poświęcenia Herosa, gdy gram Apollem?

Nie, przychylną Apolla jest jednoznaczna ze spasowaniem w rundzie.

Nekropolia / Cerber: Co się dzieje, gdy Cerber zostaje umieszczony na wyspie, na której znajduje się Nekropolia?

Cerber przenosi cały dochód z wyspy na swojego pana, łącznie z dochodem z Nekropolii.

Gigant / Nekropolia i Teatr: Czy Gigant może zniszczyć nowe typy budowli?

Gigant może niszczyć tylko małe budowle. Może zatem zniszczyć Teatr, ale nie zniszczy Nekropolii.

Sfinks / Kapłanka: Jeśli użyję Sfinksa, to czy jest możliwe otrzymanie 2 JZ za każdą odrzuconą Kapłankę?

Nie. Sfinks zapewni 2 JZ tylko za każdą odrzuconą Flotę, Oddział, Filozofa lub Kapłana.

Demeter: Kiedy mogę użyć mocy zapewniającej 1 JZ za każdą wyspę, jaką kontroluję?

W dogodnym dla siebie momencie. Jeśli planujesz w swojej turze podbić nowe wyspy, poczekaj. Jeśli jednak potrzebujesz złota na zapłatę za Stwora lub Herosa, możesz użyć mocy Demeter wcześniej.

Pentesilea: Czy Sekretna Wyspa pozyskana dzięki mocy poświęcenia Pentesilei jest wyspą jak każda inna? Czy mogę zaatakować ostatnią wyspę gracza, jeśli posiada on Sekretną Wyspę?

Nie. Sekretna Wyspa Amazonki znajduje się poza planszą. Nie podlega mocy działania Demeter ani Achillesa. Jeśli gracz posiadający Sekretną Wyspę posiada na planszy już tylko jedną wyspę, może zostać zaatakowany tylko wtedy, gdy atak może zakończyć grę (tak jak w grze podstawowej)