

BRUNO CATHALA

LUDOVIC MAUBLANC

CYCLADES

LEGENDARY EDITION



MIGUEL COIMBRA

Bienvenue sur l'Archipel des Cyclades, un lieu de légendes où les dieux antiques observent les grandes factions rivaliser pour imposer leur domination. Incarne l'une de ces factions et bâtis des Métropoles symboles de votre suprématie.

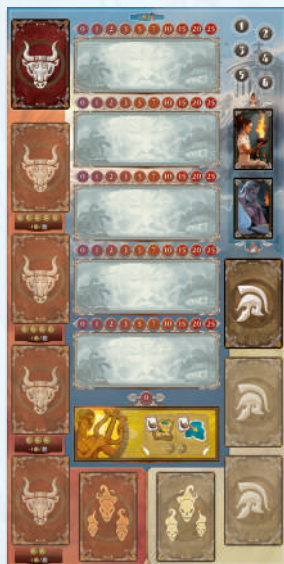
2-6 joueurs
90 minutes
14+

BUT DU JEU

Démontrer la supériorité de sa faction en étant le premier joueur à contrôler 3 Métropoles à la fin d'un Cycle.

MATÉRIEL

1 plateau Enchère



12 tuiles Archipel (recto-verso)

- 1- Zone Terrestre
- 2- Zone Maritime
- 3- Site de construction
- 4- Icône Prêtresse
- 5- Icône Corne d'abondance



30 jetons en bois Corne d'abondance
(recto 1 Corne d'abondance, verso 2 Cornes d'abondance)



1 Sac en toile pour les jetons bonus Métropole**



100 Pièces d'Or
(appelées PO dans la suite des règles)

16 Troupes mercenaires*



29 figurines*
(Créatures et Héros)



16 cartes Héros (16 figurines*)

24 jetons Métropole ou Métropoles 3D**
(8 bonus différents en 3 exemplaires chacun, comportant une face de base et une face bonus)



Temples

Universités

Ports

Fortresses

40 jetons Bâtiments de base, ou 3D**



Pour chaque joueur*



*La version Meeple du jeu est livrée avec des figurines cartonnées à la place des figurines et des meeples pour les Troupes ou Flottes et des boîtes de rangement pour les ranger.

** Inclus dans la version Ultimate du jeu.

Les éléments de jeu sont souvent désignés par leur type et leur fonction, par exemple « carte Philosophe » ou « jeton Bâtiment ». Par commodité, quand cela ne prête pas à confusion, seule la fonction sera nommée. Par exemple « Piochez 1 Philosophe » au lieu de « Piochez 1 carte Philosophe ».

Les jetons Contrôle, PO et Corne d'abondance ne sont pas en nombre limité, si lors d'une action, l'un de ces jetons venait à manquer, vous pouvez le remplacer avec un matériel de votre choix.



MISE EN PLACE

Placez le Plateau Enchère sur le côté de la table **1**.

Mélangez les 5 grandes tuiles dieux et placez-les faces visibles sur les 5 emplacements au-dessus d'Apollon **2**.

- À 5 joueurs, retournez face cachée la dernière tuile (la plus proche d'Apollon).
- À 2 et à 4 joueurs, retournez face cachée les deux dernières tuiles.
- À 3 joueurs, retournez face cachée les trois dernières tuiles.

Faites une pioche avec les cartes Créatures et placez-la, face cachée, sur son emplacement.

Révélez les 4 premières cartes de cette pioche et placez-les sur les emplacements libres de la piste Créature **3**.

Faites une pioche avec les cartes Héros et placez-la, face cachée, sur son emplacement. Révélez les 2 premières cartes de cette pioche et placez-les sur les emplacements libres de la piste Héros **4**.

Placez les cartes Philosophe et Prêtresse sur leurs emplacements respectifs du Plateau Enchère **5**.

Placez sur le côté du plateau **6** :

- ♦ les figurines des Créatures mythologiques et des Héros
- ♦ Les PO
- ♦ Les jetons Bâtiment de base
- ♦ Une pile face bonus caché avec les jetons Métropole
- ♦ Les Troupes mercenaires

Prenez au hasard 2 tuiles Archipel par joueur présent, et assemblez-les comme vous le souhaitez au centre de la table **7** *.

Ainsi, chaque partie se déroule sur une surface de jeu différente, avec ses propres spécificités.

Note : les versions recto et verso des tuiles Archipel ne sont pas jouables ensemble. Choisissez l'une des deux faces pour toute la surface de jeu.

Le plateau de jeu ainsi constitué est formé de Zones Terrestres et de Zones Maritimes.

Une Zone Terrestre ou plusieurs Zones Terrestres adjacentes entourées de Zones Maritimes (ou de vide) constituent une île.

Les Zones Terrestres ou Maritimes sont considérées voisines quand elles ont une frontière commune (ligne blanche).

Zones Maritimes

Zones Terrestres Frontières



Chaque joueur place ses jetons Contrôle, Troupes de base et Flottes devant son Paravent, et reçoit 5 PO qu'il cache derrière son Paravent **8**.

Prenez les pions Offrandes des joueurs présents, puis placez-les aléatoirement sur les emplacements de la piste Ordre du tour du plateau Enchère **9**.

*Pour les parties à 2 joueurs, 4 et 6 joueurs en équipe des ajustements nécessaires sont expliqués page 13.



PLACEMENT pour 3 à 5 joueurs*

Le jeu commence par un tour de jeu de placement en 2 rounds.

1^{er} round de placement :

Dans l'ordre de la piste Ordre du tour, chaque joueur sélectionne deux Zones Terrestres encore inoccupées, situées sur deux Îles différentes.

Sur chacune de ces Zones, il place un jeton Contrôle à sa couleur. Si une Zone comporte l'icône Prêtresse, il pioche immédiatement une carte Prêtresse. Puis il place une Flotte sur une Zone Maritime vide voisine de chacune des Zones Terrestre qu'il vient de choisir.

2^e round de placement :

Dans l'ordre inverse de la piste Ordre du tour, chaque joueur :

- Choisit une troisième Zone Terrestre inoccupée : il y place un jeton Contrôle et place une Flotte sur une Zone Maritime vide voisine.

À noter : cette troisième Zone Terrestre peut être située sur un Île où le joueur est déjà présent.

- Puis il prend 3 Troupes de base, et les répartit comme il le souhaite sur les 3 Zones Terrestres qu'il contrôle. Puis il retire ses jetons Contrôle de chaque Zone Terrestre où il a placé une Troupe. Les Zones Terrestres vides de Troupe de base restent sous le contrôle du joueur qui y a placé son jeton Contrôle, tant qu'un adversaire ne les aura pas conquises.

Le premier Cycle peut maintenant commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en Cycles. Chaque Cycle comporte les phases suivantes :

- 1- Initialisation du Cycle
- 2- Revenus
- 3- Offrandes
- 4- Coûts d'entretien
- 5- Actions
- 6- Fin du Cycle

1- Initialisation du Cycle

(Passez cette phase lors du tout premier cycle)

- Héros

Si des Héros ont été recrutés lors du Cycle précédent, remplissez les espaces libres en révélant de nouvelles cartes de la pioche Héros.

- Créatures

Si une carte Créature est placée sur la case 2 PO, défaussez-la face cachée. Puis, décalez les autres Créatures vers le bas afin de remplir tous les emplacements les moins chers. Enfin, remplissez les emplacements restants en révélant de nouvelles cartes de la pioche Créature mythologique.

Exemple - DÉBUT DU CYCLE

Au Cycle précédent, un joueur a utilisé les créatures placées sur les cases 3 PO et 5 PO. La piste doit maintenant être mise à jour pour le début du nouveau Cycle :

- 1 - Charon sur l'emplacement 2 PO est défaussée.
- 2 - La Chimère glisse sur l'emplacement 2 PO.
- 3 - Les emplacements 3 PO, 4 PO et 5 PO sont remplis avec les premières cartes de la pioche Créatures.



- Dieux

L'ordre dans lequel les dieux accordent leurs actions change au début de chaque Cycle.

Selon le nombre de joueurs, tous les dieux ne seront pas disponibles à chaque fois. Apollon est toujours disponible (et sera toujours joué en dernier).

Pour le premier Cycle, les dieux ont été placés aléatoirement lors de la mise en place.

Par la suite, au début de chaque Cycle, retirez le premier dieu du plateau (le plus loin d'Apollon) et remontez tous les autres d'un emplacement. Puis remplacez le dieu retiré en dernière position (le plus proche d'Apollon).

Attention, selon le nombre de joueurs, il doit toujours y avoir le même nombre de dieux en face cachée. À moins de 6 joueurs, retournez face cachée le dieu que vous avez déplacé sur l'emplacement du bas, et tournez face visible le dieu le plus haut parmi ceux face cachée.

Exemple - CYCLE À 4 joueurs

Au début d'un nouveau Cycle :

- 1 - Zeus en première position est sorti du plateau Enchère.
- 2 - Tous les dieux remontent d'un emplacement.
- 3 - Athéna est retournée sur sa face visible.
- 4 - Zeus est placé en dernière position au-dessus d'Apollon puis retourné sur sa face cachée.



2- Revenus

Chaque joueur reçoit 1 PO pour chaque Corne d'abondance présente sur les Zones Terrestres et Maritimes qu'il contrôle. Une Zone est sous le contrôle d'un joueur quand il possède un jeton Contrôle, une Troupe ou une Flotte ou un Héros dans la zone.

Les PO sont conservées secrètement derrière les Paravents de chaque joueur.

Note : Les jetons Corne d'abondance ont deux faces : une avec 1 Corne et l'autre avec 2, simplifiant l'augmentation des Cornes d'abondance dans une Zone sans surcharger le plateau.

3- Offrandes

Pour obtenir les faveurs des dieux et les actions riches qui leur sont associées, les joueurs vont devoir sacrifier une partie de leur richesse (PO).

Dans l'ordre indiqué par les pions Offrande sur les emplacements de la piste Ordre du tour du plateau Enchère, chaque joueur choisit un dieu et place son pion Offrande sur la case chiffrée correspondant à l'Offrande que le joueur désire faire pour ce dieu.

Un dieu n'accorde ses faveurs qu'à un seul joueur !

Si un joueur fait une Offrande à un dieu déjà sélectionné par un autre joueur :

- il doit faire une Offrande supérieure à celle en cours,
- Le joueur qui avait fait l'Offrande précédente reprend son pion Offrande et doit IMMÉDIATEMENT enchérir sur un AUTRE dieu.

Note 1 : Il est possible que le joueur ainsi chassé, chasse à son tour un joueur présent sur un autre Dieu. On doit résoudre tous les cas avant que le prochain joueur sur la piste Ordre du tour ne place son pion Offrande.

Note 2 : Si un joueur est chassé du deuxième dieu qu'il a choisi, il peut choisir de revenir au premier dieu qu'il avait choisi et enchérir dessus.

Note 3 : Le joueur qui fait une Offrande à Apollon ne peut être chassé.

Note 4 : Il est impossible de surenchérir au-delà de 25 PO."

La phase d'Offrande est terminée lorsque chaque joueur a placé son pion Offrande sur un dieu différent.

Il est maintenant temps de payer les Offrandes :

- Chaque joueur paie le nombre de PO qu'il a offert à son dieu, en tenant compte des réductions liées aux cartes Prêtresse en sa possession. (voir plus loin).

Important: même si le nombre de PO de chaque joueur est tenu secret derrière les Paravents, il est interdit de faire une Offrande que l'on ne serait pas en mesure de payer. Les dieux en seraient TRÈS fâchés !

Si un joueur ne peut pas payer son Offrande, il paie une amende de la moitié de ses PO, arrondie à la valeur inférieure, puis les joueurs recommencent la phase d'Offrande.

Exemple - OFFRANDES - 3 joueurs

Au début d'un nouveau Cycle :

1 - Violet place son pion Offrande sur l'emplacement 3 PO de Zeus.



2 - Jaune voudrait construire un Temple lors de ce Cycle et décide de surenchérir sur Violet en se plaçant sur l'emplacement 5 PO.



3 - Violet est chassé et doit immédiatement enchérir sur un autre dieu. Il décide de se positionner sur le 1 PO d'Ares en espérant que Bleu vienne le chasser.



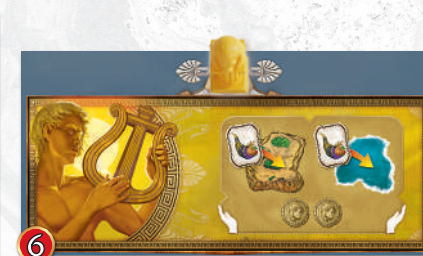
4 - Bleu a absolument besoin de recruter et déplacer ses Troupes, elle déloge Violet en se posant sur l'emplacement 7 PO d'Ares.



5 - Violet doit alors immédiatement se déplacer et choisit de surenchérir, comme prévu, sur Zeus sur la case 7 PO, il chasse ainsi Jaune.



6 - Jaune ne souhaite pas surenchérir à ce Cycle et se place sur l'emplacement unique et gratuit d'Apollon.



La phase d'Enchère est terminée.

4- Coûts d'entretien

Pour les joueurs qui contrôlent des figurines Créatures mythologiques, il est possible de conserver celles-ci en défaussant une carte Prêtresse pour chaque Créature qu'ils souhaitent garder. Pendant ce paiement, il est possible de déplacer chaque Créature vers une Zone voisine valide (du type indiqué par sa carte, et ne contenant pas une autre Créature, voir page 12).

5-Actions

Il est maintenant temps d'activer les dieux, dans l'ordre déterminé en début de Cycle.

Le joueur qui a remporté les Offrandes sur le premier dieu (le plus loin d'Apollon) va réaliser les Actions spécifiques à ce Dieu :

- **IL DOIT TOUT D'ABORD** réaliser les **Actions OBLIGATOIRES** gratuites de ce dieu,
- **PUIS**, dans l'ordre de son choix, il **PEUT** réaliser les **Actions FACULTATIVES** de ce dieu, en payant les coûts associés. Il est possible d'alterner les Actions facultatives.

Exemple - ORDRE DU TOUR - 3 joueurs

1 - Violet joue en premier : une fois qu'il a terminé ses actions, il place son pion Offrande sur la case 3.

2 - Bleu place son pion Offrande sur la case 2, Jaune sur la case 1. Jaune, qui a joué Apollon pendant ce Cycle, fera la première Offrande lors du prochain Cycle.



Quand le joueur a terminé l'ensemble de ces Actions, il place son pion Offrande sur le dernier emplacement disponible de la piste Ordre du tour sur le plateau Enchère.

C'est alors au joueur ayant misé sur le dieu suivant de réaliser ses Actions.

Les Actions accessibles sur les différents dieux sont décrites dans les pages suivantes.

DIEUX



1 Actions obligatoires gratuites

- Construire une UNIVERSITÉ

Placez le Bâtiment de base sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Note : un site de construction est un emplacement d'une Zone Terrestre permettant de construire les Bâtiments de base ainsi que les Métropoles

Si aucun emplacement n'est disponible, vous pouvez choisir de renoncer à cette construction, ou de supprimer un autre de vos Bâtiments de base pour construire l'Université à sa place.

Effet de l'Université : aucun effet, mais il s'agit d'un des 4 Bâtiments de base dont vous aurez besoin pour construire une Métropole.

Métropole : aussitôt que vous possédez, sur l'ensemble des Zones Terrestres que vous contrôlez, un Port + une Forteresse + un Temple + une Université, retirez-les et construisez une Métropole (voir page 11).

- Recruter un Philosophe

Prenez une carte Philosophe et placez-la devant votre Paravent.

Effet des Philosophes : Aussitôt que vous recrutez un 4^e Philosophe, défaussez les 4 cartes et construisez une Métropole. (Voir page 11)

2 Actions facultatives payantes

- Recruter un Philosophe supplémentaire

Vous pouvez recruter UN SEUL Philosophe supplémentaire, pour 4 PO.

Prenez une carte Philosophe et placez-la devant votre Paravent.

- Acheter des Créatures

Déplacements Héroïques ... (voir page 12)



1 Actions obligatoires gratuites

- Construire un TEMPLE

Placez le Bâtiment de base sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Si aucun emplacement n'est disponible, vous pouvez choisir de renoncer à cette construction, ou de supprimer un autre de vos Bâtiments de base pour construire le Temple à sa place.

Effet du Temple : chaque Temple donne une réduction de 1 PO lors de l'achat des Créatures mythologiques parmi les 4 disponibles (une Créature peut ainsi être gratuite). **La réduction de chaque Temple ne peut être utilisée qu'une fois par Cycle.**

Métropole : aussitôt que vous possédez, sur l'ensemble des Zones Terrestres que vous contrôlez, un Port + une Forteresse + un Temple + une Université, retirez-les et construisez une Métropole (voir page 11).

- Recruter une Prêtresse

Prenez une carte Prêtresse et placez-la devant votre Paravent.

Effet des Prêtresses : chaque Prêtresse que vous possédez vous donne une réduction de 1 PO sur l'Offrande à payer en début de Cycle. (Si votre réduction est supérieure ou égale au montant de votre enchère, vous ne payez rien). De plus, lors de la phase de Coût d'entretien, vous pouvez défausser autant de vos cartes Prêtresse que vous voulez conserver de vos Créatures figurines.

2 Actions facultatives payantes

- Recruter une Prêtresse supplémentaire

Vous pouvez recruter UNE SEULE Prêtresse supplémentaire, pour 4 PO.

Prenez une carte Prêtresse et placez-la devant votre Paravent.

- Jouez la première Créature de la pioche

Une seule fois par Cycle, prenez secrètement connaissance de la première carte Créature de la pioche. Vous pouvez payer 1 PO pour la jouer. Si vous décidez de ne pas la jouer, remplacez-la au-dessus de la pioche Créature face cachée.

Rappel : la réduction des Temples ne s'applique pas à cette action.

- Acheter des Créatures ? (voir page 12)

- Déplacements Héroïques ... (voir page 12)



1 Actions obligatoires gratuites

- Construire un PORT

Placez le Bâtiment de base sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Note : un port est situé à cheval sur une Zone Terrestre et une Zone Maritime.

Si aucun site de construction n'est disponible, vous pouvez choisir de renoncer à cette construction, ou de supprimer un autre de vos Bâtiments de base pour construire le Port à sa place.

Effet du port : Force +1 au Combat pour vos Flottes dans la Zone Maritime dans laquelle il est situé.

Métropole : aussitôt que vous possédez, sur l'ensemble des Zones Terrestres que vous contrôlez, un Port + une Forteresse + un Temple + une Université, retirez-les et construisez une Métropole (voir page 11).

- Recruter une Flotte

Placez cette Flotte dans une Zone Maritime voisine d'une Zone Terrestre que vous contrôlez. Cette Zone Maritime doit être vide ou déjà contrôlée par vos Flottes.

2 Actions facultatives payantes

- Recrutez des Flottes supplémentaires

- La 1^{re} Flotte coûte 1 PO
- La 2^e Flotte coûte 2 PO
- La 3^e Flotte coûte 3 PO

Vous ne pouvez pas recruter plus de 3 Flottes supplémentaires dans le même Cycle.

Vous pouvez répartir ces Flottes sur des Zones Maritimes vides ou déjà contrôlées par vos Flottes, et voisines de Zones Terrestres que vous contrôlez.

- Déplacer des Flottes ...

Pour 1 PO, vous pouvez réaliser un déplacement Maritime (voir ci-contre).

Vous pouvez réaliser cette action plusieurs fois, tant que vous payez 1 PO à chaque déplacement.

- Acheter des Créatures ? (voir page 12)

- Déplacements Héroïques ... (voir page 12)



DÉPLACEMENT MARITIME

Un déplacement Maritime permet de déplacer une ou plusieurs Flottes se trouvant sur une même Zone Maritime, vers une Zone Maritime voisine.

Vous n'êtes pas obligés de déplacer la totalité des Flottes de la Zone de départ.

Si la Zone d'arrivée est occupée par des Flottes adverses, il y a immédiatement COMBAT MARITIME.

Une Zone Maritime vide n'est contrôlée par personne. Y compris si elle se retrouve vide suite à un déplacement, ou à un combat où les deux participants sont éliminés.

Exemple - DÉPLACEMENT

Position initiale :

Noir décide de déplacer ses Flottes avec l'Action de déplacement de Poséïdon pour attaquer le joueur Jaune.



1^{er} déplacement :

Il paye 1 PO et déplace 2 Flottes qui rejoignent ses 2 autres Flottes dans la Zone Maritime voisine (la Zone quittée n'est donc plus contrôlée).



2^e déplacement :

En payant encore 1 PO, il déplace 3 de ses Flottes sur la Zone Maritime de Jaune ce qui déclenche immédiatement un Combat Maritime.



COMBAT MARITIME

Un combat se déroule en rounds successifs jusqu'à ce qu'un des participants soit éliminé ou décide de battre en retraite.

À chaque round :

1- Chaque participant détermine sa Force de Combat :

- il lance un dé,
- il ajoute une Force de 1 pour chacune de ses Flottes engagées dans le combat,
- Il ajoute une Force de 1 pour chaque Port sous son contrôle situé dans la Zone de Combat.

2- Le joueur avec la Force de Combat totale la plus faible perd le Round. Il supprime une de ses Flottes et la place dans sa réserve devant son Paravent. (en cas d'égalité, les deux joueurs perdent le Round, et suppriment chacun une Flotte).

3- S'il reste encore des Flottes aux participants, le défenseur peut décider de battre en retraite vers une Zone Maritime voisine libre ou sous son contrôle.

S'il ne veut pas ou ne peut pas battre en retraite, l'attaquant peut à son tour choisir de battre en retraite.

Si aucun des participants ne décide de battre en retraite, un nouveau Round s'engage immédiatement. Reprenez à l'étape 1.

4- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur dans la Zone de Combat. Ce joueur prend le contrôle de la Zone Maritime. Si les deux joueurs s'éliminent mutuellement, la Zone n'est plus contrôlée par personne.

Exemple - COMBAT

1- Jaune décide d'attaquer la Zone Maritime de Noir avec 2 de ses Flottes en utilisant pour 1 PO l'action facultative de déplacement de Poséïdon.

Le Combat s'engage immédiatement : Jaune à 2 Flottes et 1 de ses Ports situé dans la Zone de Combat, il lance son dé de combat et obtient un 2. Sa Force totale est de 5.

Noir à 1 Flotte et 1 de ses ports situé dans la Zone de Combat, il lance son dé de combat et obtient un 2. Sa Force totale est de 4.

2- Jaune remporte le Round, Noir doit détruire sa Flotte.





1 Actions obligatoires gratuites

- Construire une FORTERESSE

Placez le Bâtiment de base sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Si aucun emplacement n'est disponible, vous pouvez choisir de renoncer à cette construction, ou de supprimer un autre de vos Bâtiments de base pour construire le Temple à sa place.

Effet de la Forteresse : Force + 1 au Combat dans la Zone Terrestre où elle est présente.

Métropole : aussitôt que vous possédez, sur l'ensemble des Zones Terrestres que vous contrôlez, un Port + une Forteresse + un Temple + une Université, retirez-les et construisez une Métropole (voir page 11).

- Recruter une Troupe de base

Placez une Troupe de base dans une Zone Terrestre sous votre contrôle.

2 Actions facultatives payantes

- Recruter des Troupes de base supplémentaires

- La 1^{re} Troupe de base coûte 2 PO
- La 2^e Troupe de base coûte 3 PO
- La 3^e Troupe de base coûte 4 PO

Vous ne pouvez pas recruter plus de 3 Troupes de base supplémentaires dans le même tour.

Vous pouvez répartir ces Troupes de base sur des Zones Terrestres sous votre contrôle.

- Déplacer des Troupes et Héros

Pour 1 PO, vous pouvez effectuer un Déplacement Terrestre.

Vous pouvez réaliser cette Action plusieurs fois, tant que vous payez 1 PO à chaque déplacement.

- Acheter des Créatures

Il y a 2 types de Troupes

- Les Troupes de base sont les Troupes à la couleur du joueur
- Les Troupes mercenaires sont les Troupes grises qui peuvent être recrutées par tous les joueurs grâce à Héra.

Dans la suite de la règle, le mot «Troupe» désigne les deux types.

DÉPLACEMENT TERRESTRE



Un déplacement Terrestre permet de déplacer une ou plusieurs Troupes et/ou Héros se trouvant sur une même Zone Terrestre, vers une Zone Terrestre accessible.

Une Zone Terrestre est accessible si :

- ▶ elle est sur la même Île et voisine de la Zone de départ.
- ▶ elle est sur une autre Île, et reliée à la Zone de départ par une chaîne de Flottes placées sur une ou plusieurs Zone Maritimes contrôlées par le joueur.

Vous n'êtes pas obligés de déplacer la totalité des Troupes de la Zone de départ. Mais si vous le faites, placez-y un jeton Contrôle à votre couleur. Cette Zone Terrestre reste sous votre contrôle tant qu'aucun adversaire ne l'a conquise.

Si la Zone d'arrivée est occupée par des Troupes et/ou des Héros contrôlés par un adversaire, il y a immédiatement COMBAT TERRESTRE.

Si la Zone d'arrivée ne contient qu'un jeton Contrôle adverse (sans Troupes mercenaires, ni Troupes de base, ni Héros), rendez-le à son propriétaire et prenez le contrôle de la Zone sans combattre.

Quand vous prenez le contrôle d'une Zone marquée d'une icône Prêtresse, vous piochez immédiatement une carte Prêtresse.

Attention : Il est interdit d'attaquer la dernière Zone Terrestre d'un joueur, sauf si cela permet de contrôler le nombre de Métropoles nécessaire pour mettre fin à la partie.

S'il perd le Combat, le joueur attaqué est éliminé de la partie.

À la fin de ce Cycle, la partie prendra fin, même si le joueur attaquant perd une des Métropoles lui ayant permis de déclencher la fin de partie. Le vainqueur étant celui qui contrôle le plus de Métropoles (avec un départage sur le nombre de PO si nécessaire). (voir page 11)

COMBAT TERRESTRE

Un Combat se déroule en Rounds successifs jusqu'à ce qu'un des participants soit détruit ou décide de battre en retraite.

À chaque Round :

1- Chaque participant détermine sa Force de Combat :

- ▶ il lance un dé,
- ▶ il ajoute une Force de 1 pour chaque Troupe de base, Troupe mercenaire et Héros engagés dans le combat,
- ▶ le défenseur ajoute une Force de 1 pour chaque Forteresse dans cette Zone Terrestre.

2- Le joueur avec la Force de Combat totale la plus faible perd le Round. Il supprime une de ses Troupes engagées dans le Combat et la place dans sa réserve si c'est une Troupe de base ou dans la réserve générale si c'est une Troupe mercenaire.

Il peut décider de supprimer un de ses Héros engagés dans le combat, dans ce cas la carte Héros est défaussée et la figurine retourne dans sa réserve à côté du plateau Enchère.

(en cas d'égalité, les deux joueurs perdent le Round, et suppriment chacun une Troupe ou un Héros engagé).

3- S'il reste encore des Troupes et/ou Héros aux participants, le défenseur peut décider de battre en retraite vers une Zone Terrestre accessible sous son contrôle ou vide (c'est-à-dire sans Troupe ni jeton Contrôle ni Héros d'un autre joueur).

S'il ne veut pas ou ne peut pas battre en retraite, l'attaquant peut à son tour choisir de battre en retraite.

Si aucun des participants ne décide de battre en retraite, un nouveau Round s'engage immédiatement. Reprenez à l'étape 1.

4- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur dans la Zone de Combat. Ce joueur prend le contrôle de la Zone Terrestre.



1 Actions obligatoires gratuites

- Construire une Bâtiment de base

Choisissez un Bâtiment de base (Port, Forteresse, Temple, Université) que vous ne possédez pas déjà, et placez-le sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Si aucun emplacement n'est disponible, vous pouvez choisir de renoncer à cette construction, ou de supprimer un autre de vos Bâtiments de base pour construire ce Bâtiment à sa place.

Métropole : aussitôt que vous possédez, sur l'ensemble des Zones Terrestres que vous contrôlez, un Port + une Forteresse + un Temple + une Université, retirez-les et construisez une Métropole (voir page 11).

- Recruter une Troupe mercenaire

Prenez une Troupe mercenaire dans la réserve générale et placez-la sur une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Mercenaires: les Troupes mercenaires sont considérées comme des Troupes de base à votre couleur. Elles se déplacent et combattent, seules ou en compagnie de vos autres Troupes de base, grâce à Arès ou à vos Héros.

Si une Troupe mercenaire est détruite en Combat, elle retourne dans la réserve générale.

Si vous contrôlez une Zone Terrestre uniquement avec des Troupes mercenaires, placez-y un jeton Contrôle à votre couleur.



2 Actions facultatives payantes

- Recruter des Troupes mercenaires supplémentaires

- La 1^{re} Troupe mercenaire coûte 1 PO
- La 2^e Troupe mercenaire coûte 3 PO
- La 3^e Troupe mercenaire coûte 5 PO

Les Troupes mercenaires doivent être réparties sur des Zones Terrestres que vous contrôlez.

- Recruter un Héros

Vous pouvez recruter UN Héros pour un coût de 4 PO (voir paragraphe spécifique).

- Acheter des Créatures   (voir page 12)

- Déplacements Héroïques  ... (voir page 12)

LES HÉROS



Quand vous recrutez un Héros, placez sa figurine sur une Zone Terrestre que vous contrôlez, et gardez la carte devant vous.

Chaque Héros est une unité avec une Force de Combat de 1. Il possède deux capacités supplémentaires :

Un Pouvoir Militaire : ce pouvoir spécifique s'applique uniquement si le Héros participe au Combat.

Un Pouvoir Sacrificiel : ce pouvoir plus puissant, permet généralement de construire plus facilement une Métropole. Si l'éventuelle condition est remplie, vous pouvez, à n'importe quel moment pendant les actions de votre dieu, sacrifier le Héros (il est retiré du jeu) et appliquer l'effet.

Important :

- On ne peut pas sacrifier un Héros pendant le Cycle où on le recrute.
- On ne peut pas sacrifier un Héros si on a choisi Apollon.

La liste des Héros et de leurs pouvoirs est en annexe.



Le joueur ayant choisi Apollon jouera nécessairement en dernier et aura un choix d'actions beaucoup plus limité. Il ne peut ni acheter de Créatures mythologiques, ni utiliser ses Héros de quelque façon que ce soit.

Jouer Apollon revient techniquement à passer son tour pour faire des économies... et être le 1^{er} à miser lors du Cycle suivant.

Le joueur qui a choisi Apollon :

- Gagne 2 Cornes d'abondance, qu'il DOIT placer, face 1 Corne d'abondance, sur une Zone Terrestre et sur une Zone Maritime. Il augmente ainsi de 1 PO les Revenus de ces deux Zone pour les Cycles suivants. Une même Zone peut contenir plusieurs Cornes d'abondance.

- Gagne 2 PO



6- Fin du Cycle

Une fois que tous les joueurs ont joué et replacé leurs pions Offrande sur la piste Ordre du tour, le Cycle est terminé.

La partie prend fin :

- si un ou plusieurs joueurs contrôlent 3 Métropoles ou plus,

ET/OU

- si un joueur a été éliminé lors de ce Cycle.

Sinon un nouveau Cycle commence.



MÉTROPOLES

Une Métropole est un super Bâtiment qui possède les Effets de chacun des autres Bâtiments de base.

Il existe 3 façons de construire une Métropole :

- Développement économique

Aussitôt qu'un joueur possède les 4 types de Bâtiment de base (Port + Forteresse + Temple + Université), où qu'ils soient sur les Zones Terrestres qu'il contrôle, il les retire aussitôt (ils sont remis dans la réserve commune). Puis il pioche un jeton Métropole qu'il place sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre qu'il contrôle.

- Développement culturel

Aussitôt qu'un joueur possède 4 cartes Philosophe, il les défausse et construit une Métropole. Il pioche un jeton Métropole qu'il place sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre qu'il contrôle. Au cas où aucun site de construction ne serait libre sur ses Zones Terrestres contrôlées, il doit détruire un de ses Bâtiments de base et le remplacer par la Métropole.

FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus grand nombre de Métropoles.

En cas d'égalité, c'est celui d'entre eux à qui il reste le plus de PO derrière son Paravent qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Version Ultimate

Dans la version Ultimate, les jetons Métropole sont remplacés par des bâtiments en 3D. Lorsqu'un joueur construit une Métropole, il doit piocher un jeton bonus Métropole dans le sac Métropole et bénéficier immédiatement du bonus associé. Il insère ensuite le jeton bonus dans la cavité située sous la Métropole 3D. Remarque : le bonus Métropole peut être consulté par n'importe quel joueur à n'importe quel moment de la partie.

- Action héroïque

La plupart des Héros disposent d'un pouvoir sacrificiel permettant, si les conditions décrites sur sa carte sont réunies, de sacrifier son Héros lors de son tour, et de construire une Métropole.

Le joueur pioche un jeton Métropole et le place sur un site de construction libre d'une Zone Terrestre qu'il contrôle. Au cas où aucun site de construction ne serait libre sur ses Zones Terrestres contrôlées, il doit détruire un de ses Bâtiments de base et le remplacer par la Métropole.

Lorsqu'un joueur construit une Métropole, il doit prendre le premier jeton Métropole de la pioche correspondante et le retourner face bonus pour bénéficier immédiatement du bonus associé.

Il existe une 4^e voie pour obtenir une Métropole : conquérir une Zone Terrestre où il s'en trouve déjà une !

Dans ce cas, le propriétaire qui perd la Métropole bénéficie une nouvelle fois, immédiatement, du bonus de la Métropole. Le joueur qui vient de conquérir cette Métropole ne bénéficiera de ce bonus que si lui même se fait exproprier plus tard dans la partie.

Bonus de Métropoles



Gagner deux Troupes de base

Le joueur les place sur une ou deux Zones Terrestres déjà sous son contrôle. (Il n'est pas obligatoire de les placer dans la même Zone Terrestre que la Métropole construite).



Gagner un jeton Corne d'abondance

Le joueur le place sur une Zone Terrestre ou Maritime sous son contrôle.



Gagner une Prêtresse

Le joueur prend une carte Prêtresse et la place devant son Paravent.



Gagner 3 PO

Le joueur prend 3 PO de la réserve et les place derrière son Paravent.



Gagner deux Flottes

Le joueur les place sur une ou deux Zones Maritimes déjà sous son contrôle. (il n'est pas nécessaire que cela soit dans le voisinage de la Zone Terrestre dans laquelle la Métropole a été construite).



Réserver une Créature mythologique

Le joueur pose un de ses jetons Contrôle sur une Créature mythologique de son choix présente sur la piste Créature. Lui seul pourra acheter cette Créature mythologique tant que la carte reste sur la piste Créature.



Construire un Bâtiment de base

Le joueur prend un Bâtiment de base de la réserve et le place sur un site de construction vide d'une Zone Terrestre qu'il contrôle.



Gagner 1 Troupe de base et 1 Flotte

Le joueur les place sur une Zone Terrestre et une Zone Maritime déjà sous son contrôle (il n'est pas obligatoire de les placer dans la même Zone Terrestre ou sur une Zone Maritime voisine de la Zone Terrestre que la Métropole construite).



CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

À l'exception d'Apollon, tous les dieux donnent accès aux Créatures mythologiques. En payant le coût indiqué sous la carte (2 à 5 PO, moins les réductions liées aux Temples), le joueur peut prendre la carte Créature correspondante et appliquer l'effet indiqué. La plupart des Créatures ont des effets immédiats, à usage unique. Les effets de ces Créatures doivent être utilisés immédiatement (on ne peut pas garder une Créature pour la jouer plus tard). La carte rejoint ensuite la défausse. Si vous ne pouvez pas utiliser l'effet de la Créature, elle est immédiatement défaussée sans effet.

Créatures avec figurine

Certaines Créatures possèdent une figurine, qui produit un effet affectant une Zone Terrestre ou Maritime sur le plateau de jeu. Placez la figurine sur une Zone du type indiqué par sa carte, que vous contrôlez ou non. Cette Zone ne doit pas déjà contenir une Créature. Gardez la carte Créature devant votre Paravent face visible.

Cette Créature reste sous votre contrôle, avec ses effets, tant que vous décidez d'en payer le coût d'entretien, lors de la phase 4 du Cycle.

Rappel : À la fin de la phase 4 (Coût d'entretien), défausser une carte Prêtresse permet de conserver une Créature sous son contrôle jusqu'au Cycle suivant.

À cette occasion, il est alors possible de déplacer cette Créature vers une Zone voisine du type (Terrestre ou Maritime) indiqué sur sa carte, et ne contenant pas déjà une autre Créature.

Si vous ne payez pas ce coût d'entretien, la figurine est retirée du plateau et la carte rejoint la défausse des Créatures.

Attention, il est interdit de placer ou déplacer une figurine Créature sur une Zone où se trouve déjà une Créature mythologique.

Exemple

ACHAT

1- Violet achète le Kraken pour 3 PO (la carte étant sur l'emplacement 5 PO mais le joueur profite d'une réduction de 2 PO car il possède 2 Temples).



PLACEMENT

2- Violet décide de placer le Kraken sur une Zone Maritime contrôlée par Jaune. Les 2 Flottes ennemies sont immédiatement détruites et retournent dans la réserve de leur propriétaire.



ENTRETIEN ET MOUVEMENT

3- Lors du Cycle suivant, pendant sa phase de Coût d'entretien, Violet décide de garder le Kraken pour ce Cycle. Il défausse 1 carte Prêtresse. Puis il décide de le déplacer sur une Zone Maritime voisine contenant une Flotte Noire. Cette Flotte est immédiatement détruite et retourne dans la réserve de son propriétaire.



DÉPLACEMENT HÉROÏQUE



À l'exception d'Apollon, tous les dieux permettent d'utiliser les Héros pour déplacer des Troupes.

Rappel : Les Héros sont recrutés grâce à l'action facultative payante de HÉRA, pour un coût de 4 PO. (voir HÉRA).

Chacun de vos Héros permet de déplacer vos Troupes sans avoir obtenu les faveurs d'Ares!

Déplacer un Héros, et éventuellement des Troupes qui l'accompagnent coûte :

- 1 PO pour son 1er déplacement héroïque
- 2 PO pour le 2e déplacement héroïque
- Un 3e déplacement héroïque coûterait 3 PO, etc...

Un déplacement héroïque permet d'aller d'une Zone Terrestre à une Zone Terrestre voisine ou accessible c'est-à-dire reliée par une chaîne de Flottes appartenant au joueur qui contrôle le Héros.

Quand un Héros, seul ou accompagné, entre dans une Zone Terrestre adverse, un COMBAT TERRESTRE s'engage. Le Héros a une Force de Combat de 1. Si le joueur qui contrôle le Héros perd un Round de Combat alors qu'il est accompagné de Troupes de base ou Troupes mercenaires, il décide s'il perd une Troupe ou son Héros (voir la section *Déroulement d'un Combat Terrestre*).

Précisions :

- La Harpie ne peut pas détruire un Héros
- Le joueur qui a choisi Apollon ne peut pas déplacer ses Héros ni activer leurs pouvoirs militaires ou sacrificiels.
- Si vous avez obtenu les faveurs d'Arès, il n'y a pas de déplacements héroïques, les Héros se déplacent comme n'importe laquelle de vos Troupes.

Exemple

POSITION INITIALE

Après avoir réalisé les actions obligatoires gratuites d'Athéna, Jaune utilise l'action de déplacement héroïque.

1^{ER} DÉPLACEMENT

Il paie 1 PO pour déplacer Penthésilée sur une Zone Terrestre qu'il contrôle pour rejoindre trois autres de ses troupes.



2^D DÉPLACEMENT

Il paie 2 PO pour la déplacer à nouveau accompagnée de deux de ses Troupes (grâce à sa Flotte qui connecte les deux Zones Terrestres), pour attaquer une Zone Terrestre voisine ennemie de Violet. Un Combat terrestre s'engage immédiatement.



RÈGLES SPÉCIFIQUES

Pour le jeu en Équipe à 4 et 6 joueurs

À 4 joueurs, il est possible de jouer en équipe. À 6 joueurs, on joue obligatoirement en équipe.

Dans ce mode de jeu, le but est de coopérer pour contrôler 3 Métropoles avec l'aide de son équipier. Pour des parties plus longues, vous pouvez décider de jouer en 4 Métropoles.

Les joueurs faisant partie de la même équipe jouent côte à côte de manière à pouvoir communiquer. Chacun reçoit le matériel de sa couleur, mais les PO sont mises en commun ! L'équipe commence donc avec 10 PO.

Les joueurs sont libres de gérer leurs PO communes comme bon leur semble. Les deux joueurs devront faire attention à ne pas enchérir, à eux deux, plus que ce qu'ils possèdent en commun !

Pour les parties à 6 joueurs en équipe, prenez 10 tuiles Archipel, et assemblez-les comme vous le souhaitez au centre de la table.

Pour les parties à 4 joueurs en équipe, prenez au hasard 8 tuiles Archipel, et assemblez-les comme vous le souhaitez au centre de la table.

Lors du premier tour de placement pendant la mise en place, les équipiers ne peuvent pas se placer sur une même Île.

Par la suite, le jeu se déroule selon les règles normales. Chaque joueur gère ses unités personnellement, les cartes Prêtresse et Philosophe ne sont pas mises en commun. Vous ne pouvez donc pas construire de Métropoles (développement culturel) en réunissant toutes les cartes Philosophe d'une équipe.

Dans la version en équipe il est autorisé de se déplacer en passant par les Zones Terrestres ou Maritimes appartenant à son équipier en payant les coûts associés, mais il est interdit de s'y arrêter. Il est donc impossible de combattre son équipier.

De plus, aussitôt qu'un joueur construit un Bâtiment permettant à son équipe de posséder les 4 Bâtiments de base différents, il doit construire une Métropole avec ces 4 Bâtiments (peu importe lesquels sont sous son contrôle et sous le contrôle de son partenaire).

Comme dans le jeu de base, la partie s'arrête quand une équipe réussit à contrôler le nombre requis de Métropoles à la fin d'un Cycle.

Pour 2 joueurs

À 2 joueurs, la règle est identique à la version 4 joueurs en équipe.

Pour les parties à 2 joueurs, prenez au hasard 8 tuiles Archipel, et assemblez-les comme vous le souhaitez au centre de la table.

Chaque joueur contrôle deux factions et les joue en suivant les mêmes règles que le jeu en équipe.



DESCRIPTIFS DES CRÉATURES



Charon

Échangez un de vos Héros avec un des Héros disponible sur la Piste Héros. Le nouvel Héros ainsi recruté ne peut pas être sacrifié pendant ce Cycle.

Si la piste Héros est vide de cartes Héros, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de Charon la carte est alors défaussée sans effet.



Chimère

Jouez gratuitement une carte Créature de la défausse Créature. Puis défaussez la Chimère (si la défausse Créature est vide, la Chimère est simplement défaussée).

Quand la Chimère arrive dans la défausse, qu'elle ait été jouée ou défaussée lors de l'Initialisation du Cycle parce que personne ne l'a achetée, vous devez mélanger la pioche Créatures et la défausse Créature ensemble puis placer la nouvelle pioche ainsi mélangée face cachée sur son emplacement sur le plateau Enchère.



Cyclope

Échangez un de vos Bâtiments de base contre un autre Bâtiment de base de la réserve.



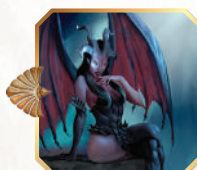
Dryade

Volez une carte Prêtresse à un autre joueur.



Échidna

Volez une carte Créature adverse. Après avoir récupéré et placé devant votre paravent la carte Créature du joueur adverse, vous pouvez déplacer la figurine de la Créature sur une Zone de votre choix du type (Terrestre ou Maritime) indiqué sur la carte Créature.



Empousa

Effectuez à nouveau les Actions obligatoires gratuites du dieu dont vous avez remporté l'enchère.



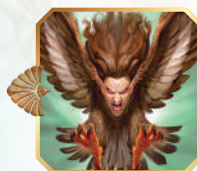
Géant

Volez toutes les Troupes mercenaires d'une Zone Terrestre. Placez-les sur une ou plusieurs Zones Terrestres que vous contrôlez.



Griffon

Volez la moitié des PO (arrondi à l'inférieur) d'un autre joueur.



Harpie

Détruisez une Troupe d'une Zone Terrestre. Cela peut être une Troupe de base ou une Troupe mercenaire. La Harpie ne peut pas détruire un Héros.



Hippalectryon

Transformez 2 de vos Troupes mercenaires en 1 jeton Corne d'abondance ou 1 carte Prêtresse ou 1 carte Philosophe.

Vous pouvez effectuer cette transformation autant de fois que vous avez de Troupes mercenaires.

Le jeton Corne d'abondance est placé immédiatement sur le plateau de jeu sur sa face 1 Corne d'abondance.

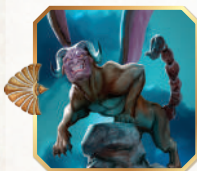
Les Troupes mercenaires transformées sont remises dans la réserve générale.



■ Hippocampe

Transformez les Flottes d'une Zone Maritime que vous contrôlez en autant de Troupes mercenaires. Placez les Troupes mercenaires ainsi acquises sur une ou plusieurs Zones Terrestres que vous contrôlez.

Les Flottes ainsi transformées sont détruites et retournent dans votre réserve personnelle devant votre paravent.



■ Manticore

Détruisez une Créature figurine ou un Héros présent sur le plateau de jeu. La figurine est remise à côté du plateau. La carte de la Créature ou du Héros est défaussée.



■ Les Érinyes

Déplacez un jeton Corne d'abondance (face 1 Corne d'abondance), d'une Zone à une autre qu'elles soient Maritimes ou Terrestres. Le jeton Corne d'abondance déplacé peut appartenir à n'importe quel joueur.



■ Les Grées

Refaites une Phase de Revenu.

Vous recevez 1 PO pour chaque Corne d'abondance présente sur les Zones Terrestres et Maritimes que vous contrôlez au moment de l'utilisation de la carte Les Grées.



■ Pégase

Déplacez gratuitement tout ou partie de vos Troupes et Héros depuis une Zone Terrestre vers une autre Zone Terrestre. Les Zones de départ et d'arrivée peuvent se situer n'importe

où sur le plateau de jeu, elles n'ont pas à être voisines ou accessibles entre elles.

Note : l'effet de Pégase n'aide ni les Troupes ni les Héros à quitter ou à se déplacer vers la Zone occupée par Méduse.



■ Satyre

Volez 1 carte Philosophe à un autre joueur.

Si par cet effet vous obtenez votre 4e Philosophe, défaussez-les et construisez immédiatement une Métropole.



■ Sphinx

Piochez 3 cartes Créature, défaussez en 2 et jouez la troisième gratuitement.



■ Sylphe

Échangez les Flottes de deux Zones Maritimes quels que soient les joueurs qui les contrôlent. Les deux Zones peuvent se situer n'importe où sur le plateau de jeu, elles n'ont pas à être voisines entre elles. Les deux Zones Maritimes doivent contenir des Flottes.



■ Triton

Volez un Bâtiment de base d'un autre joueur et placez-le sur un de vos sites de construction. Si vous n'avez pas de site de construction libre, vous devez détruire l'un de vos Bâtiments de base pour construire celui que vous avez volé à sa place.



CRÉATURES FIGURINES



■ Cerbère

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Lors de la phase de Revenus, vous gagnez les Revenus de cette Zone à la place du joueur qui contrôle cette Zone.



■ Charybde et Scylla

Placez les figurines sur 2 Zones Maritimes différentes.

Ces deux Zones sont considérées comme voisines pour vos Flottes.

Il est nécessaire de payer les coûts associés au déplacement des Flottes pour se déplacer de l'une à l'autre des 2 Zones Maritimes occupées par Charybde et Scylla.



■ Chiron

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Cette Zone ne peut pas être ciblée par l'effet d'une Créature.



■ Géryon

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Quand n'importe quelle Troupe de base ou mercenaire ou Flotte est détruite, placez 1 PO sur cette Zone. Elle fera partie des Revenus du joueur contrôlant cette Zone lors du prochain Cycle.

Toutes les Troupes et Flottes détruites sont concernées, quel que soit leur propriétaire.



■ Hydre

Placez la figurine dans une Zone Terrestre ou Maritime.

Lors de la Phase de revenu, multipliez par deux les revenus de sa Zone.

Les revenus sont gagnés par le joueur qui contrôle la Zone de l'Hydre.

Lors de son arrivée en jeu, et à chaque phase d'entretien, vous devez, si possible, détruire une Flotte ou une Troupe de sa Zone ou d'une Zone voisine, pour ajouter une Corne d'abondance dans sa Zone.



■ Kraken

Placez la figurine sur une Zone Maritime.

Détruisez toutes les Flottes qui s'y trouvent.

Les Flottes présentes sur la Zone Maritime dans laquelle le Kraken est placé ou déplacé sont détruites (elles rejoignent la réserve de leur propriétaire).

Le Kraken interdit l'accès à toutes les Flottes (y compris les vôtres) dans la Zone Maritime où il est présent.



■ Méduse

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Aucune Troupe de base, Troupe mercenaire ou Héros ne peut y entrer ou en sortir (y compris ceux du propriétaire de Méduse).

Note : l'effet de Pégase ou le pouvoir sacrificiel de Persée ne peut pas aider les Troupes et Héros à s'échapper de la Zone occupée par Méduse.



■ Minotaure

Placez la figurine sur une Zone Terrestre que vous contrôlez.

Le Minotaure est une unité avec une Force de Combat de 2. Il ne peut pas battre en retraite lors d'un Combat.

Au cours d'une défaite lors d'un Round de Combat dans lequel le Minotaure est engagé, le joueur propriétaire du Minotaure décide s'il le détruit. Si le Minotaure est sa dernière unité, il est obligatoirement détruit.



■ Néréide

Placez la figurine sur une Zone Maritime.

Lors de la phase de Revenus, vous gagnez les Revenus de cette Zone à la place du joueur qui la contrôle.



■ Polyphème

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Les Zones Maritimes voisines sont inaccessibles. Toutes les Flottes présentes sont déplacées dans des Zones voisines ou sont détruites.

Aucune Flotte ne peut occuper ou traverser ces Zones Maritimes tant qu'il est dans une Zone Terrestre voisine.

Le joueur qui contrôle Polyphème déplace les Flottes dans l'ordre et la direction de son choix. Deux Flottes de couleurs différentes ne peuvent pas occuper la même Zone.

Si un déplacement est impossible, les Flottes sont détruites et retournent dans la réserve de son propriétaire.



■ Sanglier de Calydon

Placez la figurine sur une Zone Terrestre.

Cette Zone est inaccessible. Tous les Héros et Troupes présents sont déplacés dans une Zone voisine ou sont détruits.

Le joueur qui contrôle le Sanglier de Calydon déplace les Troupes et Héros dans l'ordre et la direction de son choix. Deux unités de couleurs différentes ne peuvent pas occuper la même Zone. Si un déplacement est impossible, les Troupes et Héros sont détruits. Les Troupes de base retournent dans la réserve de leur propriétaire, les Troupes mercenaires dans la réserve générale et les Héros sont replacés à côté du plateau de jeu, leurs cartes sont défaussées.



■ Typhon

Placez la figurine dans une Zone Maritime.

Tous les Bâtiments de base construits sur des Zones Terrestres voisines à cette Zone n'ont plus d'effet et ne peuvent pas être utilisés pour construire une Métropole.

Note : les Métropoles voisines de la Zone occupée par Typhon, perdent les effets de leurs Bâtiments inclus (Port, Forteresse et Temple).



DESCRIPTIFS DES HÉROS

Rappels :

- Le Pouvoir Militaire des Héros peut être utilisé uniquement si le Héros participe au Combat.
- Le Pouvoir Sacrificiel d'un Héros ne peut pas être déclenché lors du même Cycle que son acquisition.



● Achille

- **Pouvoir Militaire :** Si l'adversaire perd un round de Combat, il doit immédiatement battre en retraite si possible ou être détruit.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Construisez 2 bâtiments de base de votre choix sur 2 de vos sites de construction disponibles dans une même Zone Terrestre.

Si vous n'avez pas de sites de construction libres sur une même zone, vous devez détruire un ou deux de vos Bâtiments de base pour construire ceux que vous avez obtenus à leurs places.



● Ajax

- **Pouvoir Militaire :** Ajax est une unité avec une Force de 2 au Combat.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous contrôlez 7 Zones Terrestres, construisez une Métropole.



● Antigone

- **Pouvoir Militaire :** Lorsqu'elle combat, ses 0 au dé de Combat deviennent des 3.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Défausser 3 de vos Cornes d'abondance pour construire une Métropole.



● Crésus

- **Pouvoir Militaire :** Payer 1 PO pour relancer votre dé de Combat. Vous pouvez utiliser ce pouvoir plusieurs fois par combat, chaque relance coûte 1 PO.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Dépensez 15 PO pour construire une Métropole.



● Hector

- **Pouvoir Militaire :** Quand des Troupes de base ou mercenaires envahissent sa Zone, il en détruit une de son choix avant le Combat.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Transformez 2 de vos Prêtresses en 1 Philosophe. Vous pouvez le faire plusieurs fois.



● Hélène

- **Pouvoir Militaire :** Lorsqu'elle combat, le résultat de son dé de Combat est toujours 2.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous possédez 2 Bâtiments de base d'un type et 2 Bâtiments de base d'un autre type, construisez une Métropole. Détruisez les 4 Bâtiments et construisez une Métropole sur un de vos sites de construction disponible.



● Héraclès

- **Pouvoir Militaire :** Quand il traverse ou se déplace sur une Zone contenant une Créature, il la détruit et place la carte Créature sous la carte d'Héraclès.

Note : une Créature peut être placée dans la Zone d'Héraclès sans qu'elle ne soit détruite. C'est le déplacement d'Héraclès qui détruit les Créatures.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si 2 cartes Créatures sont sous la carte d'Héraclès, construisez une métropole. Défausser les 2 cartes Créatures.





● Hippolyte

- **Pouvoir Militaire :** En combat, vos Ports et Forteresses, qui sont dans la Zone Terrestre où elle se trouve, sont considérés à la fois comme un Port et une Forteresse. Ce pouvoir ne concerne que les effets des Ports et Forteresses pour le calcul de la Force de Combat totale et ne peut servir pour la construction de Métropole.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous contrôlez 2 autres Héros en plus d'Hippolyte, construisez une Métropole.



● Penthésilée

- **Pouvoir Militaire :** Vous gagnez les égalités en Combat lorsque vous comparez la Force totale des participants.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Quand vous construisez une Métropole, placez-la sur cette carte. Elle devient inattaquable. Retirez la figurine du jeu et gardez la carte devant votre Paravent.



● Jason

- **Pouvoir Militaire :** Il peut utiliser les Flottes adverses comme les siennes lors d'un déplacement héroïque.

Il ne peut pas utiliser les Flottes adverses pour battre en retraite.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous avez toutes vos 8 Flottes en jeu, construisez une Métropole.



● Périclès

- **Pouvoir Militaire :** Chacun de ses déplacements héroïques coûte toujours 1 PO.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous avez toutes vos 8 Troupes de base en jeu, construisez une Métropole.



● Léto

- **Pouvoir Militaire :** Elle peut effectuer un déplacement héroïque en payant les coûts associés et activer son Pouvoir Sacrificiel avec Apollon.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous contrôlez 2 figurines Créature Mythologique, construisez une Métropole.



● Persée

- **Pouvoir Militaire :** Les Troupes qui accompagnent Persée qui devraient être détruites en Combat peuvent battre en retraite à la place.

Persée ne peut pas battre en retraite s'il est détruit.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Déplacez tout ou partie de vos Troupes et Héros depuis une Zone Terrestre vers une autre Zone Terrestre. Les Zones de départ et d'arrivée peuvent se situer n'importe où sur plateau de jeu, elles n'ont pas à être voisines ou accessibles entre elles. Persée ne peut pas déplacer les Troupes et Héros bloqués sur la Zone de la Méduse.



● Pandore

- **Pouvoir Militaire :** En sa présence, les Troupes mercenaires adverses passent automatiquement sous votre contrôle. Ne sont concernées que les Troupes mercenaires adverses présentes dans la Zone de Combat de Pandore.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Utilisez le pouvoir sacrificiel d'un Héros disponible sur la piste Héros. Si la piste Héros est vide, vous ne pouvez pas utiliser son pouvoir sacrificiel.



● Ulysse

- **Pouvoir Militaire :** Lorsqu'il attaque, Ulysse ignore l'effet des Forteresses adverses.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous possédez 3 Bâtiments de base du même type, construisez une Métropole. Détruisez les 3 Bâtiments et construisez une Métropole sur un de vos sites de construction disponible.



● Pénélope

- **Pouvoir Militaire :** Elle donne une Force supplémentaire de 2 pour vos Combats maritimes sur les Zones Maritimes voisines à la Zone Terrestre qu'elle occupe.

- **Pouvoir Sacrificiel :** Si vous contrôlez 6 Zones Maritimes, construisez une Métropole.



MISE EN PLACE - 3 JOUEURS



MISE EN PLACE - 4 JOUEURS

Pour 2 ou 4 joueurs en équipes :



Vs.



MISE EN PLACE - 5 JOUEURS



MISE EN PLACE - 6 JOUEURS



Pour 6 joueurs en équipes :



CYCLADES

TABLE DES MATIÈRES

BUT DU JEU	2	HÉRA	10
MATÉRIEL	2	• Les Héros	10
MISE EN PLACE	3	APOLLON	10
DÉROULEMENT DU JEU	4	6- Fin de partie	11
1- Initialisation du Cycle	4	• Métropoles	11
2- Revenus	5	• Créatures Mythologiques	12
3- Offrandes	5	• Déplacement Héroïque	12
4- Coût d'entretien	5	RÈGLES SPÉCIFIQUE	13
5- Actions	6	4 et 6 Joueurs	13
ATHÉNA	6	2 Joueurs	13
ZEUS	7	DESCRIPTIFS DES CRÉATURES	14
POSÉIDON	7	CRÉATURES FIGURINE	16
• Déplacement Maritime	8	DESCRIPTIFS DES HÉROS	18
• Déroulement d'un combat Maritime	8	MISE EN PLACE - 3 joueurs	20
ARES	9	MISE EN PLACE - 2/4 joueurs	21
• Déplacement Terrestre	9	MISE EN PLACE - 5 joueurs	22
• Déroulement d'un Combat Terrestre	9	MISE EN PLACE - 6 joueurs	23

