

AIDE - CYCLADES

LES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES



SIRÈNE

Retirez du plateau une flotte isolée adverse et remplacez-la par une flotte prise dans votre réserve.



PÉGASE

Déplacez tout ou partie des troupes d'une de vos îles vers une autre île.



GÉANT

Détruisez un bâtiment. Le Géant ne peut pas détruire une Métropole.



CHIMÈRE

Allez chercher dans la défausse la carte Créature de votre choix et utilisez-la. Mélanger ensuite la défausse avec la pioche (forme une nouvelle pioche).



CYCLOPE

Retirez un de vos bâtiments et remplacez-le par un bâtiment d'un autre type.



SYLPHE

Vous pouvez déplacer vos flottes pour un total de 10 cases.



HARPIE

Retirer une troupe du plateau. Elle revient dans la réserve de son propriétaire.



GRIFFON

Volez la moitié des PO d'un joueur de votre choix, arrondissez à l'entier inférieur.



LES GRÉES

Recevez à nouveau vos revenus comme au début du cycle.



SPHINX

Vous pouvez «revendre» vos flottes, troupes, Prêtres et Philosophes pour 2 PO l'unité.

POUVOIRS DES DIEUX



POSÉIDON

- Recruter : 1 à 4 flottes
- Construire : Port
- Déplacer des flottes de 3 cases



ARÈS

- Recruter : 1 à 4 troupes
- Construire : Forteresse
- Déplacer des troupes d'une île à une autre



ZEUS

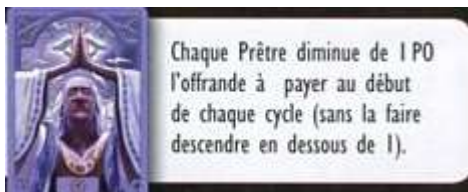
- Recruter : 1 ou 2 Prêtres
- Construire : Temple
- Rechercher de nouvelles Créatures mythologiques



ATHÉNA

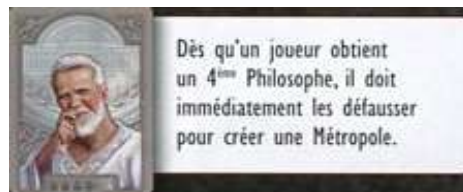
- Recruter : 1 ou 2 Philosophes
- Construire : Université

PRETRES



Chaque Prêtre diminue de 1 PO l'offrande à payer au début de chaque cycle (sans la faire descendre en dessous de 1).

PHILOSOPHES



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

Dès qu'un joueur possède les 4 types de bâtiments (port, forteresse, temple et université), sur une ou plusieurs îles, il doit immédiatement les retirer du jeu et les remplacer par une Métropole.



UNIVERSITÉ

Aucun pouvoir spécial, si ce n'est d'être nécessaire à la construction d'une Métropole.



MÉTROPOLE

La Métropole concentre les effets de tous les bâtiments. Si, à la fin d'un cycle, un seul joueur dispose de deux Métropoles, il est déclaré vainqueur. S'il n'est pas le seul, c'est celui qui a le plus de PO qui gagne.

LES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES



SATYRE

Volez un Philosophe au joueur de votre choix.



DRYADE

Volez un Prêtre au joueur de votre choix.

Pour chacune de ces 4 Créatures, placez la figurine sur l'île de votre choix. Son pouvoir s'applique jusqu'au début de votre prochain tour de jeu. La carte de la Créature ne sera défaussée que lorsque vous effectuerez les actions de votre Dieu lors du prochain cycle. Si 2 Créatures se trouvent sur la même île, elles se détruisent mutuellement.



MINOTAURE

Le Minotaure compte comme 2 troupes protégeant l'île où il est présent. Les troupes du défenseur sont éliminées en priorité, le Minotaure en dernier.



MÉDUSE

Les troupes qui se trouvent sur la même île que Méduse ne peuvent être déplacées. Il demeure cependant possible de débarquer sur cette île.



CHIRON LE CENTAURE

Chiron protège l'île des Pégases, Géants et Harpies. Aucune de ces créatures ne peut être utilisée contre les troupes ou bâtiments qui sont sur cette île.



POLYPHÈME

Toutes les flottes à coté de l'île de Polyphème sont éloignées d'une case et aucune nouvelle flotte ne peut accoster l'île tant qu'il s'y trouve.



KRAKEN

Placez la figurine Kraken sur la case mer de votre choix. Les flottes présentes sont alors détruites (les pions sont rendus à leur propriétaire). Pour chaque PO supplémentaire dépensé, vous pouvez faire avancer le Kraken d'une case. Toutes les flottes rencontrées sont détruites. Le Kraken reste ensuite sur place. Cette case est alors interdite à toute flotte.

EFFETS DES BÂTIMENTS



PORT

Bonus défensif de +1 lors des batailles navales se produisant sur les cases au voisinage de l'île où se trouve le Port.



FORTERESSE

Bonus défensif de +1 lors des batailles se déroulant sur l'île où se trouve la Forteresse.



TEMPLE

Chaque Temple donne une réduction globale de 1 PO lors de l'achat d'une ou plusieurs Créatures mythologiques*.

* Quel que soit le nombre de temples possédés, il faut toujours dépenser au moins 1 PO pour obtenir une créature.