

AIDE – CYCLADES EXTENSION HADES



HADÈS

- **Recruter :**
1 à 4 morts-vivants (troupe ou flotte)
- **Construire :** Nécropole
- **Déplacer des troupes et/ou des flottes**

PRETRESSE



Défaussez une prêtresse pour éviter de payer le coût d'entretien d'un Héros.

Défaussez une prêtresse pour ne pas défausser une créature à figurine et ainsi bénéficier de son effet plus longtemps.

EFFETS DES BATIMENTS



NÉCROPOLE

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



THÉÂTRE

Le théâtre est un bâtiment Joker, qui peut remplacer n'importe quelle autre construction pour l'obtention d'une Métropole. Par contre, le théâtre ne copie pas les pouvoirs des autres bâtiments !

LES CREATURES MYTHOLOGIQUES



ÉRINYES

Prenez une corne d'abondance sur une île adverse et transférez-la sur une de vos îles (les cornes imprimées sur le plateau ne sont bien évidemment pas affectées par les Érinyes).



EMPOUSA

Volez immédiatement toutes les PO présentes sur la Nécropole (utilisez cette carte uniquement si vous jouez avec le module Hadès).



CHARON

Recrutez un Héros parmi ceux préalablement retirés de la partie. Ce Héros revient de parmi les morts ! On ne peut pas recruter Penthésilée de la sorte si un joueur utilise déjà son pouvoir sacrificiel.



CERBÈRE

Cette carte à figurine fonctionne comme le Minotaure, Polyphème, Chiron et Méduse.

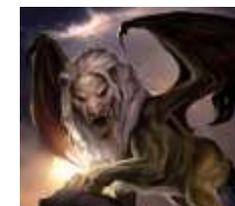
Lors du prochain tour de revenus, c'est vous qui touchez les revenus de cette île en lieu et place de son propriétaire.



CHIRON

Cette nouvelle carte centaure annule et remplace la précédente (vous pouvez jeter la précédente).

Chiron protège toujours son île du Pégase, du Géant, de la Harpie. Il protège aussi contre les Érinyes et Empousa.



LA MANTICORE

Elimine un héros adverse.

LES 6 HEROS



ACHILLE

- **Pouvoir militaire :**
Lors des combats, il compte comme deux troupes.
- **Pouvoir sacrificiel :**
Si vous possédez 4 îles au moment où Achille est sacrifié, construisez une Métropole sur une de vos îles.



MIDAS

- **Pouvoir militaire :**
Lors des combats, peut payer IPO pour relancer son dé (autant de fois que souhaité).
- **Pouvoir sacrificiel :**
Si vous payez 15PO au moment où Midas est sacrifié, construisez une Métropole.



ULYSSE

- **Pouvoir militaire :**
lorsqu'il attaque, le défenseur ne bénéficie pas du bonus de ses forteresses et/ou Métropoles.
- **Pouvoir sacrificiel :**
Au moment où Ulysse est sacrifié, vous pouvez construire une Métropole avec uniquement : un temple + un port + une université.



HECTOR

- **Pouvoir militaire :**
Si Hector est attaqué, l'assaillant perd une troupe avant le début du combat.
- **Pouvoir sacrificiel :**
Au moment où Hector est sacrifié, vous pouvez défausser 2 prêtres pour recruter 1 philosophe, ou 5 prêtres pour recruter 2 philosophes.



PERSÉE

- **Pouvoir militaire :**
Lorsque Persée perd un round de combat, il peut retraire une de ses troupes au lieu de la détruire.
- **Pouvoir sacrificiel :**
Lorsque Persée est sacrifié, vous pouvez transporter tout ou partie des troupes présentes sur son île vers n'importe quelle autre île qui n'est pas protégée par un Héros.



PENTHÉSILÉE

- **Pouvoir militaire :**
Gagne les combats en cas d'égalité.
- **Pouvoir sacrificiel :**
Si Penthésilée est sacrifiée au moment où vous construisez une Métropole, cette métropole est construite sur l'île secrète des Amazones. Posez le bâtiment sur la carte Penthésilée. Cette Métropole est inattaquable pour tout le reste de la partie.

AIDE – CYCLADES EXTENSION HADES

LES FAVEURS DIVINES



ARTÉMIS

- Recrutez gratuitement : Une prêtresse.
- Une fois par tour : Vous pouvez défausser autant de prêtres et philosophes que vous le souhaitez pour recruter autant de troupes et flottes.



APHRODITE

- Recrutez gratuitement : Une prêtresse.
- Une fois par tour : Pour 2 PO, vous pouvez doubler le nombre de troupes présentes sur une de vos îles.



DIONYSOS

- Obtenez gratuitement : Une carte Objet magique.
- Une fois par tour : Pour 2 PO, vous pouvez construire un Théâtre.



DÉMÉTER

- Recrutez gratuitement : Une prêtresse.
- Une fois par tour : Gagnez 1 PO pour chaque île sous votre contrôle.



HESTIA

- Recrutez gratuitement : Une prêtresse.
- Une fois par tour : Pour 2 PO, vous pouvez construire le bâtiment standard de votre choix.



HÉRA

- Recrutez gratuitement : Une prêtresse.
- Une fois par tour : Pour 2 PO, vous pouvez défausser les cartes du dessus de la pioche des créatures jusqu'à trouver un Héros. Ce Héros rejoint immédiatement votre camp.



HÉPHAÏSTOS

- Obtenez gratuitement : Une carte Objet magique.
- Une fois par tour : Pour 2 PO, vous piochez deux cartes Objet magique supplémentaires, conservez-en une face cachée et re-mélangez l'autre dans sa pioche.



HERMÈS

- Obtenez gratuitement : Une carte Objet magique.
- Une fois par tour : Vous pouvez poser une corne d'abondance sur n'importe quelle case de mer sur laquelle vous possédez au moins une flotte. Cette case générera un revenu de plus au début de chaque tour.



LES FLÈCHES D'ARTÉMIS

Jouez cette carte lors de votre tour de jeu : Retirez du plateau une créature à figurine (pas un Héros).



LE TRIDENT DE POSÉIDON

Jouez cette carte pendant un combat maritime, que ce soit en attaque ou en défense, juste avant que vous ne lanciez les dés : Pour ce round uniquement, lancez un dé combat supplémentaire.



LA BOÎTE DE PANDORE

Jouez cette carte lors de votre tour de jeu : Volez une prêtresse à un adversaire.



LE CHAR DU SOLEIL

Jouez cette carte lors de votre tour : Réorganisez vos troupes sur l'ensemble de vos îles comme bon vous semble.



LES FLÈCHES D'APOLLON

Jouez cette carte pendant un combat terrestre, que ce soit en attaque ou en défense, juste avant que vous ne lanciez les dés : Pour cet assaut uniquement, lancez un dé combat supplémentaire.



LE SCEPTRE DE PÉLOPS

Jouez cette carte lors de votre tour : Défaussez les cartes du dessus de la pioche jusqu'à trouver une Créature à figurine. Cette créature rejoint immédiatement votre camp, sans avoir à payer.
(si la chimère rejoint la défausse, mélangez immédiatement pioche et défausse).



LE COLLIER D'HARMONIE

Jouez cette carte juste après que tous les joueurs aient payé leurs enchères : Vous ne pouvez être la cible d'aucune attaque militaire jusqu'à la fin du tour.



L'ÉGIDE DE ZEUS

Jouez cette carte au moment de l'avancée de la menace d'Hadès, après le lancer des dés, lancez une nouvelle fois les dés et rajoutez-les ou retranchez-les au premier résultat obtenu. Le marqueur est déplacé du total obtenu (même si le premier lancer faisait atteindre ou dépasser 9).



LE PALAIS DES DIEUX SUR L'OLYMPE

Jouez cette carte juste après que les Dieux aient été mis en place de façon normale : Réorganisez les Dieux dans l'ordre de votre choix (il est ainsi possible, par exemple, de placer Hadès en première position. Seule certitude : Apollon sera toujours en dernière position !)



LA CEINTURE D'APHRODITE

Jouez cette carte une fois la mise en place des Dieux terminée : Vous pouvez interdire à un adversaire de votre choix de miser sur le Dieu de votre choix pour ce tour de jeu.