

# CYCLADES

## RÉCAPITULATIF D'UN CYCLE DE JEU

### 1 - MISE À JOUR DE LA PISTE DES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES



### 2 - MISE À JOUR DE LA PISTE DES DIEUX



### 3 - REVENUS

Tous les joueurs reçoivent 1 PO pour chaque marqueur prospérité contrôlé.



### 4 - OFFRANDES

Dans l'ordre indiqué par les pions Offrande sur la piste du tour de jeu :

- Enchérissez sur les différents Dieux.
- Une fois tous les Dieux attribués, payez votre offrande.



### 5 - ACTIONS

Réalisez, dans l'ordre de votre choix, en payant le coût indiqué :

- Les actions spécifiques à votre Dieu.
- Les actions liées aux éventuelles Créatures mythologiques recrutées ce tour-ci.

Puis placez votre pion Offrande sur la piste du tour de jeu. Ce pion doit être placé sur la case dont le numéro est le plus élevé parmi les cases encore libres.



Si, à la fin d'un cycle, un seul joueur possède deux Métropoles, il est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils sont départagés par le nombre de PO dont ils disposent.

# CYCLADES HADÈS

## Module 1: placement de départ libre

### Placement de départ libre

- Les joueurs disposent de 7 PO (Pièces d'Or) pour effectuer leur enchères.
- Un seul joueur peut être présent chez Apollon.
- Les joueurs doivent déployer leurs Troupes sur deux îles différentes. Exception : Le joueur qui a obtenu la faveur d'Arès peut placer sa Troupe bonus sur une île qu'il occupe déjà ou sur une troisième île.
- Les joueurs doivent déployer leurs Flottes autour des îles qu'ils contrôlent. Elles peuvent être déployées autour de la même île, mais jamais sur la même case de mer. Exception : Le joueur qui a mis sur Poséidon peut placer sa Flotte bonus sur une case déjà occupée par une de ses Flottes.
- Les Flottes peuvent être déployées sur des Cases de commerce en mer.
- Une fois le placement libre terminé, les Dieux sont à nouveau tirés au hasard avant de laisser place au premier tour de jeu.
- Au premier tour de jeu, les joueurs ne reçoivent aucun revenu.

## A 2 joueurs

On place 3 tuiles Dieux en plus d'Apollon.

2 pions Offrande/joueur.

Lorsqu'un joueur retire son marqueur, il doit déployer 1 troupe + 1 flotte + le bonus lié au Dieu sur lequel il était situé.

Arès offre un mort-vivant gratuit.

Il est possible d'acheter des morts vivants supplémentaires :

- Le deuxième mort-vivant coûte 1 PO
- La troisième 2 PO
- La quatrième 3 PO
- La cinquième 4 PO (max)

On peut par contre panacher l'achat de troupes et flottes morts-vivantes. (Par exemple : recruter 2 flottes + 2 troupes pour un total de 6PO)

**Déplacer des troupes ET/ OU des flottes**

Les règles de déplacement et de combat sont exactement les mêmes que pour les mouvements liés à Poséidon ou Arès.

Seule contrainte : un mort-vivant au moins doit être présent parmi les unités déplacées lors de chaque mouvement effectué !

Lors des combats, en cas de défaite, le joueur contrôlant Hadès choisit dans quel ordre il perd ses unités militaires (il peut choisir de privilégier de perdre les morts-vivants ou les unités régulières, en fonction de ses futurs desseins).

**Construire UNE Nécropole**

Il ne peut y avoir qu'une seule Nécropole sur le plateau de jeu.

Ce bâtiment doit être construit sur un site ordinairement réservé aux métropoles (si des bâtiments sont déjà présents sur cet emplacement, ils sont écrasés).

**Effet du bâtiment :** 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.

**À noter :**

- Si un joueur s'empare de l'île sur laquelle a été construite la Nécropole, il en devient le propriétaire et c'est lui qui prendra les PO qui y sont placées au tour prochain.
- Lorsqu'Hadès revient en jeu plus tard dans la partie, le joueur peut construire une nouvelle Nécropole : il retire le bâtiment de son positionnement actuel (mais laisse les éventuelles PO sur l'île où elles sont placées) et le place sur une île lui appartenant.

1. Chaque Faveur divine octroie un élément gratuit (Prêtresse ou Objet magique) 1 ainsi qu'un pouvoir utilisable une seule fois pendant la phase d'action 2. À la fin de la phase d'action, la Faveur divine est défaussée (même si le pouvoir n'a pas été utilisé).



### En cours de partie, ne pas oublier :

- De lancer les dés de Hadès.
- De placer le nouveau Dieu secondaire.
- De récupérer les PO (Pièces d'Or) présentes sur la Nécropole au moment de prendre les revenus.
- De payer le coût d'entretien des Héros.
- De déposer les PO sur la Nécropole chaque fois qu'une Flotte ou une Troupe meurt.
- De récupérer l'Objet magique ou la Prêtresse offert par le Dieu secondaire.

Mise en place initiale :

5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
4 Dieux + Apollon	3 Dieux + Apollon	2 Dieux + Apollon	4 Dieux + Apollon

## Module 2 - Hadès & ses morts-vivants

Placez une colonne grise sur la case 0.

Au début de chaque tour, avant la phase « Dieux », un joueur lance deux dés de combat, et avance la colonne du nombre total de cases indiqué par les dés.

Si cette colonne **atteint ou dépasse**

**la case 9**, Hadès va entrer en jeu en remplacement d'un des Dieux de base !

**Recruter des morts-vivants (troupes et/ou flottes)**

Arès offre un mort-vivant gratuit.

Il est possible d'acheter des morts-vivants supplémentaires comme suit :

- Le deuxième mort-vivant coûte 1 PO
- La troisième 2 PO
- La quatrième 3 PO
- La cinquième 4 PO

On ne peut pas acheter plus de 4 morts-vivants supplémentaires dans le même tour.

On peut par contre panacher l'achat de troupes et flottes morts vivantes. (Par exemple : recruter 2 flottes + 2 troupes pour un total de 6PO)

## Module 3 : Créatures & Héros

- 4 nouvelles créatures

- Les héros

Ce Héros restera en jeu tant qu'il restera vivant ET que vous déciderez d'en payer le coût d'entretien : 2 PO. Il possède 2 capacités spéciales : *Le pouvoir spécial s'applique quand le Héros est sacrifié lors de la phase d'action du joueur. (Ce qui implique donc d'avoir payé les 2 PO après la phase de revenus). Le pouvoir militaire est valable pour tous les combats où participe le Héros.*

- Un pouvoir militaire qui lui est propre. Ce pouvoir est actif lors de chaque combat où participe le Héros.
- Un pouvoir plus puissant, utilisable généralement sous condition, si vous décidez de le sacrifier lorsque vous effectuez les actions de votre Dieu.

## Module 4 : Les faveurs divines

**Effet des Prêtresses :**

- Vous pouvez défausser une Prêtresse pour éviter de payer le coût d'entretien d'un Héros
- Vous pouvez défausser une Prêtresse pour ne pas défausser une Créature à figurine et ainsi bénéficier de son effet plus longtemps

### Les faveurs divines :

**Au début de chaque tour de jeu, au moment de la phase « Dieux » :**

- Si Hadès arrive en jeu (voir module 2), re-mélangez la pioche et la défausse des tuiles Faveurs divines pour constituer une nouvelle pile faces cachées. (Les Faveurs divines ne sont pas disponibles en même temps qu'Hadès).
- Sinon, piochez la première tuile Faveur divine et placez-la, face visible, à côté du Dieu visible situé juste au-dessus d'Apollon. Le joueur qui remportera les offrandes sur ce Dieu bénéficiera, durant sa phase d'action, des avantages de ce Dieu normal, ainsi que de la Faveur divine placée à côté.

Chaque Faveur divine octroie un élément gratuit (Prêtresse ou Objet magique) 1 ainsi qu'un pouvoir utilisable une seule fois pendant la phase d'action 2. À la fin de la phase d'action, la Faveur divine est défaussée (même si le pouvoir n'a pas été utilisé).

**Les Objets magiques :** Les Objets magiques sont obtenus grâce à certaines tuiles Faveurs divines. Ils sont conservés face visible pour une utilisation souhaitée au tour d'obtention ou lors d'un tour suivant. Après utilisation, un Objet magique est défaussé.