

LUDOVIC MAUBLANC

BRUNO CATHALA

CYCLADES

LEGENDARY EDITION

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 bâtissez 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 Enchères



10 tuiles Archipel (recto-verso)

- 1- Zones Terrestres
- 2- Zones Maritimes
- 3- Site de construction
- 4- Icône Prêtresse
- 5- Icône Corne d'abondance



2 dés de Combat

15 Troupes mercenaires

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

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



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 par le matériel de votre choix.



15 figurines cartonées (Créatures et Héros)

9 cartes Héros (9 figurines cartonées et leurs socles)



5 grandes tuiles Dieu double face (face visible avec les actions, face cachée sans les actions)



18 cartes Créature mythologique (dont 6 correspondant à des figurines cartonées et leurs socles - le socle bleu étant pour le Kraken)

40 jetons Bâtiment de base



20 cartes Prêtresse



20 cartes Philosophe

15 jetons Métropoles (5 bonus différents en 3 exemplaires chacun, comportant une face Bâtiments et une face bonus)



Pour chaque joueur

1 x pion Offrande
8 x Flottes

8 x Troupes de base
7 x jetons de Contrôle

1 x Paravent

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 ».

MISE EN PLACE

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

Mélangez les 5 grandes tuiles Dieu et placez-les, face visible, 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 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 Créature 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 Enchères **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 de jetons Métropole, face bonus cachée,
- ◆ 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.

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 de 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 Terrestres 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.

- il prend ensuite 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 a pas conquises.

Le premier Cycle peut maintenant commencer.

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 Offrande des joueurs présents, puis placez-les aléatoirement sur les emplacements de la piste Ordre du tour du plateau Enchères **9**.

**Pour les parties à 2 joueurs ou 4 et 6 joueurs en équipe, les ajustements nécessaires sont expliqués page 12. Pour vos premières parties, vous pouvez utiliser les mises en place recommandées à la fin de ce livret.*



DÉROULEMENT DU JEU

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

- 1- Initialisation du Cycle
- 2- Revenus
- 3- Offrandes
- 4- Coût 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 Créatures mythologiques.

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 défaussé.
- 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 éloigné 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 visible. 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, sort du plateau Enchères.
- 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, 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 1 Corne sur une face et 2 Cornes sur l'autre, 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 qui leur sont associées, les joueurs vont devoir sacrifier une partie de leurs richesses (PO).

Dans l'ordre indiqué par les pions Offrande sur les emplacements de la piste Ordre du tour du plateau Enchères, 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'Offrandes 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'Offrandes.

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 et se place sur l'emplacement unique et gratuit d'Apollon.



La phase d'Enchères est terminée.

4- Coût d'entretien

Pour les joueurs qui contrôlent des figurines cartonnées Créatures mythologiques, il est possible de les conserver 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 d'autre Créature, voir page 11).

5-Actions

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

Le joueur qui a remporté la phase d'Offrandes sur le premier Dieu (le plus éloigné 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.

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

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

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.



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 10).

- 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 10).

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 (voir page 11)

- Déplacements Héroïques (voir page 11)



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 10).

- 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 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 11)

- Déplacements Héroïques ... (voir page 11)



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 10).

- 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 11)

- Déplacements Héroïques ... (voir page 11)



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 obligé 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 Poséidon pour attaquer 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.

Si le défenseur 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 Poséidon.

Le Combat s'engage immédiatement :

Jaune a 2 Flottes et 1 de ses Ports est situé dans la Zone de Combat, il lance son dé de Combat et obtient un 2. Sa Force totale est donc de 5.

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



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





ARES

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 10).

- 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 (voir page 11)

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 obligé de déplacer la totalité des Troupes de la Zone de départ. Mais si vous le faites, placez-y un jeton Contrôle de 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 prend fin, même si le joueur attaquant perd une des Métropoles lui ayant permis de déclencher la fin de partie. Le vainqueur est celui qui contrôle le plus de Métropoles (en départageant selon le nombre de PO si nécessaire, voir page 10).

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 Enchères.

En cas d'égalité, les deux joueurs perdent le Round et suppriment chacun une Troupe ou un Héros engagé. S'il ne reste plus aucune Troupe ni Héros dans la Zone, le défenseur en conserve le contrôle (et il doit donc y poser un de ses jetons Contrôle).

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).

Si le défenseur 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- Continuez 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 un 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 10).

- 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 de 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 de 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

Vous ne pouvez pas recruter plus de 3 Troupes mercenaires supplémentaires dans le même tour. 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 ci-contre).

- Acheter des Créatures (voir page 11)

- Déplacements Héroïques (voir page 11)

LES HÉROS



Quand vous recrutez un Héros, placez sa figurine cartonnée 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 fait partie de l'Action (il participe au Combat, il se déplace seul ou avec des Troupes, etc.).

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 (qui est retiré du jeu) et appliquer l'effet.

Important :

- on ne peut pas sacrifier de Héros pendant le Cycle où on le recrute,
- on ne peut pas sacrifier de 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 Zones 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.

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.



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

Lorsqu'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.

- 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. S'il n'y a aucun site de construction 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 comportant déjà une métropole !

Dans ce cas, le propriétaire qui perd la Métropole bénéficie une dernière 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 2 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 1 jeton Corne d'abondance

Le joueur le place sur sa face 1 Corne d'abondance sur une Zone Terrestre ou Maritime sous son contrôle.



Gagner 1 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 2 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.)



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 son effet. Un joueur peut acheter plusieurs Créatures, tant qu'il en paie le coût. 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 cartonnée, 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 de 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 indiqué sur sa carte (Terrestre ou Maritime), mais ne contenant pas déjà d'autre Créature.

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

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

Exemple

ACHAT

1- Violet achète le Kraken pour 3 PO (la carte est 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 1^{er} Déplacement Héroïque,
- 2 PO pour le 2^e Déplacement Héroïque,
- 3 PO pour le 3^e Déplacement Héroïque, 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 de Troupes mercenaires, il décide s'il perd une Troupe ou son Héros (voir Combat Terrestre page 9).

Précisions :

- la Harpie ne peut pas détruire de 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'Ares, 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^E 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 Équipes à 4 et 6 joueurs

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

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 équipes, prenez 10 tuiles Archipel et assemblez-les comme vous le souhaitez au centre de la table.

Pour les parties à 4 joueurs en équipes, 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 équipes, 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 équipes.

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 équipes.



DESCRIPTIFS DES CRÉATURES



Charon

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

Si la piste Héros est vide, 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 Créatures. Puis défaussez la Chimère (si la défausse Créatures 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 Créatures ensemble puis placer la nouvelle pioche ainsi mélangée, face cachée, sur son emplacement sur le plateau Enchères.



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.



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 (arrondie 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 de Héros.



Les Grées

Refaites votre Phase de Revenus.

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 ni accessibles entre elles.

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



Satyre

Volez 1 carte Philosophe à un autre joueur.

Si par cet effet vous obtenez votre 4^e 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.



CRÉATURES FIGURINES



■ Cerbère

Placez la figurine cartonnée sur une Zone Terrestre.

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



■ Hydre

Placez la figurine cartonnée dans une Zone Terrestre ou Maritime.

Lors de la Phase de Revenus, 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 cartonnée 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 se trouve.



■ Méduse

Placez la figurine cartonnée sur une Zone Terrestre.

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

Note : l'effet de Pégase ou le pouvoir sacrificiel de Persée ne peuvent 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.



■ 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 le déplacement est impossible, les Flottes sont détruites et retournent dans la réserve de leur propriétaire.



DESCRIPTIF DES HÉROS

Rappels :

- le Pouvoir Militaire des Héros peut être utilisé uniquement si le Héros participe à l'Action (Combat, déplacement, etc.).
- le Pouvoir Sacrificiel d'un Héros ne peut pas être déclenché lors du même Cycle que son acquisition.



● 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.



● Crésus

- **Pouvoir Militaire** : payez 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.



● 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.

Rappel : les Déplacements Héroïques ne sont pas possibles avec Arès et Apollon.

- **Pouvoir Sacrificiel** : si l'intégralité de vos 8 Flottes est en jeu, construisez une Métropole.



● 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.



● 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 cartonnée du jeu et gardez la carte devant votre Paravent.



● Persée

- **Pouvoir Militaire** : les Troupes accompagnant 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 ni accessibles entre elles. Persée ne peut pas déplacer les Troupes et Héros bloqués sur la Zone de la Méduse.



● 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.



MISE EN PLACE - 3 JOUEURS



MISE EN PLACE - 2/4 JOUEURS

Pour 2 joueurs 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	1	HÉRA	9
MATÉRIEL	1	• Les Héros	9
MISE EN PLACE	2	APOLLON	9
DÉROULEMENT DU JEU	3	6- Fin de partie	10
1- Initialisation du Cycle	3	• Métropoles	10
2- Revenus	4	• Créatures mythologiques	11
3- Offrandes	4	• Déplacement Héroïque	11
4- Coût d'entretien	4	RÈGLES SPÉCIFIQUES	12
5- Actions	5	4 et 6 Joueurs	12
ATHÉNA	5	2 Joueurs	12
ZEUS	6	DESCRIPTIF DES CRÉATURES	13
POSÉIDON	6	CRÉATURES FIGURINES	14
• Déplacement Maritime	7	DESCRIPTIF DES HÉROS	15
• Déroulement d'un Combat Maritime	7	MISE EN PLACE - 3 joueurs	16
ARES	8	MISE EN PLACE - 2/4 joueurs	17
• Déplacement Terrestre	8	MISE EN PLACE - 5 joueurs	18
• Déroulement d'un Combat Terrestre	8	MISE EN PLACE - 6 joueurs	19

