

CYCLADES Aide de jeu - Le Nain Brillard

Base

Hadès

Titans

Monuments

Préparation :

Si jeu en Équipes, placer les équipiers l'un à côté de l'autre (pas de mise en commun des ressources).	
Chaque joueur prend son paravent, son matériel (Troupes, Bateaux, Titans , pions Offrandes, dé), placé devant son paravent, et 5 Pièces d'or, cachés derrière le paravent.	
Disposer les plateaux selon le nombre de joueurs et placer les premières troupes comme indiquées sur le livret.	Prendre le plateau Titans, le plateau Offrandes et 1 Bâtiment de chaque type, et placer au hasard les Bâtiments sur les case "Bâtiment".
Mélanger les cartes Créature Mythologique, Héros et Artéfact , et créer une pioche face cachée.	
Placer les cartes Philosophe et Prêtre sur leur emplacements respectifs, et Prêtresses près du plateau.	
Mettre de côté les figurines Créature Mythologique, Héros et Artéfact , les tuiles Dieu, les marqueurs Prospérité, les Pièces d'or, les tuiles Bâtiments et Métropole.	
Mélanger et poser les cartes Objet Magique près du plateau.	
Mélanger et empiler les tuiles Faveur Divine près du plateau.	
Prendre 1 pion Offrande à chaque joueur et les placer aléatoirement sur la piste du tour de jeu.	
Placer la tuile Hadès près du plateau avec une Colonne sur 0.	
Si partie à 6 joueurs, placer au hasard 2 Métropoles Spécialisées et ranger les autres.	
Piocher autant de cartes Monuments que de joueurs et les placer face visible près du plateau.	
Variante de préparation (obligatoire si 6 joueurs) :	
7 Pièces d'or à chaque joueur.	
Procéder à une première étape d'Offrande (un seul joueur sur Apollon).	
Ordre de tour selon l'ordre des Dieux.	
Au tour d'un joueur, il reçoit 2 Troupes, 2 Flottes et un bonus selon le Dieu :	<p>Si 2 à 5 joueurs : Poséidon = 1 Flotte; Arès = 1 Troupe; Athéna = 1 Philosophe; Zeus = 1 Prêtre; Kronos = 1 Titan; Apollon = 1 Corne d'abondance.</p> <p>Les Troupes et Titans doivent être placés sur 2 îles différentes (si Arès, possibilité de 3 îles) et les Flottes sur 2 zones maritimes différentes.</p> <p>Si en équipes 4 ou 6 jrs : Poséidon = 1 Flotte + 1 Port; Arès = 1 Troupe + 1 Forteresse; Athéna = 1 Philosophe + 1 Université; Zeus = 1 Prêtre + 1 Temple; Kronos = 1 Titan + 1 Titan ou 1 Bâtiment selon placement dans la file; Apollon = 1 Corne d'abondance + 1 PO.</p> <p>Si en équipes 4 ou 6 jrs : Les Troupes et Titans doivent être placés sur 2 territoires adjacents et les Flottes sur 2 zones maritimes adjacentes.</p>
Le joueur place ensuite son pion Offrande sur la dernière case libre de la piste de tour.	
Procéder à un premier tour sans Revenus.	

Règles de Combat : dès que des unités adverses se rencontrent.

Chaque joueur lance un dé et ajoute le nombre de Flottes / Troupes.	
Ajouter 1 en défense par Forteresse sur la zone terrestre OU par Port du défenseur à proximité de la zone maritime.	
Comparer les résultats.	
Le perdant perd 1 unité (si égalité, les deux protagonistes perdent 1 unité).	<p>Si Hadès et Nécropole en jeu, pour chaque unité éliminée (sauf Héros), poser 1PO sur la Nécropole.</p> <p>Si unités Morts-Vivants au combat, le joueur peut choisir entre unité Morts-vivants ou régulière.</p>
S'il reste des unités, le défenseur peut battre en retraite, puis l'attaquant peut battre en retraite.	<p>Si combat terrestre, vers une île (ou territoire) lui appartenant et reliée.</p> <p>Si combat maritime, vers une case adjacente vide ou sous son contrôle.</p>
Si aucun joueur ne bat en retraite, procéder à un nouveau round.	
Si partie à 6 joueurs et si perte du dernier territoire d'un joueur, construction d'une Métropole sur ce territoire si pas de Métropole sur le territoire, si possibilité de construire une Métropole et si possibilité d'avoir 3 Métropoles.	

Cycle d'un tour :

1- Créatures Mythologiques, Héros et Artéfacts :	Défausser la carte située sur l'emplacement 2PO.	Si Artéfact , retirer la carte du jeu.
	Décaler les cartes restantes vers la droite.	
	Compléter en piochant de nouvelles cartes pour remplir les 3 emplacements.	Au 1er cycle , uniquement 1 carte ; 2e cycle , uniquement 2 cartes .
2- Dieux :	Si Hadès en attente, lancer deux dés et avancer la Colonne selon le résultat.	Si la Colonne atteint ou dépasse 9, Hadès recouvrera la tuile du Dieu placé juste avant Apollon.
	Mélanger les 4 tuiles Dieu et les placer aléatoirement sur les emplacements dédiés.	Si 4 ou 2 joueurs , placer le 4e Dieu face cachée. Il sera placé en 1er au prochain cycle.
	Si Faveurs Divines et que Hadès n'entre pas en jeu, placer la 1ère tuile Faveur Divine face visible à côté du dernier Dieu avant Apollon.	Si 3 joueurs , placer 2 Dieux face visibles et 2 Dieux face cachée. Au prochain cycle, inverser les Dieux. Au cycle suivant, remélanger les tuiles Dieu.
	Si Hadès entre en jeu, placer la tuile Hadès sur le dernier Dieu juste avant Apollon et remélanger les tuiles Faveurs Divines.	
3- Revenus :	Donner à chaque joueur 1 Pièce d'or par Corne d'abondance qu'il contrôle.	
	Les PO sont placés derrière le paravent.	
	Si Hadès , le joueur prend les PO posées sur son île.	
	Si Héros en jeu, payer 2PO pour le garder, sinon retirer la carte et sa figurine de la partie.	
4- Offrandes :	<p>Selon l'ordre du tour, chaque joueur choisit un Dieu et fait une Offrande.</p> <p>Ne pas faire une Offrande qui ne pourrait pas être honorée.</p> <p>Si le Dieu a déjà été choisi (sauf Apollon), l'Offrande doit être supérieure à la précédente.</p> <p>Résoudre tous les cas d'expulsion avant de passer au joueur suivant sur la piste du tour.</p>	Le joueur de l'Offrande inférieure doit reprendre son pion et faire immédiatement une Offrande à un autre Dieu.
	Dès que tous les joueurs ont fait leurs Offrandes, chacun paie son Offrande en Pièces d'or. - 1 PO par Prêtre (minimum 1 PO).	

5- Actions :	Selon l'ordre des Dieux, chaque joueur peut réaliser les actions suivantes dans l'ordre de son choix et à loisir :	Appliquer la Faveur Divine.	Prendre l'élément gratuit et appliquer une seule fois par tour l'action. Objets Magiques : placer face visible et défausser après utilisation. Choisir une carte sur la piste et payer le coût correspondant. -1 PO par Temple, minimum 1PO.		
		Appeler une Créature Mythologique, un Héros ou un Artéfact (sauf Apollon) :	Si Créature Mythologique : Appliquer immédiatement l'effet de la Créature. Défausser la carte. Si Héros et Artéfact : Placer la carte devant soi et sa figurine sur une de ses îles.		
		Sacrifier un Héros (sauf Apollon) :	Ne peut être fait lors du tour où le Héros a été recruté. Vérifier la condition et appliquer l'effet. Retirer du jeu la carte et sa figurine. Selon le Dieu. Gratuite pour la 1ère, payante pour les suivantes. Maximum par tour : 4 nouvelles Flottes, 4 Troupes, 1 ou 2 Titans, 2 Prêtres et 2 Philosophes. Une Flotte doit être posée sur une case adjacente à une île appartenant au joueur, vide ou avec des unités alliées.		
		Recruter (sauf Apollon) :	Une Troupe ou un Titan doit être placée sur une île appartenant au joueur. Si le joueur a 4 Philosophes, il doit construire une Métropole. Retirer les pions Bâtiments et placer obligatoirement un pion Métropole sur une de ses îles avec un emplacement libre ou occupé (détruire les bâtiments). Si Hadès , 1 Flotte ou 1 Troupe Morts-Vivants gratuite et achat jusqu'à 4 unités Morts-Vivants au choix. Si Kronos , 1 Titan gratuit si Kronos est le premier dieu. 2 PO pour un seul Titan supplémentaire dans tous les cas.		
		Construire (sauf Apollon) :	2 PO par bâtiment ; gratuit si le bâtiment a été obtenu grâce à Kronos. Sans limite et posés sur les carrés blancs disponibles. Si 2 bâtiments possédés correspondent à un Monument , prendre le Monument correspondant et le placer sur un de ses territoires (hors emplacement Bâtiment); Les bâtiments d'origine restent sur le plateau. Si 4 bâtiments différents répartis sur une ou plusieurs îles, le joueur doit construire une Métropole. Retirer les pions Bâtiments et placer obligatoirement un pion Métropole sur une de ses îles avec un emplacement libre ou occupé (détruire les bâtiments). Si Métropole Spécialisée disponible, prendre une Métropole Spécialisée disponible. Si Hadès , la Nécropole prend la place d'une Métropole (détruire les bâtiments sur l'emplacement). Si nouvelle Nécropole, déplacer la tuile Nécropole du plateau en laissant les PO sur l'île d'origine. Si Hécate , une seule Colonne ou les deux en place peuvent être déplacées. Si Kronos , s'il n'est pas le premier dieu, prendre gratuitement un bâtiment au choix selon ceux proposés par les dieux au-dessus.		
		Action spéciale (sauf Apollon et Athéna) :	Si Poséidon , pour 1PO, déplacement jusqu'à 3 cases maritimes ; arrêt et combat immédiat si Flottes adverses. Si Arès , pour 1PO, déplacement de Troupes/Titans d'une île vers une autre si chemin de bateaux (ou entre territoires adjacents). Si Zeus , pour 1PO, possibilité de défausser une Créature Mythologique (pas Héros) disponible et la remplacer. Si Hadès , comme pour Poséidon ou Arès mais avec au moins 1 unité Mort-vivant. Si Titans (sauf Apollon) , pour 1PO, possibilité de déplacer un Titan seul ou avec des Troupes ; 2PO pour un 2e déplacement et 3PO pour un 3e.		
		Augmenter ses revenus (uniquement Apollon) :	1PO si le joueur possède plusieurs îles ou 4PO si une seule. 1 Corne d'abondance pour le 1er joueur placé sur Apollon à placer sur n'importe quelle île.		
		Dès que le joueur a fini ses actions, il défausse sa Faveur Divine et place son pion Offrande sur la dernière case libre de la piste de tour.			
		6- Fin de cycle :	Vérifier les conditions de victoires :	En individuel , un joueur doit finir la partie avec 2 Métropoles.	Si plusieurs joueurs ou équipes remplissent la condition, le gagnant est celui qui a le plus de PO.
				En équipes , la fin de la partie est annoncée dès qu'une équipe obtient une 3e Métropole et les joueurs terminent le tour en cours, même si la 3e Métropole est perdue.	
				En individuel ou en équipe , dès qu'un joueur ou une équipe possède les 5 Artéfacts , la partie est gagnée et le tour n'est pas terminé.	
		Si non, procéder à un nouveau tour.			
		Si Hadès est sur la piste des Dieux, retirer toutes les unités Morts-Vivants du plateau et replacer sa tuile près du plateau avec une Colonne sur 0.			