

CYCLADES

REFORÇOS EGÍPCIOS

REFORÇOS EGÍPCIOS é uma mini expansão para Cyclades que permite ao jogador utilizar miniaturas do jogo Kemet, para aumentar a jogabilidade das partidas de Cyclades.

As miniaturas de Kemet são consideradas tropas Egípcias de elite, com poderes incríveis. **Elas não são consideradas criaturas mitológicas**, ao contrário das miniaturas padrões de Cyclades (isso significa que os poderes especiais de Zeus e os efeitos dos Templos não se aplicam aos Reforços Egípcios).

As cartas desta expansão são adicionadas ao baralho de criaturas mitológicas no começo da partida. Logo, elas poderão ser compradas da mesma maneira. Quando um jogador adquire um Reforço Egípcio, ele coloca a miniatura correspondente em uma de suas ilhas. **Agora ela é considerada um exército** (podendo então ser destruído pela Hárpia).

Assim como outros exércitos, Reforços Egípcios podem se mover sozinhos ou com outros exércitos comuns, quando estiverem usando o auxílio de Ares. Neste caso, eles não possuem nenhuma habilidade especial e contam apenas como um simples exército. Em caso de derrota, o Reforço Egípcio será sempre o último exército a ser destruído.

ATAQUE ESPECIAL

A qualquer momento durante seu turno, o jogador pode pagar 1PV para realizar um **Ataque Especial**:

- Ele move seu Reforço Egípcio juntamente com alguns ou todos os exércitos localizados na mesma ilha para outra ilha, como se fosse um movimento feito com Ares (navios são necessários).
- Para este movimento ou para uma possível batalha, os benefícios do **Poder Especial** dos exércitos estão detalhados no verso desta folha de regra.

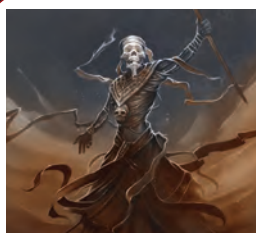
Limitações:

- Cada Reforço Egípcio pode realizar um Ataque Especial por turno.
- Não é possível realizar um Ataque Especial quando estiver em Apollo.

PODERES DETALHADOS

Atenção: Estes poderes são aplicáveis apenas durante um Ataque Especial.

Em qualquer outra situação, os Reforços Egípcios contam como exércitos padrões.



A MÚMIA

Exércitos inimigos destruídos por um exército liderado pela Múmia, são imediatamente transformados em exércitos aliados.

(Se o jogador não possuir nenhum exército em seu estoque, a Múmia não terá efeito).



A ESFINGE

Um exército liderado pela Esfinge pode imediatamente se teletransportar para uma ilha já controlada, antes de realizar o seu movimento.



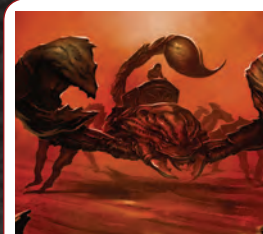
A FÊNIX

Quando exércitos liderados pela Fênix forem destruídos, eles retornam imediatamente ao jogo, no mesmo lugar onde foram atacados.



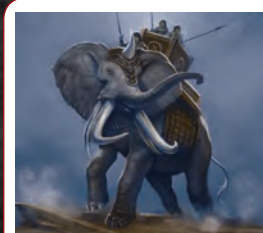
O ESCARAVELHO

No fim de seu movimento, caso não tenha sido morto em uma batalha, o Escaravelho pode transformar uma construção em uma nova ilha de outro tipo de construção.



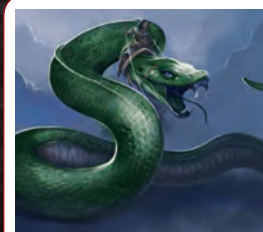
O ESCORPIÃO

Quando o Escorpião alcançar a ilha de um oponente, ele imediatamente remove um exército inimigo.



O ELEFANTE

O exército liderado pelo Elefante sempre rola um 3 em seu combate.



A COBRA

Durante um movimento, o exército liderado pela Cobra pode atravessar um espaço vazio no mar como se houvesse uma frota aliada nele.



CYCLADES HADES

As Cíclades estão em paz, mas o som de batalhas violentas ainda ecoa em nossas memórias. Será que a paz vai ser duradoura, ou tudo não passa de uma curta trégua? Há rumores de que Hades retornará em breve, trazendo suas falanges de mortos-vivos e navios fantasmas...

As cidades-estado precisarão demonstrar suas habilidades no recrutamento de heróis poderosos e obter o favor de todos os deuses do Olimpo, até mesmo do terrível Hades, para expandir sua supremacia às terras adversárias...

Aviso! Hades é uma expansão.
Não pode ser jogado sem o jogo base Cyclades.

LENDAS GREGAS

LENDAS GREGAS é uma mini expansão para Kemet que permite ao jogador utilizar miniaturas do jogo Cyclades, para aumentar a jogabilidade das partidas de Kemet. As 6 Fichas de Poder e suas miniaturas são facilmente adicionadas às Fichas de Poder do jogo Kemet.

PODERES BRANCOS



CENTAURO

Centauro pode viajar com uma tropa que já esteja se movimentando com outra criatura.



MINOTAURO

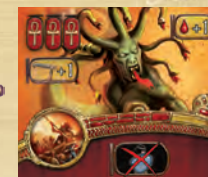
A tropa que viaja com o Minotauro é imune a todo o dano que não seja causado por uma carta de batalha. Isso inclui Chuva de Fogo, Danos providos de Fichas de Poder (incluindo Iniciativa), cartas ID e criaturas.

PODERES VERMELHOS



CÉRBERO

Ao comprar um Cérbero, coloque imediatamente a miniatura em um espaço que você controla. Este espaço não poderá ser atacado pelo resto do turno. No começo da próxima Fase Noturna, coloque o Cérbero de volta à pilha de Fichas de Poder. Ele pode ser comprado novamente.



MEDUSA

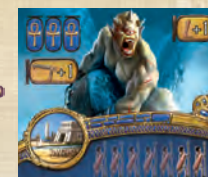
Durante uma batalha, o total de Proteção do seu oponente é igual a 0. Isso inclui todas as Cartas de Batalha, Fichas de Poder, criaturas e cartas ID.

PODERES AZUIS



KRAKEN

Coloque o Kraken em qualquer espaço do Rio Nilo. Ele permanecerá neste espaço pelo resto do jogo. A partir deste momento, você ganha +1 de Força em qualquer batalha travada em um espaço adjacente ao Kraken, exceto em cidades.



POLIFEMO

Tropas que viajam com Polifemo podem conter até 7 unidades, em vez de 5.
Comprar Legião e Polifemo não permitirá que você tenha mais de 7 unidades em sua tropa.