

CYCLADES

HADES

As Cyclades estão em momentânea paz, mas os sons de furiosas batalhas ecoam na memória. É esta uma paz duradoura ou nada mais que uma trégua curta? Há rumores de que Hades em breve voltará, trazendo suas falanges de mortos-vivos e navios fantasmas ... Cada cidade-estado terá que demonstrar suas habilidades em sobreviver com o surgimento desta nova ameaça.

Introdução

Breves palavras sobre esta expansão

Os conteúdos desta caixa não podem ser jogados sozinhos. Você precisa ter o jogo Cyclades original para apreciá-los.

Esta caixa contém módulos. Não apenas um, mas vários, que podem ser incorporados um a um no jogo básico, de acordo com os desejos e nível de experiência dos jogadores (os módulos são apresentados na ordem em que sugerimos que você adicione-os). Claro, os deuses sorriem sobre aqueles que utilizam todos os módulos e fará com que cada aventura seja mais lendária.

MODULO I – POSIÇÃO LIVRE

Preliminar livre posicionamento

A implementação deste módulo requer apenas o material do jogo Cyclades original.

Os jogadores seguem as regras normais, apenas com as alterações abaixo:

- Eles recebem 7 peças de ouro, ao invés de 5;
- O tabuleiro é livre para quaisquer unidades militares.

Uma fase preliminar de apostas será realizada para decidir em quais ilhas os jogadores irão começar o jogo.

As peças de deuses (utilize tantas quanto forem os jogadores, como indicado nas regras originais), misture-as e as coloque nos locais adequados no tabuleiro, acima de Apolo.

Depois siga as regras do jogo básico referentes ao leilão, com uma específica diferença: durante o turno preliminar apenas poderá haver um único jogador em Apolo.

Uma vez terminado o leilão, os jogadores pagam suas ofertas.

Eles, então, escolhem as ilhas que começarão o jogo, iniciando pelo jogador que escolheu o primeiro deus e terminando pelo jogador que escolheu Apolo (covarde!)

Material do jogo



1 "peça de Necrópole



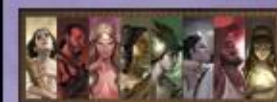
4 peças de Teatro



8 Marcadores de Prosperidade



1 peça de Hades



8 peças de Favores Divinos

Figuras:



5 "figuras de tropas de mortos-vivos



5 figuras de frotas de mortos-vivos



1 coluna de Hades



6 figuras de Heróis



1 figura de Cérbero:



6 heróis



10 itens mágicos



5 criaturas mitológicas



9 sacerdotisas

Neste turno o jogador recebe:

2 tropas + 2 frotas + um bônus adicional a depender do deus escolhido:

- Poseidon: uma frota
- Ares: uma tropa
- Athena: um filósofo
- Zeus: um sacerdote
- Apolo: um marcador de prosperidade

Os jogadores devem distribuir suas **tropas** em **pelo menos duas ilhas diferentes**. O jogador que apostar em Ares pode optar por começar com uma terceira ilha, ou colocar duas tropas em uma ilha e uma tropa na segunda ilha.

Da mesma forma, deve-se espalhar suas frotas em dois locais diferentes. Esses locais devem ser adjacentes às ilhas, onde as suas tropas são implantadas. É possível que as duas frotas sejam colocadas em dois locais diferentes, adjacente à mesma ilha. O jogador que apostar em Poseidon pode optar por começar com um terceiro local, ou colocar duas frotas em um local e uma frota em uma segunda posição.

Uma vez que um jogador tenha completado seu posicionamento, ele coloca seu marcador no espaço disponível para determinar a ordem de jogo na próxima rodada (como nas regras originais). O jogador que apostar no deus que vem em seguida deve proceder da mesma forma.

A verdadeira aventura pode começar agora! A primeira criatura mitológica aparece... Mas cuidado: a **primeira rodada** é um pouco diferente porque **os jogadores não irão receber nenhum rendimento (apenas o da rodada preliminar)**... Gerenciar suas apostas para combinar melhor posicionamento e poder é um primeiro passo crítico no longo caminho para a glória!

REGRA ESPECIAL

2 JOGADORES

3 peças de deuses são colocadas, além de Apolo.

Cada jogador utiliza dois marcadores de oferendas.

Uma vez que o leilão é realizado e feito o seu pagamento, é organizada a ordem do ciclo.

Quando um jogador remove seu marcador, ele recebe imediatamente:

1 frota +

1 Tropa +

O bônus dado por seu deus.

MÓDULO 2- HADES E OS MORTOS-VIVOS



No início de um ciclo, coloque a peça de Hades ao lado do tabuleiro de jogo com a "ameaça" para cima.

Coloque a coluna Hades no espaço "0".

No início de cada rodada, durante a fase 2 (fase dos deuses), um jogador lança dois dados de combate, e os avanços da coluna de acordo com o número total indicado pelos dados.

Caso a coluna atinja ou ultrapasse o espaço 9, Hades virá em jogo para substituir um dos outros deuses!

Misture as peças dos deuses que estavam em jogo (deuses ativos). Um dos deuses perderá o seu lugar para HADES (será aquele imediatamente acima de Apolo), que ficará com o lado de recrutar para cima.

No final desta fase (isso é, depois da resolução de Apolo):

- Todas as unidades de HADES são removidas do tabuleiro.
- A peça de HADES é colocada ao lado do tabuleiro com o lado de ameaça para cima e o marcador em zero.

HADES e seus lacaios voltam para as profundezas do Tártaro, mas esperam por fazer uma nova visita às Cyclades...

Hades reserva aos jogadores:



Recrutar mortos-vivos (tropas e/ou frotas)

Hades oferece desmorts gratuitos
É possível recrutar mortos-vivos extra:

- Um segundo morto-vivo por 1 GP
- Um terceiro morto-vivo por 2 GP
- Um quarto morto-vivo por 3 GP
- Um quinto morto-vivo por 4 GP

Um jogador não poderá **comprar mais que 4 mortos-vivos** por turno.

O jogador poderá comprar um mix de tropas e frotas (por exemplo é possível recrutar 2 tropas e 2 frotas por 6 moedas de ouro -GP)



Exemplo: a coluna está sobre o espaço 6. Dois dados são então rolados resultando em 1 e 3.



Com o resultado a coluna ultrapassou 9 e HADES entrará em jogo

Nota: geralmente HADES aparece duas ou três vezes durante um jogo.



Para construir uma Necrópole

Só se pode construir uma Necrópole no tabuleiro. Essa construção deverá ser construída em uma ilha pertencente ao jogador e em local reservado para a metrópole (quaisquer edifícios já construídos neste espaço são destruídos, incluindo a metrópole).

Efeito da construção: para cada unidade militar regular (Isso quer dizer não mortos-vivos) eliminada do tabuleiro, seja no campo de batalha, ou por efeito de uma criatura mitológica, um peça de ouro é colocada sobre a necrópole. Durante a fase de rendimento seguinte, o jogador com controle da ilha onde a Necrópole é localizada toma para si todo ouro da necrópole.

Nota:

- Se um jogador toma posse da ilha em que a necrópole foi construída, ele então passa a controlá-la além de tomar as peças de ouro durante a próxima rodada.
- Quando Hades entra em jogo mais uma vez, o jogador pode construir nova necrópole: ele remove a peça de necrópole de sua posição atual (deixando as peças de ouro na ilha onde eles foram colocados) e a aloca em uma ilha que ele controla.



Mover tropas e/ou frotas

As regras de movimentação e de combate são exactamente o mesmo que para os movimentos associado com Poseidon e Ares. Existe apenas um requisito adicional: **pelo menos uma unidade militar de morto-vivo deve participar de cada movimento**, as tropas regulares podem participar, mas não é obrigatório!

Durante o combate, se derrotado, o jogador que controla Hades escolhe a ordem na qual ele perde as suas unidades militares (ele pode escolher unidades de mortos-vivos ou regulares, dependendo de sua estratégia).

MÓDULO 3 – HERÓIS E CRIATURAS

Antes do início do jogo, embaralhe os novos heróis mitológicos e cartões de criaturas com os do jogo original para formar uma pilha de cartas comum.

Novas criaturas Mitológicas:

Essa expansão contém quatro novas criaturas mitológicas: Cérberos (com estatueta), Caronte, as Fúrias, e Empusa. Além disso, há um novo cartão, que substitui o Quíron a partir do jogo de base. Os efeitos das cartas estão descritas na folha de resumo.

Heróis:

Eles entram em jogo e são recrutados da mesma forma que as criaturas mitológicas. Quando um herói é recrutado, coloque a miniatura em uma de suas ilhas, e mantenha o cartão na frente de você. Este herói permanecerá em jogo desde que ele (ou ela) viva e que você pague os seus custos de manutenção.

No início de cada rodada, logo após a fase de receitas, você deve pagar 2 peças de ouro (2GP) para cada herói que você deseja manter. Se você não pagar este valor, o herói desaparece. Retire a figura do tabuleiro, e retire o cartão correspondente do jogo (ele não volta a entrar na pilha de descarte).

Cada herói funciona como uma estatueta de tropas em combate, mas tem duas habilidades adicionais:

- Força militar própria. Este poder é ativo quando o herói participa em combate.
- Um poder especial, geralmente vem com as suas próprias condições, se você decidir sacrificar o herói durante sua fase de ação. Ao aplicar esse poder retire o cartão do herói do jogo.

Importante: você não pode sacrificar um herói durante o turno ele é recrutado. Observe que, se um herói é morto em batalha, ele não pode ser sacrificado antes de seu último suspiro.

Os poderes dos heróis são explicados em ficha específica.

Enquanto o jogador pagar 2 moedas (GP) no final da fase de rendimento, o herói permanece em jogo.

Esse poder militar é ativo todas as vezes que a batalha envolver o herói.



Este poder especial entra em vigor quando o herói é sacrificado na fase de Ação do jogador (que ocorre após o pagamento de 2 moedas durante a fase de receita).

IMPORTANTE:

Heróis são misturados com as criaturas mitológicas e são recrutados da mesma maneira.

Mas cuidado! Eles não são criaturas mitológicas. portanto:

- Os templos não dão desconto para a compra de Heróis;
- Você não pode descartar uma carta de herói com o poder especial de Zeus
- Pode haver vários heróis na mesma ilha. Heróis podem estar na mesma ilha com uma estatueta criatura.

MÓDULO 4 – FAVORES DIVINOS

Módulo # 4: Ajuda dos Deuses do Olimpo

1. No início do jogo, fazer uma pilha com as cartas de sacerdotisa ao lado do tabuleiro.



Efeitos da sacerdotisa:

- Você pode descartar uma sacerdotisa para evitar pagar o custo de manutenção de um herói
- Você pode descartar uma sacerdotisa para não descartar uma estatueta criatura e beneficiar do seu efeito para outra vez.

2. Misture as cartas de "Itens Mágicos" e as coloque, de bruços, em uma pilha perto do tabuleiro de jogo.

3. Misture as peças de "favores divinos" e as coloque, de bruços, em uma pilha perto do tabuleiro de jogo.

Favores Divinos:

Agora os jogadores podem desfrutar de certos benefícios fornecidos pelos novos deuses, como Hera, Hermes, ou Afrodite.

No início de cada turno, durante o "2 - Os Deuses" de fase:

• Se Hades entra em jogo (ver módulo # 2), reembaralhar todos os "favores divinos" (peças descartadas ou não) para formar uma nova pilha para baixo. ("Favores divinos" não estão disponíveis quando Hades está ativo).

• Caso contrário: chamar a primeira peça de "favores divinos" da pilha e a coloque voltada para cima ao lado do deus ativo localizado imediatamente acima Apolo. O jogador que vence as ofertas sobre este deus irá beneficiar, se assim o desejar, desde a favor do seu deus, mas também o favor divino colocado junto a esse deus.

Cada uma delas fornece um item de bônus favor divino (a sacerdotisa ou um item mágico) 1 e um poder utilizável nesta rodada 2.



Itens Mágicos:

Itens Mágicos são obtidos através de algumas peças de favor divino. Eles são mantidos face voltada para cima pelo jogador que reivindicá-los, e podem ser utilizados no ciclo que são obtidos ou no seguinte. Itens mágicos serão descartados após o uso e caso a pilha dos mesmo se esvazie,

Nota: o Poder de Hefesto permite, por duas moedas de ouro, que um jogador puxe duas cartas de itens mágicos, escolha uma e descarte a outra.

Favores divinos são descritos em ficha específica.

Durante a fase preliminar de "livre posicionamento": é possível escolher Apolo sem primeiro ter sido expulso de outro Deus?

Se nenhum jogador tomou Apolo, no entanto, é possível escolhê-lo diretamente. Isto significa que nenhum outro jogador pode ter escolhido Apolo ainda. No entanto, ir diretamente para Apolo não é geralmente a escolha mais inteligente tática porque os seus adversários serão capazes de acessar o mais poderoso deuses com ofertas baratas.

Herói: Você pode usar o poder de um sacrificar um herói quando você está em Apolo? Não, estar no Apolo é quase como passar a vez.

Heróis: é possível utilizar o sacrifício do poder de Perseus para pousar em uma ilha protegida por um centauro? Não. O centauro protege de Pégaso, se ele é invocado usando uma carta de criatura, ou através de o poder do sacrifício de Perseus.

Heróis: quando um herói morre na batalha, é 1 Ouro peça adicionada à Necrópole? Não. A Necrópole recebe ouro apenas para a desaparecimento de tropa "regular" o que exclui heróis e figuras de monstros.

Necrópole / Cérbero: se Cérbero é colocado na ilha com a Necrópole, o que acontece? Cérbero tem todas as receitas da ilha para seu mestre, incluindo aqueles gerados pela Necrópole.

Gigante/Necrópole / & Teatro: Pode o gigante esmagar esses novos tipos de edifícios? O gigante pode esmagar apenas pequenos edifícios. Ele pode facilmente esmagar um teatro, mas é impotente contra a Necrópole.

Esfinge / Sacerdotisas: quando eu uso a Esfinge, é possível ganhar duas peças de ouro para cada sacerdotisa descartada? Não. A Esfinge dá 2 peças de ouro para cada frota, as tropas filósofo, sacerdote descartado. Não dê nada pela sacerdotisa.

Deméter: quando devo usar o poder de dar 1 peça de ouro para cada ilha que controlo? Depende estratégia ideal para você. Então, se você planeja para conquistar novas ilhas durante o seu turno, esperar. Se você precisa de ouro para uma criatura ou herói, usá-lo cedo.

Pentesiléia: é a ilha secreta adquirida através de seu sacrifício uma ilha normal? Podemos atacar a última ilha do jogador se ele possui esta ilha secreta? Não. A Ilha Secreta das Amazonas está fora do tabuleiro. Ela não conta para os poderes de Deméter de Aquiles. E o jogador que a possui mantém sempre a última ilha (que não é a Ilha das Amazonas) no tabuleiro de jogo, que não poderá ser atacada (exceto, é claro, se permitir que se ganhe o Jogo).

Um jogo de Bruno Cathala
E Ludovic Maublanc
Ilustrações de Miguel Coimbra
Tradução por Patesi – jplimac@ig.com.br

