

UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 2 À 5 JOUEURS

CYCLADES

HADÈS

L'archipel des Cyclades est en paix depuis peu, même si le bruit des armes résonne encore dans les mémoires. Mais cette paix est-elle durable ? Rien n'est moins sûr, car voilà que l'on murmure qu'Hadès serait de retour, bientôt, flanqué de sa cohorte de morts-vivants.

A chaque peuple de faire la preuve de son habileté à recruter des Héros puissants et à s'attirer les faveurs de tous les Dieux de l'Olympe, voire même du terrifiant Hadès, afin d'étendre sa suprématie sur ses adversaire...

PRÉSENTATION

QUELQUES MOTS SUR CYCLADES – EXTENSION(S)

Les éléments contenus dans cette boîte ne peuvent être joués seuls. Ils nécessitent de posséder le jeu de base Cyclades.

Cette boîte ne contient pas un, mais plusieurs modules, qui peuvent être incorporés un à un dans le jeu de base, selon les envies et l'expérience de chacun (ils sont présentés dans l'ordre où nous vous proposons de les utiliser).

Évidemment, les véritables parties mythiques se jouent en utilisant la totalité des modules.

MODULE 1 : PLACEMENT DE DÉPART LIBRE

TOUR PRÉLIMINAIRE POUR PLACEMENT DE DÉPART LIBRE

La mise en place de ce module nécessite uniquement le matériel disponible dans la boîte de base.

Les joueurs respectent la mise en place décrite dans les règles de base, avec les modifications suivantes :

- Ils reçoivent 7 PO (au lieu de 5)
- Le plateau reste vide de toute unité militaire

Un tour d'enchère préliminaire va maintenant avoir lieu afin de décider sur quelles îles ils vont démarrer la partie.

Les tuiles Dieux (prendre le nombre correspondant au nombre de joueurs comme indiqué dans les règles de base) sont mélangées et posées sur les emplacements vides situés au-dessus d'Apollon.

Les mises se déroulent selon le mode opératoire décrit dans le livret de règles de base, avec une contrainte particulière : lors de ce tour préliminaire, il ne peut y avoir qu'un seul joueur sur Apollon.

Une fois les enchères terminées, les joueurs payent leurs offrandes, comme prévu.

Puis ils choisissent les îles sur lesquelles ils vont démarrer la partie, en commençant par le joueur ayant remporté les enchères sur le premier Dieu, et en terminant par celui s'étant réfugié sur Apollon (le pleutre !).

MATÉRIEL



1 Nécropole



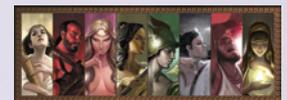
4 Théâtres



8 cornes d'abondance



1 tuile Hadès



8 tuiles Faveurs divines

FIGURINES :



5 soldats morts-vivants



5 flottes morts-vivants



1 colonne Hadès



6 figurines Héros



Cerbère

CARTES :



6 Héros



10 Objets magiques



5 Créatures mythologiques



9 Prêtresses

1 livret de règles du jeu

1 fiche récapitulative des pouvoirs de tous les éléments de cette boîte

Lors de son tour, un joueur reçoit :

2 troupes + 2 flottes + un bonus dépendant du Dieu sur lequel il a remporté l'enchère :

- Bonus Poséidon : 1 flotte
- Bonus Arès : 1 troupe
- Bonus Athéna : 1 philosophe
- Bonus Zeus : 1 prêtre
- Bonus Apollon : 1 corne d'abondance

Les joueurs doivent déployer leurs troupes sur au moins deux îles différentes. Le joueur ayant misé sur Arès peut choisir de démarrer avec une 3^{ème} île, ou de placer deux troupes sur une île et l'autre sur sa seconde île.

Puis ils déploient leurs flottes sur deux cases différentes, contiguës des îles obtenues. Il est possible que les deux flottes soient placées sur deux cases différentes au voisinage de la même île. Le joueur ayant misé sur Poséidon peut choisir de démarrer avec une 3^{ème} case, ou de placer deux flottes sur une case et l'autre sur la seconde case).

Une fois qu'un joueur a terminé son déploiement, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le Dieu suivant de se déployer.

La vraie partie peut maintenant commencer ! La première Créature mythologique fait son apparition... Mais attention... le premier tour de jeu est un peu particulier puisque les joueurs ne reçoivent pas de revenus (uniquement pour ce 1^{er} tour)... Savoir gérer ses mises pour combiner placement optimal et pouvoir de manœuvre au tour 1 est la clé du succès !

CAS PARTICULIER : LA PARTIE À 2 JOUEURS

On place 3 tuiles Dieux en plus d'Apollon.

Chaque joueur joue avec 2 pions Offrande.

Une fois les enchères terminées et payées, les joueurs se placent dans l'ordre des pions Offrande.

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

MODULE 2 - HADÈS & SES MORTS-VIVANTS

Au début du tour 1, placez la tuile Hadès à côté du plateau de jeu, face « menace » visible.



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 !

Mélangez les tuiles Dieux de base et placez-les sur leurs emplacements selon la procédure habituelle. Puis recouvrez la tuile du Dieu visible placé juste au dessus d'Apollon, avec la tuile Hadès, face « Hadès » visible.

À la fin du tour de jeu (donc après la résolution d'Apollon) :

- tous les morts-vivants sont retirés du plateau.
- La tuile Hadès est replacée à côté du plateau de jeu, face « menace » visible, avec une colonne grise sur la case 0.

Hadès et ses serviteurs sont retournés au royaume des morts... Mais une prochaine visite dévastatrice reste possible !!

HADÈS PERMET :



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)



Exemple : le marqueur d'Hadès est sur la case 6.

Les deux dés sont lancés, et obtiennent 1 et 3.



Cela est supérieur à 9, la tuile Hadès est donc retournée pour être activée.

Note : généralement, Hadès fait son apparition entre 2 et 4 fois par parties.

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.



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).



MODULE 3 : CRÉATURES & HÉROS

Avant le début de la partie, mélangez les cartes Héros et les nouvelles cartes Créatures Mythologiques avec les cartes Créatures Mythologiques de la boîte de base, pour former une pioche commune.

LES NOUVELLES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES :

Cette extension contient 4 nouvelles Créatures mythologiques : Cerbère (avec figurine), Charon, les Erinyes et Empousa. De plus, il y a une nouvelle carte Chiron qui vient remplacer celle du jeu de base. Les effets de ces cartes décrits dans la fiche récapitulative.

LES HÉROS :

Les Héros arrivent en jeu et sont recrutés comme les Créatures mythologiques usuelles.

Lorsqu'un Héros est recruté, placez sa figurine sur une de vos îles, et gardez la carte devant vous. Ce Héros restera en jeu tant qu'il restera vivant ET que vous déciderez d'en payer le coût d'entretien. En effet, au début de chaque tour, après la phase de revenus, vous devez payer 2 PO pour chacun de vos Héros si vous souhaitez les conserver. Si vous ne vous acquittez pas de cette somme, le Héros disparaît. Retirez la figurine du plateau, et retirez la carte correspondante du jeu (elle ne rejoint pas la défausse).

Chaque Héros compte en combat comme une troupe normale, mais possède deux capacités supplémentaires :

- 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. Appliquez le pouvoir et retirez la carte Héros du jeu (elle ne rejoint pas la défausse).

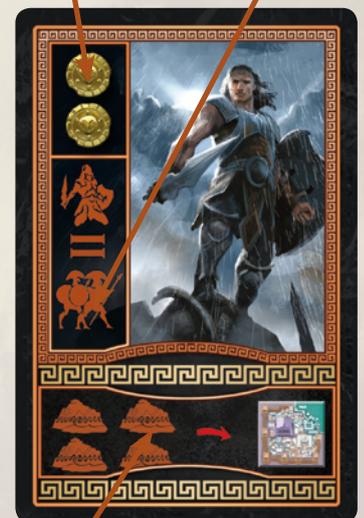
Important : vous ne pouvez pas sacrifier un Héros au tour où vous le recrutez.

Vous ne pouvez pas non plus le sacrifier si vous êtes sur Apollon.

Les effets des cartes Héros sont décrits dans la fiche récapitulative.

Tant que le joueur paye 2 PO juste après la phase de revenus, le Héros reste présent sur le plateau.

Le pouvoir militaire est valable pour tous les combats où participe le Héros.



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).

IMPORTANT :

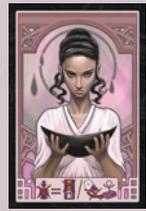
Les Héros sont mélangés aux Créatures mythologiques et sont recrutés de la même façon. Mais attention !!! Ce ne sont pas des Créatures mythologiques. En conséquence :

- Posséder des temples ne donne pas de réduction pour l'achat des Héros
- Il est impossible de défausser une carte Héros présente dans la file d'achat grâce au pouvoir spécial de Zeus
- Il peut y avoir plusieurs Héros sur une même île. Et les Héros peuvent cohabiter avec une Créature à figurine sur une même île

MODULE 4 : LES FAVEURS DIVINES

LES DIEUX DE L'OLYMPE À LA RESCOURSE !!

1. En début de partie, faites une pile face visible avec les cartes Prêtresse sur le bord du plateau.



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

2. Faites une pioche face cachée avec les cartes Objets Magiques à côté du plateau de jeu.
3. Mélangez les tuiles Faveurs divines et faites-en une pile faces cachées.

LES FAVEURS DIVINES :

Désormais, les joueurs peuvent bénéficier de certains avantages octroyés par de nouveaux dieux tels Héra, Hermès ou Aphrodite.

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 par le joueur face visible pour être utilisés quand il le souhaite, au tour d'obtention ou lors d'un tour suivant.

À noter : le pouvoir d'Héphaïstos permet d'acquérir un Objet magique et de le conserver, exceptionnellement, face cachée.

Après utilisation, un Objet magique est défaussé.

Les Faveurs divines et les Objets magiques sont décrits dans la fiche récapitulative.

FAQ

Placement libre : Est-il possible de se placer directement sur Apollon sans au préalable avoir été chassé d'un autre Dieu ?

Si aucun joueur ne s'est déjà placé sur Apollon, il est possible de le choisir directement. Plus personne ne peut maintenant venir sur Apollon. Cependant, aller directement sur Apollon n'est pas nécessairement une tactique de choix, car vos adversaires vont pouvoir alors accéder à des avantages plus puissants pour pas cher.

Héros : Peut-on utiliser le pouvoir sacrificiel d'un Héros lorsque l'on est sur Apollon ?

Non, miser sur Apollon, c'est en quelque sorte passer son tour.

Héros : Est-il possible d'utiliser le pouvoir sacrificiel de Persée pour débarquer sur une île protégée par un Centaure ?

Non. Le Centaure protège du Pégase, que celui-ci soit invoqué au moyen de la carte Créature correspondante, ou grâce au pouvoir sacrificiel de Persée.

Héros : Lorsqu'un Héros meurt au combat, doit-on ajouter IPO sur la Nécropole ?

Non. La Nécropole ne reçoit des PO que pour la disparition de flottes et troupes « régulières » (c'est à dire toutes les figurines de petite taille à la couleur des joueurs).

Nécropole / Cerbère : Si le Cerbère est placé sur l'île de la Nécropole, que se passe-t-il ?

Le Cerbère s'empare alors de tous les revenus de l'île, y compris ceux de la Nécropole.

Géant / Nécropole & Théâtre : Le géant peut-il écraser ces nouveaux types de bâtiments ?

Le géant ne s'attaque qu'aux bâtiments de petite taille. Il peut donc tout à fait écraser un Théâtre, mais reste impuissant face à une Nécropole.

Sphinx / Prêtresses : Lorsque j'utilise le Sphinx, est-il possible de gagner deux PO pour chaque Prêtresse défaussée ?

Non. Le sphinx permet de gagner 2PO pour chaque flotte, troupe, prêtre ou philosophe défaussé. Il ne permet pas de défausser de Prêtresse.

Déméter : A quel moment de mon tour de jeu dois-je utiliser son pouvoir donnant IPO par île possédée ?

Au moment le plus approprié pour vous. Ainsi, si vous avez prévu de conquérir de nouvelles îles lors de votre tour, autant attendre la fin du tour.

Penthésilée : L'île secrète que son sacrifice donne au joueur compte-t-elle comme une île normale ? Du coup, peut-on attaquer la dernière île du joueur sur le plateau ?

Non, l'île secrète des amazones est « hors jeu ». Elle ne compte ni pour Déméter, ni pour Achille. Et le joueur qui la possède a toujours sa dernière île sur le plateau de jeu qui est inattaquable (sauf, toujours, si cela permet d'obtenir la victoire).