

CYCLADES

SOMMARIO DI UN CICLO DI GIOCO

1 - AGGIORNARE IL TRACCIATO DELLE CREATURE MITOLOGICHE



2 - AGGIORNARE IL TRACCIATO DEGLI DEI



3 - REDDITO

Ogni giocatore riceve 1 PO (Pezzo d'Oro) per ogni segnalino prosperità che controlla



4 - OFFERTE

Nell'ordine indicato dai segnalini offerta sul tracciato del turno:

- Asta sui vari Dei.
- Quando tutti hanno chiuso un'asta con successo, pagate la vostra offerta.



5 - AZIONI

Procedete, nell'ordine di vostra scelta pagando il costo indicato:

- Le azioni specifiche per il vostro Dio
- Le azioni in parità per qualsiasi Creatura reclutata in questo turno

Quindi, muovete i vostri segnalini offerta sul tracciato del turno. Questo segnalino deve essere piazzato sullo spazio col più alto numero ancora libero.



Se, alla fine di un ciclo, un singolo giocatore possiede due Metropoli, egli è il vincitore. Se più di un giocatore possiede due Metropoli, rompe il pareggio l'ammontare di PO che possiedono.

CREATURE MITOLOGICHE



SIRENA

Rimuovi una flotta avversaria dal tabellone e rimpiazzala con una delle tue. Se non hai più flotte nella riserva, puoi prenderne una da qualsiasi parte dal tabellone. Questa azione ha effetto solo su flotte isolate.



PEGASO

Designa una delle tue isole e muovi alcune o tutte le tue truppe su di essa verso un'altra isola senza bisogno di un collegamento tra flotte. Questa creatura è il solo modo per invadere un'isola senza usare Ares.



GIGANTE

Distruggi una costruzione. Questa azione può essere usata per indebolire o rimuovere una Fortezza scomoda. Il Gigante non può distruggere una Metropoli.



CHIMERA

Prendi una carta Creatura a scelta dalla pila degli scarti e usala. Quindi mescola immediatamente la pila degli scarti insieme al mazzo per crearne uno nuovo.



CICLOPI

Rimuovi una delle tue costruzioni e rimpiazzala con una costruzione di un altro tipo. Se hai 4 differenti costruzioni dopo aver giocato i Ciclopi, scartale e costruisci una Metropoli.



SFINGE

Puoi "rivendere" le tue Flotte, Truppe, carte Sacerdote e Filosofo per 2 PO ciascuna. I segnalini tornano nella riserva e le carte vengono rimesse nel mazzo.



SILFIDE

Puoi muovere le tue flotte per un totale di 10 spazi. Questa creatura è il solo modo di muovere le tue flotte senza usare Poseidone.



ARPIA

Rimuovi una truppa dal tabellone. Il suo proprietario la piazza di fronte al suo schermo. L'Arpia è perfetta per indebolire un'isola nemica prima di un'invasione.



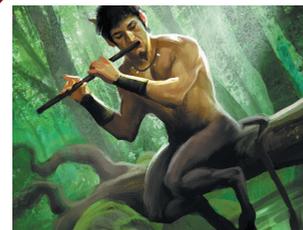
GRIFONE

Ruba metà dei PO (arrotondati per difetto) di un altro giocatore di tua scelta. Il giocatore scelto deve mostrare la sua fortuna a tutti gli altri giocatori.



IL DESTINO

Ricevi di nuovo il tuo reddito, come all'inizio del Ciclo.



SATIRO

Ruba un Filosofo ad un giocatore a tua scelta.



DRIADE

Ruba un Sacerdote ad un giocatore a tua scelta.

Il Kraken, il Minotauro, Chirone, Medusa e Polifemo hanno una miniatura che li rappresenta fino a che hanno effetto sul tabellone.

Le seguenti 4 creature funzionano allo stesso modo: piazza la miniatura sull'isola di tua scelta. Il potere della creatura viene applicato all'isola dove rimane fino all'inizio del tuo prossimo turno. La carta della creatura viene scartata solo quando tu fai l'azione del tuo Dio durante il prossimo ciclo. Se due miniature sono sulla stessa isola, si distruggono l'un l'altra — i giocatori scartano le loro carte e le miniature vengono rimosse dal tabellone.



KRAKEN

Piazza il Kraken sullo spazio di mare di tua scelta. Se ci sono lì delle flotte, esse sono distrutte (i segnalini vengono restituiti ai loro proprietari).

Per ogni extra PO speso per acquistare il Kraken, il giocatore può muovere il Kraken di uno spazio. Ogni flotta incontrata viene distrutta. Alla fine del suo movimento, il Kraken rimane sul posto e lo spazio di mare occupato è proibito a tutte le Flotte fino a che il Kraken muove di nuovo. Il prossimo giocatore a usare il Kraken può farlo immergere e riapparire in qualsiasi altro spazio di mare.



MINOTAURO

Il Minotauro conta come 2 Truppe per proteggere l'isola dove si trova. Il Minotauro non si ritira. Durante una battaglia, le truppe di un giocatore devono essere eliminate prima del Minotauro. Quando il Minotauro è l'ultimo rimasto, viene scartato se il difensore perde un'altra battaglia.



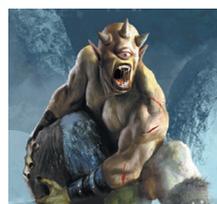
CHIRONE

Chirone il Centauro protegge l'isola da Pegaso, Gigante e Arpia. Nessuna di queste tre creature può essere usata contro truppe o costruzioni su quest'isola.



MEDUSA

Le Truppe sulla stessa isola di Medusa non possono muoversi. Tuttavia è ancora possibile portare Truppe su quell'isola.



POLIFEMO

Tutte le Flotte adiacenti all'isola di Polifemo vengono spinte via di uno spazio e nessuna flotta può sbarcare sull'isola fino a che lui si trova lì. Il giocatore che gioca Polifemo muove le flotte nell'ordine e nella direzione di sua scelta. Due flotte di colore differente non possono stare sullo stesso spazio. Se un movimento è impossibile, la flotta viene distrutta.

POTERI DEGLI DEI



POSEIDONE

- **Reclutare:**
da 1 a 4 Flotte
- **Costruire:** Porto
- Muove una Flotta fino a 3 spazi



ARES

- **Reclutare:**
da 1 a 4 Truppe
- **Costruire:** Fortezza
- Muove una Truppa da un'isola all'altra.



ZEUS

- **Reclutare:**
1 o 2 Sacerdoti
- **Costruire:** Tempio
- Rimpiazza una Creatura Mitologica dal mazzo



ATHENA

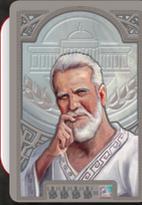
- **Reclutare:**
1 o 2 Filosofi
- **Costruire:** Università

SACERDOTI



Ogni Sacerdote riduce l'offerta che deve essere pagata all'inizio di ogni ciclo di 1 PO (l'offerta non può essere comunque inferiore a 1 PO).

FILOSOFI



Non appena un giocatore guadagna il 4° Filosofo, egli deve immediatamente scartarli per costruire una Metropoli.

EFFETTI DELLE COSTRUZIONI



PORTO

Bonus difensivo di +1 durante battaglie di mare che hanno luogo su spazi adiacenti all'isola dove si trova il Porto.



FORTEZZA

Bonus difensivo di +1 durante battaglie che hanno luogo sull'isola dove si trova la Fortezza.



TEMPIO

Ogni tempio riduce il prezzo per acquistare una Creatura Mitologica di 1 PO*.

Non appena un giocatore possiede tutti e 4 i tipi di costruzione (Porto, Fortezza, Tempio e Università), su una o più isole, deve immediatamente scartarli e rimpiazzarli con una Metropoli.

UNIVERSITA'



Nessun potere speciale, se non quello di essere necessaria per costruire una Metropoli.



METROPOLI

Le Metropoli hanno l'effetto di tutte le costruzioni. Se, alla fine di un ciclo, solo un giocatore possiede due Metropoli, egli è il vincitore. Se non è l'unico, chi ha il maggior numero di PO tra i giocatori con due Metropoli vince.

* Non importa quanti templi possiede un giocatore, deve sempre spendere almeno 1 PO per prendere una creatura.