

LUDOVIC MAUBLANC

BRUNO CATHALA

CYCLADES

EDIZIONE LEGGENDARIA

Benvenuti nell'Arcipelago delle Cicladi, un luogo di antiche leggende dove potenti divinità osservano le grandi fazioni contendersi il dominio delle isole. Guidate una di queste fazioni e costruite le Metropoli come simboli della vostra supremazia!

2-6 giocatori
90 minuti
Età 14+

OBIETTIVO

Dimostrate la superiorità della vostra fazione diventando il primo giocatore a controllare almeno 3 Metropoli alla fine di un Ciclo.

COMPONENTI

1 Plancia delle Aste



10 Tessere Arcipelago

- 1- Area di Terra
- 2- Area di Mare
- 3- Sito di Costruzione
- 4- Simbolo Sacerdotessa
- 5- Icona Cornucopia



16 Mercenari



100 Monete d'Oro
(MO nel resto del regolamento)



2 Dadi
Battaglia

30 Segnalini
Prosperità a due lati
(1 o 2 Cornucopie)



15 Pedine (Creature ed Eroi)

9 Carte Eroe
(9 pedine e
le loro basi)



18 Carte Creatura Mitologica
(6 delle quali hanno pedine e basi;
la base blu è per il Kraken)

5 Tessere Divinità grandi a due lati
(a faccia in su il lato con le azioni,
a faccia in giù il lato senza azioni)



40 Segnalini Edificio Base



Porti

Fortezze



Templi

Università

20 Carte Sacerdotessa



20 Carte Filosofo

15 Segnalini Metropoli
(5 bonus diversi, 3 copie ciascuno,
con un lato base e un lato bonus)



Per ogni giocatore

1x Pedone Offerta

8x Truppe Base

7x Segnalini

8x Flotte

1x Schermo

Controllo

Nota: MO, segnalini Controllo e Prosperità sono da considerarsi **illimitati** (se durante un'azione manca uno di questi componenti, potete sostituirlo con un materiale a vostra scelta), mentre Truppe, Flotte e Mercenari sono **limitati** al numero presente nella scatola.



Gli elementi di gioco vengono spesso indicati per tipo e funzione, come "carta Filosofo" o "segnalino Edificio". Per praticità, quando non crea confusione, verrà specificata solo la funzione. Per esempio, "Pesca 1 Filosofo" anziché "Pesca 1 carta Filosofo".

PREPARAZIONE

Posizionate la Plancia delle Aste a lato del tavolo **1**.

Mescolate le 5 tessere Divinità e posizionatele a faccia in su nei 5 spazi sopra Apollo **2**.

- Con 5 giocatori, girate a faccia in giù l'ultima tessera Divinità (quella più vicina ad Apollo).
- Con 2 o 4 giocatori, girate a faccia in giù le ultime due tessere Divinità.
- Con 3 giocatori, girate a faccia in giù le ultime tre tessere Divinità.

Formate un mazzo con le carte Creatura e posizionatele a faccia in giù sul rispettivo spazio. Poi rivelate le prime 4 carte di questo mazzo e posizionatele sugli spazi vuoti del tracciato delle Creature **3**.

Formate un mazzo con le carte Eroe e posizionatele a faccia in giù sul rispettivo spazio. Poi rivelate le prime 2 carte di questo mazzo e posizionatele sugli spazi vuoti del tracciato degli Eroi **4**.

Posizionate le carte Filosofo e Sacerdotessa sui rispettivi spazi della Plancia delle Aste **5**.

Formate una riserva generale accanto al tabellone con **6**:

- ◆ le pedine delle Creature mitologiche e degli Eroi;
- ◆ le Monete d'Oro;
- ◆ i segnalini Edificio base;
- ◆ i segnalini Metropoli (il lato bonus deve essere a faccia in giù, vedi pagina 10);
- ◆ i Mercenari.

Per ogni giocatore, prendete casualmente 2 tessere Arcipelago e assemblatele come preferite al centro del tavolo per creare il tabellone **7**.*

In questo modo, giocherete ogni partita su un tabellone sempre diverso.

Nota: non potete utilizzare assieme il fronte e il retro delle tessere Arcipelago. Prima di iniziare la partita, scegliete quale lato utilizzare per creare il tabellone.

Ogni giocatore posiziona i suoi segnalini Controllo, Truppe base e Flotte davanti al proprio Schermo e prende 5 MO, che nasconde dietro il proprio Schermo **8**.

Prendete i pedoni Offerta dei giocatori presenti e posizionatele casualmente sugli spazi del tracciato Ordine di Turno sulla Plancia delle Aste **9**.

Il tabellone è composto da Aree di Terra e Aree di Mare.

Un'Area di Terra o più Aree di Terra adiacenti circondate da Aree di Mare formano un'Isola.

Le Aree di Terra e di Mare sono considerate adiacenti quando hanno un confine (una linea bianca) in comune.

Aree di Terra **Confini**



Aree di Mare

POSIZIONAMENTO da 3 a 5 giocatori*

La partita inizia con 2 round di posizionamento.

1° round di posizionamento:

Seguendo l'ordine indicato dal tracciato Ordine di Turno, ogni giocatore sceglie due Aree di Terra libere (senza segnalini Controllo) su due Isole diverse.

Su ognuna di queste Aree, il giocatore posiziona un segnalino Controllo del proprio colore. Se un'Area contiene il simbolo Sacerdotessa, il giocatore pesca immediatamente una carta Sacerdotessa. Poi posiziona una Flotta su un'Area di Mare libera adiacente a ogni Area di Terra che ha appena scelto.

2° round di posizionamento:

In ordine inverso rispetto a quello indicato dal tracciato Ordine di Turno, ogni giocatore:

- sceglie una terza Area di Terra libera, posiziona un segnalino Controllo su di essa e una Flotta su un'Area di Mare adiacente libera;

Nota: questa terza Area di Terra può trovarsi anche su un'Isola dove il giocatore è già presente.

- prende 3 Truppe base e le distribuisce come desidera sulle Aree di Terra dove sono presenti i propri segnalini Controllo. Poi rimuove i segnalini Controllo dalle Aree di Terra in cui ha appena posizionato le proprie Truppe. Un'Area di Terra senza Truppe resta sotto il controllo del giocatore che vi aveva posizionato il segnalino Controllo, finché un nemico non la conquista.

Ora il primo Ciclo può iniziare!

* Le modifiche per preparare le partite a squadre con 2, 4 oppure 6 giocatori sono indicate a pagina 12. Per le vostre prime partite, vi consigliamo di seguire gli esempi di tabellone iniziale alla fine del regolamento (pagine 16-19).



PANORAMICA

Una partita è suddivisa in Cicli. Ogni Ciclo è composto dalle seguenti Fasi:

- 1- Inizio del Ciclo
- 2- Entrate
- 3- Offerte
- 4- Mantenimento
- 5- Azioni
- 6- Fine del Ciclo

1- Inizio del Ciclo

- Eroi

Se nel Ciclo precedente sono stati reclutati degli Eroi, riempite gli spazi vuoti rivelando nuove carte dal Mazzo degli Eroi.

- Creature

Se nello spazio da 2 MO sul tracciato delle Creature è presente una carta, scartatela a faccia in giù.

Poi fate scorrere verso il basso le altre creature in modo da riempire tutti gli spazi meno costosi. Infine, riempite gli spazi rimanenti rivelando nuove carte dalla cima del Mazzo delle Creature Mitologiche.

🏛️ Esempio - CREATURE 🏛️

Nel Ciclo precedente, sono stati attivati gli effetti delle Creature sugli spazi da 3 MO e 5 MO.

All'inizio del nuovo Ciclo, il tracciato deve essere aggiornato:

- 1 - Scartate Caronte.
- 2 - Fate scorrere la Chimera verso il basso sullo spazio da 2 MO.
- 3 - Riempite gli spazi da 3 MO, 4 MO e 5 MO con le prime 3 carte Creatura pescate dal Mazzo delle Creature.



- Divinità

L'ordine delle divinità, e quindi delle azioni che potete svolgere, cambia all'inizio di ogni Ciclo.

In base al numero dei giocatori, non tutte le divinità saranno disponibili durante lo stesso Ciclo. Apollo è sempre disponibile, e sarà sempre attivato per ultimo. All'inizio di ogni nuovo Ciclo, **ad eccezione del primo**, rimuovete la prima divinità (*quella più lontana da Apollo*) dalla plancia delle Aste e fate scorrere tutte le altre di uno spazio verso l'alto. Infine posizionate nell'ultimo spazio (*quello più vicino ad Apollo*) la divinità che avete rimosso.

Attenzione: in base al numero dei giocatori, deve esserci sempre lo stesso numero di divinità girate a faccia in su. Nelle partite con meno di 6 giocatori, girate a faccia in giù la divinità che avete posizionato nell'ultimo spazio e girate a faccia in su quella più in alto tra le divinità che erano a faccia in giù.

🏛️ Esempio - DIVINITÀ - 4 giocatori 🏛️

All'inizio del nuovo Ciclo:

- 1 - Rimuovete Zeus dalla plancia delle Aste.
- 2 - Fate scorrere tutte le divinità di uno spazio verso l'alto.
- 3 - Girate a faccia in su Atena.
- 4 - Posizionate Zeus nell'ultimo spazio (*quello più vicino ad Apollo*) e giratelo a faccia in giù.



2-Entrate

Ogni giocatore ottiene 1 MO per ogni icona Cornucopia presente nelle Aree di Terra e di Mare che controlla.

Il controllo di un'Area appartiene al giocatore con un segnalino Controllo, una Truppa, una Flotta o un Eroe in quell'Area.

Ogni giocatore tiene le proprie MO nascoste dietro al proprio Schermo.

Nota: per non avere troppi componenti sul tabellone, i segnalini Prosperità hanno un lato con 1 Cornucopia e l'altro con 2. Se dovete incrementare le vostre Entrate da 1 a 2 Cornucopie, girate il segnalino Prosperità sul lato con due icone (vedi Apollo, pag. 9)

3-Offerte

Per ottenere il favore delle divinità e le azioni ad esse associate, i giocatori devono sacrificare parte della loro ricchezza (MO).

Seguendo l'ordine indicato dal tracciato Ordine di Turno, ogni giocatore posiziona il suo pedone Offerta sullo spazio numerato corrispondente all'Offerta che desidera fare a quella divinità.

Una divinità concede il suo favore a un solo giocatore!

Se un giocatore vuole fare un'Offerta a una divinità che è già stata scelta da un altro giocatore, deve fare un'Offerta più alta di quella attuale. Se accade, il giocatore che aveva fatto l'Offerta su quella divinità viene scalzato: riprende il suo pedone Offerta e deve **IMMEDIATAMENTE** fare un'Offerta a **UN'ALTRA** divinità.

Nota 1: è possibile che il giocatore scalzato possa a sua volta scalzare un altro giocatore che sta facendo un'Offerta su un'altra divinità. Tutti i casi devono essere risolti prima che il giocatore successivo nell'ordine di Turno possa posizionare il pedone Offerta.

Nota 2: se un giocatore viene scalzato dalla seconda divinità scelta, può fare di nuovo un'Offerta sulla prima divinità che aveva scelto.

Nota 3: il giocatore che ha fatto un'Offerta ad Apollo non può essere mai scalzato.

Nota 4: non è possibile offrire più di 25 MO.

La fase Offerte finisce quando ogni giocatore ha posizionato il suo pedone Offerta su una divinità diversa.

Ora è il momento di pagare le Offerte!

Ogni giocatore paga il numero di MO che ha offerto alla sua divinità, sottraendo 1 MO per ogni carta Sacerdotessa che possiede (vedi Effetti delle Sacerdotesse, pag. 6).

Importante: anche se la quantità di MO in possesso di ogni giocatore dietro al proprio Schermo è segreta, è vietato offrire più MO di quelle che si possono effettivamente pagare.

Se un giocatore non è in grado di pagare la sua Offerta, deve fare ammenda pagando metà delle sue MO (arrotondata per difetto), poi tutti i giocatori iniziano una nuova fase Offerte.

Esempio - OFFERTE - 3 giocatori

All'inizio del nuovo Ciclo:

1 - Il giocatore Viola posiziona il suo pedone sullo spazio da 3 MO di Zeus.



2 - Il giocatore Giallo vuole costruire un Tempio, così decide di superare l'Offerta del giocatore Viola posizionando il suo pedone sullo spazio da 5 MO.



3 - Il giocatore Viola viene scalzato e deve immediatamente fare un'Offerta su un'altra divinità. Decide di posizionare il suo pedone sullo spazio da 1 MO di Ares, nella speranza che il giocatore Blu lo scalzi.



4 - Il giocatore Blu ha assolutamente bisogno di Reclutare e muovere le sue Truppe, quindi scalza il giocatore Viola posizionando il suo pedone Offerta sullo spazio da 7 MO di Ares.



5 - Il giocatore Viola deve fare immediatamente un'altra Offerta. Come previsto, posiziona il suo pedone sullo spazio da 7 MO di Zeus scalzando così il giocatore Giallo.



6 - Il giocatore Giallo non vuole superare le altre Offerte, così posiziona il suo pedone sull'unico spazio gratuito di Apollo. La fase Offerte è terminata.



4- Mantenimento

Per ogni Creatura che volete conservare, dovete scartare una carta Sacerdotessa. Dopo averlo fatto, potete muovere ogni Creatura su un'Area adiacente **valida**: un'Area del tipo indicato sulla carta Creatura e che non contenga un'altra Creatura (vedi Creature Mitologiche, pag. 11).

5-Azioni

Iniziando dal giocatore che ha posizionato il pedone sulla prima divinità (*quella più lontana da Apollo*) e scendendo verso il basso, ogni giocatore svolge le azioni della sua divinità, nel seguente ordine:

1. **DEVE** svolgere le azioni **OBBLIGATORIE** gratuite di quella divinità.
2. **PUÒ** svolgere, nell'ordine che preferisce, le azioni **FACOLTATIVE** di quella divinità, pagandone i relativi costi. Può alternare queste azioni.

Quando il giocatore ha completato tutte queste azioni, posiziona il suo pedone Offerta sull'ultimo spazio disponibile del tracciato Ordine di Turno sulla plancia delle Aste (*vedi esempio sotto*).

Le azioni di ogni divinità sono descritte nelle pagine seguenti.

Esempio - ORDINE DI TURNO - 3 giocatori

1 - Il giocatore Viola gioca per primo: dopo che ha svolto le sue azioni, posiziona il suo pedone Offerta sullo spazio 3.

2 - Il giocatore successivo (Blu) posiziona il suo pedone sullo spazio 2 e il Giallo sullo spazio 1. Il giocatore Giallo, che ha attivato Apollo durante questo Ciclo, farà la prima Offerta nel Ciclo successivo.



DIVINITÀ



1 Azioni obbligatorie gratuite

- Costruire un'UNIVERSITÀ

Posizionate l'Università su un Sito di Costruzione libero in una delle Aree di Terra che controllate.

Nota: un Sito di Costruzione è uno spazio in un'Area di Terra dove potete costruire gli Edifici base e le Metropoli.

Se non avete un Sito di Costruzione libero, potete rinunciare alla costruzione di questo Edificio oppure potete rimuovere uno dei vostri Edifici base e costruire al suo posto l'Università.

Effetto dell'Università: nessuno, ma è uno dei 4 Edifici base che vi servono per costruire una Metropoli.

Metropoli: non appena possedete 1 Porto + 1 Fortezza + 1 Tempio + 1 Università nelle Aree di Terra che controllate, rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli (*vedi Metropoli, pag. 10*).

- Reclutare un Filosofo

Prendete una carta Filosofo dalla Plancia delle Aste e posizionalatela davanti al vostro Schermo.

Effetti dei Filosofi: non appena reclutate il vostro 4° Filosofo, scartate le 4 carte e costruite una Metropoli (*vedi Metropoli, pag. 10*).

2 Azioni facoltative a pagamento

- Reclutare un Filosofo aggiuntivo

Potete reclutare **UN** Filosofo aggiuntivo pagando 4 MO. Se lo fate, prendete una carta Filosofo e posizionalatela davanti al vostro Schermo.

- Comprare una o più Creature ? (vedi pag. 11)

- Movimento Eroico ... (vedi pag. 11)



1 Azioni obbligatorie gratuite

- Costruire un TEMPIO

Posizionate il Tempio su un Sito di Costruzione libero in una delle Aree di Terra che controllate.



Se non avete un Sito di Costruzione libero, potete rinunciare alla costruzione di questo Edificio oppure potete rimuovere uno dei vostri Edifici base e costruire al suo posto il Tempio.

Effetto del Tempio: ogni Tempio che possedete riduce di 1 MO il costo di una qualsiasi delle 4 Creature mitologiche che comprate dal tracciato delle Creature (*quindi una Creatura può anche essere gratuita*).

Potete utilizzare l'effetto di ogni vostro Tempio solo una volta per Ciclo.

Metropoli: non appena possedete 1 Porto + 1 Fortezza + 1 Tempio + 1 Università nelle Aree di Terra che controllate, rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli (*vedi Metropoli, pag. 10*).

- Reclutare una Sacerdotessa



Prendete una carta Sacerdotessa dalla Plancia delle Aste e posizionalatela davanti al vostro Schermo.

Effetti delle Sacerdotesse: ogni Sacerdotessa che possedete riduce di 1MO l'Offerta che dovete pagare (*quindi una divinità può anche essere gratuita*). Inoltre, nella fase Mantenimento, scartate una carta Sacerdotessa per ogni Creatura che volete conservare.

2 Azioni facoltative a pagamento

- Reclutare una Sacerdotessa aggiuntiva



Potete reclutare **UNA** Sacerdotessa aggiuntiva pagando 4 MO. Se lo fate, prendete una carta Sacerdotessa e posizionalatela davanti al vostro Schermo.

- Giocare la prima Creatura dal mazzo

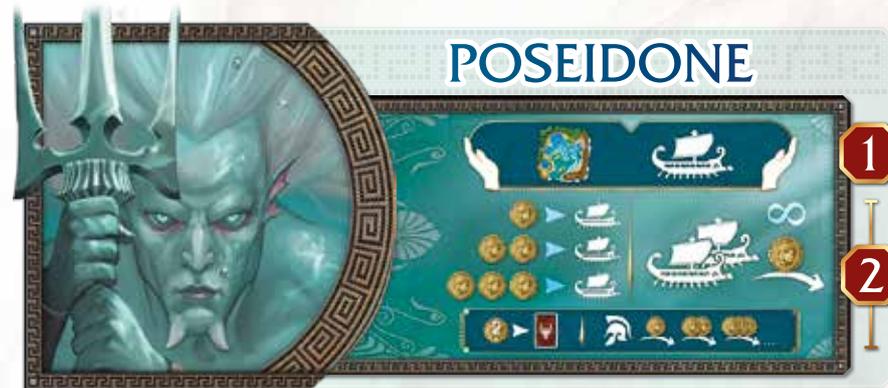
Una sola volta per Ciclo, potete guardare la carta in cima al mazzo delle Creature senza mostrarla agli altri giocatori. Poi potete pagare 1 MO per attivare il suo effetto. Se invece decidete di non attivarla, rimettetela in cima al mazzo delle Creature a faccia in giù.



Nota: l'effetto del Tempio non si applica a questa azione.

- Comprare una o più Creature   (vedi pag. 11)

- Movimento Eroico   ... (vedi pag. 11)



1 Azioni obbligatorie gratuite

- Costruire un PORTO

Posizionate il Porto su un Sito di Costruzione libero in una delle Aree di Terra che controllate.



Nota: un porto si trova contemporaneamente sia su un'Area di Terra sia su un'Area di Mare.

Se non avete un Sito di Costruzione libero, potete rinunciare alla costruzione di questo Edificio oppure potete rimuovere uno dei vostri Edifici base e costruire al suo posto il Porto.

Effetto del Porto: ogni vostro Porto aggiunge +1 alla vostra Forza nell'Area di Mare in cui è costruito.

Metropoli: non appena possedete 1 Porto + 1 Fortezza + 1 Tempio + 1 Università nelle Aree di Terra che controllate, rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli (*vedi Metropoli, pag. 10*).

- Reclutare una Flotta



Posizionate questa Flotta in un'Area di Mare adiacente a un'Area di Terra che controllate. Quest'Area di Mare deve essere libera oppure già controllata da una o più delle vostre Flotte.

2 Azioni facoltative a pagamento

- Reclutare Flotte aggiuntive



- La 1ª Flotta costa 1 MO.
- La 2ª Flotta costa 2 MO.
- La 3ª Flotta costa 3 MO.

Non potete reclutare più di 3 Flotte aggiuntive nello stesso Ciclo.

Posizionate queste Flotte su Aree di Mare adiacenti ad Aree di Terra che controllate. Queste Aree di Mare devono essere libere oppure già controllate da una o più delle vostre Flotte.

- Muovere le Flotte



Se pagate 1 MO potete svolgere un Movimento via Mare (*vedi pagina successiva*). Potete svolgere questa azione più volte, purché possiate pagare 1 MO per ogni movimento.

- Comprare una o più Creature   (vedi pag. 11)

- Movimento Eroico   ... (vedi pag. 11)



MOVIMENTO VIA MARE

Un Movimento via Mare vi permette di muovere una o più Flotte dalla stessa Area di Mare a un'Area di Mare adiacente.

Non siete obbligati a muovere tutte le Flotte presenti nell'Area di partenza.

Se l'Area in cui vi muovete è occupata da una o più Flotte nemiche, inizia immediatamente una Battaglia Navale: voi siete gli attaccanti, mentre il giocatore nemico è il difensore.

Un'Area di Mare libera non è controllata da nessun giocatore, nemmeno se diventa libera dopo un Movimento via Mare o dopo una Battaglia Navale in cui tutte le Flotte sono state eliminate.

🏛️ Esempio - MOVIMENTO 🏛️

Area di partenza

Il giocatore Nero vuole attaccare il giocatore Giallo, così decide di muovere le sue Flotte con l'azione Muovere le Flotte di Poseidone.



1° Movimento

Paga 1 MO e muove 2 Flotte per unirle alle altre sue 2 Flotte nell'Area di Mare adiacente (l'Area a destra diventa libera, quindi non è più controllata dal giocatore Nero).



2° Movimento

Paga 1 altra MO e muove 3 Flotte nell'Area di Mare del giocatore Giallo, dando inizio immediatamente a una Battaglia Navale.



BATTAGLIA NAVALE

Una Battaglia Navale si svolge in una serie di Round di Battaglia e termina quando tutte le Flotte di un giocatore vengono eliminate oppure se un giocatore decide di ritirarsi.

Ogni Round di Battaglia è diviso in più passaggi, come segue:

1) Ogni giocatore determina la sua Forza in battaglia:

- tira un dado Battaglia;
- aggiunge +1 per ogni sua Flotta coinvolta in battaglia;
- aggiunge +1 per ogni suo Porto costruito nell'Area di Battaglia (l'Area di Mare dove si svolge la battaglia).

2) Il giocatore con la Forza più bassa perde il Round di Battaglia: elimina una delle sue Flotte coinvolte in battaglia e la posiziona davanti al proprio Schermo (in caso di parità, entrambi i giocatori perdono il Round di Battaglia ed eliminano una propria Flotta coinvolta in battaglia).

3) Se entrambi i giocatori hanno ancora una o più Flotte nell'Area di Battaglia, il difensore può scegliere di ritirarsi in un'Area di Mare adiacente che sia libera oppure sotto il suo controllo.

Se il difensore non può o non vuole ritirarsi, l'attaccante può scegliere di ritirarsi.

Se nessun giocatore si ritira, inizia immediatamente un nuovo Round di Battaglia (vedi passaggio 1).

4) La battaglia termina quando nell'Area di Battaglia rimangono solo le Flotte di un giocatore, che ottiene il controllo di quell'Area di Mare (se i giocatori si eliminano a vicenda, quell'Area di Mare non è più controllata da nessuno).

🏛️ Esempio - BATTAGLIA 🏛️

1- Il giocatore Giallo decide di attaccare con 2 Flotte il giocatore Nero. Paga 1MO e svolge l'azione facoltativa Muovere le Flotte di Poseidone.

La battaglia inizia immediatamente:

Il Giallo determina la sua Forza. Tira il suo dado Battaglia e ottiene un 2. Somma al risultato le sue 2 Flotte e il suo Porto presenti nell'Area di Battaglia: la sua Forza è pari a 5.

Il Nero tira il suo dado Battaglia e ottiene un 2. Somma al risultato la sua Flotta e il suo Porto presenti nell'Area di Battaglia: la sua Forza è pari a 4.

2- Il Nero perde il Round di Battaglia ed elimina la sua unica Flotta. Il Giallo ottiene così il controllo di quell'Area di Mare.





ARES

1 Azioni obbligatorie gratuite

- Costruire una FORTEZZA

Posizionate la Fortezza su un Sito di Costruzione libero in una delle Aree di Terra che controllate.



Se non avete un Sito di Costruzione libero, potete rinunciare alla costruzione di questo Edificio oppure potete rimuovere uno dei vostri Edifici base e costruire al suo posto la Fortezza.

Effetto della Fortezza: in battaglia come difensore, ogni vostra Fortezza aggiunge +1 alla vostra Forza nell'Area di Terra in cui è costruita.

Metropoli: non appena possedete 1 Porto + 1 Fortezza + 1 Tempio + 1 Università nelle Aree di Terra che controllate, rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli (vedi Metropoli, pag. 10).

- Reclutare una Truppa



Posizionate una Truppa base in un'Area di Terra che controllate.

2 Azioni facoltative a pagamento

- Reclutare Truppe aggiuntive



- La 1ª Truppa costa 2 MO.
- La 2ª Truppa costa 3 MO.
- La 3ª Truppa costa 4 MO.

Non potete reclutare più di 3 Truppe base aggiuntive nello stesso Ciclo. Posizionate queste Truppe base su Aree di Terra che controllate.

- Muovere Truppe ed Eroi



Se pagate 1 MO potete svolgere un Movimento via Terra (vedi riquadro a fianco). Potete svolgere questa azione più volte, purché possiate pagare 1 MO per ogni movimento.

- Comprare una o più Creature



(vedi pag. 11)

Esistono due tipi di Truppe

- Le Truppe base sono le Truppe del colore del giocatore.
- I Mercenari sono Truppe grigie che tutti i giocatori possono reclutare con le azioni di Era (vedi pagina 9).

Nel regolamento, quando il termine "Truppa/e" viene utilizzato da solo, si riferisce a entrambi i tipi.



MOVIMENTO VIA TERRA

Un Movimento via Terra vi permette di muovere una o più Truppe e/o Eroi dalla stessa Area di Terra a un'Area di Terra **accessibile**.

Un'Area di Terra è accessibile se:

- ▶ si trova sulla stessa Isola ed è adiacente all'Area di partenza.
- ▶ si trova su un'altra Isola ed è collegata all'Area di partenza da un **Ponte Navale**: un'insieme di Flotte posizionate su una o più Aree di Mare adiacenti, controllate dal giocatore che sta muovendo.

Non siete obbligati a muovere tutte le Flotte presenti nell'Area di partenza, ma se lo fate posizionate un segnalino Controllo del vostro colore nell'Area di partenza. Questa Area di Terra resta sotto il vostro controllo finché un nemico non la conquista.

Se l'Area in cui vi muovete è occupata da una o più Truppe e/o Eroi nemici, inizia immediatamente una Battaglia Terrestre: voi siete gli attaccanti, mentre il giocatore nemico è il difensore.

Se l'Area in cui vi muovete è occupata solo dal segnalino Controllo nemico (senza Truppe o Eroi), restituite il segnalino Controllo al suo proprietario e ottenete il controllo dell'Area.

Se ottenete il controllo di un'Area che contiene il simbolo Sacerdotessa, pescate immediatamente una carta Sacerdotessa.

Eliminare un giocatore: è possibile attaccare l'ultima Area di Terra di un giocatore, solo se questo permette all'attaccante di controllare il numero di Metropoli necessarie per terminare la partita (vedi Fine del Ciclo, pag. 10).

Se questo accade, la partita termina alla fine di questo Ciclo anche se l'attaccante perde il controllo di una delle Metropoli che hanno fatto terminare la partita. Il vincitore è il giocatore che controlla il maggior numero di Metropoli (in caso di parità, vince il giocatore con più MO. Vedi Fine della Partita, pag. 10).

BATTAGLIA TERRESTRE

Una Battaglia Terrestre si svolge in una serie di Round di Battaglia e termina quando tutte le Truppe e/o Eroi di un giocatore vengono eliminati oppure se un giocatore decide di ritirarsi.

Ogni Round di Battaglia è diviso in più passaggi, come segue:

1) Ogni giocatore determina la sua Forza in battaglia:

- ▶ tira un dado Battaglia;
- ▶ aggiunge +1 per ogni sua Truppa ed Eroe coinvolti in battaglia;
- ▶ il difensore aggiunge +1 per ogni sua Fortezza costruita nell'Area di Battaglia (l'Area di Terra dove si svolge la battaglia).

2) Il giocatore con la Forza più bassa perde il Round di Battaglia: elimina una sua Truppa o un suo Eroe coinvolti in battaglia. Se è una Truppa base la posiziona davanti al proprio Schermo, se è un Mercenario lo posiziona nella riserva generale e se è un Eroe scarta la carta Eroe e posiziona la pedina corrispondente nella riserva generale (in caso di parità, entrambi i giocatori perdono il Round di Battaglia ed eliminano una Truppa o un Eroe coinvolto in battaglia).

3) Se entrambi i giocatori hanno ancora una o più Truppe e/o Eroi nell'Area di Battaglia, il difensore può scegliere di ritirarsi in un'Area di Terra accessibile che sia libera oppure sotto il suo controllo (senza Truppe o segnalini Controllo o Eroi di un altro giocatore).

Se il difensore non può o non vuole ritirarsi, l'attaccante può scegliere di ritirarsi.

Se nessun giocatore si ritira, inizia immediatamente un nuovo Round di Battaglia (vedi passaggio 1).

4) La battaglia termina quando nell'Area di Battaglia rimangono solo Truppe, Eroi e/o Creature di un giocatore, che ottiene il controllo di quell'Area di Terra (se i giocatori si eliminano a vicenda, il controllo di quell'Area di Terra rimane al difensore, che vi posiziona un suo segnalino Controllo).



1 Azioni obbligatorie gratuite

- Costruire un EDIFICIO base

Scegliete un Edificio base (*Porto, Fortezza, Tempio, Università*) che non avete già costruito e posizionatelo su un Sito di Costruzione libero in una delle Aree di Terra che controllate.

Se non avete un Sito di Costruzione libero, potete rinunciare alla costruzione di questo Edificio oppure potete rimuovere uno dei vostri Edifici base e costruire al suo posto questo Edificio.

Metropoli: non appena possedete 1 Porto + 1 Fortezza + 1 Tempio + 1 Università nelle Aree di Terra che controllate, rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli (*vedi Metropoli, pag. 10*).

- Reclutare Mercenari

Prendete un Mercenario (*Truppa grigia*) dalla riserva generale e posizionatelo su un'Area di Terra che controllate.

Mercenari: sono considerati Truppe del vostro colore. Si muovono e combattono da soli o insieme alle altre vostre Truppe base (*con l'azione "Muovere Truppe ed Eroi" di Ares oppure con il Movimento Eroico*). Se un Mercenario viene eliminato in battaglia, rimettetelo nella riserva generale.

Se controllate un'Area di Terra solo con uno o più Mercenari, posizionate in quell'Area un segnalino Controllo del vostro colore.

2 Azioni facoltative a pagamento

- Reclutare Mercenari aggiuntivi

- Il 1° Mercenario costa 1 MO.
- Il 2° Mercenario costa 3 MO.
- Il 3° Mercenario costa 5 MO.

Non potete reclutare più di 3 Mercenari aggiuntivi nello stesso Ciclo. Posizionate questi Mercenari su Aree di Terra che controllate.

- Reclutare un Eroe

Potete reclutare UN Eroe pagando 4 MO (*vedi riquadro a destra*).

- Comprare una o più Creature (vedi pag. 11)

- Movimento Eroico ... (vedi pag. 11)

EROI



Quando reclutate un Eroe, prendete la carta dal tracciato degli Eroi e posizionate la davanti al vostro Schermo. Poi posizionate la pedina corrispondente su un'Area di Terra che controllate.

La Forza di ogni Eroe è pari a 1. Inoltre possiede due poteri aggiuntivi:

Potere Militare: questo potere si attiva solo se l'Eroe è coinvolto nell'azione (*se è coinvolto nella battaglia, se sta muovendo da solo o assieme ad altre Truppe, ecc...*).

Potere Sacrificale: questo potere semplifica la costruzione delle Metropoli. In qualsiasi momento durante la vostra fase Azioni, se riuscite a soddisfare la condizione indicata nella parte inferiore della carta, potete sacrificare l'Eroe (*rimuovendo dal gioco la sua carta e la sua pedina*) per attivare il suo Potere Sacrificale. 

Importante:

- Un Eroe **non** può essere sacrificato nel Ciclo in cui viene reclutato.
- Un Eroe **non** può essere sacrificato se avete scelto Apollo.

Trovate la descrizione degli Eroi e dei loro poteri a pagina 15.



Il giocatore che sceglie Apollo giocherà sempre per ultimo e avrà una scelta di azioni molto limitata. Questo giocatore non può né comprare Creature mitologiche né muovere o attivare il Potere Sacrificale dei suoi Eroi.

Scegliere Apollo essenzialmente equivale a saltare un turno per risparmiare denaro... ed essere il primo giocatore a fare un'Offerta nel round successivo.

Il giocatore che sceglie Apollo:

- **Ottiene 2 segnalini Prosperità:** ne posiziona uno su un'Area di Terra e l'altro su un'Area di Mare, entrambi dal lato con 1 Cornucopia. Dal prossimo Ciclo, le Entrate di queste due Aree aumenteranno di 1 MO ciascuna. Un'Area può contenere più segnalini Prosperità.

- **Ottiene 2 MO**



6- Fine del Ciclo

Quando tutti i giocatori hanno svolto le loro azioni e hanno posizionato il loro pedone Offerta sul tracciato Ordine di Turno, il Ciclo è terminato.

Ora controllate se la partita è terminata.

La partita termina:

- se uno o più giocatori controllano 3 o più Metropoli
E/O
- se un giocatore è stato eliminato durante questo Ciclo.

Altrimenti, ha inizio un nuovo Ciclo.

FINE DELLA PARTITA

Il vincitore è il giocatore che controlla il maggior numero di Metropoli.

In caso di parità, vince il giocatore con più MO dietro al proprio Schermo.

In caso di ulteriore parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

METROPOLI



Una Metropoli è un super Edificio che **possiede tutti gli effetti** degli Edifici base.

Ci sono 3 modi per **costruire** una Metropoli:

- Sviluppo Economico

Non appena un giocatore possiede tutti e 4 i tipi di Edificio base (*Porto + Fortezza + Tempio + Università*) nelle Aree di Terra che controlla (*ovunque essi siano stati costruiti*), li rimuove immediatamente e li rimette nella riserva generale. Poi prende un segnalino Metropoli e lo posiziona su un Sito di Costruzione libero in un'Area di Terra che controlla.

- Azione Eroica

Molti Eroi hanno un Potere Sacrificale  che permette di costruire una Metropoli: se il giocatore riesce a soddisfare la condizione indicata nella parte inferiore di una sua carta Eroe può, in qualsiasi momento durante la sua fase Azioni, sacrificarlo (*rimuovendo dal gioco la sua carta e la sua pedina*) per costruire una Metropoli. Il giocatore prende un segnalino Metropoli e lo posiziona su un Sito di Costruzione libero in un'Area di Terra che controlla. Se non ha un Sito di Costruzione libero, deve rimuovere uno dei suoi Edifici base e sostituirlo con la Metropoli.

- Sviluppo Culturale

Non appena un giocatore possiede quattro carte Filosofo, le scarta, poi prende un segnalino Metropoli e lo posiziona su un Sito di Costruzione libero in un'Area di Terra che controlla. Se non ha un Sito di Costruzione libero, deve rimuovere uno dei suoi Edifici base e sostituirlo con la Metropoli.

Quando un giocatore **costruisce** una Metropoli, sceglie casualmente un segnalino Metropoli dalla riserva generale, lo gira a faccia in su e **attiva immediatamente il suo bonus**.

- Esiste un 4° modo per ottenere una Metropoli, conquistarla!

Un giocatore conquista una Metropoli se ottiene il controllo di un'Area di Terra dove è già stata costruita.

In questo caso, il giocatore che perde la Metropoli **attiva immediatamente il bonus** di quella Metropoli. Il giocatore che ha appena conquistato questa Metropoli, invece, attiverà il suo bonus solo se la perderà nel corso della partita.

Bonus delle Metropoli



Ottenere due Truppe

Il giocatore posiziona queste Truppe base su una o due Aree di Terra che già controlla (*ovunque sul tabellone*).



Ottenere un segnalino Prosperità

Il giocatore posiziona il segnalino Prosperità, dal lato con 1 Cornucopia, in un'Area di Terra o in un'Area di Mare che controlla.



Ottenere una Sacerdotessa

Il giocatore prende una carta Sacerdotessa dalla Plancia delle Aste e la posiziona davanti al proprio Schermo.



Ottenere 3 MO

Il giocatore prende 3 MO dalla riserva generale e le posiziona dietro al proprio Schermo.



Ottenere due Flotte

Il giocatore posiziona queste Flotte su una o due Aree di Mare che già controlla (*ovunque sul tabellone*).



CREATURE MITOLOGICHE

Ad eccezione di Apollo, tutte le altre divinità vi permettono di comprare una o più Creature mitologiche: pagate il costo indicato sul tracciato delle Creature sotto la carta Creatura (da 2 a 5 MO, meno gli eventuali sconti dei vostri Templi), poi prendete la Creatura corrispondente e attivate **immediatamente** l'effetto indicato sulla carta (non potete conservare la carta per attivarla più avanti nella partita). Dopo aver attivato l'effetto, posizionate la carta nella pila degli scarti sul tracciato delle Creature.

Potete comprare **tutte** le Creature che siete in grado di pagare.

La maggior parte delle Creature ha effetti immediati che si attivano una volta sola.

Se non potete attivare l'effetto di una carta Creatura, scartatela immediatamente.

Creature con pedine

Alcune Creature hanno una pedina che deve essere posizionata su un'Area di Terra o di Mare. Il tipo di Area (*Terra o Mare*) dove posizionare la pedina è indicato sulla carta Creatura e, se non è specificato, non dovete avere il controllo di quell'Area.

Ogni Area può contenere una sola Creatura.

Alla fine della fase Mantenimento, per ogni Creatura che volete conservare, dovete scartare una carta Sacerdotessa: quella Creatura rimarrà sotto il vostro controllo fino alla Fase 4 del Ciclo successivo. Dopo averlo fatto, potete muovere ogni Creatura su un'Area adiacente **valida**: del tipo indicato sulla carta Creatura (*Terra o Mare*) e che non contenga un'altra Creatura.

Se non pagate il mantenimento di una Creatura, rimuovete la sua pedina dal tabellone e posizionate la sua carta nella pila degli scarti sul tracciato delle Creature.

Esempio

ACQUISTO

1- Il giocatore Viola compra il Kraken pagando 3 MO (la carta si trova sullo spazio da 5 MO, ma siccome il giocatore Viola possiede 2 Templi il costo del Kraken si riduce di 2 MO).



POSIZIONAMENTO

2- Il giocatore Viola decide di posizionare il Kraken in un'Area di Mare controllata dal giocatore Giallo. Le 2 Flotte nemiche vengono immediatamente eliminate e tornano nella riserva del loro proprietario.



MANTENIMENTO E MOVIMENTO

3- Nella sua fase Mantenimento del Ciclo successivo, il giocatore Viola decide di conservare il Kraken. Scarta 1 carta Sacerdotessa, poi decide di muoverlo in un'Area di Mare adiacente con una Flotta Nera. Quella Flotta viene immediatamente eliminata e torna nella riserva del suo proprietario.



MOVIMENTO EROICO

Ad eccezione di Apollo, tutte le altre divinità permettono ai vostri Eroi di muoversi. Se nella stessa Area di Terra del vostro Eroe, sono presenti una o più delle vostre Truppe, potete muoverle assieme all'Eroe (anche se non avete ottenuto il favore di Ares!).



Ricordate: potete reclutare un Eroe con l'azione **Reclutare un Eroe** di ERA al costo di 4 MO (vedi ERA, pag. 9).

Muovere un Eroe assieme a eventuali Truppe:

- Il suo 1° Movimento Eroico costa 1 MO.
- Il suo 2° Movimento Eroico costa 2 MO.
- Il suo 3° Movimento Eroico costa 3 MO, ecc...

Un Movimento Eroico è un movimento tra due Aree di Terra adiacenti oppure collegate da un Ponte Navale (vedi Movimento via Terra, pag. 8).

Quando un Eroe entra in un'Area di Terra nemica (da solo oppure assieme ad altre Truppe), inizia immediatamente una Battaglia Terrestre (vedi pagina 8). La Forza dell'Eroe è pari a 1. Se perdete un Round di Battaglia in una battaglia dove sono coinvolte sia le vostre Truppe (base o Mercenari) sia un vostro Eroe, potete scegliere se eliminare una Truppa o l'Eroe (vedi Battaglia Terrestre, pag. 8).

Alcuni chiarimenti:

- L'Arpia non può eliminare un Eroe.
- Se scegliete Apollo, non potete muovere o attivare il Potere Sacrificale dei vostri Eroi.
- Ares non ha l'azione Movimento Eroico. Se avete ottenuto il suo favore, potete muovere i vostri Eroi al costo di 1MO per ogni movimento (vedi Ares, pag. 8).

Esempio

AREA DI PARTENZA

Dopo avere completato le azioni Obbligatorie gratuite di Atena, il giocatore Giallo svolge l'azione Movimento Eroico.

1° MOVIMENTO EROICO

Paga 1 MO per muovere Penteseila in un'Area di Terra che controlla, così da riunirla con altre 3 delle sue Truppe.



2° MOVIMENTO EROICO

Paga 2 MO per muovere Penteseila e 2 delle sue Truppe in un'Area adiacente controllata dal giocatore Viola (utilizza il Ponte Navale che collega le due Aree di Terra). Inizia immediatamente una Battaglia Terrestre.



REGOLE SPECIALI

Partita a squadre con 4 e 6 giocatori

Con 4 giocatori è possibile giocare a squadre. Con 6 giocatori, è obbligatorio giocare a squadre.

In questa modalità di gioco, l'obiettivo è collaborare per controllare 3 Metropoli con l'aiuto del vostro compagno di squadra. Per una partita più lunga, potete decidere di fissare l'obiettivo a 4 Metropoli.

I giocatori della stessa squadra giocano fianco a fianco, in modo da poter comunicare tra loro. Ogni giocatore riceve i componenti del proprio colore, ma le MO sono condivise! La squadra inizia con 10 MO.

I giocatori sono liberi di gestire le MO condivise come preferiscono, ma devono fare attenzione a non fare Offerte superiori a quanto possono effettivamente pagare!

Per una partita a squadre con 6 giocatori, prendete le 10 tessere Arcipelago e assemblatele come preferite al centro del tavolo.

Per una partita a squadre con 4 giocatori, prendete casualmente 8 tessere Arcipelago e assemblatele come preferite al centro del tavolo.

Nel 1° round di posizionamento, i compagni di squadra devono scegliere due Isole diverse. Dopodiché, la partita segue le normali regole.

Ogni giocatore gestisce le sue **unità** (*Truppe, Flotte, Eroi e Creature*) individualmente e le carte Sacerdotessa e Filosofo non sono condivise. **Non** potete costruire le Metropoli (*tramite Sviluppo Culturale*) unendo tutte le carte Filosofo di una squadra.

In una partita a squadre, potete muovervi attraverso le Aree di Terra o di Mare che appartengono al vostro compagno di squadra (*pagando i normali costi per il movimento*), ma non potete fermarvi su di esse. Le Battaglie tra compagni di squadra non sono possibili!

Inoltre, non appena un giocatore costruisce un Edificio base che permette alla sua squadra di possedere 4 Edifici base diversi, deve costruire una Metropoli con quei 4 Edifici (*a prescindere da quali sono sotto il suo controllo e quali sono sotto il controllo del suo compagno*).

La partita termina quando una squadra riesce a controllare il numero richiesto di Metropoli alla fine di un Ciclo.

Regole per 2 giocatori - Duello

In una partita con 2 giocatori, seguite le stesse regole di una partita a squadre con 4 giocatori.

Nelle partite con 2 giocatori, prendete casualmente 8 tessere Arcipelago e assemblatele come preferite al centro del tavolo.

Ogni giocatore controlla due fazioni e segue le stesse regole delle partite a squadre.



DESCRIZIONE DELLE CREATURE



■ Caronte

Scambiate uno dei vostri Eroi con un Eroe disponibile sul tracciato degli Eroi. Il nuovo Eroe reclutato in questo modo non può essere sacrificato durante questo Ciclo. Se nel tracciato degli Eroi non ci sono carte Eroe, scartate Caronte senza attivare il suo effetto.



■ Chimera

Scegliete una Creatura presente nella pila degli scarti delle Creature e attivate immediatamente il suo effetto senza nessun costo, poi scartate la Chimera (se la pila degli scarti delle Creature è vuota, scartate la Chimera senza attivare il suo Effetto). Quando scartate la Chimera (sia dopo aver attivato il suo effetto sia nella fase Inizio del Ciclo se si trova sullo spazio 2MO), dovete mescolare il mazzo delle Creature assieme alla pila degli scarti delle Creature e formare un nuovo mazzo Creature. Poi posizionatelo a faccia in giù sul rispettivo spazio sul tracciato delle Aste.



■ Ciclope

Scambiate uno dei vostri Edifici base con un altro Edificio base preso dalla riserva generale.



■ Driade

Rubate una carta Sacerdotessa a un altro giocatore.



■ Gigante

Rubate tutti i Mercenari da un'Area di Terra e posizionateli in una o più Aree di Terra che controllate.



■ Grifone

Rubate metà delle MO (arrotondate per difetto) a un altro giocatore.



■ Arpia

Eliminate una Truppa base o un Mercenario da una qualsiasi Area di Terra. L'Arpia non può eliminare un Eroe.



■ Le Graie

Ripetete la vostra fase Entrate.

Ottenete 1MO per ogni Cornucopia (sui segnalini Prosperità e/o sulle icone nel tabellone) presente nelle Aree di Terra e di Mare che controllate nel momento in cui attivate l'effetto delle Graie.



■ Pegaso

Muovete un qualsiasi numero di vostre Truppe (base e Mercenari) ed Eroi da un'Area di Terra a un'altra Area di Terra senza nessun costo. Le Aree di partenza e di destinazione possono essere ovunque sul tabellone, e non devono per forza essere adiacenti o accessibili tra loro.

Nota: non potete attivare l'effetto di Pegaso per muovere Truppe o Eroi dentro o fuori dall'Area in cui è presente Medusa.



■ Satiro

Rubate 1 carta Filosofo a un altro giocatore.

Se ottenete così il vostro 4° Filosofo, scartateli tutti e costruite immediatamente una Metropoli su un Sito di Costruzione libero in un'Area di Terra che controllate.



■ Sfinge

Pescate 3 carte Creatura. Sceglietene una (scartate le altre due) e attivate il suo effetto senza nessun costo.



■ Silfide

Scambiate tra di loro tutte le Flotte presenti in due Aree di Mare, indipendentemente da quali giocatori le controllano. Le due Aree possono essere ovunque sul tabellone e non devono essere adiacenti tra loro.

Entrambe le Aree di Mare devono avere una o più Flotte.



CREATURE CON PEDINE



■ Cerbero

Posizionate la Creatura in un'Area di Terra.

Nella fase Entrate, ottenete le Entrate dell'Area dove è presente Cerbero al posto del giocatore che la controlla.



■ Idra

Posizionate la Creatura in un'Area di Terra o di Mare

Nella fase Entrate, raddoppiate le Entrate dell'Area dove è presente l'Idra.

Nota: è il giocatore che controlla l'Area dove è presente l'Idra a ottenere le Entrate, e non il giocatore che controlla l'Idra.

Quando posizionate l'Idra sul tabellone e in ogni fase Mantenimento, dovete, se possibile, eliminare 1 Flotta o 1 Truppa presente nella sua Area o in un'Area adiacente per posizionare in quell'Area un segnalino Prosperità (dal lato con 1 Cornucopia).



■ Kraken

Posizionate la Creatura in un'Area di Mare.

Quando posizionate il Kraken oppure se lo muovete nella fase Mantenimento, eliminate tutte le Flotte presenti nella sua Area di Mare (restituite le Flotte al proprietario).

Il Kraken impedisce a **tutte** le Flotte (incluse quelle del giocatore che lo controlla) di muovere nell'Area in cui è presente.



■ Medusa

Posizionate la Creatura in un'Area di Terra.

Nessun giocatore (incluso chi controlla Medusa), può muovere le proprie Truppe (base e Mercenari) e/o Eroi dentro o fuori dall'Area in cui è presente Medusa.

Nota: non potete attivare l'effetto di Pegaso e il Potere Sacrificale di Perseo per muovere Truppe o Eroi dentro o fuori dall'Area in cui è presente Medusa.



■ Minotauro

Posizionate la Creatura in un'Area di Terra che controllate.

Il Minotauro è un'unità con Forza 2.

Non può ritirarsi dalla battaglia.

Se il giocatore che controlla il Minotauro perde un Round di Battaglia, e il Minotauro è presente in quella battaglia, può eliminarlo. Se è la sua ultima unità, deve eliminarlo.



■ Polifemo

Posizionate la Creatura in un'Area di Terra.

Nessun giocatore (incluso chi controlla Polifemo), può posizionare o muovere le proprie Flotte nelle Aree di Mare adiacenti a Polifemo.

Se in queste Aree di Mare sono già presenti delle Flotte, il giocatore che controlla Polifemo deve muoverle in Aree adiacenti, scegliendo l'ordine e la direzione.

Due Flotte appartenenti a giocatori diversi non possono occupare la stessa Area di Mare.

Se non può muovere una Flotta, deve eliminarla (restituendola al suo proprietario).



DESCRIZIONE DEGLI EROI

Importante:

- Il **Potere Militare** di un Eroe si attiva **solo** se è coinvolto nell'azione (se è coinvolto nella battaglia, se sta muovendo da solo o assieme ad altre Truppe, ecc...).
- Non potete attivare il **Potere Sacrificale** di un Eroe nel Ciclo in cui lo reclutate oppure se scegliete Apollo.



● Aiace

- **Potere Militare:** Aiace è un'unità con Forza 2.
- **Potere Sacrificale:** se controllate 7 Aree di Terra, costruite una Metropoli.



● Creso

- **Potere Militare:** pagate 1 MO per ripetere il tiro del vostro dado Battaglia. Potete ripeterlo quante volte volete, ma dovete pagare 1 MO ogni volta.
- **Potere Sacrificale:** pagate 15 MO per costruire una Metropoli.



● Ettore

- **Potere Militare:** quando le Truppe (*base o Mercenari*) si muovono nella sua Area, eliminatene una a vostra scelta prima di iniziare la battaglia.
- **Potere Sacrificale:** trasformate 2 delle vostre Sacerdotesse in 1 Filosofo. Potete farlo più volte.



● Elena

- **Potere Militare:** in battaglia, il risultato del tuo dado Battaglia è sempre pari a 2.
- **Potere Sacrificale:** se possedete 2 Edifici base di un tipo e 2 Edifici base di un altro tipo, costruite una Metropoli. Rimuovete questi 4 Edifici base e costruite una Metropoli.



● Giasone

- **Potere Militare:** quando svolgete un Movimento Eroico, potete utilizzare le Flotte nemiche come se fossero vostre (vedi *Ponte Navale*, pag. 8). Non potete utilizzare le Flotte nemiche per ritirarvi.

Nota: Ares e Apollo non hanno l'azione Movimento Eroico.

- **Potere Sacrificale:** se tutte le vostre 8 Flotte sono sul tabellone, costruite una Metropoli.



● Pandora

- **Potere Militare:** controllate i Mercenari nemici presenti nell'Area di Battaglia con Pandora.
- **Potere Sacrificale:** attivate il Potere Sacrificale di un Eroe disponibile sul tracciato degli Eroi. Se nel tracciato degli Eroi non ci sono carte Eroe, non potete attivare il Potere Sacrificale di Pandora.



● Pentesilea

- **Potere Militare:** in battaglia, dopo aver determinato la vostra Forza e quella del giocatore nemico, vincete il Round di Battaglia anche in caso di parità.
- **Potere Sacrificale:** quando costruite una Metropoli, posizionatela su questa carta. Questa Metropoli non può essere conquistata. Rimuovete dal gioco la pedina di Pentesilea e posizionate la sua carta davanti al vostro Schermo.



● Odisseo

- **Potere Militare:** in battaglia come attaccanti, ignorate l'effetto delle Fortezze.
- **Potere Sacrificale:** se possedete 3 Edifici base dello stesso tipo, rimuoveteli e costruite una Metropoli.



● Perseo

- **Potere Militare:** in battaglia, le Truppe che avete mosso assieme a Perseo e che dovrebbero essere eliminate, possono invece ritirarsi. Se eliminato, Perseo non può ritirarsi.
- **Potere Sacrificale:** muovete un qualsiasi numero di vostre Truppe (*base e Mercenari*) ed Eroi da un'Area di Terra a un'altra Area di Terra senza nessun costo. Le Aree di partenza e di destinazione possono essere ovunque sul tabellone, e non devono per forza essere adiacenti o accessibili tra loro.



Nota: non potete attivare il Potere Sacrificale di Perseo per muovere Truppe o Eroi dentro o fuori dall'Area in cui è presente Medusa.



TABELLONE INIZIALE - 3 GIOCATORI



TABELLONE INIZIALE - 2/4 GIOCATORI

Partita a squadre con 2 o 4 giocatori:



Vs.



TABELLONE INIZIALE - 5 GIOCATORI



TABELLONE INIZIALE - 6 GIOCATORI



Partita a squadre con 6 giocatori:



CYCLADES

INDICE

OBIETTIVO	1	Era	9
COMPONENTI	1	• Eroi	9
PREPARAZIONE	2	Apollo	9
PANORAMICA	3	6- Fine del Ciclo	10
1- Inizio del Ciclo	3	• Metropoli	10
2- Entrate	4	• Creature Mitologiche	11
3- Offerte	4	• Movimento Eroico	11
4- Mantenimento	4	REGOLE PER LE PARTITE A SQUADRE	12
5- Azioni	5	4 e 6 giocatori	12
Athena	5	2 giocatori - Duello	12
Zeus	6	DESCRIZIONE DELLE CREATURE	13
Poseidone	6	CREATURE CON PEDINE	14
• Movimento via Mare	7	DESCRIZIONE DEGLI EROI	15
• Battaglia Navale	7	TABELLONE INIZIALE - 3 giocatori	16
Ares	8	TABELLONE INIZIALE - 2/4 giocatori	17
• Movimento via Terra	8	TABELLONE INIZIALE - 5 giocatori	18
• Battaglia Terrestre	8	TABELLONE INIZIALE - 6 giocatori	19

