

LUDOVIC MAUBLANC

BRUNO CATHALA

# CYCLADES

LEGENDARNÍ EDICE

Vítejte na legendárním souostroví Kyklady!  
Právě zde starodávni bohové sledují zápas hrdinských frakcí o nadvládu nad celou oblastí.  
Vžijte se do role jedné z frakcí a budujte metropole jako symbol své převahy.

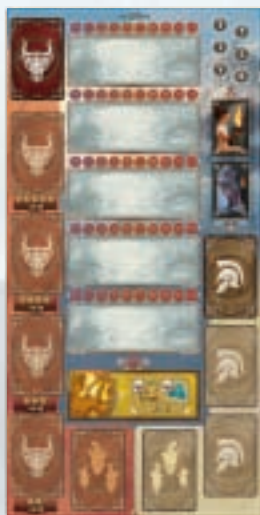
2–6 hráčů  
90 minut  
14+

## CÍL HRY

Prokažte svrchovanost své frakce tím, že budete jako první na konci epochy ovládat 3 metropole.

## HERNÍ MATERIÁL

1 deska aukce

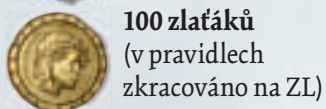


10 desek souostroví

- 1 - oblast pevniny
- 2 - oblast moře
- 3 - staveniště
- 4 - symbol kněžky
- 5 - symbol hojnosti



16 námezdnicích vojáků



2 bojové kostky



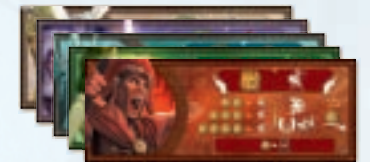
30 oboustranných žetonů rohů hojnosti (1 nebo 2 rohy)



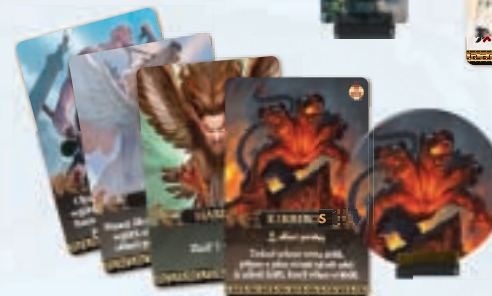
9 karet hrdinů (a 9 kartonových figurek)



5 oboustranných desek bohů (lícová strana se symboly akcí, rubová strana bez nich)



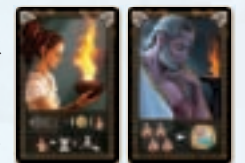
18 karet mytických tvorů (6 z nich používá kartonové figurky - modrý stojánek patří Krakenovi)



40 žetonů budov



20 karet kněžek



20 karet filozofů

15 žetonů metropole (na základní straně jen ilustrace metropole, na opačné straně 5 různých bonusů po 3 ks)



### Pro každého hráče

1× sloup daru  
8× loď

8× voják  
7× žeton kontroly

1× zástěna

**Poznámka:** Počet ZL, žetonů kontroly a žetonů rohů hojnosti není omezen. Pokud by vám měly během hry dojít, použijte vhodnou náhradu.



Následující pravidla (ve chvílích, kdy to není matoucí) pro herní prvky používá termíny označující jejich funkci namísto celého formálně správného označení (např. „akademie“ místo „žeton akademie“, „hrdina“ místo „figurka hrdiny“).



# PŘÍPRAVA HRY

Položte **desku aukce** na stranu herní plochy **1**.

Zamíchejte **5 desek bohů** a položte po jedné z nich lícem vzhůru na 5 polí nad polem boha Apollóna **2**.

- Ve hře 5 hráčů otočte poslední desku (nejblíže Apollónovi) lícem dolů.
- Ve hře 2 a 4 hráčů otočte poslední dvě desky lícem dolů.
- Ve hře 3 hráčů otočte poslední tři desky lícem dolů.

Zamíchejte všechny **karty mytických tvorů** a položte je lícem dolů jako dobírací balíček karet tvorů na patřičné pole.

Vyložte lícem vzhůru první 4 karty tohoto balíčku a rozmístěte je na pole stupnice tvorů **3**.

Podobně utvořte dobírací balíček **karet hrdinů** a položte jej lícem dolů na odpovídající pole. Vyložte z něj lícem vzhůru první 2 karty na pole stupnice hrdinů **4**.

Na pole pro **karty filozofů** a **kněžek** položte balíčky karet těchto typů **5**.

Poblíž desky aukce položte jako **obecnou zásobu** **6**:

- ♦ figurky mytických tvorů a hrdinů,
- ♦ zlaťáky,
- ♦ žetony základních budov,
- ♦ sloupeček žetonů metropole (stranou s bonusem dolů),
- ♦ šedé figurky námezdních vojáků.

Vezměte dvojnásobný počet desek souostroví, než kolik hráčů se zúčastní partie, a libovolně je složte v jednu mapu uprostřed stolu **7**. \*

Každá partie se tudíž odehrává na jiném souostroví se svými neopakovatelnými geografickými vlastnostmi.

Herní plán je rozdělen na oblasti pevniny a oblasti moře. Oblast pevniny nebo několik sousedících oblastí pevniny, které jsou zcela obklopeny mořem a okrajem plánu, tvoří **ostrov**. Oblasti se považují za sousedící, sdílejí-li společnou hranici (bílou linku).



*Poznámka: Nelze hrát na mapě využívající lícové strany některých desek a rubové jiných. Vyberte si pouze lícové, nebo pouze rubové strany a z nich složte celou mapu.*

Každý hráč položí své žetony kontroly, vojáky a lodě před svou zástěnu. Následně každý obdrží 5 ZL, které položí za svou zástěnu **8**.

Posbírejte sloupy darů od všech hráčů, zamíchejte je a náhodně z nich rozlosujte pořadí první epochy – položte je po jednom sloupu na políčka **stupnice pořadí tahů** na desce aukcí **9**.

## ÚVODNÍ ROZMÍSTĚVÁNÍ ve hře 3–5 hráčů \*

Hra začíná dvěma koly rozmístěvání.

### První kolo rozmístěvání:

V pořadí tahů – daném stupnicí pořadí tahů – si každý hráč vybere **dvě neobsazené oblasti pevniny** na dvou různých ostrovech.

Na obě tyto oblasti pak hráč položí po jednom svém **žetonu kontroly**. Je-li v oblasti uveden **symbol kněžky**, příslušný hráč si ihned dobere 1 kartu kněžky. Do libovolných dvou prázdných oblastí moře, z nichž jedna sousedí s první a druhá s druhou právě vybranou oblastí pevniny, poté umístí po **jedné lodi**.

### Druhé kolo rozmístěvání:

„V opačném“ pořadí, tj. od nejspodnějšího sloupu na stupnici a směrem vzhůru, každý hráč provede následující:

- Vybere si třetí neobsazenou oblast pevniny a opět na ni položí svůj žeton kontroly a do sousedící prázdné oblasti moře 1 svou loď.

*Poznámka: Může se jednat o oblast na ostrově, kde je daný hráč už přítomen.*

- Rozmístí 3 vojáky libovolně mezi 3 oblastí, které ovládá. Z oblastí, kde stojí vojáci, odstraňte žetony kontroly. **Po celou hru platí, že oblasti pevniny, z nichž z jakéhokoli důvodu byli odstraněni vojáci či hrdinové, zůstávají pod kontrolou hráče, který je ovládal jako poslední. Žetony kontroly slouží jako připomínka tohoto faktu.**

Nyní může začít první epocha hry.

*\*Pro hru 2 hráčů a pro hru 4 a 6 hráčů ve dvoučlenných týmech platí drobné úpravy pravidel a přípravy hry uvedené na str. 12.*





# PRŮBĚH HRY

Hra se dělí na jednotlivé epochy. Každá epocha sestává z následujících fází:

- 1 – Zahájení epochy (v prvním kole odpadá)
- 2 – Příjem
- 3 – Dary bohům
- 4 – Udržení tvorů
- 5 – Akce
- 6 – Závěr epochy

## 1 – Zahájení epochy

### - Hrdinové

Pokud v předchozí epoše někdo najal hrdinu, doplňte prázdná pole na karty hrdinů vyložením nových karet hrdinů z balíčku.

### - Mytičtí tvorové

Leží-li karta tvora na poli „2 ZL“, odhodte ji lícem dolů.

Všechny karty tvorů v nabídce posuňte níže tak, aby všechna „nejlevnější“ pole odspodu byla vyplněna. Poté doplňte všechna ostatní pole novými kartami z balíčku tvorů. Karty tvorů, které mají v pravém horním rohu symbol kněžky, využívají i figurku tvora – pro větší přehled ji můžete ihned na kartu tvora položit.

### 🏛️ Příklad – ZAHÁJENÍ EPOCHY 🏛️

Během předchozí epochy hráči využili tvory z polí „3 ZL“ a „5 ZL“. Začíná nová epocha a je třeba doplnit nabídku.

- 1 - Charón se odhodí.
- 2 - Chiméra se přesouvá na pole 2 ZL.
- 3 - Na pole 3 ZL, 4 ZL a 5 ZL se vyloží nové karty svrchu balíčku karet tvorů.



### - Bohové

Pořadí, v němž bohové poskytují akce, se posouvá na začátku každé epochy.

Pro první epochu hry platí náhodné pořadí bohů, jak bylo vylosováno během přípravy hry.

Po všechna následující kola během fáze *Zahájení kola* proveďte následující: odstraňte první desku boha (tu nejvýše a nejdále od Apollóna), všechny ostatní desky přesuňte o 1 pole výše a odstraněnou desku položte na spodní pole nejbliže k Apollónovi.

**Pozor:** Dostupných bohů (včetně Apollóna předtištěného na desce aukce, který je vždy na řadě až jako poslední) je vždy přesně tolik, kolik frakcí se účastní partie. Hrajete-li v méně než 6 hráčích, otočte lícem dolů poslední desku boha (právě přesunutou z první pozice) a také otočte lícem vzhůru desku na nejvyšší pozici z těch, které leží lícem dolů.

### 🏛️ Příklad – POSUN BOHŮ – 4 hráči 🏛️

Na začátku nové epochy:

- 1 - Zeus leží na první pozici, proto se odstraní z desky aukce.
- 2 - Všichni bohové se přesunou o 1 pole výše.
- 3 - Athéna se otočí lícem vzhůru.
- 4 - Zeus se položí lícem dolů na poslední pozici nad Apollónem.





## 2 – Příjem

Každý hráč obdrží 1 ZL za každý roh hojnosti ve všech oblastech, které ovládá (ať už se jedná o oblast pevniny či moře). Hráč oblast ovládá, pokud v ní má vojáka, hrdinu, loď nebo žeton kontroly.

Zlaťáky si uchovávejte za svými zástěnami skryté před ostatními hráči.

*Poznámka: Žetony rohů hojnosti mají dvě strany – jednu s 1 rohem, druhou se 2. Je to proto, aby žetonů na plánu nemuselo ležet příliš velké množství a aby se zároveň výše příjmu lépe počítala.*

## 3 – Dary bohům

Chcete-li získat přízeň bohů a možnost provést akce, které poskytují, musíte obětovat část svého bohatství (ZL).

V pořadí tahu určeném stupnicí pořadí tahu (od nejnižšího stojícího sloupu) si každý hráč vybere jednoho z bohů otočeného lícem vzhůru, a postaví sloup daru na stupnici zvoleného boha na políčko s číslem udávajícím, kolik ZL chce bohu darovat.

**V každé epoše poskytuje každý bůh svou přízeň jen jednomu hráči!**

Pokud chce hráč poskytnout dar bohu, kterého si již v této epoše vybral jiný hráč, musí mu nabídnout vyšší dar než hráč, jehož sloup zde již stojí.

Hráč, jehož dar byl právě překonán, si IHNED vezme k sobě svůj sloup daru a musí jej IHNED umístit na stupnici JINÉHO boha.

*Poznámka 1: Je možné, že hráč, který byl právě „vykopnut“ od některého boha, sám vzápětí „vykopne“ jiného hráče u jiného boha. Všechny tyto interakce musíte plně vyhodnotit, než může svůj dar navrhnout následující hráč v pořadí tahu.*

*Poznámka 2: Je-li hráč „vykopnut“ i od boha, kterého si zvolil jako „náhradníka“ za svou první volbu boha, může se vrátit ke své první volbě a zkusit znovu překonat nejvyšší dosavadní nabídku.*

*Poznámka 3: Hráče, který umístil svůj sloup daru k Apollónovi, nelze „vykopnout“.*

*Poznámka 4: Není možné učinit vyšší nabídku daru než 25 ZL.*

Fáze *Dary bohům* končí ve chvíli, kdy sloup daru každého hráče stojí u jiného z bohů.

**Nyní nastává čas dary bohům zaplatit:**

Každý hráč nyní zaplatí do obecné zásoby počet ZL, které nabídl svému vybranému bohu. Nezapomeňte započítat případné slevy za své karty kněžek (viz níže).

**Pozor:** Ačkoli počet ZL v zásobě každého hráče je skryt v tajnosti za zástěnami, je ZAKÁZÁNO nabídnout vyšší dar, než můžete zaplatit! Bohové by se VELMI rozhněvali!

Pokud hráč nemůže zaplatit dar, který si stanovil, musí jako pokutu zaplatit do banku polovinu svých ZL (zaokrouhleno dolů). Poté zopakujte celou fázi *Dary bohům*.

## 🏛️ Příklad - DARY BOHŮM - 3 hráči 🏛️

**Na začátku nové epochy:**

**1 -** Fialový hráč postaví svůj sloup daru na Diovu stupnici na políčko 3 ZL.



**2 -** Žlutý hráč chce v této epoše postavit chrám, a tak se rozhodne převýšit dar fialového a postaví svůj sloup daru na políčko 5 ZL.



**3 -** Fialový je tím vykopnut a musí okamžitě nabídnout dar jinému bohu. Postaví se na políčko Aréa o hodnotě 1 ZL, protože doufá, že ho modrý hráč převýší a vykopne.



**4 -** Modrý hráč nyní nutně potřebuje navrhovat a přesunout nějaké vojáky. Vykopne fialového od Aréa tím, že svůj sloup darů umístí na políčko 7 ZL Aréovy stupnice.



**5 -** Fialový hráč je opět vykopnut, ihned musí nabídnout dar jinému bohu než Aréovi, a tak se vrátí k Diovi – postaví svůj sloup daru na políčko 7 ZL, což vykopne žlutého.



**6 -** Žlutému hráči nestojí další přebíjení za to, a tak přesune svůj sloup na Apollónovo políčko – ten má jediné políčko, které je vždy zdarma.

Fáze *Dary bohům* tímto skončila.



## 4 – Udržení tvorů

Hráči, kteří aktuálně ovládají mytické tvory, si je mohou udržet tím, že za každého odhodí jednu svou kartu kněžky (nebo je v libovolné kombinaci propustí a udrží). Během tohoto placení je možné figurku tvora přesunout do sousedící oblasti za podmínky, že typ oblasti vyhovuje podmínce uvedené na kartě tvora a v této oblasti není žádný jiný tvor. (viz str. 11).



## 5 – Akce

Nyní budete postupně aktivovat bohy v pořadí stanoveném na začátku epochy. Hráč, který věnoval dar prvním bohu (tomu nejvzdálenějšímu od Apollóna), nyní provede specifické akce, které tento bůh poskytuje:

- Nejdříve **MUSÍ** provést **POVINNÉ** akce zdarma, které bůh poskytuje.
- **POTÉ MŮŽE** provádět **VOLITELNÉ** a placené akce daného boha, přičemž každou z nich těsně před provedením uhradí do obecné zásoby. Volitelné akce lze provádět v jakémkoliv pořadí a libovolněkrát.

Jakmile dokončí všechny akce, které chce a může si dovolit, postaví svůj sloup darů na počítadlo pořadí tahu na nejspodnější volně dostupné políčko (první hráč epochy pokládá svůj sloup na políčko s číslem odpovídajícím počtu hráčů). Na tahu je hráč, který věnoval dar druhému bohu shora atd.

### Příklad - POŘADÍ TAHU - 3 hráči

**1** - Fialový hráč hraje první. Jakmile dokončí své akce, postaví svůj sloup darů na pole 3 (protože jde o hru 3 hráčů).

**2** - Další hráč v pořadí - modrý - postaví svůj sloup na pole 2 a nakonec žlutý na pole 1.

Žlutý hráč v této epoše hrál Apollóna. To vždy znamená neprovádět v tahu téměř žádné akce a v příští epoše začínat.



Akce jednotlivých bohů jsou popsány na následujících stranách.

## BOHOVÉ

### ATHÉNA



### 1 Povinné akce zdarma

#### - Stavba AKADEMIE

Položte tento žeton základní budovy na libovolné prázdné staveniště v kterékoli oblasti pevniny, kterou ovládáte.

*Poznámka: Staveniště je místo uvnitř oblasti pevniny, na které můžete stavět základní budovy či metropole.*

Nemáte-li k dispozici žádné staveniště, můžete akademii buď nepostavit, nebo odstranit některou svou základní budovu a postavit akademii namísto ní.

**Efekt akademie:** Akademie nemá efekt, ale je jednou ze 4 základních budov, které potřebujete k vystavění metropole.

**Metropole:** Jakmile se na kterýchkoli oblastech pevniny, které ovládáte, vyskytne alespoň 1 přístav + 1 pevnost + 1 chrám + 1 akademie, odhodte všechny čtyři z plánu a postavte metropoli (viz str. 10).

#### - Najmutí filozofa

Vezměte si kartu filozofa z desky aukcí a položte ji před svou zástěnu (aby ji ostatní hráči viděli).

**Efekt filozofů:** Jakmile shromáždíte čtvrtého filozofa, všechny 4 karty vraťte na desku aukcí a postavte metropoli (viz str. 10)!

### 2 Volitelné placené akce

#### - Najmutí dalšího filozofa

Můžete najmout JEDNOHO dalšího filozofa za 4 ZL.

Vezměte si další kartu filozofa a položte ji před svou zástěnu.

#### - Uplacení tvorů (viz str. 11)

#### - Pohyb hrdiny ... (viz str. 11)





## 1 Povinné akce zdarma

### - Stavba CHRÁMU

Položte tento žeton základní budovy na libovolné prázdné staveniště v kterékoli oblasti pevniny, kterou ovládáte.



Nemáte-li k dispozici žádné staveniště, můžete chrám buď nepostavit, nebo odstranit některou svou základní budovu a postavit chrám namísto ní.

**Efekt chrámu:** Každý chrám poskytne slevu 1 ZL na platbu kterémukoli mytickému tvorů (až do minima 0 ZL). Každý jednotlivý chrám může svou slevu 1 ZL poskytnout jen jednou za epochu.

**Metropole:** Jakmile se na kterýchkoli oblastech pevniny, které ovládáte, vyskytuje alespoň 1 přístav + 1 pevnost + 1 chrám + 1 akademie, odhodte všechny čtyři z plánu a postavte metropoli (viz str. 10).

### - Najmutí kněžky



Vezměte si kartu kněžky z desky aukcí a položte ji před svou zástěnu (aby ji ostatní hráči viděli).

**Efekt kněžky:** Každá vaše kněžka poskytuje slevu 1 ZL na dar bohům, který platíte na začátku každé epochy (ve fázi 3). Kněžky mohou dohromady poskytnout slevu až do minima 0 ZL. Během 4. fáze *Udržení tvorů* můžete odhodit kartu kněžky (vrátit na desku aukcí) za každého mytického tvora, kterého si chcete ponechat z minulých epoch.

## 2 Volitelné placené akce

### - Najmutí další kněžky



Můžete najmout JEDNU další kněžku za 4 ZL.

Vezměte si kartu kněžky z desky aukcí a položte ji před svou zástěnu.

### - Zahrání první karty tvora z balíčku

Jednou za epochu můžete zdarma nahlédnout na vrchní kartu tvora z příslušného dobíracího balíčku. Poté můžete zaplatit 1 ZL a tuto kartu ihned zahrát. Pokud ji zahrát nechcete či nemůžete, vraťte ji lícem dolů na dobírací balíček.



*Pozor: Sleva poskytovaná chrámy na tento efekt neplatí.*

- Uplacení tvorů (viz str. 11)

- Pohyb hrdiny ... (viz str. 11)



## 1 Povinné akce zdarma

### - Stavba PŘÍSTAVU

Položte tento žeton základní budovy na libovolné prázdné staveniště v kterékoli oblasti pevniny, kterou ovládáte.



*Poznámka: Přístav se nachází současně v oblasti pevniny i v sousedící oblasti moře.*

Nemáte-li k dispozici žádné staveniště, můžete přístav buď nepostavit, nebo odstranit některou svou základní budovu a postavit přístav namísto ní.

**Efekt přístavu:** Během bitvy přidává sílu +1 v oblasti moře, kde se nachází (tj. počítá se jako 1 loď patřící hráči, jenž ovládá pevninu, kde přístav stojí).

**Metropole:** Jakmile se na kterýchkoli oblastech pevniny, které ovládáte, vyskytuje alespoň 1 přístav + 1 pevnost + 1 chrám + 1 akademie, odhodte všechny čtyři z plánu a postavte metropoli (viz str. 10).

### - Najmutí lodí



Umístěte loď do mořské oblasti sousedící s pevninskou oblastí, kterou ovládáte. Tato mořská oblast musí být prázdná nebo pod vaší kontrolou, ale nemusí sousedit s právě postaveným přístavem.

## 2 Volitelné placené akce

### - Najmutí dalších lodí



- První loď navíc stojí 1 ZL.
- Druhá loď navíc stojí 2 ZL.
- Třetí loď navíc stojí 3 ZL.

Za jednu epochu nelze najmout více než 3 lodě navíc (tj. 4 lodě celkem).

Tyto lodě můžete libovolně rozdělit mezi oblasti moře, které ovládáte, a prázdné oblasti moře sousedící s oblastmi pevniny, které ovládáte.

### - Pohyb lodí



Za 1 ZL můžete provést pohyb po moři (viz další stranu).

Můžete jej provést vícekrát než jednou za podmínky, že pokaždé zaplatíte 1 ZL.

- Uplacení tvorů (viz str. 11)

- Pohyb hrdiny ... (viz str. 11)





## POHYB PO MOŘI

Jedna akce pohybu po moři umožní přesunout jednu nebo více vašich lodí z jedné oblasti moře do jedné sousedící oblasti moře.

Nemusíte přesunout všechny lodě z výchozí oblasti.

Pokud se v cílové oblasti nachází jedna nebo více lodí soupeře, okamžitě po přesunu začne námořní bitva.

Prázdnou oblast moře neovládá nikdo - bez ohledu na to, zda byla vyprázdněna odplutím lodí nebo námořní bitvou, kterou žádná loď nepřezila.

### Výchozí pozice

Černý hráč získal přízeň Poseidóna a pomocí akcí pohybu po moři chce zaútočit na žlutého hráče.



### 🏛️ Příklad - POHYB PO MOŘI 🏛️

#### První pohyb

Černý zaplatí 1 ZL a přesune 2 své lodě z oblasti vpravo do oblasti, kde už další 2 své lodě má (oblast vpravo od této chvíle nikdo neovládá).



#### Druhý pohyb

Černý zaplatí další 1 ZL a přesune 3 své lodě do oblasti se žlutou lodí, což ihned vyvolá námořní bitvu.



## NÁMOŘNÍ BITVA

Námořní bitva probíhá v sérii kol, dokud není jedna strana poražena, nebo dokud se jedna strana nerozhodne stáhnout (pokud je to vůbec možné).

### V každém kole bitvy:

1- Každý z obou hráčů určí svou bitevní sílu:

- hodí kostkou,
- k výsledku přičte 1 za každou svou loď, jež se účastní bitvy,
- za každý svůj přístav v oblasti, kde se bitva odehrává, přičte k výsledku další 1.

2- Hráč s nižším součtem v bitvě prohrává. Odstraní z oblasti jednu svou loď a vrátí ji do své zásoby před svou zástěnou. V případě shody odstraní oba hráči po jedné lodi z oblasti.

3- Pokud oběma stranám dosud zbývají lodě, může se obránce rozhodnout stáhnout všechny své lodě do sousední oblasti, která je buď prázdná, nebo kterou ovládá.

Pokud se obránce nechce nebo nemůže stáhnout, může se nyní útočník rozhodnout stáhnout, a to za stejných podmínek.

Pokud se žádná ze stran nestáhne, nastává nové kolo bitvy. Pokračujte znovu krokem 1.

4- Takto bitva pokračuje, dokud v oblasti nezůstane jen jediný hráč. Ten od té chvíle oblast ovládá. Pokud se obě strany zcela eliminují, daná oblast moře zůstane prázdná a nikdo ji neovládá.

### 🏛️ Příklad - NÁMOŘNÍ BITVA 🏛️

1- Žlutý hráč se rozhodne zaútočit na mořskou oblast ovládanou černým hráčem svými dvěma žlutými loděmi. Zaplatí 1 ZL za Poseidónovu akci námořní pohyb.

Hned po přesunu začíná bitva:

Žlutý hodí kostkou a padne mu 2. Když přičte své 2 lodě a 1 přístav v oblasti, jeho celková bojová síla je 5.

Černý hráč také hodí kostkou a také mu padne 2. Když přičte svou 1 loď a 1 přístav v oblasti, jeho celková bojová síla je 4.

2- Žlutý vyhrává kolo bitvy a černý je nucen odstranit 1 svou loď (jednou v oblasti). Tuto oblast moře nově ovládá žlutý.







## ARÉS

1

2

### 1 Povinné akce zdarma

#### - Stavba PEVNOSTI

Položte tento žeton základní budovy na libovolné prázdné staveniště v kterékoli oblasti pevniny, kterou ovládáte.



Nemáte-li k dispozici žádné staveniště, můžete pevnost buď nepostavit, nebo odstranit některou svou základní budovu a postavit pevnost namísto ní.

**Efekt pevnosti:** Během bitvy přidává sílu +1 v oblasti, kde se nachází.

**Metropole:** Jakmile se na kterýchkoli oblastech pevniny, které ovládáte, vyskytuje alespoň 1 přístav + 1 pevnost + 1 chrám + 1 akademie, odhodte všechny čtyři z plánu a postavte metropoli (viz str. 10).

#### - Naverbování běžného vojáka



Umístěte 1 běžného vojáka své barvy do oblasti pevniny, kterou ovládáte.

### 2 Volitelné placené akce

#### - Naverbování dalších běžných vojáků



- První běžný voják navíc stojí 2 ZL.
- Druhý běžný voják navíc stojí 3 ZL.
- Třetí běžný voják navíc stojí 4 ZL.

Za jednu epochu nelze naverbovat více než 3 běžné vojáky navíc (tj. 4 vojáky celkem). Tyto vojáky libovolně rozmístěte do oblastí pevniny, které ovládáte.

#### - Pohyb vojáků a hrdinů



Za 1 ZL můžete provést pohyb po pevnině.

Můžete jej provést vícekrát než jednou za podmínky, že pokaždé zaplatíte 1 ZL.

#### - Uplacení tvorů



(viz str. 11)

### Ve hře jsou dva typy vojáků

- Běžní vojáci jsou vojáci v barvě hráče.
- Námezdní vojáci jsou šedé figurky, které si může pořídit každý z hráčů – lze je naverbovat pomocí akcí Héry. Slovo „voják“ v těchto pravidlech a na kartách označuje oba typy dohromady.

## POHYB PO PEVNINĚ



Jedna akce pohybu po pevnině vám umožní přesunout vojáky (své běžné i námezdní) a/nebo hrdiny z jedné oblasti pevniny do jedné jiné dosažitelné oblasti pevniny.

**Pevnina je pro účely pohybu dosažitelná, pokud:**

- je na témže ostrově a sousedí s výchozí oblastí pohybu, NEBO
- je na jiném ostrově a dá se k ní dojít po navazujících mořských oblastech, které ovládáte (tj. kde jsou vaše lodě).

Nemusíte přesunout všechny vojáky a hrdiny z výchozí oblasti. Pokud tak však učiníte, položte do výchozí oblasti svůj žeton kontroly. Oblast zůstává pod vaší kontrolou, dokud do ní nevstoupí vojáci či hrdinové (v tu chvíli žeton kontroly odhodte, oblast ovládá hráč, jemuž příchozí figurky patří).

Pokud se v cílové oblasti nacházejí vojáci a/nebo hrdinové patřící soupeři, začíná pozemní bitva. Pokud je zde pouze soupeřův žeton kontroly, vraťte mu jej a oblast přebíráte.

Jakmile převezmete kontrolu nad oblastí se symbolem kněžky, ihned si doberte 1 kartu kněžky.

**Pozor:** Je zakázáno zaútočit na oblast pevniny patřící hráči, který jinou oblast pevniny nemá – jedinou výjimkou je situace, kdy by vám to přineslo třetí metropoli a mohli jste tím ukončit hru.

Pokud takto zaútočíte na hráčovu poslední oblast pevniny a bitvu vyhrajete, tento hráč vypadává ze hry a hra na konci epochy končí. Vítězem bude hráč, který na konci epochy ovládá více metropolí (shodu rozhodují zbylé ZL, viz str. 10).

## POZEMNÍ BITVA

Bitva probíhá v sérii kol, dokud jedna strana není poražena nebo se nestáhne.

**V každém kole bitvy:**

1- Každý z obou hráčů určí svou bitevní sílu:

- hodí kostkou,
- k výsledku přičte 1 za každého svého běžného vojáka, námezdního vojáka i hrdinu, který se účastní bitvy,
- obránce přičte 1 za každou pevnost v dané oblasti.

2- Hráč s nižším součtem v bitvě prohrává. Odstraní z oblasti jednoho svého vojáka a vrátí jej do své zásoby (byl-li to běžný voják) nebo do obecné zásoby (byl-li námezdní).

Hráč se může rozhodnout z oblasti namísto vojáka odstranit svého hrdinu. V tom případě odhodí jeho kartu a figurku vrátí do obecné zásoby. Hrdinův efekt **sebeobětování** se při tomto odstranění NEPROVEDE.

V případě shody odstraní oba hráči po jednom svém vojákovi či hrdinovi z oblasti.

3- Pokud oběma stranám dosud zbývají vojáci a/nebo hrdinové, může se obránce rozhodnout stáhnout do dosažitelné oblasti pevniny, která je buď prázdná, nebo kterou ovládá (tj. nejsou v ní vojáci, hrdinové ani žeton kontroly jiného hráče).

Pokud se obránce nechce nebo nemůže stáhnout, může se nyní útočník rozhodnout stáhnout, a to za stejných podmínek.

Pokud se žádná ze stran nestáhne, nastává nové kolo bitvy. Pokračujte znovu krokem 1.

4- Takto bitva pokračuje, dokud v oblasti nezůstane jen jediný hráč. Ten od té chvíle oblast ovládá. Pokud se obě strany zcela eliminují, oblast zůstává pod kontrolou **obránce** (položte sem jeho žeton kontroly, aby to bylo zřejmé).





## 1 Povinné akce zdarma

### - Stavba základní BUDOVY

Vyberte si základní budovu (přístav, pevnost, chrám nebo akademii), **kteou dosud nemáte**, a umístěte ji na libovolné prázdné staveníště v kterékoli oblasti pevniny, kterou ovládáte.

Nemáte-li k dispozici žádné staveníště, můžete novou budovu buď nepostavit, nebo odstranit některou svou základní budovu a postavit novou namísto ní.

**Metropole:** Jakmile se na kterýchkoli oblastech pevniny, které ovládáte, vyskytuje alespoň 1 přístav + 1 pevnost + 1 chrám + 1 akademie, odhodte všechny čtyři z plánu a postavte metropoli (viz str. 10).

### - Naverbování námezdního vojáka

Vezměte šedou figurku námezdního vojáka z obecné zásoby a umístěte ji na libovolné políčko pevniny, které ovládáte.

**Námezdní vojáci** se pro všechny účely považují za vojáky vaší barvy. Pohybují se a bojují samostatně či s vašimi běžnými vojáky, díky akcím Aréa nebo pohybu vašich hrdinů. Je-li námezdní voják zničen v bitvě, vraťte jeho figurku do obecné zásoby.

Pokud ovládáte oblast pevniny pouze prostřednictvím svých námezdních vojáků, položte do ní i svůj žeton kontroly.

## 2 Volitelné placené akce

### - Naverbování dalších námezdních vojáků

- První námezdní voják navíc stojí 1 ZL.
- Druhý námezdní voják navíc stojí 3 ZL.
- Třetí námezdní voják navíc stojí 5 ZL.

Za jednu epochu nelze naverbovat více než 3 námezdní vojáky navíc (tj. 4 vojáky celkem).

Tyto námezdní vojáky libovolně rozmístěte do oblastí pevniny, které ovládáte.

### - Naverbování hrdiny

Můžete naverbovat JEDNOHO hrdinu za cenu 4 ZL (viz rámeček vpravo).

- **Uplacení tvorů** (viz str. 11)

- **Pohyb hrdiny** (viz str. 11)

## HRDINOVÉ



Když si naverbujete hrdinu, postavte jeho figurku do oblasti pevniny, kterou ovládáte, a jeho kartu si ponechte před sebou.

Hrdina je jednotka s bojovou silou 1. Navíc má dvě další schopnosti:

**Bojová schopnost:** Uplatní se pouze na akce, jichž se hrdina zúčastní (boj v bitvě, pohyb samostatně či s vojáky atd.).

**Schopnost sebeobětování:** Nejsilnější schopnost hrdiny, která vám často umožní snáz stavět metropole. Splníte-li uvedenou podmínku, můžete v libovolném okamžiku svého tahu (když provádíte akce boha, jehož jste si vydražili) hrdinu obětovat (jeho figurka i karta jsou vyřazeny ze hry) a provést uvedený efekt.

**Pozor:**

- Hrdinu nesmíte obětovat hned během epochy, kdy jste jej naverbovali.
- Nesmíte obětovat hrdinu, pokud hrajete boha Apollóna.

Seznam hrdinů a jejich schopností naleznete na str. 15.



Hráč, který si vybral Apollóna, bude hrát poslední a má na výběr jen velmi málo možných akcí. Nesmí uplácet tvory ani nijak využívat hrdiny.

Přinést dar Apollónovi de facto znamená přeskočit celý tah, abyste ušetřili nějaké zlaťáky. V příští epoše však budete fázi *Dary bohům* začínat.

### Hráč, který si vybral Apollóna:

Získá 2 žetony **rohů hojnosti** a položí jeden na oblast pevniny a druhý na oblast moře, oba stranou s jedním rohem vzhůru (nebo otočí existující žeton v oblasti tak, aby se počet rohů zvýšil o 1). De facto tedy o 1 ZL zvýší příjem za tyto oblasti na nadcházející epochy. V jedné oblasti může ležet více žetonů rohů hojnosti.

**Získá 2 ZL.**





## 6 – Konec epochy

Jakmile jsou všechny sloupy darů na stupnici pořadí tahu, epocha končí.

### Hra končí v případě, že:

- jeden nebo více hráčů ovládá alespoň 3 metropole,  
NEBO
- některý hráč byl vyřazen ze hry (tj. neovládá žádnou oblast pevniny).

Pokud hra neskončila, připravte novou epochu opět od fáze 1.

## KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Vítězí hráč, který ovládá více metropolí. V případě shody vítězí ten z hráčů ve shodě, kterému zbylo více ZL za jeho zástěnou.

Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí.

## METROPOLE



Metropole je „superbudova“, která má efekt všech 4 základních budov.

Ve hře jsou 3 způsoby, jak postavit metropoli:

### - Ekonomický rozvoj

Jakmile kterýkoli hráč ovládá alespoň po jedné ze všech čtyř typů základních budov (přístav + pevnost + chrám + akademie), ať už jsou na kterýchkoli jeho oblastech, ihned všechny 4 odhodí zpět do obecné zásoby a umístí žeton metropole na kterékoli prázdné staveniště v oblasti pevniny, kterou ovládá.

### - Kulturní rozvoj

Jakmile má hráč alespoň 4 karty filozofů, odhodí 4 karty a postaví metropoli. Žeton metropole umístí na kterékoli prázdné staveniště v oblasti pevniny, kterou ovládá. Nemá-li k dispozici žádné prázdné staveniště, **musí** odhodit jednu svou běžnou budovu a metropoli postavit namísto ní.

### - Hrdinské sebeobětování

Všichni hrdinové mají silný efekt „sebeobětování“ vyžadující splnění určité podmínky a odstranění hrdiny z plánu – a většina z nich jako bonus za toto sebeobětování poskytuje právě postavení metropole.

Hráč, který takto obětuje svého hrdinu, může poté umístit žeton metropole na kterékoli prázdné staveniště v oblasti pevniny, kterou ovládá. Nemá-li k dispozici žádné prázdné staveniště, **musí** odhodit jednu svou běžnou budovu a metropoli postavit namísto ní.

Kdykoli postavíte metropoli (ať už kterýmkoli způsobem), vezměte vrchní žeton ze sloupečku, nahlédněte na stranu s bonusem a daný bonus ihned získáte.

**Existuje čtvrtý způsob, jak získat metropoli:** Dobýt oblast pevniny, na níž už některá stojí!

**V tom případě bývalý držitel metropole ještě jednou a okamžitě získá (jako drobnou útěchu) bonus metropole, o kterou právě přišel. Nový držitel metropole, který ji právě dobyl, její bonus nezíská (leđa později, když o tuto metropoli sám přijde).**

## Bonusy metropolí



### Dva běžní vojáci

Postavte dva běžné vojáky ze své zásoby do jedné nebo dvou oblastí pevniny, které ovládáte. (Nemusí se jednat o oblast, v níž jste postavili metropoli.)



### Roh hojnosti

Umístěte 1 žeton rohu hojnosti do jedné libovolné oblasti (pevniny či moře), kterou ovládáte – nebo otočným existujícím žetonu zvýšte počet rohů v oblasti o 1.



### Kněžka

Vezměte si kartu kněžky z desky aukce a položte ji před svou zástěnu.



### 3 ZL

Vezměte si z obecné zásoby 3 ZL a dejte si je za svou zástěnu.



### Dvě lodě

Postavte dvě lodě ze své zásoby do jedné nebo dvou oblastí moře, které ovládáte. (Nemusí se jednat o oblast, u níž jste postavili metropoli.)





## MYTIČTÍ TVOROVÉ

Všichni bohové s výjimkou Apollóna poskytují přístup k mytickým tvorům.

Zaplatíte-li obnos uvedený pod kartou tvora na desce aukce (2-5 ZL minus počet vašich chrámů a metropolí, až do minima 0), můžete si kartu vzít a provést uvedený efekt.

Většina tvorů má okamžitý a jednorázový efekt.

Efekt tvora musíte využít ihned (není možné si jej u sebe uložit na později). Poté jeho kartu odhodte na odhazovací hromádku karet tvorů.

Pokud efekt tvora využít nemůžete, pouze jeho kartu odhodte bez efektu.

### Tvorové s figurkami

K některým kartám tvorů patří figurka, kterou umístíte do oblasti stanoveného typu na mapě a od té chvíle po minimálně 1 epochu ovlivňuje dění na mapě. Kartu, k níž patří figurka, poznáte dle symbolu kněžky v horním rohu. Není-li uvedeno jinak, nezáleží na tom, zda ovládáte oblast, kam tvora umísťujete.

Tvor zůstává ve vašem držení i po více epoch, pokud během **každé další epochy** ve fázi 4 uhradíte jeho náklady na údržbu (odhozením jedné své karty kněžky za každého tvora, kterého si chcete udržet).

*Připomínáme, že ve chvíli, kdy ve fázi 4 odhodíte kartu kněžky, abyste si tvora udrželi do další epochy, můžete figurku tvora přesunout do sousedící oblasti odpovídajícího typu, jaký uvádí karta tvora (moře či pevnina), pokud v této cílové oblasti ještě žádný jiný tvor nestojí.*

Neuhradíte-li náklady na udržení tvora, odstraňte jeho figurku z mapy a jeho kartu ze své oblasti odhodte na odhazovací hromádku karet tvorů.

**POZOR: Nikdy nesmíte figurku tvora umístit ani přemístit do oblasti, v níž už stojí jiná figurka tvora!**

### 🏛️ Příklad 🏛️

#### UPLACENÍ TVORA

1- Fialový hráč uplatí Krakena za 3 ZL (karta je na poli s náklady 5 ZL, ale fialový hráč ovládá 1 chrám a 1 metropolí).



#### UMÍSTĚNÍ TVORA

2- Fialový hráč se rozhodne Krakena umístit do oblasti moře, kterou ovládá žlutý. Tím dvě soupeřovy lodě ihned zničí – jejich figurky se vrátí do osobní zásoby žlutého.



#### ÚDRŽBA A POHYB

3- Ve fázi udržení tvorů další epochy se fialový hráč rozhodne odhodit 1 kartu kněžky, aby si Krakena ponechal. Poté Krakena přesune do sousedící oblasti moře, kde je loď černého. Ta je tímto okamžitě zničena a vrací se do zásoby černého hráče.



## POHYB HRDINY

Všichni bohové s výjimkou Apollóna poskytují možnost pohnout hrdinou.



*Připomínáme: Hrdinu můžete naverbovat pomocí schopnosti Héry za 4 ZL (viz str. 9 HÉRA).*

Hrdina vám umožní přesouvat vaše vojáky i bez toho, že ve svém tahu vydražíte boha Aréa (dokonce i během epoch, kdy Arés vůbec v nabídce není!)

**Pohyb vašeho hrdiny (v doprovodu případných vašich vojáků) stojí:**

- 1 ZL za první pohyb v daném tahu,
- 2 ZL za druhý pohyb,
- 3 ZL za třetí pohyb atd.

Hrdina se přesouvá dle stejných pravidel jako vojáci, a to na **dosažitelnou** oblast pevniny (buď sousedící s výchozí oblastí pevniny, nebo propojenou řetězcem lodí téhož hráče).

Když hrdina (ať už sám či v doprovodu) dorazí na oblast pevniny, kde stojí nepřátelský voják a/nebo hrdina, začíná **POZEMNÍ BITVA**. Hrdinova síla je 1. Pokud hráč ovládající hrdinu v doprovodu vojáků prohraje kolo bitvy, sám se rozhoduje, zda odstraní 1 běžného vojáka, 1 námezdního vojáka nebo 1 hrdinu. Odstranění hrdiny touto formou však neaktivuje hrdinův efekt sebeobětování (viz popis pozemní bitvy na str. 8).

**Upřesnění:**

- Harpyje nemůže zničit hrdinu.
- Hrajete-li boha Apollóna, nesmíte pohybovat hrdiny ani využívat sebeobětování.
- Hrajete-li boha Aréa, neprovádíte speciální akci pohyb hrdiny (za zvyšující se cenu). Váš hrdina se přesouvá jako kterýkoli jiný voják.

### 🏛️ Příklad 🏛️

#### POČÁTEČNÍ POZICE

Žlutý hráč vydražil Athénu a dokončil její povinné akce. Poté zahraje akci pohyb hrdiny.

#### PRVNÍ POHYB

Zaplatí 1 ZL, aby přesunul Penthesileu na oblast pevniny, kde má další 3 svoje vojáky.



#### DRUHÝ POHYB

Zaplatí 2 ZL, aby znovu přesunul Penthesileu, tentokrát v doprovodu svých dvou vojáků (díky své lodi, která pro něj vytváří propojení dvou ostrovů) a napadnul oblast pevniny ovládanou fialovým hráčem. Ihned začíná pozemní bitva.





## ÚPRAVY PRAVIDEL DLE POČTU HRÁČŮ

### Týmová hra ve 4 a 6 hráčích

Při hře 4 hráčů můžete hrát ve dvoučlenných týmech. Při hře 6 hráčů je to povinné. V tomto herním módu je cílem spolupracovat a ovládat 3 metropole dohromady jako tým. Chcete-li delší hru, můžete se dohodnout, že podmínka konce hry je ovládnání **4 metropolí**.

Hráči jednoho týmu sedí vedle sebe, aby se mohli snadno domlouvat. Každý z nich dostane obvyklé komponenty jedné barvy, ale své zlaťáky sdílejí! Tým začíná s 10 ZL.

Své zlaťáky si v týmu hlídejte a půjčujte, jak uznáte za vhodné. Jen si dejte pozor, ať nenabízíte bohům větší dar, než jste dohromady schopni zaplatit!

Ve hře 6 hráčů vezměte 10 desek souostroví a libovolně je uspořádejte uprostřed stolu.

Ve hře 4 hráčů vezměte 8 desek souostroví a libovolně je uspořádejte uprostřed stolu.

V prvním kole úvodního rozmístování nesmějí členové jednoho týmu umístit své žetony kontroly na tentýž ostrov.

Hra pokračuje dle obvyklých pravidel. Každý hráč se svými jednotkami nakládá sám za sebe a karty kněžek a filozofů nejsou v týmu sdíleny. Nesmíte ani postavit metropoli (v rámci kulturního rozvoje) tím, že zkombinujete karty filozofů od obou členů týmu.

V týmové hře se mohou vaše figurky přesunout skrz oblast (pevniny nebo moře), kde stojí jednotky vašeho týmového spoluhráče, ale nesmějí se tam zastavit. Není tedy možné zahájit bitvu se svým spoluhráčem.

Navíc při budování metropole ekonomickým rozvojem stačí, když váš tým dohromady ovládá 4 základní budovy, a ihned musíte vybudovat metropoli v oblasti, kterou ovládá aktivní hráč. Je při tom lhostejné, který člen týmu ovládal kterou základní budovu.

Stejně jako v běžné kompetitivní hře hra končí na konci epochy, v níž jeden tým ovládá předem stanovený počet metropolí.

### Pravidla pro 2 hráče

Ve hře dvou hráčů platí stejná pravidla jako v týmové hře 4 hráčů.

Vezměte 8 desek souostroví a libovolně je uspořádejte uprostřed stolu.

Každý hráč ovládá dvě frakce, které sdílejí ZL (ale nikoli karty kněžek, filozofů, hrdinů apod.) a nakládá s nimi dle pravidel týmové hry ve čtyřech.





# MYTIČTÍ TVOROVÉ PODROBNĚJI



## Charón

Vyměňte navzájem 1 svou kartu hrdiny a 1 kartu hrdiny v nabídce na desce aukce. Patříčně vyměňte i figurky hrdinů. Váš nový hrdina nesmí během této epochy provést sebeobětování. Nejsou-li v nabídce žádné karty hrdinů, nelze Charónův efekt využít – odhodte jeho kartu bez efektu.



## Chiméra

Zahrajte zdarma libovolnou kartu tvora z odhazovací hromádky karet tvorů, poté odhodte kartu Chiméry (je-li odhazovací hromádka prázdná, pouze odhodte kartu Chiméry).

Jakmile je karta Chiméry odhozena (ať už poté, co ji někdo zahrál, nebo v rámci přípravy nové epochy), zamíchejte dohromady odhazovací hromádku a dobírací balíček karet tvorů a položte je jako nový dobírací balíček na patřičné místo desky aukce.



## Dryáda

Vezměte si od jiného hráče 1 kartu kněžky.



## Graie

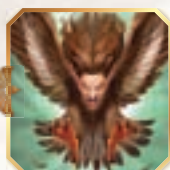
Znovu získáte ZL dle pravidel fáze příjmu.

Jinými slovy, v okamžiku, kdy hrajete kartu Graií, získáte 1 ZL za každý roh hojnosti ve všech oblastech moře i pevniny, které přesně v tu chvíli ovládáte (bez ohledu na to, zda je roh předtištěn na desce souostroví, nebo uveden na žetonu).



## Gryf

Ukradněte jinému hráči polovinu jeho ZL (zaokrouhлено dolů).



## Harpyje

Zničte 1 vojáka v jedné oblasti pevniny. Může jít o běžného nebo námezdního vojáka. Harpyje nesmí zničit hrdinu.



## Kyklop

Odhodte jednu svou základní budovu do obecné zásoby a na stejné stavenišťe umístěte žeton jiné základní budovy ze zásoby. Máte-li poté po jedné základní budově všech čtyř typů, odhodte je a postavte metropoli (jako obvykle).



## Obr

Získejte všechny námezdní vojáky z jedné oblasti ovládané soupeřem. Rozmístěte je libovolně na jednu nebo více oblastí pevniny, které ovládáte.



## Pegas

Přesuňte libovolně velkou skupinu svých vojáků, námezdních vojáků a hrdinů z jedné oblasti pevniny do jedné jiné oblasti pevniny.

Výchozí i cílová oblast mohou být kdekoli na mapě, nemusejí spolu sousedit ani být navzájem dosažitelné.

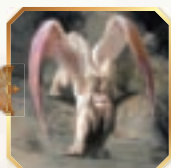
*Pozor: Ani efektem Pegase nemohou vojáci či hrdinové vstoupit do oblasti či opustit oblast, v níž stojí Medúsa.*



## Satyr

Vezměte si od jiného hráče 1 kartu filozofa.

Máte-li poté 4 karty filozofů, odhodte je a ihned postavte metropoli (jako obvykle).



## Sfinga

Doberte si 3 karty tvorů. Jednu libovolnou z nich zahrajte zdarma, zbylé dvě odhodte.



## Sylfa

Vyměňte navzájem všechny lodě ve dvou oblastech moře, bez ohledu na to, kteří hráči je ovládají. Mohou to být oblasti kdekoli na mapě, nemusejí spolu sousedit.

Obě oblasti musejí obsahovat alespoň po 1 lodi.





# MYTIČTÍ TVOROVÉ S FIGURKAMI



## Hydra

*Figurku umístěte na libovolnou oblast.*

Během fáze příjmu zdvojnásobuje příjem dané oblasti.

Tento dvojnásobný příjem získá hráč, který oblast ovládá (bez ohledu na to, který hráč drží Hydru).

Když Hydra vstupuje do hry a poté znovu během každé fáze udržení tvorů (po odhození kněžky za udržení Hydry a po jejím případném přesunu) musí držitel Hydry zničit 1 vojáka nebo 1 loď v oblasti Hydry nebo v oblasti sousedící, je-li to možné. Poté do oblasti Hydry přidá 1 roh.



## Kerberos

*Figurku umístěte na oblast pevniny.*

Ve fázi příjmu získá příjem z Kerberovy oblasti držitel Kerbera namísto hráče, který tuto oblast ovládá.



## Kraken

*Figurku umístěte na oblast moře.*

Pokaždé když je Kraken umístěn či přesunut do oblasti, zničte všechny lodě v jeho oblasti. Figurky zničených lodí vraťte do zásoby daného hráče.

Kraken poté během fáze akcí brání v přístupu všech lodí do své oblasti (to platí i pro lodě držitele Krakena).



## Medúsa

*Figurku umístěte na oblast pevniny.*

Žádní vojáci (běžní ani námezdní) ani hrdinové nesmějí vstupovat do oblasti, kde Medúsa stojí, ani tuto oblast opouštět. Efekt se týká i vojáků a hrdinů držitele Medúsy.

*Poznámka: Ani efekt Pegasa či efekt sebeobětování Persea nedokáže osvobodit jednotky z moci Medúsy.*



## Mínótauros

*Figurku umístěte na oblast pevniny, kterou vy (držitel Mínótaura) ovládáte.*

Mínótauros je jednotka s bojovou silou 2.

Strana, za niž bojuje, se nemůže stáhnout z boje, dokud je Mínótauros naživu. Kdykoli ovšem tato strana prohraje kolo boje, držitel Mínótaura rozhoduje, zda zničit Mínótaura, či jiného vojáka/hrdinu.

Je-li Mínótauros poslední jednotka, musí být zničen.



## Polyfémos

*Figurku umístěte na oblast pevniny.*

Sousedící oblasti moře jsou nepřístupné. Lodě, které na nich stály při vstupu Polyféma do hry, se musí přesunout, nebo jsou zničeny. Žádná loď nesmí vplout ani proplout skrz oblast moře sousedící s oblastí pevniny, na níž stojí Polyfémos.

Při vstupu Polyféma do hry musí držitel Polyféma přesunout všechny lodě, jichž se efekt týká, do sousedících oblastí. Pořadí pohybu lodí a jejich směr vybírá držitel Polyféma. Lodě různých barev nesmějí ocitnout v téže oblasti.

Pokud není možné loď přesunout dle pravidel výše, je zničena a její figurka se vrací do zásoby příslušného hráče.





# HRDINOVÉ PODROBNĚJI

## Připomínka obecných pravidel:

- Hrdinova **bojová schopnost** platí pouze pro akce, jichž se hrdina přímo účastní (bitva, v níž bojuje, nebo pohyb hrdiny, kde je členem skupiny, atp.).
- Hrdinovo **sebeobětování** vyžaduje vyřazení hrdiny ze hry a nelze ji provést hned v epoše, kdy hrdina vstoupil do vašich služeb.



### ● Ajax

- **Bojová schopnost:** Má bojovou sílu 2.
- **Sebeobětování:** Ovládáte-li alespoň 7 oblastí pevniny, postavte metropoli.



### ● Hektór

- **Bojová schopnost:** Když jeho oblast napadnou běžní či námezdní vojáci, zničí ještě před začátkem bitvy 1 z nich dle své volby.
- **Sebeobětování:** Můžete odhodit libovolný sudý počet svých kněžek a za každé 2 si vzít 1 filozofa.



### ● Helena

- **Bojová schopnost:** Pro stranu, za niž bojuje, je výsledek hodu bojové kostky vždy 2.
- **Sebeobětování:** Máte-li 2 různé dvojice základních budov stejného typu, všechny čtyři odhodte a postavte metropoli.



### ● Jáson

- **Bojová schopnost:** Během *pohybu hrdiny* může využívat nepřátelské lodě pro pohyb mezi ostrovy. Pozor, nemůže je využívat během ustupování z boje. Akce *pohyb hrdiny* není možná, hrajete-li za bohy Aréa či Apollóna.
- **Sebeobětování:** Máte-li na mapě všech 8 lodí, postavte metropoli.



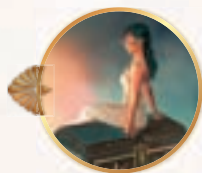
### ● Kroisos

- **Bojová schopnost:** Kdykoli se vám nelíbí výsledek hodu bojové kostky, můžete hod za 1 ZL opakovat. Cenu uhradte za každé přehození.
- **Sebeobětování:** Zaplatte 15 ZL a postavte metropoli.



### ● Odysseus

- **Bojová schopnost:** Když útočí, obráncovy pevnosti nepřidávají bojovou sílu.
- **Sebeobětování:** Máte-li 3 základní budovy téhož typu, odhodte je a postavte metropoli.



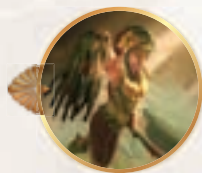
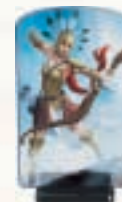
### ● Pandóra

- **Bojová schopnost:** Účastní-li se bitvy, před jejím začátkem přejdou námezdní vojáci protistrany pod vaši kontrolu. Efekt se týká pouze námezdních vojáků v oblasti, kde se pozemní bitva odehrává.
- **Sebeobětování:** Provedte efekt sebeobětování libovolného hrdiny, jehož karta leží aktuálně v nabídce. Je-li nabídka hrdinů prázdná, nemá sebeobětování Pandóry žádný efekt.



### ● Penthesilea

- **Bojová schopnost:** Když se účastní boje a součet bojové síly obou stran vychází stejně, vyhráváte kolo bitvy vy (držitel Penthesiley).
- **Sebeobětování:** Když postavíte metropoli (dle běžných pravidel), můžete obětovat Penthesileu a postavit tento žeton metropole na její kartu, kterou si necháte před sebou. Figurku Penthesiley vyřadte ze hry. Tuto metropoli nemohou soupeři do konce hry napadnout.



### ● Perseus

- **Bojová schopnost:** Vojáci, kteří po boku Persea bojují v bitvě, se mohou stáhnout místo toho, aby byli zničeni. Samotného Persea ani jiných hrdinů se efekt netýká.
- **Sebeobětování:** Přesuňte libovolnou skupinu svých vojáků a hrdinů z jedné oblasti pevniny do jedné jiné. Tyto oblasti mohou být kdekoli na mapě, nemusejí spolu sousedit ani být navzájem dosažitelné. Ani tímto efektem však není možné přesouvat vojáky či hrdiny do ani z oblasti Medúsy.





# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 3 HRÁČI





# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 4 HRÁČI

Pro týmovou hru ve 2 či 4 použijte:





# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 5 HRÁČŮ





# PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 6 HRÁČŮ



Jedná se o týmovou hru v kombinacích:





# CYCLADES

## OBSAH

CÍL HRY .....	1	HÉRA .....	9
HERNÍ MATERIÁL .....	1	• Hrdinové .....	9
PŘÍPRAVA HRY .....	2	APOLLÓN .....	9
PRŮBĚH HRY .....	3	6 – Konec epochy .....	10
1 – Zahájení epochy .....	3	• Metropole .....	10
2 – Příjem .....	4	• Mytičtí tvorové .....	11
3 – Dary bohům .....	4	• Pohyb hrdiny .....	11
4 – Udržení tvorů .....	4	ÚPRAVY DLE POČTU HRÁČŮ .....	12
5 – Akce .....	5	Týmová hra ve 4 a 6 .....	12
ATHÉNA .....	5	Pravidla pro 2 hráče .....	12
ZEUS .....	6	MYTIČTÍ TVOROVÉ .....	13
POSEIDÓN .....	6	MYTIČTÍ TVOROVÉ S FIGURKAMI .....	14
• Pohyb po moři .....	7	HRDINOVÉ .....	15
• Námořní bitva .....	7	PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 3 HRÁČI .....	16
ARÉS .....	8	PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 2/4 HRÁČI .....	17
• Pohyb po pevnině .....	8	PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 5 HRÁČŮ .....	18
• Pozemní bitva .....	8	PŘÍKLAD PŘÍPRAVY - 6 HRÁČŮ .....	19

## ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

Redakce: Miroslav Tlamicha  
Překlad: Adam Bednář

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický  
Grafická úprava: Adam Bednář, Michal Hubáček

**TLAMA**  
games