

ICYCLADES

EGIPSKIE WOJSKA

 REBEL

GRECKIE  
LEGENDY

ROZSZERZENIE DO GRY KEMET

# CYKLADES

## EGIPSKIE WOJSKA

„Egipskie wojska” to minirozszerzenie do „Cyklad”, pozwalające graczom wykorzystać podczas swoich rozgrywek figurki z gry „Kemet”. Dzięki temu gra będzie oferowała jeszcze więcej możliwości.

Figurki z gry „Kemet” stają się elitarnymi egipskimi Oddziałami posiadającymi fantastyczne moce. **W związku z tym** – w przeciwieństwie do zwykłych figurek z „Cyklad” – **nie uważa się ich za Mitologiczne Stwory**, (to oznacza, że Egipskich Wojsk nie dotyczą efekty świątyni i specjalna moc Zeusa).

Na początku rozgrywki karty Egipskich Wojsk dodaje się do talii Mitologicznych Stworów. Stąd gracze będą zakupywać je w ten sam sposób jak Stwory. Kiedy gracz wejdzie w posiadanie Egipskich Wojsk, umieszcza odpowiednią figurkę na jednej ze swoich wysp. **Od tej pory tę figurkę uważa się za Oddział** (to oznacza, że Harpia może go zniszczyć).

Podobnie jak zwykłe Oddziały, Egipskie Wojska mogą się poruszać samodzielnie lub razem z innymi zwykłymi Oddziałami w wyniku działania akcji specjalnej Aresa. W takim przypadku nie posiadają żadnej specjalnej zdolności – uważa się je po prostu za Oddziały. W wypadku przegranej walki Egipskie Wojska zawsze niszczy się na końcu.

### SPECJALNY ATAK

W dowolnym momencie swojej tury gracz może zapłacić 1 JZ, aby wykonać **specjalny atak**:

- gracz przesuwa figurkę swoich Egipskich Wojsk wraz z częścią lub wszystkimi Oddziałami znajdującymi się na tej samej wyspie na inną wyspę, tak jakby poruszał nimi akcją specjalną Aresa (to oznacza, że gracz musi korzystać ze statków);
- podczas tego ruchu (i ewentualnej walki) Egipskie Wojska korzystają ze swojej **specjalnej zdolności**. Te zdolności opisano na drugiej stronie tej instrukcji.

#### Ograniczenia:

- każdy Oddział Egipskich Wojsk może wykonać tylko jeden specjalny atak na turę,
- gracz nie może wykonać specjalnego ataku, jeśli korzysta z łaski Apolla.

# OPIS MOCY

*Uwaga! Wymienione poniżej moce bierze się pod uwagę wyłącznie podczas specjalnego ataku. W każdej innej sytuacji Egipskie Wojska uważa się za zwykłe Oddziały.*



## MUMIA

Wrogie Oddziały zniszczone w walce przez armię, której towarzyszy Mumia, natychmiast zamieniają się w Oddziały atakującego (jeśli gracz nie posiada figurek Oddziałów w swoim zapasie, mumia nie wywołuje żadnego efektu).



## SFINKS

Przed wykonaniem ruchu armia, której towarzyszy Sfinks, może się natychmiast teleportować na dowolną wyspę kontrolowaną przez jej właściciela.



## SKORPION

Kiedy Skorpion dotrze na wyspę przeciwnika, natychmiast usunę z niej I wrogi Oddział.



## SŁOŃ

Armia, której towarzyszy Słoń, zawsze uzyskuje wynik „3” na swojej kości



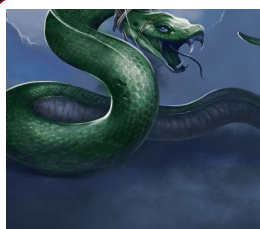
## FENIKS

Kiedy Oddziały, którym towarzyszy Feniks, zostaną zniszczone w walce, natychmiast przywróć je do gry na wyspę, z której przeprowadziły atak.



## SKARABEUSZ

Jeśli Skarabeusz nie zostanie zabity w walce, pod koniec swojego ruchu może zamienić jedną budowlę na swojej nowej wyspie na budowlę innego typu.



## WĄŻ

Armia, której towarzyszy Wąż, może podczas swojego ruchu przesunąć się po I pustym morskim polu, tak jakby zawierało ono przyjazny statek.

# GRECKIE LEGENDY

„Greckie legendy” to minirozszerzenie do gry „Kemet”, pozwalające graczom wykorzystać podczas swoich rozgrywek figurki z „Cyklad”. Dzięki temu gra będzie oferowała jeszcze więcej możliwości. Sześć płytek Mocy i odpowiadające im figurki należy po prostu dodać do płytek Mocy z gry „Kemet”.

## BIAŁE MOCE



### CHIRON

Chiron może podróżować z Oddziałem, który podróżuje już z innym potworem.



### MINOTAUR

Oddział, który podróżuje z Minotaurem, jest odporny na wszystkie obrażenia pochodzące ze źródeł innych niż karty Walki. Ta zasada dotyczy w szczególności Deszczu Ognia, premii do obrażeń pochodzących z płytek Mocy (w tym Inicja-tywy), kart Boskiej Interwencji oraz potworów.

## CZERWONE MOCE



### CERBER

Kiedy kupisz Cerbera, natychmiast umieść jego figurkę na kontrolowanym przez siebie polu. Do końca tej rundy to pole nie może być atakowane. Na początku następnego fazy Nocy umieść Cerbera z powrotem w zapasie płytek Mocy. Gracze znów mogą go zakupić.



### MEDUZA

Podczas bitwy całkowita Siła twojego przeciwnika wynosi 0. Ta zasada dotyczy w szczególności wszystkich kart Walki, płytek Mocy, potworów i kart Boskiej Interwencji.

## NIEBIESKIE MOCE



### KRAKEN

Umieść Krakena gdziekolwiek na Nilu. Kraken zostanie tam do końca gry. Od tej pory otrzymujesz premię +1 do Siły podczas wszystkich bitew, które będą miały miejsce na polach sąsiadujących z rzeką (wylączywszy miasta).



### POLIFEM

Oddział, który podróżuje z Polifemem, może się składać z 7 (zamiast 5) Jednostek. Nawet jeśli gracz zakupi zarówno płytkę Mocy Legionu jak i Polifema, to i tak nie będzie mógł stworzyć Oddziału składającego się z więcej niż 7 Jednostek.