

# KYKLADY

## PODSUMOWANIE RUNDY

### 1 - ZAKTUALIZUJ TOR MITOLOGICZNYCH STWORÓW

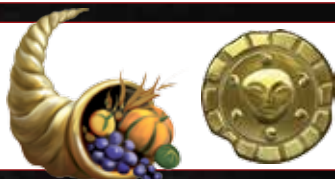


### 2 - ZAKTUALIZUJ OBSZAR BOGÓW



### 3 - DOCHÓD

Każdy gracz otrzymuje 1 JZ za każdy znacznik dobrobytu, który kontroluje.



### 4 - SKŁADANIE OFIAR

W kolejności wskazanej przez znaczniki ofiarowania na Torze Kolejności:

- Gracze, licytując, ustalają, kto z nich złoży ofiarę danemu Bogowi.
- Gdy tylko licytacja zostanie rozstrzygnięta, gracze płacą ofiarowane sumy.



### 5 - AKCJE

Po opłaceniu kosztu akcji gracz może (w dowolnej kolejności):

- Wykonać akcję związaną z wybranym Bogiem.
- Wykonać akcję związaną z zakupionym w tej rundzie Mitologicznym Stworem.

Po wykonaniu akcji należy przenieść swój znacznik ofiarowania na Tor Kolejności.

Znacznik musi zostać przeniesiony na pole z najwyższym dostępnym numerem.



Jeśli na koniec rundy 1 z graczy posiada 2 Metropolie, zostaje zwycięzcą. Jeśli więcej graczy posiada po 2 Metropolie, zwycięża ten spośród nich, który posiada więcej złota (JZ).

# MITOLOGICZNE STWORY



## SYRENA

Usuń Flotę przeciwnika i zastąp ją swoją. Jeśli nie posiadasz wolnych jednostek, możesz przenieść jednostkę znajdującą się na planszy. Tej akcji możesz użyć tylko przeciwko odosobnionej Flocie.



## PEGAZ

Wyznacz jedną ze swoich wysp i przenieś z niej część albo wszystkie Oddziały na inną wyspę bez konieczności korzystania z połączenia morskiego. Użycie Pegaza jest jedynym sposobem umożliwiającym inwazję na wyspę innego gracza bez pomocy Aresa.



## GIGANT

Zniszcz budynek. Tej akcji możesz użyć, aby spowolnić rozwój przeciwnika lub pozbyć się kłopotliwej Fortecy. Gigant nie może zniszczyć Metropolii.



## CHIMERA

Ze stosu kart odrzuconych wybierz kartę i stwórz ją i użyj jego mocy. Gdy Chimera znajdzie się na stosie kart odrzuconych, potasuj stos kart odrzuconych razem ze stosem dobierania i utwórz nowy stos.



## CYKLOPI

Usuń jeden ze swoich budynków i w jego miejsce wnieś budynek innego typu. Jeśli po skorzystaniu z Cyklopów jesteś w posiadaniu 4 różnych typów budynków, odrzuć je i stwórz Metropolię.



## SFINKS

Możesz sprzedać swoje Floty, Oddziały, karty Kapłanów i Filozofów za 2 JZ za sztukę. Jednostki wracają do Twoich zasobów, a karty na odpowiednie stosy.



## SYLFIDA

Możesz przenieść swoje Floty w sumie o 10 pól. Użycie tego Stwora jest jedynym sposobem, aby przemieszczać Floty bez pomocy Posejdana.



## HARPIA

Usuń z planszy Oddział przeciwnika. Jego właściciel umieszcza go przed zastawką. Użycie Harpii to idealny sposób na osłabienie przeciwnika przed planowaną inwazją na jego wyspę.



## GRYF

Zabierz połowę złota wybranemu graczowi (zaokrąglając w dół). Ten gracz musi ujawnić posiadane złoto wszystkim graczom.



## MOJRY

Pobierz swój dochód dokładnie tak, jak zrobiłeś to na początku cyklu.



## SATYR

Skradnij Filozofa wybranemu graczowi.



## DRIADA

Zabierz Kapłana wybranemu graczowi.

*Kraken, Minotaur, Chiron, Meduza i Polifem posiadają swoje figurkowe odpowiedniki, jako że ich efekt działania jest trwały.*



## KRAKEN

Umieść figurkę Krakena na wybranym polu morza. Jeśli znajdują się na nim Floty, zostają zniszczone (wracają do zasobów właściciela). Za każdą dodatkową sztukę złota wydaną na zakup Krakena gracz może przesunąć jego figurkę o 1 pole, niszcząc po drodze wszystkie napotkane Floty. Po skończonym ruchu Kraken zostaje na ostatnim odwiedzanym polu i pole to pozostaje niedostępne dla Flot, dopóki Stwór nie zostanie przesunięty. Gdy następny gracz użyje Krakena, może on zanurkować i pojawić się na zupełnie innym polu morza.

*Poniższe 4 Stwory działają na następujących zasadach: należy umieścić je na wybranej wyspie. Moc Stwora działa na tę wyspę aż do rozpoczęcia Twojej kolejnej tury. Jeśli 2 figurki znajdą się na tej samej wyspie, Stwory niszczą się wzajemnie. Zostają wtedy zdjęte z planszy i gracje odrzucają ich karty.*



## MINOTAUR

Minotaur ma siłę 2 Oddziałów podczas obrony wyspy, na której się znajduje. Ten stwór się nie wycofuje. Podczas bitwy najpierw muszą zostać zlikwidowane zwykłe Oddziały gracza, a dopiero potem można zlikwidować Minotaura. Jeśli Minotaur jest jedyną ocalałą na wyspie jednostką, zostaje odrzucony, gdy obrońca przegra kolejną bitwę.



## CHIRON

Centaur Chiron chroni wyspę, na której się znajduje, przed Pegazem, Harpią i Gigantem. Żaden z tych 3 Stworów nie może być użyty przeciwko Oddziałom i budynkom na tej wyspie.



## MEDUZA

Oddziały znajdujące się na tej samej wyspie co Meduza nie mogą zostać przemieszczone. Na tę wyspę można jednak przemieszczać inne Oddziały.



## POLIFEM

Floty znajdujące się na polach przylegających do wyspy, na której znajduje się Polifem, zostają odepchnięte o 1 pole. Żadna Flota nie może zbliżyć się do tej wyspy, dopóki przebywa na niej Polifem. Gracz zagrywający Polifema odpycha Floty w dowolnej kolejności i kierunku. Na 1 polu nie mogą się jednak znaleźć jednostki różnych graczy. Jeśli odepchnięcie nie jest możliwe bez złamania zasad — Flota zostaje zniszczona.

# MOCE BOGÓW



## POSEJDON

- **Rekrutuj**  
od 1 do 4 Flot
- **Zbuduj** Port
- Przesuń Floty do 3 pól.



## ARES

- **Rekrutuj:**  
od 1 do 4 Oddziałów
- **Zbuduj:** Fortecę
- Przemieść Oddziały z wyspy na inną wyspę.



## ZEUS

- **Rekrutuj:**  
od 1 do 2 Kapitanów
- **Zbuduj:** Świątynię
- Wymień jednego z Mitologicznych Stworów z toru na pierwszego Stwora ze stosu.



## ATENA

- **Rekrutuj:**  
od 1 do 2 Filozofów
- **Zbuduj:** Uniwersytet

## KAPŁANI



Każdy Kapłan obniża wysokość ofiary składanej bogom o 1 JZ (ofiara nie może być jednak mniejsza niż 1 JZ).

## FILOZOFOWIE



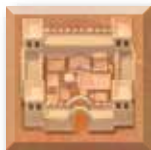
Gdy tylko gracz zdobędzie czwartego Filozofa natychmiast odrzuca wszystkich 4 z gry i wznosi Metropolię.

## DZIAŁANIE BUDYNKÓW



### PORT

Bonus +1 do obrony podczas bitew morskich na wszystkich polach przylegających do wyspy, na której znajduje się Port.



### FORTECA

Bonus +1 do obrony podczas bitew rozgrywających się na wyspie, na której stoi Forteca.



### SWIATYNIA

Każda Świątynia obniża koszt zakupu Mitologicznego Stwora o 1 JZ\*.

Gdy gracz posiada po 1 ze wszystkich 4 rodzajów budynków na 1 albo kilku swoich wyspach, musi natychmiast je odrzucić i zamienić na Metropolię.

### UNIWERSYTET



Nie posiada specjalnej funkcji. Jest niezbędny do wybudowania Metropolii.



### METROPOLIA

Metropolia posiada funkcje wszystkich rodzajów budynków. Jeśli na koniec rundy 1 gracz posiada 2 Metropolie, zostaje zwycięzcą. Jeśli więcej graczy – zwycięża ten spośród nich, który posiada więcej złota (JZ).

\* Redukcja kosztów wynikająca z danej Świątyni może być użyta tylko raz podczas cyklu. Bez względu na liczbę posiadanych Świątyń gracz musi zapłacić za Stwora co najmniej 1 JZ.