

CYKLADY

AUTORZY: LUDOVIC MAUBLANC I BRUNO CATHALA, GRA DLA 2-5 GRACZY

Na wyspach archipelagu Cyklady, u wybrzeży jeszcze nie zjednoczonej Grecji, wielkie rozwijające się miasta (Sparta, Ateny, Korynt, Teby i Argos) walczą ze sobą pod przychylnym okiem bogów o sławę i dominację.

CEL GRY:

Celem gry jest zdobycie dominacji i sławy dla swego rodzimego miasta poprzez posiadanie na koniec cyklu 2 Metropolii.

(w instrukcji zamiennie stosuje się określenia "runda" i "cykl")

PRZYGOTOWANIE GRY:

Każdy z graczy otrzymuje elementy w wybranym przez siebie kolorze (1), które umieszcza przed swoim parawanem (2) tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Ponadto każdy gracz otrzymuje 5 GP (3), które chowa za parawanem.

Ułóżcie plansze (4), Oddziały i Floty w sposób zależny od liczby graczy tak jak to pokazano na ilustracjach na str. 7 i 8 (liczba oznaczająca liczbę graczy znajduje się u dołu każdej planszy).

Potasujcie karty Mitologicznych Stworzeń i umieśćcie je w postaci zakrytego stosu w przeznaczonym do tego miejscu (5). Połóżcie 5 figurek obok miejsca na karty odrzucone (6).

Połóżcie karty Filozofów (7) oraz karty Kapłanów (8) na przeznaczonych do tego miejscach na planszy.

Każdy z graczy otrzymuje tylko jeden znacznik ofiarowania. Znaczniki te są tasowane i w losowy sposób rozstawione na pierwszych miejscach toru kolejności (9) (drugi znacznik ofiarowania jest używany w grze 2osobowej).


Połóżcie 4 płytki bogów (10) obok planszy.


Żetony budowli, żetony Metropolii, 2 kości specjalne, znaczniki dobrobytu oraz GP, które nie zostały rozdysponowane są odkładane na bok do czasu aż będą użyte w grze.

Komponenty

3-częściowa plansza

 2 specjalne kości

 100 jednostek złota (GP)

 16 znaczników dobrobytu

5 figurek: Kraken, Minotaur, Meduza, Polifem, Chiron

 18 kart Mitologicznych Stworzeń

 16 kart Filozofów

 16 kart Kapłanów



4 płytki bogów

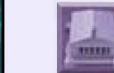
40 budowli:



10 Portów



10 Fortec



10 Świątyń

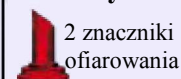


10 Uniwersytetów



10 Metropolii

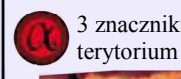
W każdym z 5 kolorów



2 znaczniki ofiarowania



8 Flot



3 znaczniki terytorium



8 Oddziałów



1 parawan

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w serii cykli (rund), w czasie których gracze będą:

- Najpierw **zbierać dochód** w GP (generowany przez wyspy + handel morski).
- Następnie **składać ofiary bogom** (licytacja). Czasem będą konieczne wielkie ofiary w celu pozyskania łaski wybranego boga.
- Wreszcie, zależnie od boga, którego przychylność gracz pozyskał, **przeprowadzać akcje** związane z jego mocą (każdy bóg dysponuje „darmową” akcją, podczas gdy pozostałe akcje kosztują określoną ilość cennych GP).

Celem każdego z graczy jest posiadanie dwóch Metropolii na koniec cyklu (albo poprzez budowę albo poprzez przejęcie). Gra się kończy po zakończeniu cyklu, w którym przynajmniej jeden z graczy osiągnął ten cel. Jeśli kilku graczy spełni warunek zwycięstwa w tym samym cyklu, wtedy wygrywa najbogatszy z nich (posiadający najwięcej GP).

PRZEBIEG CYKLU

1) MITOLOGICZNE STWORY:

Podczas każdego cyklu niektóre z Mitologicznych Stworów będą nawiedzać wyspy Archipelagu. Na początku każdego cyklu aktualizuje się tor Mitologicznych Stworów (patrz: ilustracja) aby odsłonić 3 Stwory, po jednym na każdym polu. Ilość GP znajdująca się pod każdym polem oznacza sumę złota, jaką należy zapłacić aby przejąć kontrolę nad Stworem podczas fazy wykonywania akcji (patrz dalej). Przy aktualizacji postępuj następująco:

- Odrzuć Stwora z miejsca oznaczonego 2 GP jeśli nie został użyty podczas poprzedniej rundy.
- Następnie przesun wszystkie karty w prawo tak aby zakryć puste miejsca.
- Na końcu, dociągnij nowe karty i ułóż je na pustych miejscach.

Kiedy stos kart się wyczerpie potasuj stos kart zużytych aby uformować nowy stos.

Wyjątek na początku gry:

- Podczas pierwszego cyklu połóż odkrytą kartę pierwszego Stwora na miejscu z lewej strony (4 GP).
- Podczas drugiego cyklu, jeśli Stwór ten nie został użyty, przesun go o jedno miejsce w prawo i dociągnij nowego Stwora na zwolnione miejsce (jeśli natomiast Stwór został wykorzystany umieść dwie nowe karty Stworów na miejscach za 4 GP i 3 GP).

2) BOGOWIE:

Kolejność, w jakiej bogowie umożliwiają graczom przeprowadzanie akcji zmienia się na początku każdego cyklu.

4 płytki bogów są tasowane i losowo rozmieszczane ponad Apollem. Podczas gry w 5 osób wszystkie płytki są odkryte.

Podczas gry na 4 graczy ostatni z czterech bogów jest układany obrazkiem do dołu. Będzie on niedostępny w bieżącym cyklu. Podczas następnego cyklu umieszcza się go na pierwszym odkrytym polu a tasuje pozostałych trzech bogów. I ponownie, bóg na ostatnim polu pozostanie niedostępny dla graczy aż do następnego cyklu gdy to zostanie umieszczony na pierwszym miejscu.

Podczas gry na 3 graczy pierwszych dwóch bogów umieszcza się odkrytych, kolejnych dwóch zakrytych. Podczas następnego cyklu zostaną użyci bogowie zakryci w cyklu poprzednim. Jednakże w następnym cyklu wszyscy czterej bogowie będą tasowani i zostaną losowo stworzone nowe pary.

Zmiany zasad gry dla rozgrywki dwuosobowej są przedstawione na str. 6.

3) DOCHÓD:

Miasto zarabia złoto (GP) stosownie do zamożności jego wysp i rozwoju handlu morskiego.

Gracz otrzymuje **1 GP za każdy znacznik dobrobytu** jaki posiada na swoich terenach.

Znaczniki dobrobytu są narysowane na wielu wyspach a także pojawiają się na planszy w postaci znaczników dzięki łasce boga Apollo, jak opisano na str.6. Ponadto widnieją na niektórych polach mórz (na strzałkach symbolizujących handel z innymi nacjami).

Gracze chowają należące do nich złoto za parawanem.



Podczas poprzedniego cyklu, gracz użył Stwora z pola oznaczonego 3 GP. Należy przygotować tor do następnego cyklu:

- 1 Minotaur zostaje odrzucony (nie został przez nikogo użyty)
- 2 Pegaż zostaje przesunięty na pole 2 GP.
- 3 Pola 3 GP i 4 GP są wypełnione dwoma kartami Stworów z wierzchu stosu.



Ta wyspa przynosi dochód 2GP Niebieskiemu graczowi.



To pole handlu przynosi dochód 1 GP Zielonemu graczowi.

4) SKŁADANIE OFIAR:

Aby otrzymać wsparcie bogów i móc wykonywać akcje z nimi związane gracze muszą ofiarować im część swych bogactw (GP).

W kolejności rozgrywania, każdy z graczy wybiera boga i umieszcza swój znacznik ofiarowania na polu odpowiadającym ofierze, jaką chce mu złożyć.

Jeśli ofiara jest wyższa niż 10, gracz umieszcza jeden ze swoich znaczników terytorium na polu „10+” a znacznik ofiarowania na reszcie (przykład: aby ofiarować 13 kładzie znacznik terytorium na „10+” a ofiarowania na „3”).

Bóg sprzyja tylko jednemu graczowi - temu, który zaoferował najwyższą sumę.

Jeśli gracz zabiegał o wpływy boga wybranego wcześniej przez innego gracza:

- ofiara musi być wyższa od ofiary złożonej wcześniej,
- gracz, który złożył wcześniejszą ofiarę zabiera swój znacznik i musi natychmiast zalicytować złoto o łaskę u INNEGO boga.

W ten sposób może się zdarzyć, że gracz właśnie przelicytowany przelicytuje innego gracza. Sytuacja ta musi zostać rozwiązana wedle powyższej zasady zanim kolejny gracz będzie mógł złożyć swoją ofiarę. Każdy z graczy może umieścić swój znacznik ofiarowania na polu Apolla bez ponoszenia kosztów, jako że Apollo jest jedynym bogiem nie wymagającym ofiary. Ponadto, w tym samym cyklu kilku graczy może umieścić przy nim swoje znaczniki. Pierwszy gracz umieszcza wtedy swój znacznik na polu „1”, kolejny na „2” itd.

Faza ofiarowania dobiega końca, gdy każdy z graczy umieścił znacznik przy jednym z bogów.

Każdy z graczy płaci ilość złota (GP) równą swej ofierze, biorąc równocześnie pod uwagę zniżki wynikające z posiadanych kart Kapłanów (patrz dalej).

Ważne: chociaż każdy z graczy trzyma swoje złoto w tajemnicy przed innymi, nie wolno składać ofiary wyższej od tej, na którą stać gracza. W przeciwnym razie straszliwy będzie gniew bogów!

5) PRZEPROWADZANIE AKCJI:

Bogowie ruszają do akcji w kolejności określonej na początku cyklu. Gracz, który wygrał licytację o przychylność pierwszego boga może teraz wykonać akcje z nim związane. Wykonuje je w kolejności wedle swojego uznania, może także użyć Mitologicznego Stwora. Akcje kosztują gracza określone ilości złota.

Dostępne akcje:

- Wezwanie jednego lub więcej Mitologicznych Stworów (z mocy wszystkich bogów za wyjątkiem Apolla)
- Rekrutacja (z mocy wszystkich bogów za wyjątkiem Apolla)
- Wznoszenie budowli (z mocy wszystkich bogów za wyjątkiem Apolla)
- Akcja Specjalna (z mocy wszystkich bogów za wyjątkiem Ateny i Apolla)
- Zwiększenie dochodu (Apollo)

Czterej główni bogowie działają w taki sam sposób. Tylko sposób działanie Apolla jest inny.

Akcje można wykonywać naprzemiennie (na przykład: rekrutacja, budowanie, znowu rekrutacja).

Gdy gracz skończy wykonywanie akcji kładzie swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu toru kolejności. Następnie wykonuje swoje akcje gracz, który wygrał licytację o przychylność następnego boga w kolejności.

• WEZWANIE JEDNEGO / KILKU MITOLOGICZNYCH STWORÓW

Przez zapłacenie kosztu wskazanego pod kartą (2, 3 lub 4 GP, odejmując zniżki wynikające ze Świątyń) gracz może wziąć kartę Stwora i wdrożyć jej działanie. Karta zaraz po wykorzystaniu zostaje odłożona odkryta na stos kart odrzuconych.

Moce Stworów muszą zostać wykorzystane natychmiast. Gracz nie może zatrzymać karty Stwora, aby użyć jej później.

Moce każdego ze Stworów i użycie 5 figurek zostały wyjaśnione w 4-stronicowej książeczce, którą znajdziecie w pudełku.

Należy pamiętać, że nowe karty Stworów są umieszczane na planszy na początku każdego cyklu. Tak więc, gracz który wygrał licytację o przychylność pierwszego boga będzie tym, który będzie korzystał z nich pierwszy. I jako, że istnieje możliwość użycia kilku Stworów, wielce prawdopodobne, że ostatni gracze w danym cyklu nie będą mogli skorzystać ze Stworów, gdyż żadnego już nie będzie na torze w momencie gdy nadejdzie ich kolej.

PRZYKŁADOWE OFIAROWANIA



Niebieski gracz wybiera się na wojnę, więc składa ofiarę Aresowi. Kładzie swój znacznik na wartości „5” licząc na to, iż taka ofiara odstraszy konkurentów.



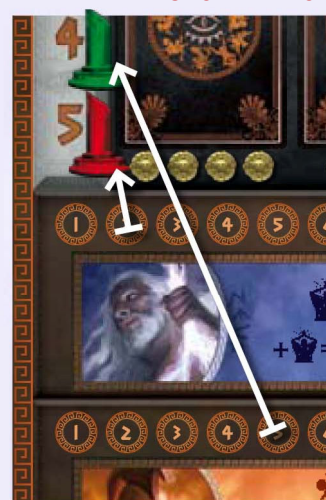
Niestety Czerwony składa ofiarę w wysokości „6”! Niebieski musi natychmiast podjąć decyzję. Składa więc ofiarę Posejdonowi wartą „1” mając nadzieję, że inny gracz go przebiję, aby móc ponownie starać się o łaski Aresa.



I tak się właśnie dzieje. Żółty składa Posejdonowi ofiarę wartą „3”, przebijając tym samym Niebieskiego.

Niebieski natychmiast ofiaruje Aresowi „7” przebijając Czerwonego, który musi złożyć ofiarę innemu Bogu... Co zrobi?

PRZYKŁAD: ZAKOŃCZENIE AKCJI



Czerwony grał jako pierwszy: gdy kończy fazę akcji umieszcza znacznik ofiarowania na polu „5”. Następny gracz (Zielony) na polu „4” itd. Tak więc gracz, który przeprowadzał swoje akcje jako ostatni będzie jako pierwszy składał ofiary w następnym cyklu.

• REKRUTACJA

Główni bogowie umożliwiają graczom darmową rekrutację, zależnie od swojej specjalizacji, jednego Oddziału, jednej Floty, jednego Kapłana lub jednego Filozofa. Gracz może jednak otrzymać więcej w zamian za złoto (GP).



POSEIDON

Rekrutacja Floty

Rekrutację darmowej Floty umożliwia Posejdon.

Możliwe jest dokupienie dodatkowych jednostek w następujący sposób:

- druga Flota kosztuje 1 GP,
- trzecia kosztuje 2 GP,
- czwarta 3 GP.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Floty w jednej turze.

Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Flot.

Flota może być zbudowana na polach morza sąsiadujących z wyspą należącą do gracza. Pole to musi być albo wolne albo zajęte przez Floty należące do tego gracza.



ARES

Rekrutacja Oddziałów

Rekrutację darmowego Oddziału umożliwia Ares. Możliwe jest dokupienie dodatkowych Oddziałów w następujący sposób:

- drugi Oddział kosztuje 2 GP,
- trzeci kosztuje 3 GP,
- czwarty 4 GP.

Gracz nie może zakupić więcej niż 3 dodatkowe Oddziały w jednej turze. Gracz nie może posiadać więcej niż 8 Oddziałów. Oddziały mogą być umieszczane na wyspach należących do gracza.



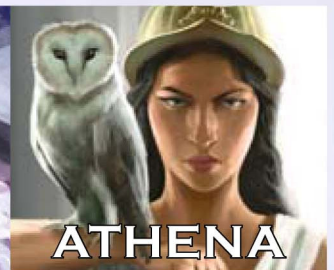
ZEUS

Rekrutacja Kapłanów

Pozyskanie darmowego Kapłana umożliwia Zeus. Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Kapłana za cenę 4 GP. *Kapłanów umieszcza się przed parawanem.*

Działanie Kapłanów:

Na początku cyklu każdy Kapłan obniża koszty ofiary o 1 GP. Bez względu na to ile Kapłanów gracz posiada MUSI zapłacić przynajmniej 1 GP za składaną ofiarę (za wyjątkiem Apolla, którego łaska jest darmowa).



ATHENA

Rekrutacja Filozofów

Pozyskanie darmowego Filozofa umożliwia Atena. Możliwe jest pozyskanie jednego dodatkowego Filozofa za cenę 4 GP. *Filozofów umieszcza się przed parawanem.*

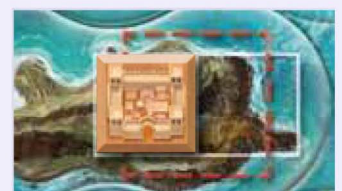
Działanie Filozofów:

W momencie pozyskania czwartego Filozofa gracz natychmiast odrzuca wszystkich Filozofów aby stworzyć Metropolię (patrz dalej).

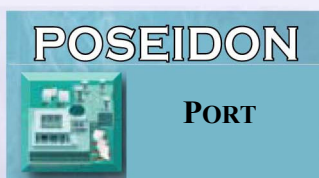
• BUDOWA

Do każdego boga przypisany jest konkretny typ budynku o konkretnym działaniu. Podczas swojej kolejki gracz może zbudować nawet kilka budynków tego samego rodzaju, i nawet na tej samej wyspie, o ile go na to stać. Każdy budynek kosztuje 2 GP.

Jak tylko gracz znajduje się w posiadaniu 4 różnych budynków, na jednej lub kilku wyspach, automatycznie tworzy Metropolię (patrz dalej).



Budynki są stawiane na każdej wyspie na polach z białą obwódką.



POSEIDON

PORT

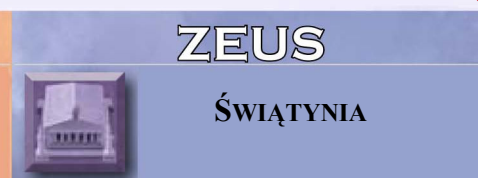
Działanie: Port daje graczowi bonus do obrony podczas bitew morskich rozgrywanych na polach sąsiadujących z wyspą, na której stoi (patrz dalej).



ARES

FORTECA

Działanie: podczas bitew lądowych Forteca daje bonus do obrony Oddziałom gracza walczącym na wyspie, na której stoi (patrz dalej).



ZEUS

ŚWIĄTYNIA

Działanie: każda Świątynia obniża koszt zakupu Mitologicznego Stwora o 1 GP. Redukcja kosztów wynikająca z danej Świątyni może być użyta tylko raz podczas cyklu. Bez względu na ilość posiadanych Świątyń gracz musi zapłacić za Stwora co najmniej 1 GP.



ATHENA

UNIWERSYTET

Działanie: Uniwersytet nie ma żadnego specjalnego działania... ale jest jednym z 4 budynków, których potrzeba aby stworzyć Metropolię

• AKCJA SPECJALNA

Niektórzy bogowie umożliwiają przeprowadzenie akcji specjalnych.
Podczas swej kolejki gracz może przeprowadzić tyle akcji, na ile go stać.

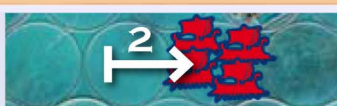
| POSEIDON | ARES | ZEUS |
|--|---|---|
| Ruch Floty Za 1 GP gracz może poruszyć Floty znajdujące się na jednym polu morza na odległość maksymalnie 3 pól. Podczas ruchu może jedne jednostki dołączać a inne pozostawiać za sobą. Jeśli Floty wejdą na pole zajmowane przez jednostki innego gracza ich ruch natychmiast się kończy i rozpoczyna się bitwa morska. | Ruch Oddziałów Za 1 GP gracz może przesunąć niektóre lub wszystkie Oddziały znajdujące się na jednej wyspie na inną wyspę połączoną z wyspą wyjściową łańcuchem Flot swojego koloru. <ul style="list-style-type: none">• Jeśli Oddziały wylądują na wyspie zajętej przez Oddziały innego gracza natychmiast rozpoczyna się bitwa.• Jeśli Oddziały wylądują na wyspie, na której nie ma innych Oddziałów, gracz przejmuje tę wyspę bez walki, nawet jeśli znajduje się na niej Forteca.• Jeśli Oddziały pozostawiają wyspę, z której ruszają pustą, gracz pozostawia na niej swój znacznik terytorium. Wyspa należy do niego dopóki nie zajmą jej Oddziały innego gracza. (Tym samym wyspa raz przejęta nigdy nie staje się neutralna). Ostatnia wyspa: gracz NIE może zaatakować ostatniej wyspy innego gracza, chyba, że udowodni iż przejmując ją mógłby wygrać grę. <i>Jeśli, na przykład, gracz będący w łasce Aresa posiada jedną Metropolię ma prawo zaatakować ostatnią wyspę innego gracza jeśli znajduje się na niej Metropolia: jeśli atak się powiedzie wygra grę.</i> | Zmiana Stwora Za 1 GP gracz może odrzucić dostępną kartę Stwora i zastąpić ją pierwszą kartą ze stosu. <i>Można wykorzystać tę akcję aby pozbyć się niebezpiecznego Stwora mniejszym kosztem albo w poszukiwaniu konkretnego Stwora, jakiego gracz potrzebuje.</i> |



Przykład ruchu Floty:
Powyżej znajduje się sytuacja wyjściowa.



Pierwszy ruch:
Grupa 3 Flot łączy się z sąsiednią Flotą.



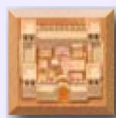
Drugi ruch:
4 Floty razem przesuwają się o 1 pole.



Trzeci ruch:
2 Floty zostają w miejscu, a pozostałe 2 wykonują ruch końcowy.

PRZEBIEG BITWY

1) Każdy gracz biorący udział w bitwie rzuca jedną kością i dodaje do wyniku ilość swoich Oddziałów / Flot na terenie walki.



Jeśli bitwa ma miejsce na wyspie, na której znajdują się Fortece, obrońca do wyniku swego rzutu dodaje wartość „1” za każdą Fortecę.



Jeśli bitwa ma miejsce na polu sąsiadującym z wyspą (wyspami), na której obrońca wybudował Port(y), do wyniku swego rzutu dodaje wartość „1” za każdy Port.

2) Gracz, którego wynik był niższy przegrywa pierwszy atak. Usuwa Oddział / Flotę z pola bitwy i umieszcza je w swojej rezerwie przed parawanem. Jeśli wynik był remisowy, obaj gracze usuwają po jednym Oddziale / Flocie (patrz: Uwaga w prawnym dolnym rogu tej strony).

3) Jeśli obie strony nadal posiadają Oddziały / Floty obrońca może zdecydować się na wycofanie (patrz niżej). Jeśli tego nie zrobi (nie chce albo nie może), wtedy atakujący może się wycofać. Jeśli żaden z nich się nie wycofa następuje drugi atak (patrz: krok 1).

4) Powyższe kroki są powtarzane dopóki na polu walki nie zostanie tylko jeden z graczy. Gracz ten przejmuje kontrolę nad wyspą lub obszarem morza, o które toczyła się walka. Jeśli bitwa toczyła się na wyspie zwycięzca przejmuje dodatkowo znajdujące się na niej budowle.

Wycofanie się z bitwy na wyspie: jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki musi wycofać swoje Oddziały na swoją wyspę poprzez nieprzerwane połączenie jednostkami swej Floty. Jeśli te warunki nie są spełnione Oddziały gracza nie mogą wycofać się z bitwy.

Wycofanie się z bitwy na morzu: jeśli jeden z graczy chce się wycofać z walki musi wycofać swoje Floty na sąsiednie pole, które albo jest puste albo kontrolowane przez tego gracza. Jeśli te warunki nie są spełnione nie może on wycofać się z bitwy.



Ważne: wyspa zawsze jest traktowana jako pojedyncze pole bez względu na swoją wielkość. Dlatego Port powyżej oddziałuje na wszystkie 8 pól sąsiadujących z wyspą. Obecne na niej Oddziały chronią całą wyspę.

Uwaga: może się zdarzyć, iż dwie armie zniszczą się wzajemnie. W przypadku bitwy lądowej obrońca zachowuje wtedy kontrolę nad wyspą. Umieszcza na niej swój znacznik terytorium i nadal otrzymuje dochód i korzysta z budynków. Wyspa ta jednak nie jest broniona przed atakiem tak długo jak nie znajdą się na niej nowe zrekrutowane (z łaską Aresa) Oddziały gracza.

• APOLLO

Na koniec gracze, którzy poprosili o łaskę boga Apollo mają bardzo ograniczone możliwości akcji. Praktycznie rzecz biorąc zagranie Apollem to sposób na spasowanie kolejki połączone z profitem pieniężnym.



Gracz, który wybrał Apolla otrzymuje:

- 1 GP jeśli posiada więcej niż jedną wyspę,
- 4 GP jeśli posiada jedną wyspę.

Złoto otrzymane w ten sposób jest ukrywane za parawanem.

Ponadto, gracz otrzymuje jeden znacznik dobrobytu, który umieszcza na wybranej przez siebie wyspie (ta wyspa, pobłogosławiona przez Apolla będzie przynosić 1 GP dodatkowego dochodu na początku każdego kolejnego cyklu). Na każdej wyspie może się znajdować kilka znaczników.

Ważne: jeśli więcej graczy wybrało łaskę Apolla w danym cyklu wszyscy oni otrzymują dodatkowe złoto, jednak tylko gracz, który wybrał Apolla jako pierwszy otrzyma znacznik dobrobytu.

Apollo nie umożliwia żadnych innych akcji.

KONIEC RUNDY:

Jak tylko gracze rozegrali swoje akcje i wymienili znaczniki ofiarowania na **torze kolejności** runda dobiega końca.

Jeśli jeden lub więcej graczy posiada 2 Metropolie gra się kończy. Jeśli nie, rozpoczyna się nowy cykl.

KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra się kończy wraz z końcem cyklu, po zakończeniu którego przynajmniej jeden z graczy posiada 2 Metropolie. Ten gracz zostaje zwycięzcą!

Jeśli warunek ten spełnia więcej graczy wygrywa gracz, który posiada więcej złota (GP) za swoim parawanem.

METROPOLIE

Każda wyspa posiada miejsce przeznaczone pod Metropolię (czerwony kwadrat).

Istnieją dwa sposoby utworzenia Metropolii:

- **Rozwój ekonomiczny:** gracz posiadający wszystkie 4 typy budynków (Port, Forteca, Świątynia i Uniwersytet), nawet jeśli są rozmieszczone na różnych jego wyspach, musi je natychmiast zdjąć z planszy w zamian umieszczając znacznik Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp. Jeśli nie ma już wolnych miejsc, gracz musi zburzyć jeden bądź więcej swoich budynków aby zwolnić miejsce wymagane do wzniesienia Metropolii.
- **Rozwój intelektualny:** gracz posiadający 4 Filozofów musi natychmiast ich odrzucić aby zbudować Metropolię. Umieszcza wtedy znacznik Metropolii na wolnym miejscu na jednej ze swoich wysp. Jeśli jedyne dostępne miejsce jest częściowo zabudowane innymi budynkami, gracz musi je zniszczyć i w zamian wzniesić Metropolię. Jeśli gracz posiada tylko jedną wyspę, na której już znajduje się Metropolia, gracz i tak jest zmuszony odrzucić 4 Filozofów (nowa Metropolia „wypiera” starą).

Istnieje trzeci sposób na pozyskanie Metropolii: podbicie wyspy, na której znajduje się Metropolia innego gracza!

Metropolia to „super budowla” posiadająca moce wszystkich typów budynków.

Tłumaczenie dla REBEL.PL Monika Żabicka

© 2009 Matagot - www.matagot.com/cyclades

*Autorzy gry: Bruno Cathala
i Ludovic Maublanc*

*Ilustracje: Miguel Coimbra
Korekta: Eric & Stephanie Franklin*

Rozgrywka 2 osobowa

Przygotuj grę według ilustracji na str. 8. Każdy z graczy otrzymuje 2 znaczniki ofiarowania w swoim kolorze. Potasuj wszystkie 4 znaczniki i ułóż je losowo na pierwszych polach toru kolejności.

Rozgrywka toczy się według zasad gry dla 4 osób, przy czym każdy z graczy musi złożyć ofiary dwóm bogom zamiast jednemu (można przebijać swoją własną ofiarę)

Uwaga: każdy z graczy musi być w stanie zapłacić obie ofiary złożone bogom.

Posiadany Kapłan pozwala zaoszczędzić po 1 GP na każdej ofierze.

Gra się kończy gdy jeden z graczy posiada na końcu cyklu 3 Metropolie (zamiast 2).



MATAGOT

Początkowe rozstawienie



dla 5 graczy

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 GP (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



Początkowe rozstawienie



dla 4 graczy

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 GP (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



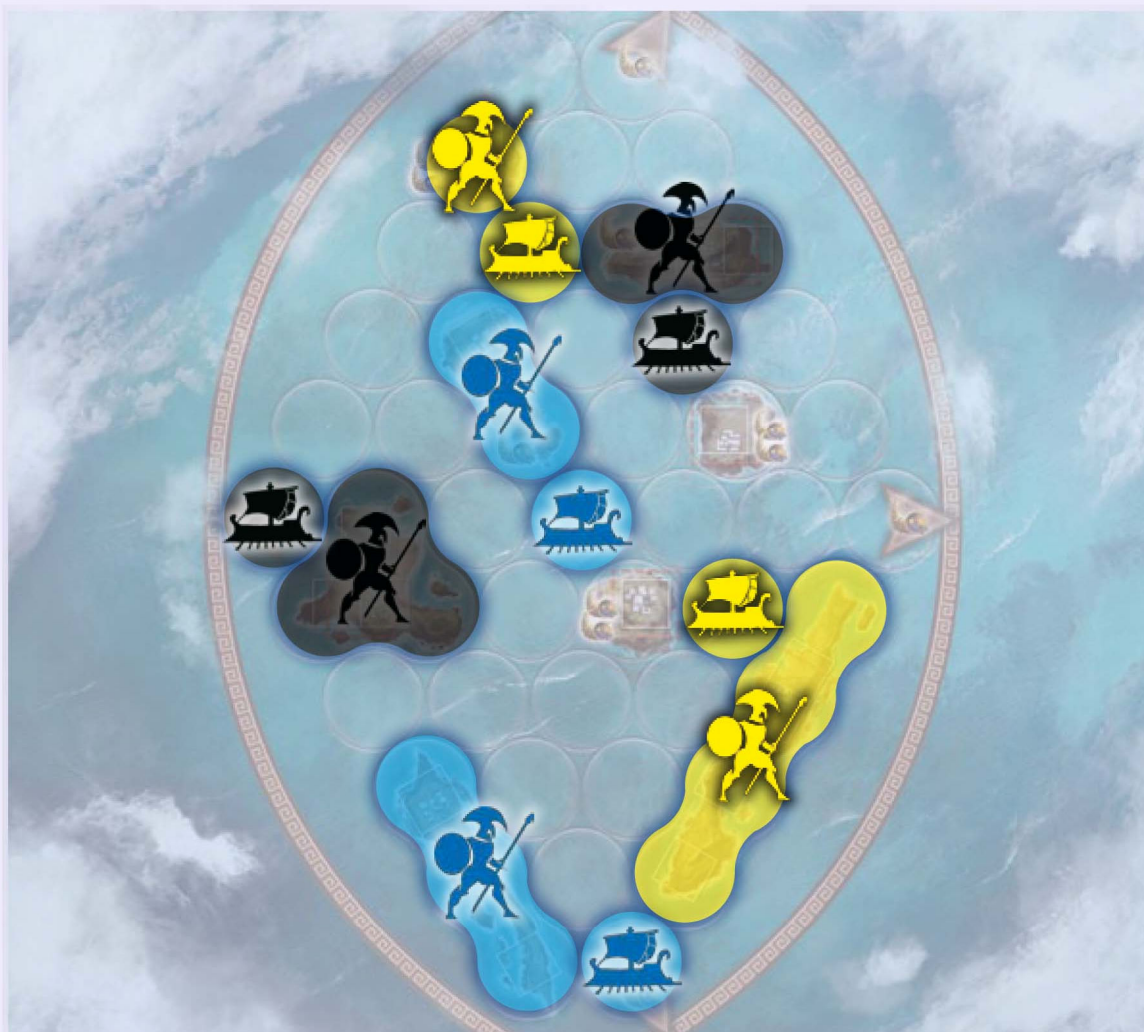
Początkowe rozstawienie



dla 3 graczy

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 GP (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).



Początkowe rozstawienie



dla 2 graczy

Każdy gracz posiada na planszy dwie Floty i dwa Oddziały tak jak na ilustracji po prawej.

Na początku gry gracze posiadają po dwie wyspy jak i dochód w wysokości 2 GP (z wysp i ewentualnego handlu z obcymi nacjami).

