



CYKLADY MONUMENTY

Mieszkańcy Cyklad wznoszą monumenty ku chwale bogów. Boskie dary czekają na tych, którzy odważą się wznieść te kolosalne budowle... lub przejąc je w trakcie podboju.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki z 10 kart monumentów należy wylosować po 1 karcie na gracza. Te karty należy umieścić awersami do góry obok planszy. To jedyne monumenty, które gracze mogą zbudować podczas danej rozgrywki. Odpowiadające im figurki należy pobrać z pudełka, a pozostałe odłożyć do pudełka z niewykorzystanymi kartami monumentów.

BUDOWA

Każdy monument łączy w sobie 2 budowle z gry podstawowej. Gdy tylko gracz będzie kontrolować 2 budowle wskazane na dowolnej z kart monumentów wylosowanych podczas przygotowania do gry, buduje dany monument i umieszcza figurkę monumentu na dowolnym ze swoich terytoriów. Bierze też odpowiadającą monumentowi kartę, aby pamiętać o jego efektach.

Wystawienie monumentu na planszy jest możliwe po zbudowaniu drugiego budynku widocz-

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

10 FIGUREK MONUMENTÓW:

- Świątynia Posejdona,
- Świątynia Aresa,
- Świątynia Ateny,
- Wielka Świątynia Zeusa,
- Akademia Wojskowa,
- Akademia Morska,
- Port Wojenny,
- Wielki Uniwersytet Ateny,
- Wielka Latarnia Morska Posejdona,
- Wielka Cytadela Aresa.

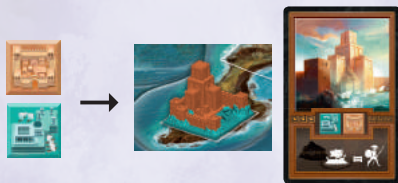
10 KART MONUMENTÓW (PO 1 DLA KAŻDEJ FIGURKI).

Terytorium

To słowo odnosi się do wyspy z gry podstawowej lub jednego pola terytorium z rozszerzenia „Tyfani”.



nego na karcie albo po przejściu przez gracza kontroli nad terenem, na którym budynek jest już obecny. Oba budynki konieczne do postawienia monumentu zostają na planszy po jego wybudowaniu. Jeśli gracz zapomni wybudować monument, gdy pojawi się taka szansa, będzie mógł to zrobić później, jeśli nadal będzie posiadał 2 wymagane do tego budynki i żaden z graczy go nie uprzedzi! Po spełnieniu tych warunków, gracz musi nadal wykonać akcje swojego boga (Apollo nie pozwala na postawienie monumentu). Monument nie zajmuje miejsca przeznaczonego na budynek, stawia się go na swoim terytorium jako figurkę, która nie zniknie z planszy do końca gry. Wraz z przejściem kontroli nad terytorium, na którym już znajduje się monument, gracz bierze przypisaną mu kartę od jego dotychczasowego właściciela – od teraz to on będzie czerpał z niego korzyści. Monument nie jest budynkiem, z którego można zbudować metropolię.



Przykład. Gracz kontrolujący Fortecę decyduje się zbudować Port. W puli Monumentów znajduje się Port Wojenny, więc gracz może postawić jego figurkę i dobrać odpowiednią kartę.

Uwaga na temat Giganta

Gigant nie może zostać wykorzystany do zniszczenia monumentu.

Uwaga na temat rozszerzenia Hades

Gracz nie może zbudować monumentu z Teatru.

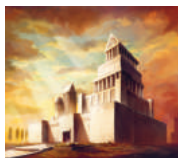
Nekropolia – jeśli gracz uratuje Flotę zdolnością Wielkiej Latarni Morskiej Posejdona, nie umieszcza na Nekropolii 1 JZ. Jeśli jednak poświęci Flotę albo Oddział w Świątyni Posejdona albo Świątyni Aresa, musi to zrobić.

Uwaga na temat rozszerzenia Tytani

Gracze mogą się zdecydować na rozpoczęcie rozgrywki z 2 budowlami w grze. W związku z tym istnieje możliwość budowy monumentu na samym początku rozgrywki, co wywoła napięcie już podczas pierwszego cyklu! Możliwe jest również połączenie efektów specjalnej Metropolii i monumentu, o ile ten ostatni został wykorzystany do budowy 1 z 2 pierwszych Metropolii w grze. W pierwszych cyklach to wyjątkowo agresywny ruch! Możliwe jest również połączenie efektów Metropolii i monumentu. Pamiętaj: każdy z monumentów można wybudować tylko raz!



SPECJALNE ZDOLNOŚCI MONUMENTÓW



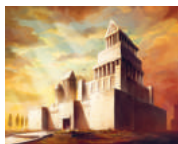
WIELKA CYTADELA ARESA FORTECA + FORTECA

Dopóki na tym terytorium znajduje się przynajmniej 1 Oddział, nie może zostać zaatakowane z morza, lądu (Tytani) lub powietrza (Pegaz). Na terytorium nadal mogą wpływać inne efekty (Harpie itd.).



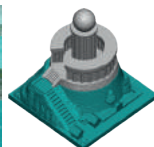
WIELKA LATARNIA MORSKA POSEJDONA PORT + PORT

Twoje zniszczone w bitwie Floty mogą zostać ocalone i umieszczone na sąsiadującym z tym terytorium polu (o ile jest puste lub Ty je kontrolujesz). Jeśli nie jest to możliwe (wszystkie pola zajmują wrogie Floty lub na terytorium przebywa Polifem), musisz normalnie usunąć swoje Floty z planszy.



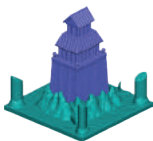
AKADEMIA WOJSKOWA FORTECA + UNIWERSYTET

Podczas zbierania dochodu umieść na tym terytorium 1 Oddział za darmo. Jeśli z jakiegoś powodu nie jest to możliwe, podczas tego cyklu ta zdolność nie zostanie aktywowana.



AKADEMIA MORSKA UNIWERSYTET + PORT

Podczas zbierania dochodu umieść na sąsiadującym z tym terytorium polu (o ile jest puste lub Ty je kontrolujesz) 1 Flotę za darmo. Jeśli z jakiegoś powodu nie jest to możliwe, podczas tego cyklu ta zdolność nie zostanie aktywowana.



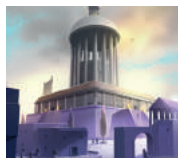
ŚWIĄTYNIA POSEJDONA PORT + ŚWIĄTYNIA

Raz na cykl możesz usunąć z planszy dowolną ze swoich Flot, aby wziąć pierwszą kartę z wierzchu stosu kart Mitologicznych Stworów i aktywować jej efekt.



ŚWIĄTYNIA ARESA FORTECA + ŚWIĄTYNIA

Raz na cykl możesz usunąć z planszy dowolny ze swoich Oddziałów, aby wziąć losową kartę ze stosu odrzuconych kart Mitologicznych Stworów i aktywować jej efekt.



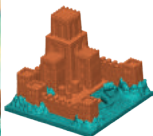
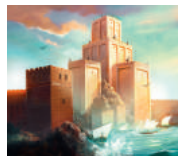
ŚWIĄTYNIA ATENY UNIwersYTET + ŚWIĄTYNIA

Pozyskanie Kapłanów i Filozofów kosztuje Cię o 1 JZ mniej.



WIELKA ŚWIĄTYNIA ZEUSA ŚWIĄTYNIA + ŚWIĄTYNIA

Na początku swojej tury zaktualizuj tor Mitologicznych Stworów, tak jakby właśnie rozpoczął się nowy cykl.



PORT WOJENNY PORT + FORTECA

Gdy bronisz się przed atakami lądowymi, wszystkie Floty otaczające to terytorium uważa się za Oddziały.



WIELKI UNIWERSYTET ATENY

UNIwersYTET  +  UNIwersYTET
Akcją rekrutacji Ateny możesz zakupić więcej niż 1 Filozofa.