



CYKLADY

HADES

Na Cykladach panuje teraz spokój, ale echa niedawnych walk wciąż rozbrzmiewają w pamięci mieszkańców. Czy to trwały pokój, czy tylko krótkie zawieszenie broni? Krążą plotki, że Hades wkrótce powróci, a wraz nim nieprzebrane rzesze Nieumarłych i okręty widma...

Każde miasto-państwo będzie musiało ponownie wykazać się niezwykłymi umiejętnościami strategicznymi i taktycznymi, rekrutując potężnych herosów i pozyskując łaski bóstw Olimpu, aby ostatecznie pokonać przeciwników. Nie obędzie się bez pomocy przerażającego pana podziemi...

WPROWADZENIE

KILKA SŁÓW O ROZSZERZENIU

Niniejsze rozszerzenie nie jest samodzielną grą. Do gry potrzebna jest gra podstawowa „Cyklady”.

Rozszerzenie zawiera kilka dodatków, które można po kolei wprowadzać do gry podstawowej zgodnie z chęciami i doświadczeniem graczy (sugerujemy dołączać dodatki w takiej kolejności, w jakiej przedstawiono je w instrukcji).

Oczywiście bogowie uśmiechają się do tych, którzy korzystają z wszystkich dodatków.

DODATEK 1. „ROZMIESZCZANIE SIŁ”

WSTĘPNA RUNDA „ROZMIESZCZANIA SIŁ”

Ten dodatek wymaga tylko elementów z podstawowej wersji gry.

Gracze przygotowują rozgrywkę według zasad gry podstawowej z uwzględnieniem następujących zmian:

- otrzymują 7 JZ (zamiast 5 JZ),
- nie wykładają na planszę żadnych jednostek militarnych.

Następnie należy rozegrać wstępną rundę licytacji o początkowe wyspy.

Płytki Bogów należy potasować i rozłożyć na pustych miejscach powyżej Apolla w liczbie o 1 mniejszej od liczby graczy (tak jak w grze podstawowej).

Rozmieszczanie sił przeprowadza się według zasad licytacji o łaski Bogów z jednym dodatkowym ograniczeniem: tylko 1 gracz może ubiegać się o przychyłość Apolla.

Po zakończeniu licytacji wszyscy gracze płacą ofiary.

Następnie gracze wybierają swoje wyspy początkowe, począwszy od gracza, który wygrał licytację o przychyłość pierwszego Boga, a kończąc na tym, który zwrócił się do Apolla (co za tchórz!).

KOMPONENTY GRY



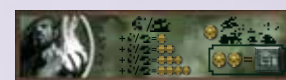
żeton Nekropolii (budowla)



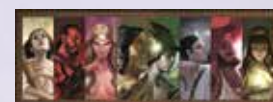
4 żetony Teatru (budowla)



8 znaczników dobrobytu



plytka Hadesa (strona Hadesa/strona Zagrozenia)



8 kafelków Boskich Łask

FIGURKI:



5 Oddziałów Nieumarłych



5 Flot Nieumarłych



Kolumna Hadesa



6 Herosów



Cerber

KARTY:



6 Herosów



10 Magicznych Przedmiotów



5 Mitologicznych Stworów



9 Kapłanek

instrukcja

podsumowanie

W wylicytowanej kolejności każdy gracz otrzymuje 2 Oddziały + 2 Floty + dodatkowy bonus zależny od Boga, którego przychylność wylicytował:

- Posejdon – 1 Flota,
- Ares – 1 Oddział,
- Atena – 1 Filozof,
- Zeus – 1 Kapłan,
- Apollo – 1 znacznik dobrobytu.

Gracze muszą rozmieścić swoje Oddziały na co najmniej 2 różnych wyspach. Gracz, któremu sprzyja Ares, może rozpocząć grę z trzecią wyspą albo umieścić 2 Oddziały na 1 wyspie i 1 Oddział na drugiej.

Analogicznie gracze rozmieszczają swoje Floty na dwóch różnych polach morza. Pola muszą sąsiadować z wyspami zajętymi przez Oddziały danego gracza. Gracz może umieścić obie Floty na polach sąsiadujących z tą samą wyspą. Gracz, któremu sprzyja Posejdon, może umieścić trzecią Flotę na trzecim polu albo umieścić 2 Floty na 1 polu, a 1 Flotę na drugim.

Po zakończeniu rozmieszczania swoich jednostek gracz umieszcza swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu Toru Kolejności, co definiuje kolejność w przyszłej rundzie. Teraz swoje jednostki rozmieszcza gracz, który wylicytował przychylność kolejnego Boga.

Możecie rozpocząć przygodę! Pojawiają się pierwsze Mitologiczne Stwory... Ale bądźcie ostrożni – pierwsza runda przebiega nieco inaczej, gdyż gracze nie otrzymują dochodu. Dobra kalkulacja wysokości ofiary, wyboru strategicznego miejsca na start i przychylności odpowiedniego Boga to elementy kluczowe na początku Twojej długiej drogi do chwały!

ZASADA SPECJALNA W ROZGRYWKĘ 2-OSOBOWEJ

W obszarze Bogów, obok Apolla dostępni są jeszcze 3 Bogowie. Każdy gracz dysponuje 2 znacznikami ofiarowania. Po zakończeniu licytacji i zapłaceniu ofiar znaczniki graczy umieszcza się na Torze Kolejności według złożonych ofiar. Gdy gracz przekłada swój znacznik na Tor, natychmiast rozmieszcza na planszy 1 Flotę + 1 Oddział + bonus wynikający z przychylności określonego Boga.

DODATEK 2. „HADES I WOJSKA NIEUMARŁYCH”



Na początku gry należy położyć płytkę Hadesa obok planszy stroną Zagrożenia ku górze. Kolumnę Hadesa należy umieścić na polu „0”. Na początku każdej rundy, przed fazą Bogów jeden z graczy rzuca 2 kośćmi i przesuwą Kolumnę o sumę wyrzuconych oczek. Jeśli Kolumna dotrze na pole „9” albo je przekroczy, Hades wkracza do gry, zastępując jednego z Bogów!

Płytki Bogów należy potasować i rozłożyć według zasad gry podstawowej, a następnie zakryć płytkę Boga leżącą bezpośrednio nad Apollem płytką Hadesa stroną Hadesa ku górze.

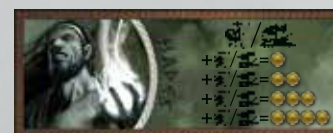
Na koniec rundy (czyli po akcji Apolla):

- wszystkie jednostki Nieumarłych są usuwane z planszy;
- płytkę Hadesa jest odkładana obok planszy stroną Zagrożenia ku górze, a Kolumna Hadesa wraca na pole „0”.

Hades i jego słudzy zostali odesłani do królestwa zmarłych... Ale podczas swojej następnej wizyty znów będą siał chaos!



Przykład. Kolumna Hadesa znajduje się na polu „6”. Rzut kośćmi wskazał 1 i 3.



Suma jest teraz większa od 9, więc Hades wkracza do gry.

Uwaga! Hades pojawia się w grze średnio 2–4 razy.

MOC HADESZA



Rekrutacja Nieumarłych (Oddziały lub Floty)

Hades zapewnia 1 darmową jednostkę Nieumarłych.

Gracz może zakupić kolejne jednostki:

- druga jednostka kosztuje 1 JZ,
- trzecia jednostka kosztuje 2 JZ,
- czwarta jednostka kosztuje 3 JZ,
- piąta jednostka kosztuje 4 JZ.

Gracz nie może zakupić więcej niż 4 dodatkowe jednostki w turze.

Gracz może zrekrutować różne jednostki (Oddziały i Floty), np. 2 Floty i 2 Oddziały za sumę 6 JZ.



Budowa Nekropolii



Na planszy może znajdować się tylko 1 Nekropolia.

Gracz stawia ją na jednej ze swoich wysp, na miejscu przeznaczonym dla Metropolii (jakikolwiek budowle znajdujące się na tym miejscu, łącznie z Metropolią, zostają zniszczone w momencie budowy Nekropolii).

Działanie. Za każdym razem, gdy standardowa jednostka militarna (tj. nie Nieumarła) zostanie wyeliminowana z gry, czy to w bitwie, czy poprzez działanie Mitologicznego Stwora, na Nekropolii należy położyć 1 JZ. Podczas najbliższej fazy Dochodu gracz, który kontroluje wyspę, na której znaj-

duje się Nekropolia, zabiera wszystkie leżące na niej JZ.

Uwaga!

– Jeśli gracz przejmuje kontrolę nad wyspą, na której stoi Nekropolia, przejmuje kontrolę także nad nią i w najbliższej fazie Dochodu otrzyma leżące na niej JZ.

– Jeśli w późniejszym czasie gry Hades zostanie ponownie aktywowany, gracz mający jego przychylność może zbudować nową Nekropolię – przekłada wtedy jej żeton na swoją wyspę (ale JZ zostawia na poprzedniej wyspie).

Ruch Oddziałami lub Flotami



Zasady ruchu i walki pozostają takie same jak zasady związane z Aressem i Posejdonem.

Istnieje tylko 1 dodatkowe wymaganie: każdy ruch musi dotyczyć przynajmniej 1 jednostki Nieumarłych. W czasie ruchu do armii mogą dołączać standardowe jednostki, ale nie są wymagane.

Jeśli podczas bitwy gracz kontrolujący Hadesa przegra, decyduje, jakie jednostki traci (może wybrać jednostkę standardową lub Nieumarłą, zależnie od swoich planów).

DODATEK 3. „HEROSI I STWORY”

Przed rozpoczęciem rozgrywki nowe karty Herosów i Mitologicznych Stworów należy potasować razem z kartami Mitologicznych Stworów z gry podstawowej i stworzyć z nich 1 wspólny stos.

NOWE MITOLOGICZNE STWORY

W niniejszym rozszerzeniu znajdują się 4 nowe Mitologiczne Stwory: Cerber (wraz z figurką), Charon, Erynie i Empusa. Ponadto kartę Chirona z gry podstawowej należy zastąpić nową kartą Chirona. Działanie poszczególnych kart zostało wyjaśnione na liście podsumowania.

HEROSI

Herosi są wzywani w taki sam sposób jak Mitologiczne Stwory.

Gdy wzywa się Herosa, należy położyć jego kartę przed sobą, a figurkę na jednej ze swoich wysp. Heros pozostaje na planszy, dopóki żyje i opłacono jego koszt utrzymania.

Na początku każdej rundy, zaraz po fazie Dochodu gracz musi zapłacić 2 JZ za każdego Herosa, którego chce zatrzymać. Jeśli nie zapłaci, usuwa figurkę Herosa z planszy, a jego kartę z gry (nie odkłada się jej na stos kart odrzuconych).

Każdy Heros liczy się w bitwie jak figurka Oddziału, ale ponadto posiada dwie dodatkowe zdolności:

- Umiejętność w walce, która jest aktywowana, gdy Heros bierze udział w bitwie.
- Moc poświęcenia, której można użyć, jeśli w czasie swojej fazy Akcji poświęci się Herosa. Gracz usuwa wtedy jego kartę z gry i korzysta z mocy.

Uwaga! Nie można poświęcić Herosa w rundzie, w której został wezwany, ani wtedy, gdy w danej rundzie gracz wybrał przychylność Apolla. Jeśli Heros zostanie zabity, nie może zostać poświęcony.

Zdolności poszczególnych Herosów zostały objaśnione na liście podsumowania.

Dopóki gracz w fazie Dochodu płaci 2 JZ, Heros pozostaje w grze.

Umiejętność Herosa w walce jest aktywna podczas każdej bitwy, w której uczestniczy.



Z tej mocy korzystasz, jeśli poświęcisz Herosa w swojej fazie Akcji (co następuje po tym, jak w fazie Dochodu zapłaciłeś za niego 2 JZ).

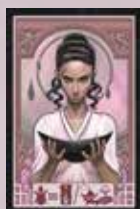
Uwaga!

Herosi są tasowani razem z Mitologicznymi Stworami i wzywani w taki sam sposób jak one. Herosi NIE SĄ jednak Mitologicznymi Stworami, dlatego:

- Świątynie nie dają zniżki na zakup Herosa.
- Nie możesz odrzucić karty Herosa dzięki akcji specjalnej Zeusa.
- Na 1 wyspie może znajdować się kilku Herosów. Herosi mogą znajdować się także na wyspie, na której znajduje się figurka Mitologicznego Stwora.

DODATEK 4. „BOSKIE ŁASKI”

1. Na początku gry należy utworzyć stos kart Kapłanek obok planszy.



Działanie Kapłanek:

- Kapłankę można odrzucić, aby uniknąć opłaty za utrzymanie Herosa.
- Kapłankę można odrzucić, aby nie odrzucać figurki Mitologicznego Stwora i korzystać z jego efektu przez kolejną rundę.

2. Karty Magicznych Przedmiotów należy potasować i położyć w zakrytym stosie obok planszy.

3. Płytki Boskich Łask należy potasować i położyć w zakrytym stosie obok planszy.

BOSKIE ŁASKI

Gracze mogą korzystać ze wsparcia nowych Bogów takich jak Hera, Hermes czy Afrodyta.

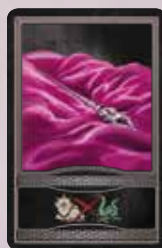
Na początku każdej rundy, podczas fazy Bogów:

- Jeśli Hades wchodzi do gry (zob. Dodatek 2.), wszystkie płytki Boskich Łask (odrzucone i nie) należy przetasować i utworzyć z nich nowy zakryty stos. (Boskie Łaski nie są dostępne, gdy Hades jest aktywny).
- Jeśli Hades nie wchodzi do gry, należy dobrać wierzchnią płytkę ze stosu Boskich Łask i położyć awerssem do góry obok Boga leżącego bezpośrednio nad Apollem. Gracz, który wylicytuje przychylność tego Boga, skorzysta zarówno z jego mocy, jak i z Boskiej Łaski.

Każda płytkę zapewnia bonusową kartę (Kapłankę albo Magiczny Przedmiot) ① i zdolność, której gracz może użyć jednokrotnie w bieżącej rundzie, podczas fazy Akcji ②.



Na koniec fazy Akcji płytkę Boskiej Łaski należy odrzucić (nawet jeśli gracz nie użył jej zdolności).



MAGICZNE PRZEDMIOTY

Gracz może zdobyć Magiczny Przedmiot dzięki określonym płytkom Boskich Łask.

Gracz, który zdobył Magiczny Przedmiot, kładzie jego kartę awerssem do góry przed sobą i może z niej skorzystać w rundzie, w której go pozyskał lub w jednej z przyszłych rund.

Uwaga! Moc Hefajstosa pozwala graczowi na zdobycie Magicznego Przedmiotu i nieujawnianie jego treści pozostałym graczom.

Każdy Magiczny Przedmiot należy po wykorzystaniu odrzucić.

Boskie Łaski i Magiczne Przedmioty zostały objaśnione na liście podsumowania.

rebel

Wydanie i dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

© 2016 Matagot - www.matagot.com/cyclades



Autorzy gry:
Bruno Cathala

i Ludovic Maublanc

Ilustracje: Miguel Coimbra

Redakcja: zespół Rebel

FAQ

Podczas wstępnej rundy „Rozmieszczanie sił”. Czy można wybrać Apolla od razu, z pominięciem licytacji o przychylność innych Bogów?

Jeśli nikt nie zajął jeszcze płytki Apolla, gracz może go wybrać. W takim przypadku żaden inny gracz nie może już zabiegać o jego przychylność. Jednakże skierowanie się od razu do Apolla nie jest taktycznie najmądrzejszym wyborem, gdyż pozostali gracze będą mieli możliwość zdobycia przychylności potężniejszych Bogów za małe ofiary.

Herosi. Czy mogę użyć mocy poświęcenia Perseusza, aby wylądować na wyspie bronionej przez Chirona?

Nie. Centaur Chiron broni przed mocą Pegaza zarówno wtedy, gdy jest on wezwany za pomocą karty Mitologicznego Stwora, jak i mocy poświęcenia Perseusza.

Herosi. Czy należy położyć 1 JZ na Nekropolię, jeśli Heros ginie w bitwie?

Nie. Nekropolia zarabia tylko w przypadku śmierci standardowych jednostek (czyli kolorowych figurerek graczy), a więc Herosi i Mitologiczne Stwory nie są brane pod uwagę.

Herosi. Dlaczego nie można skorzystać z mocy poświęcenia Herosa, gdy gram Apollem?

Ponieważ przychylność Apolla jest jednoznaczna ze spasowaniem w rundzie.

Nekropolia/Cerber. Co się dzieje, gdy Cerber zostaje umieszczony na wyspie, na której znajduje się Nekropolia?

Cerber przynosi cały dochód z wyspy na swojego pana, łącznie z dochodem z Nekropolii.

Gigant/Nekropolia i Teatr. Czy Gigant może zniszczyć nowe typy budowli?

Gigant może niszczyć tylko małe budowle. Może zatem zniszczyć Teatr, ale nie zniszczy Nekropolii.

Sfinks/Kapłanka. Czy mogę otrzymywać 2 JZ za każdą odrzucaną Kapłankę, jeśli użyję Sfinksa?

Nie. Sfinks zapewnia 2 JZ tylko za każdą odrzucaną Flotę, Oddział, Filozofa lub Kapłana.

Demeter. Kiedy mogę użyć mocy zapewniającej 1 JZ za każdą wyspę, którą kontroluję?

W dogodnym dla siebie momencie. Jeśli planujesz podbić nowe wyspy w swojej turze, to lepiej poczekać. Jeśli jednak potrzebujesz złota na zapłatę za Stwora lub Herosa, możesz użyć mocy Demeter wcześniej.

Pentezylea. Czy Sekretna Wyspa pozyskana dzięki mocy poświęcenia Pentezylei jest wyspą jak każda inna? Czy mogę zatakować ostatnią wyspę gracza, jeśli posiada on Sekretną Wyspę?

Nie. Sekretna Wyspa Amazonek znajduje się poza planszą. Nie podlega mocy działania Demeter ani Achillesa. Jeśli gracz posiadający Sekretną Wyspę posiada na planszy już tylko 1 wyspę, może zostać zaatakowany tylko wtedy, gdy atak może zakończyć grę (tak jak w grze podstawowej).



HADES

- **Rekrutuj:** 1-5 jednostek Nieumarłych (Oddziały i/lub Floty)
- **Buduj:** Nekropolię
- **Przemieść** Oddziały i/lub Floty (z co najmniej 1 jednostką Nieumarłych)

KAPŁANKA



Możesz odrzucić Kapłankę, aby uniknąć opłacania kosztów utrzymania Herosa.

Możesz odrzucić Kapłankę, aby uniknąć odrzucenia figurki Stwora i korzystać z jego mocy w kolejnej rundzie.

DZIAŁANIE BUDOWLI



NEKROPOLIA

Za każdym razem, gdy z planszy zostaje usunięta standardowa jednostka (czyli nie Nieumarła), czy to wskutek bitwy, czy działania Stwora, na Nekropolii należy położyć 1 JZ. Podczas najbliższej fazy Dochodu, gracz,

który kontroluje wyspę, na której znajduje się Nekropolia, zabiera wszystkie leżące na niej JZ.



TEATR

Teatr jest dzokerem, który może zastąpić dowolną inną budowlę w celu skompletowania Metropolii.

Wada: Teatr nie posiada żadnego specjalnego działania!

MITOLOGICZNE STWORY



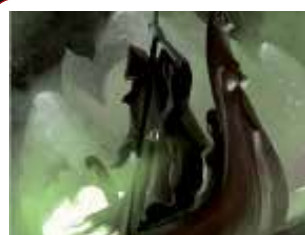
ERYNIE

Przenieś znacznik dobrobytu z dowolnej wyspy na jedną ze swoich wysp (oczywiście znaczniki nadrukowane na planszy nie są podatne na tę moc).



EMPUSA

Zabierz wszystkie JZ znajdujące się w Nekropolii (tej karty można używać tylko w grze z dodatkiem „Hades i jego wojska Nieumarłych”).



CHARON

Wezwij Herosa spośród kart usuniętych z gry - powraca on z krainy umarłych! Nie możesz wezwać Pentesilei, jeśli została poświęcona dla swojej mocy specjalnej, gdyż królowa Amazonek nie umarła, ale odeszła na emeryturę!



CERBER

Ta karta jest rozgrywana w ten sam sposób jak Minotaur, Polifem, Chiron i Meduza.

Umieść figurkę Cerbera na dowolnej wyspie. Podczas fazy „3/Dochód” to Ty zbierzesz dochód z tej wyspy, a nie gracz, który ją kontroluje.



CHIRON

Ta karta zastępuje kartę Chirona z gry podstawowej. Nie używajcie obu kart na raz!

Chiron nadal chroni wyspę przed Pegazem, Gigantem i Harpią, ale teraz także przed Eryniami, Empusą i mocą poświęcenia Perseusza.

BOSKIE ŁASKI



ARTEMIDA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Kapłanki.
- Tylko raz na rundę: Możesz odrzucić dowolną liczbę Kapłanów i Filozofów, aby zrekrutować taką samą liczbę Oddziałów lub Flot.



AFRODYTA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Kapłanki.
- Tylko raz na rundę: Za 2 JZ możesz podwoić liczbę Oddziałów na jednej ze swoich wysp.



DIONIZOS

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Magicznego Przedmiotu.
- Tylko raz na rundę: Za 2 JZ możesz zbudować Teatr (patrz: poprzednia strona).



DEMETER

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Kapłanki.
- Tylko raz na rundę: Otrzymujesz 1 JZ za każdą wyspę, jaką kontrolujesz.



HESTIA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Kapłanki.
- Tylko raz na rundę: Za 2 JZ możesz zbudować dowolną ze standardowych budowli.



HERA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Kapłanki.
- Tylko raz na rundę: Za 2 JZ możesz odrzucić po jednej wierzchniej karcie ze stosu Mito logicznych Stworów do momentu, aż odkryjesz Herosa. Natychmiast przyłącza się do twojej armii. Jeśli odkryłeś Chimere, przetasuj wszystkie karty i kontynuuj odkrywanie, aż natrafisz na Herosa.



HEFAJSTOS

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Magicznego Przedmiotu.
- Tylko raz na rundę: Za 2 JZ możesz dobrać ze stosu 2 dodatkowe karty Magicznych Przedmiotów: zatrzymaj jedną z nich nie ujawniając jej treści pozostałym graczom, drugą wtasuj do stosu.



HERMES

- Otrzymujesz za darmo: Kartę Magicznego Przedmiotu.
- Tylko raz na rundę: Możesz położyć znacznik dobrobytu na dowolnym polu morza, na którym posiadasz co najmniej 1 swoją Flotę. To pole będzie już do końca gry przynosić dodatkowy dochód podczas fazy Dochodu.

MAGICZNE PRZEDMIOTY



STRZAŁY ARTEMIDY

Zagraj tę kartę w swojej turze:
Usuń z planszy figurkę dowolnego Stwora (nie Herosa).



PUSZKA PANDORY

Zagraj tę kartę w swojej turze:
Zabierz Kapłankę wybranemu przeciwnikowi.



RYDWAN SŁOŃCA

Zagraj tę kartę w swojej turze:
Dowolnie zmień rozmieszczenie swoich Oddziałów na kontrolowanych przez siebie wyspach.



NASZYJNIK HARMONII

Zagraj tę kartę po tym, jak wszyscy gracze zapłacili swoje ofiary:
W tej rundzie nie możesz stać się celem żadnej militarnej napaści (ani na lądzie, ani na morzu).

TRÓJZĄB POSEJDONA



Zagraj tę kartę podczas bitwy na morzu (zarówno podczas ataku, jak i obrony), bezpośrednio przed swoim rzutem kośćmi:

Tylko w tym starciu rzuć dodatkową kością. Jej wynik jest sumowany z wynikiem na standardowej kości.



STRZAŁY APOLLA

Zagraj tę kartę podczas bitwy na lądzie (zarówno podczas ataku, jak i obrony), bezpośrednio przed swoim rzutem kośćmi:

Tylko w tym starciu rzuć dodatkową kością. Jej wynik jest sumowany z wynikiem na standardowej kości.

PAS AFRODYTY



Zagraj tę kartę po tym jak płytki Bogów zostały przetasowane i rozłożone na planszy:
Możesz zabronić wybranemu graczowi licytacji w tej rundzie o przychylność wybranego przez Ciebie Boga.



EGIDA ZEUSA

Zagraj tę kartę przy rzucie na przesunięcie Kolumny Hadesa (na stronie Zagrozenia). Po rzucie możesz rzucić raz jeszcze i albo dodać albo odjąć wynik drugiego rzutu do/od pierwszego. Następnie przesunij Kolumnę o otrzymany wynik (nawet, jeśli po pierwszym rzucie znacznik osiągnął pole "9").

PAŁAC NA OLIMPIE



Zagraj tę kartę po tym jak płytki Bogów zostały przetasowane i rozłożone na planszy:
Ułóż płytki według własnego uznania. Możesz, na przykład, przesunąć Hadesa na pierwszą pozycję. (Oczywiście, Apollo



BERŁO PELOPSA

Zagraj tę kartę w swojej turze:
Odrzucaj po jednej wierzchniej karcie ze stosu Mitologicznych Stworów do momentu, aż odkryjesz kartę Stwora z figurką. Natychmiast przyłącz się do twojej armii. Jeśli odkryjesz Chimere, przetasuj wszystkie karty i kontynuuj odkrywanie, aż natrafisz na odpowiedniego Stwora.

zawsze będzie ostatni!)

HEROSI



ACHILLES

- Umiejętność w walce:
W bitwie liczy się jak 2 Oddziały.
- Moc poświęcenia:
Jeśli posiadasz 4 wyspy, możesz poświęcić Achillesa i na jednej z nich zbudować Metropolię.



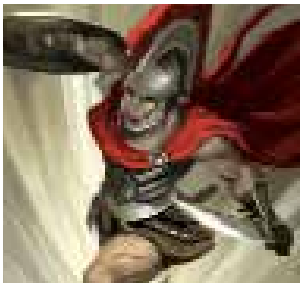
ULISSES

- Umiejętność w walce:
Jeśli Ulysses uczestniczy w ataku, obrońca nie otrzymuje bonusów do obrony z Fortecy i/lub Metropolii.
- Moc poświęcenia:
Poświęcając Ulyssesa, możesz zbudować Metropolię wykorzystując 1 Port + 1 Świątynię + 1 Uniwersytet.



HEKTOR

- Umiejętność w walce:
Jeśli Hektor zostanie zaatakowany, atakujący traci 1 Oddział jeszcze przed właściwą bitwą.
- Moc poświęcenia:
Poświęcając Hektora możesz odrzucić 2 Kapłanów, aby zrekrutować 1 Filozofa lub odrzucić 5 Kapłanów, aby zrekrutować 2 Filozofów.



PERSEUSZ

- Umiejętność w walce:
Gdy Perseusz przegrywa starcie, możesz wycofać 1 Oddział zamiast go tracić (Perseusz może wykorzystać tę zdolność wielokrotnie w trakcie rundy, ale nigdy wobec samego siebie).
- Moc poświęcenia:
Gdy poświęcasz Perseusza, możesz przenieść część lub wszystkie Oddziały obecne na tej samej wyspie co on na jakąkolwiek inną wyspę, na której nie ma Herosa.



MIDAS

- Umiejętność w walce:
Podczas bitwy możesz zapłacić 1 JZ, aby przerzucić kości (możesz skorzystać z tej umiejętności wielokrotnie).
- Moc poświęcenia:
Jeśli zapłacisz 15 JZ równocześnie poświęcając Midasa, na jednej ze swoich wysp możesz zbudować Metropolię.



PENTESILEA

- Umiejętność w walce:
Wygrwasz wszystkie remisy w bitwie (nie tracisz Oddziałów).
- Moc poświęcenia:
Jeśli poświęcasz Penthesileę w czasie budowy Metropolii, budujesz ją na Sekretnej Wyspie Amazoнок. Połóż żeton budowy na karcie Penthesilei. Ta Metropolia nie może zostać przejęta przez innego gracza.