

# CYKLADY

## TYTANI



rebel

### KOMPONENTY

nowa dwustronna plansza  
(3/4 graczy i 5/6 graczy)

nowa plansza ofiarowania



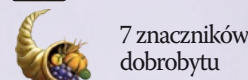
plytka Boga: Kronos



5 figurek Boskich  
Artefaktów + 5 odpo-  
wiadających im kart



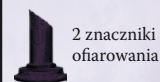
5 specjalnych  
Metropolii + 5 odpo-  
wiadających im kart



7 znaczników  
dobrobytu

instrukcja

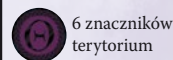
### Elementy dla 6. gracza



2 znaczniki  
ofiarowania



8 Flot



6 znaczników  
terytorium



8 Oddziałów



1 zaskonka



3 Tytanów

W każdym z pozos-  
tałych 5 kolorów:



3 znaczniki  
terytorium



3 Tytanów

*Na Cykladach napięcie sięga zenitu. W ostatnim czasie konflikt skupił się na dwóch dużych sąsiadujących ze sobą wyspach. O panowanie na archipelagu walczy już sześć miast-państw, z których każde liczy na pomoc bogów!*

*Wojna powoli, ale konsekwentnie zbiera swoje żniwo. Jakby nieszczęść było mało, sam Kronos postanowił włączyć się do walki, a wraz z nim pojawili się inni tytani, gotowi zniszczyć wszystko, co stanie im na drodze...*

### UWAGI WSTĘPNE

Do rozgrywki niezbędna jest podstawowa wersja gry *Cyklady*.

Rozszerzenie *Tytani* oferuje nowe dodatki, które zostały zaprojektowane w taki sposób, aby można je było ze sobą połączyć w 1 rozgrywkę. Możliwe jest również dodanie 1 lub kilku dodatków z rozszerzenia *Hades*. Jednak w takim przypadku rozgrywka może okazać się niezwykle trudnym wyzwaniem dorównującym wręcz słynnej *Odysei*!

### LICZBA GRACZY I TRYB ROZGRYWKI

Rozszerzenie pozwala na rozgrywkę do 6 osób w 2 trybach:

- Od 3 do 5 graczy – tryb rywalizacji, czyli każdy stara się osiągnąć jak najlepszy indywidualny wynik, tak jak w grze podstawowej. Celem graczy jest posiadanie 2 Metropolii na koniec cyklu.
- Dla 4 i 6 graczy – tryb drużynowy (drużyny dwuosobowe). Celem każdej drużyny jest posiadanie 3 Metropolii na koniec cyklu.

W rozgrywkę 4-osobowej gracze mogą zdecydować się na tryb rywalizacji ALBO tryb drużynowy.

W rozgrywkę 6-osobowej tryb drużynowy jest **OBOWIĄZKOWY**.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Na stole należy rozłożyć nową planszę zastępującą planszę z gry podstawowej stroną odpowiednią dla danej liczby graczy.

#### • NOWA PLANSZA

Gra toczy się teraz na podzielonych na terytoria większych wyspach. W przeciwieństwie do gry podstawowej gracze nie kontrolują całych wysp, panują tylko na znajdujących się na nich terytoriach.

Terytoria są odpowiednikami wysp z gry podstawowej. To na nich znajdują się miejsca na wznoszenie budowli i przynoszące dochód znaczniki dobrobytu.

Zdolności Mitologicznych Stworów, które odnosiły się do pojedynczej wyspy w grze podstawowej, teraz odnoszą się do pojedynczego terytorium.

Przemieszczanie Oddziałów z jednego terytorium do terytorium sąsiedniego jest możliwe dzięki akcji ruchu oferowanej przez Aresa (i Tytanów, co zostało wyjaśnione w dalszej części instrukcji).

*Uwaga! Na niektórych polach handlu widnieją teraz 2 znaczniki dobrobytu.*



- Najpierw należy przygotować nową planszę. Na polach przeznaczonych na budowlę (biały kwadrat), na których widnieje odpowiedni symbol, rozmieszcza się losowo po 1 budowlę każdego typu (Port, Forteca, Świątynia i Uniwersytet). Dzięki temu na początku gry na planszy znajdują się 4 budowle.



- Nowy Bóg, Kronos, dołącza do Bogów z gry podstawowej. Gracze muszą użyć nowej planszy ofiarowania, aby zmieścić się na niej wszystkie płytki Bogów.

#### • 6 GRACZY

5 płytek Bogów należy potasować i rozmieścić losowo na 5 pustych polach nad Apollem.

#### • 5 GRACZY

Ostatniego z 5 Bogów należy położyć awerssem do dołu. Nie będzie dostępny w bieżącym cyklu. Podczas następnego cyklu należy położyć go na pierwszym polu awerssem do góry i potasować pozostałe 4 płytki. Boga leżącego na ostatnim polu trzeba ponownie zakryć – stanie się pierwszym Bogiem w kolejnym cyklu.

#### • 4 GRACZY

Ostatnich 2 Bogów należy położyć awersami do dołu. Zostaną pierwszymi Bogami w kolejnym cyklu.

#### • 3 GRACZY

Ostatnich 3 Bogów należy położyć awersami do dołu. Dwóch z nich zostanie losowo rozmieszczonych na 2 pierwszych polach w kolejnym cyklu.

## KRONOS I TYTANI

### KRONOS



#### Bonus

Gracz otrzymuje **darmową budowlę wybraną przez siebie spośród budowli oferowanych przez Bogów leżących nad Kronosem** na planszy ofiarowania. To oznacza, że gracz ma tym większy wybór, im bliżej Apolla znajduje się Kronos!

Jeśli Kronos znajduje się na pierwszym polu, gracz otrzymuje darmowego Tytana (zamiast budowli).

#### Rekrutacja

Gracz może zakupić Tytana za 2 JZ. Można dokonać tylko jednego takiego zakupu na turę (nawet wtedy, gdy otrzymało się darmowego Tytana w ramach bonusu). Gracz nie może kontrolować na planszy więcej niż 3 Tytanów.

### TYTANI

Podczas bitwy Tytan liczy się jak 1 Oddział. Gracz umieszcza pozyskanego Tytana na swoim terytorium tak samo jak Oddział pozyskany dzięki łasce Aresa.

Gracz, który zyskał przychylność Aresa, może przesuwać swoich Tytanów tak samo jak swoje Oddziały.

Tytani umożliwiają również przesuwanie dowolnych Oddziałów bez konieczności korzystania z pomocy Aresa!

Ruch Tytanem pozwala na przesunięcie dowolnych Oddziałów (w tym także innych Tytanów) znajdujących się na tym samym terytorium co Tytan. Pierwszy ruch kosztuje 1 JZ. Następnie gracz może zdecydować się na drugi ruch Tytanem (tym samym albo innym) za 2 JZ, potem na trzeci ruch za 3 JZ itd.

Powyższy ruch pozwala na przesunięcie armii z jednego terytorium na terytorium sąsiednie albo terytorium połączone łańcuchem Flot w kolorze armii.

Gdy Tytan, poruszający się samotnie bądź z Oddziałem, wkroci na terytorium wroga, natychmiast rozpoczyna się bitwa.



*Czerwonemu graczowi nie udało się pozyskać przychylności Aresa. Przesuwa więc dwukrotnie swojego Tytana wraz z 2 Oddziałami za cenę 1 + 2 = 3 JZ. Na terytorium, przez które przeszedł, pozostawia jeden ze swoich znaczników. Następnie przesuwa grupę 2 Tytanów, co kosztuje go 3 JZ, a na terytorium, które opuścił, także pozostawia swój znacznik.*

Tytan liczy się w niej jak 1 Oddział. Jeśli właściciel Tytana przegra rundę bitwy, może zdecydować, czy chce stracić standardowy Oddział, czy Tytana (jeśli ma wybór).

*Dodatkowe informacje:*

- Harpia nie może zabić Tytana, ponieważ Tytani nie są standardowymi Oddziałami.

- Gracz, który korzysta z łaski Apolla, nie może przemieszczać swoich Tytanów.

## ROZMIESZCZANIE SIŁ

Nowa plansza nie przewiduje ustalonych początkowych pozycji graczy, tak jak to miało miejsce w grze podstawowej. Rozgrywka rozpoczyna się więc od rundy wstępnej (podobnie jak w przypadku rozszerzenia *Hades*).

Gracze przygotowują się do rozgrywki zgodnie z sekcją „Przygotowanie gry” z gry podstawowej, z następującymi modyfikacjami:

- gracze otrzymują 7 JZ (zamiast 5 JZ),
- na planszy nie ma żadnych Oddziałów, Tytanów ani Flot.

Następnie przeprowadzana jest wstępna runda licytacji, która decyduje o początkowym przydziale terytoriów. W tym celu należy potasować płytki Bogów i rozłożyć na planszy ofiarowania. Podobnie jak w grze podstawowej należy rozłożyć tyle płytek awersami do góry (włączając Apolla), ilu graczy uczestniczy w grze.

Rozmieszczanie sił przebiega zgodnie z zasadami licytacji z gry podstawowej, ale z 1 ograniczeniem: podczas rundy wstępnej tylko 1 gracz może pozyskać przychyłność Apolla.

Po zakończeniu licytacji gracze płacą zaoferowane sumy.

Następnie wybierają swoje terytoria startowe, począwszy od gracza, który zaskarbił sobie łaskę pierwszego Boga, a kończąc na graczu, który wybrał Apolla.

**Każdy gracz bierze 2 Oddziały, 2 Floty i dodatkowy bonus zależny od wybranego Boga:**

- Posejdon – 1 Flota i 1 Port.
- Ares – 1 Oddział i 1 Forteca.
- Zeus – 1 Kapłan i 1 Świątynia.
- Atena – 1 Filozof i 1 Uniwersytet.
- Kronos – 1 Tytan i 1 budowla albo drugi Tytan (zależnie od pozycji Kronosa na planszy ofiarowania, zob. – „Bonus” na str. 2).
- Apollo – 1 JZ i 1 znacznik dobrobytu.

Gracz rozmieszcza swoje Oddziały na 2 sąsiadujących ze sobą terytoriach, nawet jeśli posiada 3 Oddziały lub Tytana (rozpoczęcie gry na małej składającej się tylko z 1 terytorium wyspie jest niemożliwe). Następnie rozmieszcza swoje Floty na 2 polach morza. Pola te muszą sąsiadować z terytoriami zajętymi przez Oddziały gracza, nawet jeśli posiada on 3 Floty. Jeśli gracz otrzymał budowlę, umieszcza ją na jednym ze swoich 2 terytoriów. Jeśli zdecydował się rozpocząć grę na 1 z terytoriów, w którym już znajdowała się budowla, wtedy rozpoczyna grę z 2 budowlami w posiadaniu.

Gdy gracz zakończy rozmieszczanie swoich Oddziałów i Flot, kładzie swój znacznik ofiarowania na ostatnim dostępnym polu toru kolejności (określającym kolejność graczy w przyszłym cyklu). Teraz gracz, który wygrał licytację o przychyłność kolejnego Boga, rozmieszcza swoje Oddziały i Floty.

Gracz, który wybrał Apolla, będzie rozmieszczał swoje jednostki jako ostatni i na 1 ze swoich 2 terytoriów umieści znacznik dobrobytu.

*I tym sposobem jesteście gotowi rozpocząć przygodę! Oto pojawia się pierwszy Mitologiczny Stwór...*

**Uwaga! Pierwsza runda różni się od pozostałych. Gracze nie otrzymują dochodu. (Ale tylko w pierwszej rundzie!)**

## TRYB DRUŻYNOWY

Tryb drużynowy jest **OBOWIĄZKOWY** w przypadku gry 6-osobowej. W przypadku rozgrywki 4-osobowej gracze mogą wybrać tryb drużynowy dobrowolnie. Gracze tworzący drużynę muszą rozpocząć grę na różnych wyspach.

Gracze tworzący drużynę powinni siedzieć obok siebie, aby móc się ze sobą komunikować. Mogą przy tym omawiać stan swoich finansów, ale nie mogą przekazywać sobie JZ!

Rozgrywka toczy się według zasad standardowych. Każdy gracz kontroluje swoje własne Oddziały i Floty; żadne elementy ani zasoby nie są współdzielone z partnerem z drużyny.

Gracz nie może wejść na terytorium swojego partnera (ani przez nie przejść), nawet jeśli jest puste. Nie może także korzystać z jego Flot.

Partnerzy muszą jednak ze sobą współpracować, aby osiągnąć nowy cel – posiadanie wspólnie 3 Metropolii.

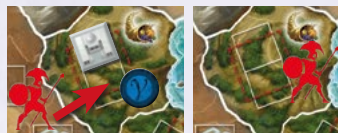
Zakończenie gry nieznacznie różni się od tego z gry podstawowej. Gdy któraś z drużyn zdobędzie 3 Metropolie, należy dograć bieżący cykl do końca, a następnie zakończyć rozgrywkę – nawet jeśli drużyna zdążyła w międzyczasie utracić swoją trzecią Metropolię. Zwycięża drużyna posiadająca najwięcej Metropolii, a w przypadku remisu ta, która posiada najwięcej JZ.

Podobnie jak w grze podstawowej zabronione jest atakowanie ostatniego terytorium gracza, chyba że pozwoli to drużynie natychmiast zdobyć trzecią (albo czwartą) Metropolię lub posiść piątą Artefakt.

## ZWYCIĘSTWO MILITARNE

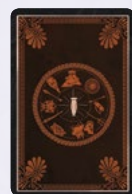
**W grze drużynowej istnieje nowy sposób zdobycia Metropolii – zwycięstwo militarne. Jeśli gracz podbija ostatnie terytorium przeciwnika, może natychmiast zbudować na nim Metropolię, jeżeli spełnione są następujące 3 warunki:**

- na terytorium nie ma jeszcze Metropolii;
- na terytorium znajduje się miejsce na Metropolię (czerwony kwadrat);
- byłyby to trzecia (albo kolejna) Metropolia drużyny.



*Czerwony gracz i jego partner mają razem 2 Metropolie. Czerwony podbija ostatnie terytorium niebieskiego gracza i natychmiast buduje tam Metropolię.*

## BOSKIE ARTEFAKTY



Rozszerzenie *Tytani* wprowadza do gry nowy element, jakim są Boskie Artefakty. Są to karty, które należy wtasować w talie Mitologicznych Stworów, i figurki, które pojawiają się na planszy w konsekwencji zdobywania kart.

Na początku gry należy wtasować 5 kart Boskich Artefaktów do talii Mitologicznych Stworów. W czasie gry karty te będą się pojawiać na torze Mitologicznych Stworów, ale nimi nie będą! Dlatego nie można użyć akcji specjalnej Zeusa do odrzucenia karty Boskiego Artefaktu ani zakupić karty Artefaktu ze zniżkami zapewnianymi przez Świątynię.

Ponadto, jeśli karta Artefaktu nie zostanie zakupiona za cenę 2 JZ, to nie zostaje odłożona na stos kart odrzuconych, ale usunięta z gry (odłożona do pudełka)!

Gracz może w swojej turze zakupić kartę Boskiego Artefaktu tak, jak kartę Mitologicznego Stwora. Zakupioną kartę kładzie przed sobą na stole, a na dowolnym ze swoich terytoriów umieszcza odpowiadającą jej figurkę.

Gracz może przemieszczać Artefakty wraz ze swoimi Oddziałami znajdującymi się na tym samym terytorium. Artefakt może także zmienić właściciela. Jeśli gracz podbije terytorium, na którym znajduje się Artefakt, to przejmuje nad nim kontrolę, a poprzedni właściciel przekazuje mu odpowiadającą Artefaktowi kartę.

**ISTNIEJE TAKŻE NOWY SPOSÓB NA ZWYCIĘSTWO!**

**Gracz albo drużyna posiadająca wszystkie 5 Artefaktów w jednym momencie NATYCHMIAST wygrywa! (Gracze nie kończą bieżącego cyklu).**

**W grze drużynowej warunek zwycięstwa jest spełniony, gdy obaj partnerzy wspólnie posiadają 5 Artefaktów.**



### USKRZYDLONE SANDAŁY

Podczas fazy zbierania dochodu przynoszą graczowi 1 JZ.

Podczas ruchu (z pomocą Aresa lub Tytanów) Oddziały znajdujące się na tym samym terytorium co Sandały mogą zostać przesunięte na dowolne terytorium na tej samej wyspie, zupełnie jakby umiały latać! Sandały powodują, że każde terytorium na wyspie jest traktowane jak sąsiadujące z tym, z którego wyruszają Oddziały.

Sandały przemieszczają się wraz z poruszającymi się dzięki nim Oddziałami.

W grze drużynowej na początku swojej tury właściciel Sandałów może zapłacić 1 JZ, aby przenieść je na dowolne terytorium swojego partnera.



### KADUCEUSZ

Podczas fazy zbierania dochodu przynosi graczowi 1 JZ.

Jeśli na terytorium, na którym znajduje się Kaduceusz, dojdzie do bitwy, jego właściciel może zapłacić 1 JZ zamiast usuwać jeden ze swoich Oddziałów. Może skorzystać z tej zdolności wielokrotnie w trakcie tury (jeśli posiada wystarczająco dużo JZ).

W grze drużynowej JZ mogą być opłacane przez partnera z drużyny.



### BŁYSKAWICA ZEUSA

Podczas fazy zbierania dochodu przynosi graczowi 1 JZ.

Za każdym razem, gdy zadeklarowana przez właściciela Błyskawicy stawka zostanie przebita podczas licytacji o przychyłość Bogów, gracz, który tego dokonał, musi zapłacić mu 1 JZ. Jeśli nie może tego zrobić, to nie może licytować się o przychyłość tego samego Boga.

W grze drużynowej właściciel Błyskawicy może podarować każdą otrzymaną w ten sposób JZ swojemu partnerowi.



### HELM NIEWIDZIALNOŚCI

Podczas fazy zbierania dochodu przynosi graczowi 1 JZ.

Hełm pozwala Oddziałom stać się niewidzialnymi! Oddziały podróżujące wraz z Hełmem (z pomocą Aresa lub Tytanów) mogą korzystać z Flot innych graczy albo przechodzić przez terytoria zajęte przez dowolne Oddziały należące do innych graczy bez konieczności zatrzymywania się i toczenia bitwy.

Hełm przemieszcza się wraz z poruszającymi się dzięki niemu Oddziałami.

W grze drużynowej na początku swojej tury właściciel Hełmu może zapłacić 1 JZ, aby przenieść go na dowolne terytorium swojego partnera.



*Czerwony gracz zyskał przychyłość Aresa i zapłacił 2 JZ. Używa Flot czarnego gracza, aby przejść przez terytorium zielonego (bez wszczynania bitwy) i atakuje terytorium złotego.*



### DUŻY RÓG OBFITOŚCI

Podczas fazy zbierania dochodu każdy znacznik dobrobytu znajdujący się na tym samym terytorium co Róg Obfitości przynosi graczowi 2 JZ.

W grze drużynowej JZ pobrane z tego terytorium mogą być dowolnie rozdzielone pomiędzy partnerów z drużyny.

**Dodatkowe informacje.** Jeśli Oddziały poruszające się za pomocą Uskrzydionych Sandałów albo Hełmu Niewidzialności muszą się wycofać, nie mogą korzystać z mocy tych Artefaktów podczas odwrotu.

## METROPOLIE SPECJALNE

W rozszerzeniu *Tytani* występuje 5 kart Metropolii Specjalnych. Na początku gry losowo wybiera się dwie z nich i umieszcza odkryte na wskazanych miejscach w rogach planszy. Pozostałe 3 karty nie będą używane w grze.

Pierwszy gracz, który wybuduje Metropolię, może wziąć 1 z tych 2 kart (i położyć przed sobą dla przypomnienia), a następnie umieszcza na swoim terytorium odpowiadającą jej Metropolię. Ta Metropolia, oprócz swoich cech standardowych,

posiada zdolność specjalną. Drugi gracz, który wybuduje Metropolię, otrzymuje drugą kartę i odpowiadającą jej Metropolię. Każda kolejna wybudowana Metropolia jest już standardową Metropolią pozbawioną zdolności specjalnej.

Każda zdolność specjalna jest przypisana do konkretnej Metropolii. Jeśli Metropolia zostanie podbita, nowy właściciel będzie mógł z niej korzystać (poprzedni właściciel przekazuje mu jej kartę).



### METROPOLIA WOJSKOWA

Ta Metropolia zapewnia bonus +3 do obrony w trakcie bitwy lądowej (zamiast standardowego bonusu +1).



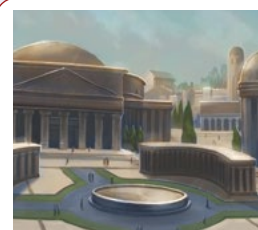
### METROPOLIA NADMORSKA

Ta Metropolia zapewnia bonus +3 w przypadku bitwy morskiej na sąsiednich polach morza. Bonus może być także wykorzystany podczas ataku!



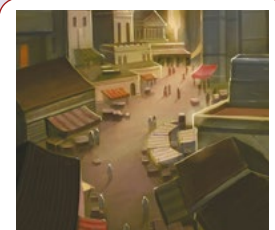
### METROPOLIA RELIGIJNA

Ta Metropolia zapewnia zniżkę 2 JZ przy zakupie Mitologicznego Stwora (zamiast standardowej zniżki 1 JZ). Metropolia Religijna działa jak 2 Świątynie (a nie jak 1).



### METROPOLIA KULTURALNA

Właściciel tej Metropolii może budować nowe Metropolie, używając 3 Filozofów zamiast 4. Skorzystanie z tej zdolności jest obowiązkowe.



### METROPOLIA HANDLOWA

Ta Metropolia zapewnia 2 JZ podczas fazy zbierania dochodu.