

CYCLADES

Ludovic Maublanc és Bruno Cathala játéka, 2-5 játékos részére

Cyclades szigetvilágban, még az egyesülés előtti Görögország partjainál, a nagy városok (Sparta, Athén, Korintosz, Théba, Argosz) egyre növekszenek és küzdenek egymással, hogy a saját fennhatóságukat biztosítsák, az Istenek kegyes figyelve alatt.

A JÁTÉK TARTALMA:

3 részes játéktábla

2 speciális kocka

100 arany

16 bőség jelző

5 figura: Kraken, Minotaurusz, Medúza, Polyphemusz, Chiron

18 mítikus lény kártya

16 filozófus kártya

16 pap kártya

4 nagy isten lapka

40 épület lapka: 10 kikötő, 10 erődítmény, 10 templom, 10 egyetem

10 metropolisz jelző

az alábbiak 5 különböző színben: 2 áldozat jelző, 8 flotta, 3 terület jelző, 8 csapat, 1 paraván

A JÁTÉK CÉLJA:

Az általad képviselt szülőváros hatalmát kell érvényre juttatnod, úgy hogy 2 metropoliszt birtokolsz a ciklus végén.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Minden játékos kap a saját színében áldozat jelzőt, flottát, terület jelzőt, csapatot, amit a saját paravánja elé helyez, mindenki által láthatóan. Ezen felül mindenki kap még 5 aranyat, amit a paraván mögé rejt.

Helyezzük fel a játéktáblákat, csapatokat és flottákat a játékosok számának megfelelően, amint azt a 9. oldalon látható illusztrációk mutatják (minden tábla alján számok jelzik, hogy hány fős játék esetén kell őket használni).

Keverjük meg a mítikus lény kártyákat és helyezzük őket, képpel lefelé, egy kupacban a játéktáblára. Helyezzük az 5 figurát a kupac mellé.

Tegyük a filozófus és pap kártyákat a nekik fenntartott helyre.

Minden játékos ad egy áldozat jelzőt, megkeverjük őket és véletlenszerűen felkerülnek a sorrendjelzőre (a második áldozat jelző, csak kétszermélyes játék esetén használható).

Hagyjuk a 4 isten jelzőt a tábla mellett.

Az épület lapkákat, a metropolisz lapkákat, a két speciális kockát, a bőség jelzőket és a megmaradt aranyat (ami nem került kiosztásra) tegyük egyenlőre félre.

A JÁTÉK MENETE:

A játék több ciklusból áll, melyek során az alábbi akciókat lehet végrehajtani:

- először, szedjük be a bevételeinket aranyban (szigetek terményei után, tengeri kereskedelmből)
- ajánljunk fel áldozatot az Isteneknek (aukció). Néha kissé drága lesz elnyerni a megfelelő isten kegyét, de akár a győzelemünk múlhat rajta
- Végül, attól függően, hogy mely Isten kegyét nyertük el, végrehajthatjuk az adott Isten specifikus akciót (minden Istennek egy szabad, ingyenes akciója van, a többi akciót csak értékes arany révén szerezhetjük meg)

A játékosok célja, hogy a ciklus végére két metropoliszt birtokoljanak (vagy megépítve/ vagy elfoglalva őket). A játéknak akkor van vége, ha a ciklus végén legalább egy játékosnak sikerült két metropoliszt megszereznie. Amennyiben több játékosnak is sikerült a feladatot, egyazon ciklusban megvalósítani, akkor a gazdagabb játékos nyer (akinek több aranya van).

CIKLUS:

1. Mítikus lények

Minden ciklus kezdetén, az első dolog amit tennünk kell, fel kell tölteni a mítikus lény jelzőt, úgy hogy 3 lény legyen látható, minden helyen egy-egy. A helyek allatt jelzett arany, annak az árát jelzi, amennyiért az akció fázisban ezeket a lényeket megidézhetjük.

Tehát, amikor új ciklus kezdődik:

- dobjuk el a 2 arany értékű helyről a mítikus lényt, ha nem használta fel senki az előző körben
- utána mozgassuk a többi kártyát jobbra, hogy az üres helyeket feltöltsük
- végül a megmaradt üres helyekre húzzunk új kártyákat

Speciális eset, a játék kezdetén:

A legelső ciklusban húzzuk fel az első kártyát és tegyük a 4 arany értékű helyre, képpel felfelé.

A második ciklusban, amennyiben az első lény nem lett felhasználva, akkor mozgassuk eggyel jobbra, és az éppen felszabaduló 4 arany értékű helyre húzzunk egy újabb lényt. (amennyiben felhasználásra került, akkor két újabb lényt kell húzni a 4 és 3 arany értékű helyekre).

2. Istenek

A sorrend mely alapján az egyes isteni akciókat végrehajthatjuk, minden ciklus elején megváltozik.

A 4 nagy isten jelzőt megkeverjük és véletlenszerűen felhelyezzük őket az Apollón felletti üres mezőkre. Öt játékos esetén mind a 4 lapka képpel felfelé kerül játékba.

4 játékos esetén, a 4. isten képpel lefelé kerül játékba, ebben a körben inaktív lesz, nem választható. A következő ciklusban ezt az istent az első helyre tesszük és csak a másik hármat keressük meg és tesszük fel véletlenszerűen.

3 játékos esetén a két első isten képpel felfelé kerül játékba, a következő ciklusban a két képpel lefelé felhelyezett isten lesz játékban, majd ezt követően megkeverjük a négy istenséget és véletlenszerűen felkerül egy újabb páros.

Szabályok 2 játékos esetén:

Készítsük elő a táblát és a csapataokat, flottákat a 9. oldalon látható illusztráció szerint. Mindkét játékos kap két saját színű áldozat jelzőt. Keverjük meg őket és helyezzük fel véletlenszerűen a sorrendjelzőre. Ezután játszunk úgy, mint 4 játékos esetén, de mindkét játékos két áldozatot fog bemutatni, 2 különböző Istennek (saját magunkat is felül lehet licitálni). Figyeljünk rá, hogy az áldozatokat ki is kell tudni fizetni! A papok 1 arannyal csökkentik a befizetendő áldozati aranyak számát. A játéknak akkor van vége, amikor az egyik, vagy akár mindkét játékos 3 metropolisszal rendelkezik a ciklus végén.

3. Bevételek:

Minden város aranyat hoz a hozzá tartozó szigetek bősége és a tengeri kereskedelem után.

Minden játékos kap 1 aranyat minden általa birtokolt bőségjelző után.

A bőségjelzők egyszerre több szigeten is fent vannak (a táblára nyomtatva, vagy Apollón által, lásd később) és bizonyos tengeri mezőkön is (nyilakon felfestve, amik az jelképezik, hogy az itt álló hajók más nemzetekkel kereskednek).

A megszerzett aranyat a parván mögé kell rejteni.

4. Áldozatok:

Ahhoz, hogy egy adott isten kegyét és a vele járó akciót megszerezzük, fel kell áldoznunk vagyonunk egy részét (aranyat).

A játékosok sorrendben kiválasztják, mely Istennek kívánnak áldozni és felhelyezik jelzőjüket, arra az értékre, amit áldoznának az adott istennek.

Amennyiben 10 feletti értéket kívánunk felajánlani Istennünknek, akkor a birtokjelzőnket helyezzük a 10-es mezőre, az áldozatjelzőt pedig a 10 feletti értéket jelző számra (például ha 13-at akarunk felajánlani, akkor a terület jelzőnket a 10-es mezőre tesszük, az áldozatjelzőnket pedig a 3-as mezőre).

Az istenek csak egy játékost részesítenek kegyeikben, azt aki a legtöbbet áldozta fel oltárukon.

Amennyiben egy már más által is kiválasztott Istennek kívánunk mi is áldozatot felajánlani, akkor:

- a felajánlott áldozatnak meg kell haladnia a már feltett adomány értékét
- a játékosnak, akinek felüllicitálták az áldozatát, vissza kell vennie áldozatjelzőjét és AZONNAL egy MÁSIK Istennek kell áldoznia

Elképzelhető hogy az így felüllicitált játékos most egy másik játékost fog felüllicitálni. Minden ilyen helyzetet meg kell oldani, mielőtt a következő játékos sorra kerülne. Bármelyik játékos helyezheti áldozatjelzőjét Apollón oltárára, mivel ő az egyetlen Isten aki nem vár el áldozatot. Több játékos is választhatja ugyanazon ciklusban Apollón kegyét. A játékosok a választás sorrendjében az első, második, stb helyekre teszik jelzőjüket Apolló oltárán.

Az áldozati fázisnak vége, amint mindenki felhelyezte áldozatjelzőit.

Minden játékos befizeti a felajánlott aranyakat, belekalkulálva a pap kártyák adta kedvezményt (lásd később).

Fontos: aranyaink száma titkos, de ennek ellenére nem lehet többet felajánlani Istenünknek, mint amivel rendelkezünk, ha mégis ezt tennénk, akkor Istenünk haragra gerjed és rettenetes bosszút áll.

5. Akciók végrehajtása:

Az Istenek a ciklus elején meghatározott sorrendben aktiválódnak. Az a játékos, aki az első helyen álló Istenség kegyét nyerte el, végrehajthatja az adott Isten által biztosított akciókat, és felhasználhat mítikus lényeket, amennyiben van rá pénze.

Az alábbi akciókat hajthatja végre:

- megidézhet egy vagy akár több mítikus lényt (minden Isten esetében, kivéve Apollón)
- toborzás (minden Isten esetében, kivéve Apollón)
- építkezés (minden Isten esetében kivéve Apollón)
- speciális akció (minden Isten esetében, kivéve Athéné és Apollón)
- bevételek emelése (csak Apollón esetében)

A 4 fő Isten hasonló módon működik, csak Apollón különbözik tőlük.

Lehetőség van rá, hogy az akciókat neked szimpatikus sorrendbe és akár többször is használd (pl. toborzás, építkezés, majd újra toborzás).

Amikor a játékos befejezte akcióit, akkor az áldozat jelzőjét a sorrendjelző utolsó szabad helyére teszi. Ezután a következő Isten kegyeltje jöhet.

6. Mítikus lények megidézése

A kártya alatt jelzett árat megfizetve, megidézhetünk mítikus lényeket (2, 3 vagy 4 arany, mínusz a templomok adta kedvezmények), elvehetjük őket és a hatásuk végrehajtódik. Amint az adott erőt felhasználtuk, a kártyát képpel felfelé a dobó pakliban helyezzük.





A lények hatalmát azonnal fel kell használni, nem lehet a lényeket megtartani, hogy majd később felhasználjuk őket.

Az egyes lények erejét és az 5 figura használatát a dobozban található 4 oldalas könyvben ismertetjük.

Érdemes figyelni rá, hogy új lényeket csak ciklus kezdetkor húzunk fel. Így az a játékos aki az első Isten kegyét élvezheti választhat először a lények közül is, és mivel több lényt is megidézhet, előfordulhat, hogy a többi játékosnak már egy lény se marad kijátszásra.

7. Toborzás

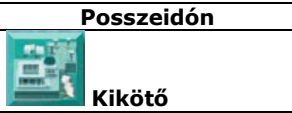

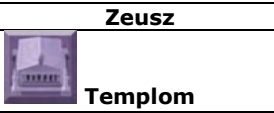





A főistenek segítségével toborozhatunk, választott Istenünktől függően egy csapatot, egy flottát, egy papot vagy egy filozófust ingyen, de aranyért, akár többet is.

 Posszeidón	 Arész	 Zeusz	 Athéné
Flotta toborzás	Csapat toborzás	Pap toborzás	Filozófus toborzás
<p>Posszeidón egy ingyenes flottát ajánl fel.</p> <p>További flottákat toborozhatunk az alábbi áron:</p> <p>2. flotta 1 arany 3. flotta 2 arany 4. flotta 3 arany</p> <p>A játékosok maximum 3 plusz flottát vehetnek az 1 ingyenes felett az adott körben. Egy játékosnak sem lehet 8-nál több flottája.</p> <p>A flottákat tengermezőkön az adott játékos szigetei mellett lehet felépíteni. Ezeknek a helyeknek üresnek kell lennie, vagy az adott játékos csapatai tartozhatnak ott.</p>	<p>Arész 1 ingyenes csapatot biztosít.</p> <p>További csapatokat toborozhatunk az alábbi áron:</p> <p>2. csapat 2 arany 3. csapat 3 arany 4. csapat 4 arany</p> <p>A játékosok nem vehetnek 3-nál több csapatot az adott körben. Egy játékosnak sem lehet 8-nál több csapata.</p> <p>A csapatokat a játékos által kontrolált szigetekre lehet felhelyezni.</p>	<p>Zeusz 1 ingyenes papot ad.</p> <p>Lehetőség van 1 plusz pap megvételére 4 aranyért.</p> <p>A papokat a paraván elé kell helyezni, a többiek által jól láthatóan.</p> <p>A papok hatása: Minden egyes pap csökkenti a felajánlott áldozat befizetési díját 1 arannyal, minden ciklus elején. Függetlenül attól, hogy hány papja van az adott játékosnak, legalább 1 aranyat mindenképpen ki kell fizetni áldozatként (csak Apollónnak áldozni ingyenes).</p>	<p>Athéné 1 ingyenes filozófust kínál.</p> <p>Lehetőség van még 1 filozófus megszerzésére, 4 aranyért.</p> <p>A filozófusokat a paraván elé kell helyezni, a többiek által jól láthatóan.</p> <p>A filozófusok hatása: Amint valaki megszerzi a 4. filozófusát, azonnal el kell őket dobni és létrehozni egy metropoliszt (részleteket lásd később).</p>

8. Építkezés

Minden Istenséghez tartozik egy speciális épület, minden épületnek más hatása van. A játékos köre alatt egy adott típusú épületből többet is felépíthet, akár ugyanarra a szigetre, egészen addig amíg a 2 arany építési költséget ki tudja fizetni.

Amint valakinek 4 különböző épülete van, akár azonos, akár különböző szigeteken, automatikusan létrehozhat egy metropoliszt (lásd később).

 Posszeidón	 Arész	 Zeusz	 Athéné
 Kikötő	 Erőd	 Templom	 Egyetem
<p>Hatása: A kikötő egy védekezési bónuszt ad, tengeri csatáknál, melyek a szigettel szomszédos vizeken zajlanak.</p>	<p>Hatása: Csaták közben az erőd védelmi bónuszt ad a csapatok részére, akik az adott szigeten vannak.</p>	<p>Hatása: minden egyes templom csökkenti a mítikus lényidézés díját 1 arannyal. Ezt a hatást ciklusonként egyszer lehet alkalmazni. Akárhány templomunk is van, minimum 1 aranyat mindenképpen ki kell fizetnünk a mítikus lényért.</p>	<p>Hatása: nincs speciális hatása... de egyike a 4 épületnek, amelyre szükség van, hogy metropoliszt tudjunk építeni.</p>

9. Speciális akciók:

Egyes Istenek speciális akciókat is biztosítanak kegyeltjüknek.

A játékos köre alatt akár többször is végrehajthatók ezek az akciók, amíg a játékosnak van rá pénze.

Posszeidón	Arész	Zeusz	Athéné
Flotta mozgatás	Csapat mozgatás	Mítikus lény csere	nincs
<p>1 aranyért a játékos mozgathatja flottáit, amik egyazon tengeri mezőn állnak; maximum 3 mezővel arrébb mozgathatja őket. A mozgás alatt csatlakozhatnak, vagy lemaradhatnak flották. Ha olyan mezőre lép be, amin ellenséges flották is tartózkodnak, akkor a mozgása véget ér és tengeri csata veszi kezdetét.</p>	<p>1 aranyért a játékos mozgathatja csapatait, mindet vagy csak néhányat egyazon szigetről egy saját flottaösszeköttetésű másik szigetre.</p> <p>Ha olyan szigetre érkezik, ahol ellenséges csapatok állomásoznak, akkor azonnal csatázni kényszerül.</p> <p>Ha olyan helyen ér földet, ahol nincsenek ellenséges csapatok, akkor a sziget az ő bitokába kerül, még akkor is, ha erőd is van rajta.</p> <p>Ha az összes csapata elhagyja a kiindulási szigetet, akkor ott kell hagynia egy birotkjelzőt. A sziget egészen addig az övé marad, amíg más ellenséges csapatok nem érkeznek oda. (így ha egy szigetet egyszer már megszerzett valaki, akkor az többé nem lehet semleges).</p> <p>Utolsó sziget: egy játékos nem támadhatja meg egy másik játékos utolsó szigetét, csak ha bizonyítani tudja, hogy ezzel megnyerné a játékot.</p> <p><i>Ha például, a játékos Arészt választotta és már van egy metropolisza, akkor joga van megtámadni a szigetet, ha azon van egy metropolisz, hiszen, ha sikeres az inváziója, akkor két metropolisza lesz és megnyerte a játékot.</i></p>	<p>1 aranyért a játékos eldobhat egy megszerezhető mítikus lényt és lecserélheti a húzópakli legfelső lapjára.</p> <p><i>Ez az akció alkalmas rá, hogy megszabaduljunk egy veszélyes szörnyről, vagy felleljünk egy speciális, számunkra szükséges lényt.</i></p>	

10. Csata

- 1) Minden a csatában résztvevő játékos dob egy kockával és hozzáadja a csapatainak, flottáinak a számát, amik az adott harci zónában tartózkodnak.

Ha a csata egy szigeten zajlik, ahol 1 vagy több erőd épült, ott a védő minden egyes erődért 1 pontot adhat a védelméhez.

Ha a csata egy sziget melletti tengeri térségben zajlik, akkor ha a védő rendelkezik kikötővel, akkor a védő kikötőnként 1 pontot adhat a védelméhez.

- 2) Az a játékos akinek az így kapott száma alacsonyabb, elvesztette az első támadást. Eltávolít egy csapatot/flottát a sajátjai közül és a tartalékaiba helyezi a paraván elé. Ha döntetlen lenne az eredmény, akkor mindkét játékos veszít egy tengeri vagy szárazföldi csapatot.
- 3) Ha mindkét játékosnak maradtak még csapatai/flottái akkor a védő dönthet a visszavonulás mellett. Ha nem akar, vagy nem tud, akkor a támadó is dönthet úgy, hogy visszavonul. Ha egyikfélf sem vonul vissza, akkor újból összecsapnak. (ld. 1-es lépés).
- 4) Ezeket a lépéseket addig ismételjük, amíg valamely játékos el nem hagyja a harci zónát. Az ottmaradt játékos birtokába kerül, vagy marad az adott helyszínen.
- 5) Ha ez egy sziget volt, akkor a szigeten lévő épületek is a nyertes birtokába kerülnek.

Előfordulhat, hogy egy csatában mindkét fél csapatai megsemmisülnek, szárazföldi csata esetén, ilyenkor a védő birtokában marad a sziget, amelyre egy területjelzőt kell helyeznie.

Visszavonulás földi csata esetén: Ha egy játékos vissza akar vonulni, akkor az összes csapatát vissza kell hívnia egy a saját birtokában lévő, saját flottával összekötött szigetre. Ha ezen feltétel nem áll fenn, akkor nem vonulhat vissza.

Visszavonulás tengeri csata esetén: Ha a játékos vissza szeretne vonlani, akkor a csapatait egy üres, vagy saját birtokában lévő szomszédos mezőre kell visszavonultatni, amennyiben nincs ilyen, akkor nem vonulhat vissza.



APOLLÓN

Végül, az, vagy azok a játékosok következnek, akik Apollónt választották, nekik nem sok akció áll rendelkezésükre. Valójában Apollón kegye egy kör pénzgyűjtésre alkalmas.

A játékos, aki Apollónt választotta kap:

- 1 aranyat, amennyiben több mint egy szigetet birtokol
- 4 aranyat, ha egy egyedül álló szigetet birtokol

Az így nyert aranyat a paraván mögé kell helyezni.

Ezen felül kap egy bőség jelzőt, melyet lehelyezhet egy szigetre (ez a sziget, Apollón áldásával, plusz 1 aranyat fog termelni a ciklusok elején). Egy sziget több bőségjelzőt is tartalmazhat.

Fontos: amennyiben többen is Apollón kegyeit választották, akkor mindenki megkapja az aranyat, viszont csak az első játékos kapja meg a bőségjelzőt.

Apolló nem ad lehetőséget további akciókra.

KÖR VÉGE

Amikor minden játékos felhelyezte áldozatjelzőjét a sorrendjelzőre, akkor a kör véget ér.

Ha egy vagy több játékos rendelkezik 2 metropolisszal, akkor a játék is véget ér, ha még nem, akkor egy új ciklus veszi kezdetét.

A JÁTÉK VÉGE, GYŐZELEM

A játék véget ér, amint egy ciklus végn egy játékos 2 metropolisszal rendelkezik. Ez a játékos nyert.

Amennyiben többen is rendelkeznek 2 metropolisszal az adott ciklus végén, akkor az nyer, akinek több aranya van a paraván mögött.

METROPOLISZ:

Minden szigeten van egy szagatottt vonallal jelölt fenntartott helye, ide lehet felépíteni a metropoliszt.

Három módja van metropolisz szerzésének:

- 1) **Gazdasági fejlődés:** az a játékos, aki mind a 4 féle épülettel (kikötő, erőd, templom, egyetem) rendelkezik, még ha nem is egy helyen találhatóak ezen építményei, azonnal el kell hogy dobja ezen épületeit és helyettük felépíthet egy metropoliszt, amit az egyik szigetének megjelölt helyére kell tennie.
Ha nincs szabad hely, akkor további épületeket kell megsemmisítenie, hogy a metropolisznak helyet teremtessen.
- 2) **Tudományos, intellektuális fejlődés:** az a játékos, aki 4 filozófust szerez, azonnal le kell hogy cserélje őket egy metropoliszra. A metropolisz jelzőt egyik szigetének üres mezőjére kell helyeznie. Ha az adott helyet egy másik épület elfoglalta, akkor a játékos kénytelen azt lerombolni. Ha a játékosnak csak egy szigete van, és azon már van egy metropolisz, akkor el kell dobnia a 4 filozófusát és a régi metropolisz helyére kell felépíteni az újat.
- 3) **Csata:** foglaljunk el egy szigetet, amin már van egy metropolisz.

A metropolisz egy küldönleges építmény, egyedülálló a maga nemében és ezért minden a többi épületre jellemző tulajdonsággal bír (+1 védekezési bónusz tengeri csatáknál – kikötő; +1 védekezési bónusz az adott szigeten – erőd, -1 arany lényidézés esetén – templom).

A játékot tervezte: Bruno Cathala és Ludovic Coimbra

Illusztráció: Miguel Coimbra

Angol fordítás: Eric Harlaux

Revzió: Eric és Stephanie Franklin

Magyar fordítás, az angol alapján: Sievra

TÁBLA ÉS EGYSÉG FELHELYEZÉSEK 2-3-4-5 JÁTÉKOS ESETÉN

Minden játékos felhelyez a táblára 2 csapatot és 2 flottát, a képen látható módon. Így a játék elején minden játékosnak 2 szigete és 2 arany bevétele van.

