

**Autorzy: Ludovic Maublanc i Bruno Cathala, gra dla 2-5 graczy**

# CYKLADY HADES

*Na wyspach archipelagu Cyklady w końcu zapanował pokój, jednak wspomnienia krwawych batalii nadal odbijają się echem w naszej pamięci. Czy uda się go utrzymać, czy jest on jedynie krótkim zawieszeniem broni, aby wyleczyć zadane rany? Tu i ówdzie mówi się o tym, że Hades zanecony duszami poległych powróci na czele armii nieumarłych falangitów płynąc na widmowych statkach...*

*Każde miasto-państwo musi raz jeszcze udowodnić swoją wartość rekrutując w swe szeregi potężnych bohaterów i zdobywając łaskę bogów Olimpu, nawet Hadesa ogarniętego żądzą rozszerzenia swoich wpływów i stłamszenia jego przeciwników...*

## WPROWADZENIE

### KILKA SŁÓW O ROZSZERZENIU DO CYKLAD POD TYTUŁEM HADES

Zawartość tego pudełka nie może być rozgrywana samodzielnie, wymagana jest podstawowa wersja gry Cyklady.

Dodatek jest w istocie zbiorem kilku modułów, które w zależności od doświadczenia i chęci graczy, mogą być jeden po drugim wprowadzone do podstawowej gry (prezentujemy je w kolejności, w której sugerujemy ich dodawanie).

Oczywiście bogowie przychylniej patrzą na tych, którzy używają ich wszystkich na raz czyniąc przygody jeszcze bardziej legendarnymi.

### Część 1 - "Wstępne Rozstawienie"

#### RUNDA "WSTĘPNEGO ROZSTAWIENIA":

Ten moduł wymaga wyłącznie elementów z podstawowej wersji gry Cyklady.

Do fazy "Przygotowania do gry" gracze wprowadzają następujące zmiany:

- Otrzymują 7 jednostek złota [JZ] (zamiast 5),
- Na planszy nie rozkładają żadnych jednostek militarnych.

Rozgrywana jest wstępna runda licytacji, podczas której gracze będą się licytować, na której spośród dostępnych wysp chcą zacząć grę.

Płytki bogów (odsłoń jedną mniej niż jest graczy, tak jak zaznaczono to w oryginalnych zasadach) są tasowane i kładzione na pustych polach ponad Apollem.

Składnie ofiar podczas fazy "wstępnego rozstawienia" przeprowadzane jest zgodnie z oryginalnymi zasadami, z jednym małym wyjątkiem: na polu Apolla może znaleźć się znacznik tylko jednego gracza.

Gdy gracze zakończą licytację muszą opłacić swoje ofiary.

Następnie wybierają wyspy, na których zaczną grę, rozpoczynając od gracza, który wygrał licytację pierwszego z bogów, kończąc na tchórze, który skrył się pod protekcją Apolla.

## ZAWARTOŚĆ:



1 znacznik  
"Nekropolii"



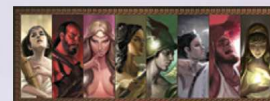
4 znaczniki  
"Teatrów"



8 znaczników  
dobrobytu



1 płytki Hadesa - z awerssem Hadesa i rewerssem "zagrożenia"



8 płytek "Bożych łask"

### FIGURKI:



5 figurek oddziałów  
"nieumarłych"



5 figurek flot  
"nieumarłych"



1 kolumna Hadesa



6 figurek "Bohaterów"



1 figurka "Cerbera"

### KARTY:



6 kart bohaterów



10 kart magicznych  
przedmiotów



5 kart mitologicznych  
stworzeń



9 kart kapłanek

1 instrukcja

1 lista zawartości pudełka

**Na początku tury gracz otrzymuje:**

**2 oddziały + 2 floty + dodatkowy bonus zależny od boga, którego wsparcie gracz posiada:**

- Posejdon: flota
- Ares: oddział
- Atena: karta filozofa
- Zeus: karta kapłana
- Apollo: znacznik dobrobytu

Gracze muszą rozmieścić własne oddziały na przynajmniej dwóch różnych wyspach. Gracz, który wylicytował łaskę Aresa może zdecydować się na rozpoczęcie z trzecią wyspą, albo na posiadanie na jednej z własnych wysp dwóch oddziałów.

Następnie swoją flotę dzieli także pomiędzy dwie wyspy. Pola, na których zdecydują się położyć figurki floty muszą sąsiadować z wyspą, na której gracz rozmieścił swoje oddziały. Istnieje możliwość (w przypadku dwóch wysp leżących blisko siebie), że dwie floty położone na dwóch różnych polach będą sąsiadowały z tą samą wyspą. Gracz, który wylicytował łaskę Posejdona może dołożyć trzecią flotę na kolejnym polu, albo dołączyć jej figurkę do jednej z posiadanych flot tak, aby na jednym polu znajdowały się dwie figurki.

Gdy gracz zakończy rozmieszczanie umieszcza swój znacznik ofiarowania na ostatnim z dostępnych pól na torze kolejności determinującym ją na czas następnej rundy. Następnie gracz, który licytował kolejnego boga wykonuje rozmieszczenie w ten sam, opisany powyżej, sposób.

Prawdziwa przygoda właśnie się zaczyna! Pojawiają się mitologiczne stwory... Jednak miej się na baczności: pierwsza runda jest nieco inna niż w podstawowej wersji gry, gdyż gracze nie otrzymują dochodu (ale tylko podczas pierwszej rundy)... Zarządzanie posiadanym złotem i optymalne rozmieszczenie są bardzo ważnym, pierwszym krokiem na długiej i krętej drodze do zwycięstwa!

#### ZASADA SPECJALNA GRA DLA DWÓCH GRACZY:

3 płytki bogów są odkrywane (czterej bogowie dostępni, wraz z Apollo)

Każdy z graczy posiada dwa znaczniki ofiarowania.

Gdy aukcja się zakończy i zostanie opłacona, kolejność graczy ustalana jest zgodnie z kolejnością złożonych ofiar.

Gdy gracz usuwa swój znacznik z płytki boga musi natychmiast rozmieścić: 1 flotę + 1 oddział + ewentualny bonus wynikający ze wsparcia wylicytowanego boga.

## Część 2 - "Hades i jego Nieumarli"



Na początku rundy połóż płytkę Hadesa obok planszy rewersem do góry (stroną z torem "zagrożenia").

Znacznik "kolumna Hadesa" połóż na pierwszym miejscu toru oznaczonym cyfrą "0".

Na początku rundy przed fazą drugą "Bogowie" jeden z graczy rzuca dwoma kośćmi walki i przesuwa kolumnę Hadesa do przodu o ilość pól równą wynikowi rzutu kośćmi.

Jeśli kolumna osiągnie, lub minie pole numer "9", Hades jest wprowadzany do gry zastępując jednego z bogów!

Potasuj bogów i rozłóż w normalny sposób. Następnie płytkę aktywnego boga, który znajduje się tuż nad Apollem zakryj płytką Hadesa kładąc ją awersem do góry (stroną z Hadesem).

Na koniec rundy (czyli po rozpatrzeniu Apolla):

- Wszystkie jednostki nieumarłych są usuwane z planszy,
- Płytkę Hadesa kładzioną jest ponownie obok planszy, stroną z torem zagrożenia do góry i kolumną Hadesa na polu "0".

Hades i jego sługi odsyłane są z powrotem do świata umarłych... Ale podczas kolejnej wizyty znów będą siac spustoszenie!



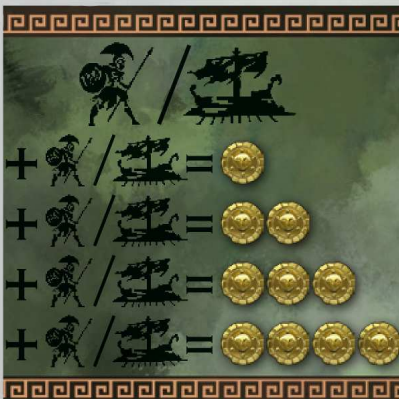
*Przykład: Kolumna Hadesa znajduje się na polu "6". Rzut został wykonany dwoma kośćmi, jego wyniki to 1 oraz 3.*



*Kolumna przesuwa się o 4 pola, jest to więcej niż 9, więc płytkę Hadesa jest aktywowana i odwracana na stronę z bogiem.*

*Uwaga: Hades podczas jednej gry pojawi się zwykle od 2 do 4 razy.*

## HADES POZWALA GRACZOWI:



### REKRUTOWAĆ NIEUMARŁYCH (ODDZIAŁY I FLOTY)

Hades ofiarowuje 1 darmowy oddział nieumarłych. Gracz nie może zwerbować więcej niż 4 dodatkowych nieumarłych w trakcie danej tury.

Istnieje możliwość zakupienia dodatkowych oddziałów:

- Drugi nieumarły kosztuje 1 JZ
- Trzeci nieumarły kosztuje 2 JZ
- Czwarty nieumarły kosztuje 3 JZ
- Piąty nieumarły kosztuje 4 JZ

Wolno mu jednak zwerbować kombinację ich jednostek i flot. (na przykład, jeśli jest to możliwe może kupić dwie floty i dwie jednostki za łączny koszt 6 JZ).

## BUDOWAĆ NEKROPOLIE

Na planszy może znajdować się wyłącznie jedna Nekropolia.

Ten budynek musi zostać wzniesiony na wyspie kontrolowanej przez budującego ją gracza, na polu zarezerwowanym dla metropolii (inne budynki znajdujące się na wybranym polu zostają zniszczone, włączając w to metropolię).

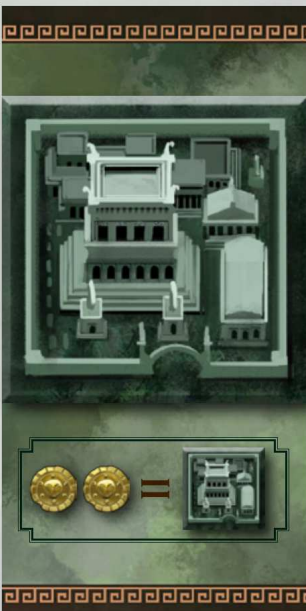
**Efekt budynku:** Za każdy zwykły oddział (nie oddział nieumarłych, oraz nie flotę) wyeliminowany z planszy, czy to przez efekt bitwy, czy mitologicznego potwora, kładzie się na Nekropolii 1 żeton złota. Podczas następnego fazy Dochodu, gracz, który kontroluje wyspę, na której znajduje się

Nekropolia zabiera wszystkie żetony złota na niej zgromadzone.

### Uwaga:

- Jeśli gracz przejmie kontrolę nad wyspą, na której znajduje się Nekropolia, staje się jej właścicielem i to on zbierze zgromadzone na niej złoto podczas następnego rundy.

- Kiedy Hades pojawi się w grze ponownie, gracz może ponownie zdecydować się na budowę nowej Nekropolii: w takim wypadku usuwa on jej znacznik (pozostawiając na wyspie całe złoto jeśli zostało tam zgromadzone) i dokłada go na wyspie, którą kontroluje.



## PORUSZAĆ ODDZIAŁY I FLOTY NIEUMARŁYCH

Zasady dotyczące poruszania oddziałami nieumarłych są takie same jak w wypadku Posejдона czy Aresa.

Jest tylko jedno dodatkowe wymaganie: Przynajmniej jedna jednostka nieumarłych musi wykonać ruch, regularne oddziały mogą się do niego przyłączyć, ale nie jest to wymagane!

Podczas walki, jeśli jest przegrywana, to gracz kontrolujący Hadesa decyduje, które jednostki traci w pierwszej kolejności (może wybierać pomiędzy regularnymi oddziałami, a nieumarłymi, a jego wybór będzie inny w zależności od jego dalszych planów).



## Część 3 - "Bohaterowie i Stwory"

Przed rozpoczęciem gry przetasuj karty nowych bohaterów oraz mitologicznych stworzeń z kartami z podstawowej wersji gry tworząc jedną, wspólną talię.

### NOWE STWORZENIA MITOLOGICZNE:

To rozszerzenie zawiera cztery nowe mitologiczne kreatury: Cerbera (z figurką), Charona, Furie, oraz Empusę. Dodatkowo zawiera jedną kartę "Chirona", która zastępuje kartę z podstawowej wersji gry. Efekty kart są opisane na karcie podsumowania.

### BOHATEROWIE:

Pojawiają się w grze i są rekrutowani w ten sam sposób co stworzenia mitologiczne. Kiedy Bohater zostanie zwerbowany, połóż jego (jej) figurkę na jednej ze swoich wysp, a kartę bohatera zatrzymaj przed sobą. Bohater zostanie w grze do czasu, aż nie zostanie zabity, lub tak długo jak będziesz płacił koszt jego utrzymania.

Na początku każdej rundy, zaraz po fazie "3 - Dochód", musisz zapłacić 2 JZ za każdego z bohaterów, którego pragniesz zatrzymać. Jeśli nie wniesiesz opłaty, bohater Cię opuszcza. Usuń jego figurkę z planszy, a odpowiadającą mu kartę odłóż do pudełka (nie wraca na stos kart zużytych).

Każdy bohater liczy się z jedną figurką oddziału podczas walki, ale dodatkowo posiada dwie umiejętności:

- Walka. Ta umiejętność jest aktywna za każdym razem gdy bohater bierze udział w walce.
- Poświęcenie, posiadające własne warunki. Jeśli zdecydujesz się poświęcić bohatera podczas fazy "5 - Przeprowadzanie Akcji", wykorzystaj tę umiejętność, ale usuń figurkę oraz kartę bohatera z gry.

**Ważne: nie możesz poświęcić bohatera podczas tury, w której był rekrutowany. Nie możesz także poświęcić bohatera jeśli w tej turze wspiera Cię Apollo.**

*Zauważ, że jeśli bohater zostaje zabity w bitwie to nie może zostać poświęcony.*

Umiejętności Bohaterów są opisane na karcie podsumowania.

*Tak długo jak gracz na koniec fazy Dochodu zapłaci 2 JZ, tak długo bohater pozostaje w grze.*

*Ta zdolność dotycząca walki jest aktywna za każdym razem kiedy bohater bierze udział w walce.*



*Ta specjalna zdolność jest używana gdy bohater zostanie poświęcony podczas fazy akcji (która następuje dopiero po zapłaceniu bohaterowi 2 JZ w fazie Dochodu).*

## WAŻNE :

Bohaterowie są wymieszani z mitologicznymi stworami w talii stworów i rekrutuje się ich w ten sam sposób.

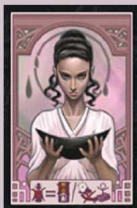
Bądź jednak ostrożny! Nie są oni stworami mitologicznymi. Tym samym:

- Świątynie nie zapewniają zniżki przy najmowaniu bohaterów,
- Nie możesz odrzucić karty bohatera przy użyciu specjalnej mocy Zeusa,
- Na jednej wyspie może być kilku bohaterów na raz. Co więcej bohaterowie mogą znajdować się na wyspie wraz z figurką stwora.

## Część 4 - "Łaski Bogów"

### BOGOWIE OLIMPU ŚPIESZĄ Z POMOCA!

1. Na początku gry stwórz osobną talię kart kapłanek i połóż ją obok planszy.



#### Działanie kapłanek:

- Możesz odrzucić kartę kapłanki, aby nie płacić kosztu utrzymania bohatera,
- Możesz odrzucić kartę kapłanki, aby nie odrzucać figurki stwora i korzystać z jego wsparcia w kolejnej turze.

2. Przetasuj karty "magicznych przedmiotów" i połóż je zakryte obok planszy.

3. Przetasuj płytki "Łask Bogów" i połóż je zakryte obok planszy.

### ŁASKI BOGÓW:

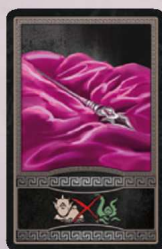
Teraz gracze mogą doświadczyć profitów i wsparcia zapewnianych przez kolejnych bogów takich jak Hera, Hermes czy Afrodyta.

#### Na początku każdej z tur podczas fazy "2 - Bogowie":

- Jeśli Hades wchodzi do gry (zobacz część #2), przetasuj wszystkie karty "Łask Bożych" (odrzucione i nie) tworząc nowy stos (Łaski Bogów nie będą aktywne kiedy Hades jest w grze).
- W innym wypadku odstoń płytkę z wierzchu stosu Bożych Łask i połóż ją odkrytą obok boga tuż nad Apollem. Gracz, który wylicytuje wsparcie tego boga oprócz niego będzie mógł skorzystać także z Bożej Łaski położonej obok niego.

Każda płytka zapewnia bonus ( w postaci karty kapłanki, bądź magicznego przedmiotu) **1** oraz posiada specjalną zdolność używaną raz na turę podczas fazy akcji **2**.

Na koniec fazy akcji należy odrzucić płytkę Bożej Łaski, nawet jeśli gracz z niej nie skorzystał.



### MAGICZNE PRZEDMIOTY:

Magiczne przedmioty zdobywa się w wyniku Łask niektórych z bogów.

Kładzie się je odkryte przed graczem, może one je wykorzystać w turze, w której je zdobył, lub zachować na kolejne.

*Uwaga: moc Hefajstosa pozwala graczowi zdobyć magiczny przedmiot i zakryć go, nie pokazując innym graczom.*

Przedmioty magiczne po użyciu zostają odrzucone.

Łaski Bogów oraz przedmioty magiczne są opisane na karcie podsumowania..

© 2011 Matagot [www.matagot.com/cyclades](http://www.matagot.com/cyclades)

Gra zaprojektowana przez: Bruno Cathalę  
oraz Ludovica Maublancę

Instrukcję dla **Rebel.pl**  
przetłumaczył:  
Hubert Bartos



Ilustrowana przez:  
Miguela Coimbra



## FAQ - CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Podczas przygotowywania fazy "wstępnego rozdawania": Czy mogę wybrać Apolla podczas swojej pierwszej ofiary nie będąc wypchniętym z toru innego boga przez jednego z graczy? Jeśli żaden z graczy nie wybrał jeszcze Apolla można go wybrać od razu. Zgłoszenie się jednak do niego bezpośrednio nie jest najlepszą zagrywką taktyczną, ponieważ Twoi przeciwnicy będą mogli łatwiej (za niższe ofiary) otrzymać dostęp do łask potężniejszych bogów.

Bohaterowie: Czy mogę użyć mocy poświęcającej bohatera jeśli za swojego patrona wybrałem Apolla?

Nie, wybranie Apolla jest właściwie równoznaczne z ominięciem jednej tury.

Bohaterowie: Czy istnieje możliwość użycia mocy poświęcającej Perseusza, aby wyładować na wyspie chronionej przez Centaura?

Nie. Centaur chroni przed Pegazem, czy to wywołanym przy użyciu karty stwora, czy mocy poświęcającej Perseusza.

Bohaterowie: Czy ginący w walce bohater również dodaje złoto do Nekropolii?

Nie. Nekropolia gromadzi złoto wyłącznie za eliminowanie regularnych oddziałów (to znaczy małych figurek jednostek piechoty w kolorze graczy), wyłączając bohaterów, stwory i floty.

Bohaterowie: Dlaczego gracz nie może użyć mocy poświęcającej bohatera gdy wybrał Apolla?

Ponieważ wsparcie Apolla wiąże się z utratą całej tury.

Nekropolia kontra Cerber: Co się dzieje gdy Cerber zostaje położony na wyspę zawierającą Nekropolię?

Cerber zabiera wszystkie przychody generowane przez wyspę, włączając w to te generowane przez Nekropolię.

Gigant kontra Nekropolia i Teatr: Czy gigant może niszczyć nowe rodzaje budynków?

Gigant potrafi niszczyć jedynie małe budowle - poradzi sobie z teatrem, jednak jest bezsilny wobec Nekropolii.

Sfinks kontra Kapłanki: Czy używając Sfinksa mogę otrzymać również 2 JZ za każdą z odrzuconych kart kapłanek?

Nie. Sfinks daje 2 JZ za każdą odrzuconą flotę, oddział, filozofa albo kapłana. Nie oferuje nic w zamian za karty kapłanek.

Demeter: Kiedy powinienem użyć mocy oferującej mi 1 JZ za każdą wyspę, którą kontroluję?

W jak najbardziej optymalnym dla Ciebie momencie. Planując podboje w tej turze lepiej jest poczekać, jeśli zaś potrzebujesz złota na stwora, lub bohatera powinieneś użyć jej wcześniej.

Pentesilea: Czy sekretna wyspa otrzymywana w wyniku poświęcenia tej bohaterki jest normalnym łądem? Czy wobec tego można zaatakować ostatnią wyspę na planszy należącą do gracza, który posiada jeszcze sekretną wyspę?

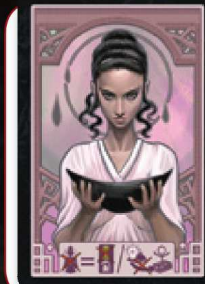
Nie. Sekretna Wyspa Amazonek znajduje się poza planszą. Nie dolicza się jej do mocy Demeter, czy Achillesa. Gracz, który ją posiada zawsze musi posiadać przynajmniej jedną wyspę na planszy, która nie może być zaatakowana (oczywiście do momentu, gdy jej zaatakowanie przyniosłoby zwycięstwo atakującemu).



## HADES

- **Rekrutuj:**  
1-5 jednostek nieumarłych (oddziałów albo flot)
- **Buduj:** Nekropolia
- **Przenieść** oddziały i/lub floty (z przynajmniej jedną figurką nieumarłych na tym samym polu)

## KAPŁANKI



Możesz odrzucić kapłankę, aby uniknąć kosztu utrzymania bohatera.

Możesz odrzucić kapłankę, aby uniknąć przymusu odrzucenia stwora i korzystać z jego wsparcia w trakcie następnej tury.

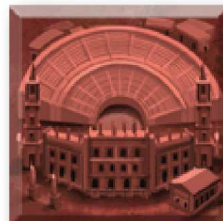
## EFEKTY BUDOWLI



### NEKROPOLIA

Za każdy zwykły oddział (nie oddział nieumarłych, oraz nie flotę) wyeliminowany z planszy, czy to przez efekt bitwy, czy mitologicznego stwora, kładzie się na niej 1 żeton złota.

Podczas następnej fazy Dochodu, gracz kontrolujący wyspę, na której znajduje się Nekropolia zabiera wszystkie żetony złota na niej zgromadzone.



### TEATRY

Budynek teatru jest "jokerem", który może zastąpić każdą inną strukturę wymaganą do wzniesienia metropolii.

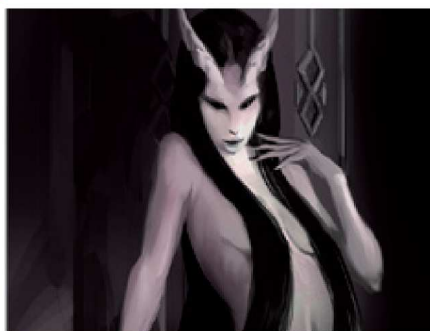
Wada: Teatr nie posiada żadnego specjalnego efektu!

## MITOLOGICZNE STWORY



### ERYNIE

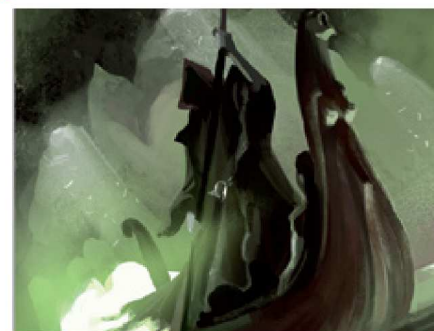
Weź jeden ze znaczników dobrobytu z dowolnej wyspy i przenieś go na jedną z Twoich wysp (oczywiście Erynie nie mają wpływu na znaczniki dobrobytu narysowane na planszy).



### EMPUSA

Zabierz wszystkie żetony złota znajdujące się w Nekropolii.

(użyj tej karty wyłącznie jeśli grasz z użyciem modułu "Hades i jego Nieumarli").



### CHARON

Zatrudnij bohatera spośród tych usuniętych już z gry. Powraca on ze świata zmarłych!

Pentesilea nie może powrócić do gry jeśli gracz użył jej specjalnej zdolności, ponieważ ona nie umarła, jedynie wycofała się z archipelagu Cyklad do swojej metropolii!



### CERBER

Ta karta jest rozgrywana w ten sam sposób jak pozostałe karty z figurkami, np: Minotaur.

Położ figurkę na dowolnej z wysp. Podczas fazy "3 - Dochód", Ty otrzymasz z niej pieniądze, zamiast gracza, który ją kontroluje.



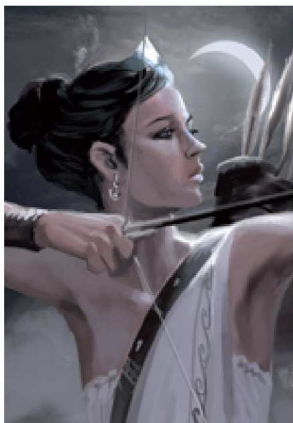
### CHIRON

Ta karta Centaura zastępuje kartę używaną w grze podstawowej.

Nie używaj dwóch na raz.

Centaur nadal chroni swoją wyspę przed Pegazem, Gigantami i Harpami, a teraz dodatkowo jeszcze przed Eryniami, Empusą oraz mocą poświęcenia Perseusza.

# ŁASKI BOGÓW



## ARTEMIDA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę kapłanki.
- Tylko raz na turę: Możesz odrzucić dowolną liczbę kapłanów i filozofów, aby zrekrutować taką samą liczbę oddziałów i/lub flot.



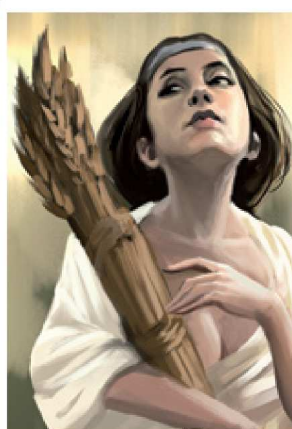
## AFRODYTA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę kapłanki.
- Tylko raz na turę: Za 2 JZ możesz podwoić ilość jednostek znajdujących się na jednej z Twoich wysp.



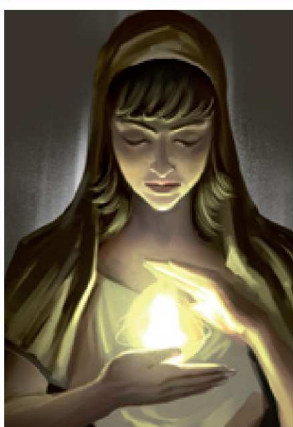
## DJONIZOS

- Otrzymujesz za darmo: Kartę "magicznego przedmiotu".
- Tylko raz na turę: Za 2 JZ możesz wybudować teatr (opis na poprzedniej stronie).



## DEMETER

- Otrzymujesz za darmo: Kartę kapłanki.
- Tylko raz na turę: Otrzymujesz 1 JZ za każdą wyspę, którą kontrolujesz.



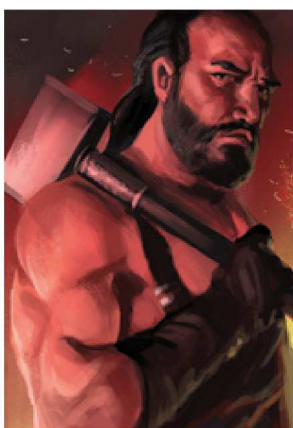
## HESTIA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę kapłanki.
- Tylko raz na turę: Za 2 JZ możesz wybudować wybrany przez Ciebie standardowy budynek.



## HERA

- Otrzymujesz za darmo: Kartę kapłanki.
- Tylko raz na turę: Za 2 JZ możesz odrzucać wierzchnie karty ze stosu stworów na stos kart odrzuconych do momentu gdy natrafisz na bohatera - przyłącza się on do Ciebie. Jeśli odrzucisz Chimerę przetasuj karty i kontynuuj do momentu aż nie trafisz na bohatera.



## HEFAJSTOS

- Otrzymujesz za darmo: Kartę "magicznego przedmiotu".
- Tylko raz na turę: Za 2 JZ możesz dociągnąć dodatkowe 2 karty "magicznych przedmiotów", zatrzymać jedną z nich zakrytą, drugą wtasować w talię magicznych przedmiotów.



## HERMES

- Otrzymujesz za darmo: Kartę "magicznego przedmiotu".
- Tylko raz na turę: Możesz położyć znacznik dobrobytu na jednym z pól, na którym posiadasz przynajmniej 1 flotę. To pole będzie przynosić dodatkowy przychód w fazie Dochodu.

# MAGICZNE PRZEDMIOTY



## STRZAŁA ARTEMIDY

Zagraj tą kartę podczas własnej tury:

Usuń figurkę stwora z planszy (nie działa na bohaterów).



## PUSZKA PANDORY

Zagraj tą kartę podczas własnej tury:

Zabierz jednemu z graczy kartę kapłanki.



## RYDWAN SŁOŃCA

Zagraj tą kartę podczas własnej tury: Dowolnie zmień rozmieszczenie własnych jednostek na wszystkich kontrolowanych przez Ciebie wyspach.



## NASZYJNIK HARMONII

Zagraj tą kartę gdy wszyscy gracze zalicytowali: Nie możesz być celem żadnego ataku militarnego (ani lądowego, ani morskiego) do końca tej tury.

## TRÓJZĄB POSEJDONA



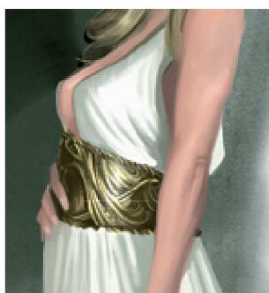
Zagraj tą kartę podczas walki morskiej, czy to w ataku, czy w obronie, zaraz przed tym jak rzucisz kością: Podczas tego rzutu możesz rzucić jedną dodatkową kością walki, jej rezultat dodawany jest do pierwszej kości.



## STRZAŁY APOLLA

Zagraj tą kartę podczas walki lądowej, czy to w ataku, czy w obronie, zaraz przed tym jak rzucisz kością: Podczas tego rzutu możesz rzucić jedną dodatkową kością walki, jej rezultat dodawany jest do pierwszej kości.

## PAS AFRODYTY



Zagraj tą kartę, gdy płytki bogów zostały przetasowane i ułożone: Możesz zabronić jednemu z przeciwników składania ofiar wybranemu przez Ciebie bogowi na czas tej rundy.



## EGIDA ZEUSA

Zagraj tą kartę podczas rzutu "zagrożenia" na płytce Hadesa: po wykonaniu rzutu i przesunięciu kolumny, możesz rzucić ponownie i przesunąć kolumnę o tyle pól do przodu lub do tyłu ile wypadło na kościach (nawet jeśli w wyniku pierwszego rzutu kolumna Hadesa osiągnęła pole o numerze "9").

## PAŁAC NA GÓRZE OLIMP



Zagraj tą kartę, gdy płytki bogów zostały przetasowane i ułożone: Zmień dowolnie ich kolejność. (jest możliwe, aby w wyniku tej zmiany Hades pojawił się na pierwszym miejscu. Jedyne czego możemy być pewni to fakt, że Apollo będzie ostatni!)



## BERŁO PELOPSA

Zagraj tą kartę podczas własnej tury: Odrzuć na stos kart zużytych wierzchnią kartę z talii stworów. Kontynuuj do momentu gdy nie odrzucisz stwora z figurką. Dołącza on do Ciebie, połów jego figurkę na jednej z wysp. Jeśli odrzucisz kartę Chimery, przetasuj talię oraz karty odrzucone i kontynuuj szukanie do momentu gdy nie znajdziesz innego stwora.

# BOHATEROWIE



## ACHILLES

- **Walka:**

Podczas walki Achilles liczy się jak dwie jednostki.

- **Moc poświęcenia:**

Jeśli posiadasz 4 wyspy, poświęcając Achillesa możesz zbudować metropolię na jednej z nich.



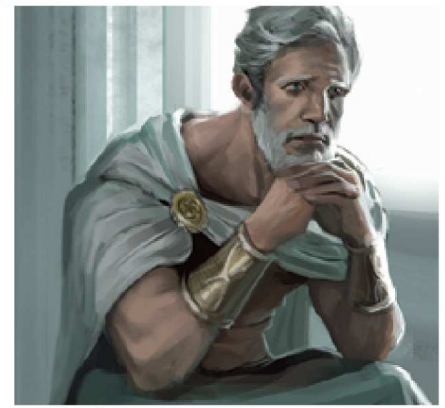
## ULYSSES

- **Walka:**

Kiedy Ulysses przyłącza się do walki, obrońca nie otrzymuje bonusów z fortecy i/lub metropolii.

- **Moc poświęcenia:**

Poświęcając Ulyssesa możesz zbudować metropolię nie używając Fortecy (wystarczy jeden Port, jedna Świątynia oraz jeden Uniwersytet).



## HECTOR

- **Walka:**

Jeśli Hector zostanie zaatakowany, atakujący traci jeden oddział jeszcze przed rozpoczęciem walki.

- **Moc poświęcenia:**

Kiedy Hector zostanie poświęcony możesz odrzucić 2 karty Kapłanów, aby otrzymać 1 filozofa, lub 5 kart kapłanów, aby otrzymać 2 filozofów.



## PERSEUS

- **Walka:**

Kiedy Perseusz przegrywa rundę walki może pozwolić jednej jednostce na ucieczkę zamiast zniszczenia jej (ten efekt może być użyty kilka razy w trakcie walki, jednak nie na sobie).

- **Moc poświęcenia:**

Poświęcając Perseusza możesz przemieścić kilka, albo wszystkie jednostki znajdujące się z nim na wyspie na dowolną inną wyspę, na której nie znajduje się żaden bohater.



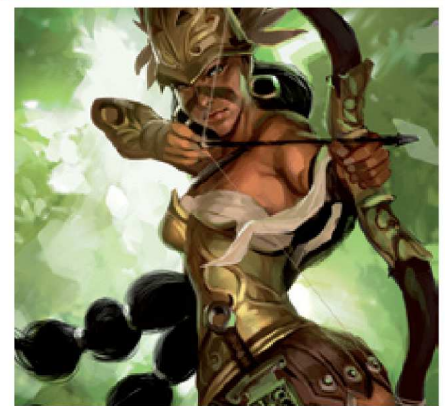
## MIDAS

- **Walka:**

Podczas walki możesz zapłacić 1 JZ, aby przerzucić kość. (możesz powtórzyć rzut tyle razy ile chcesz, jednak za każde powtórzenie musisz ponownie zapłacić).

- **Moc poświęcenia:**

Poświęcając Midasa i płacąc 15 JZ możesz wybudować metropolię na jednej z Twoich wysp.



## PENTHESILEA

- **Walka:**

Wygrywasz wszystkie remisy podczas walki (nie tracisz jednostek).

- **Moc poświęcenia:**

Jeśli poświęcisz Pentesileę podczas budowy metropolii, zostanie ona wybudowana na sekretnej wyspie Amazonek. Połóż znacznik metropolii na karcie Pentesilei. Ta metropolia nigdy nie może zostać zdobyta.