Un juego de Ludovic Maublanc y Bruno Cathala. De 2 a 5 jugadores

Cyclades Hades

Las Islas Cícladas están actualmente en paz, aunque el sonido de las furiosas batallas aún resuena en nuestra memoria. ¿Será ésta una paz duradera o sólo una pequeña tregua? Hay rumores de que Hades regresará pronto, seguido por sus tropas de no-muertos y sus barcos fantasmas...

Cada ciudad-estado tendrá que demostrar su habilidad reclutando poderosos héroes y ganándose el favor de todos los dioses del Olimpo, incluso los del terrorífico Hades, para extender su supremacía sobre sus oponentes...

Introducción

Unas palabras sobre las expansiones de Cyclades:

Las expansiones de Cyclades (como ésta) no pueden ser jugadas sin el juego básico Cyclades.

Esta expansión contiene varios módulos, que pueden ser incorporados por separado al juego básico, en función de los gustos y del nivel de experiencia de los jugadores (estos módulos están presentados en el orden en el que recomendamos añadirlos).

Ni que decir tiene que los dioses sonreirán a aquellos que usen todos los módulos y harán la aventura aún más legendaria.

Módulo 1: Colocación Libre

Ronda preliminar de despliegue inicial

La implementación de este módulo requiere solamente material incluido en el juego básico.

Los jugadores realizan el despliegue inicial tal y como indica el juego básico, con las siguientes modificaciones:

- Reciben 7 monedas de oro (MO), en lugar de 5
- En el tablero no se coloca ningún tipo de unidad militar

Después se realiza una ronda preliminar de subasta para decidir en qué islas empezará cada jugador.

Los tableros de Dioses (coge uno menos que el número de jugadores, tal y como indican las reglas del juego básico) se mezclan y se colocan en los huecos vacíos sobre Apolo.

La colocación se realiza siguiendo las reglas de subasta descritas en las reglas del juego básico, con la restricción de que sólo un jugador puede situarse en Apolo.

Una vez que la subasta ha terminado, los jugadores pagan sus ofrendas correspondientes.

Después, seleccionan las islas en las que quieren comenzar el juego, comenzando por el jugador que ha ganado la subasta del primer Dios y terminando por el que se situó en Apolo (¡Cobarde!).

Componentes

- 1 Necrópolis
- 4 Teatros
- 8 Marcadores de prosperidad
- 1 tablero de Hades (con un lado «Hades» y un lado «Amenaza»)
- 8 losetas de «Favores Divinos»

Figuras :

- 5 Tropas de «No-muertos»
- 5 Flotas de «No-muertos»
- 1 columna de Hades
- 6 figuras de «Héroes»
- 1 figura de «Cerbero»

Cartas :

- 6 Héroes
- 10 Objetos Mágicos
- 5 Criaturas Mitológicas
- 8 Sacerdotisas

1 libro de reglas

1 hoja resumen de los nuevos elementos que contiene esta expansión.

Por turnos, cada jugador recibe:
2 Tropas + 2 Flotas + 1 bonus adicional dependiendo del Dios cuya puja ganó en la subasta:

- **Poseidón: 1 Flota**
- **Ares: 1 Tropa**
- **Atenea: 1 Filósofo**
- **Zeus: 1 Sacerdote**
- **Apolo: 1 marcador de prosperidad**

Los jugadores deben colocar sus Tropas en al menos 2 islas diferentes. El jugador que pujó por Ares puede elegir empezar con una tercera isla, o colocar 2 Tropas en Luna isla y 1 Tropa en la segunda.

De igual manera, los jugadores colocan sus Flotas en 2 casillas diferentes. Esas casillas deben ser adyacentes a las islas donde hayan colocado sus tropas. Es posible colocar las 2 Flotas en casillas separadas adyacentes a la misma isla. El jugador que pujó por Poseidón puede elegir colocar su Flota adicional en una casilla adyacente a una tercera isla, o colocar 2 Flotas en una isla y la tercera en una segunda isla.

Para determinar el orden de la siguiente ronda, todos los jugadores irán colocando su marcador de ofrenda en el último espacio libre del track de turno según vayan terminando su despliegue.

¡La verdadera aventura ya puede comenzar! La primera Criatura Mitológica aparece... Pero cuidado: la primera ronda es algo diferente a la del juego básico, ya que los jugadores no recibirán ingresos (solo en esta primera ronda)... ¡Organizar tus pujas para obtener la mejor combinación de colocación de tropas y de reparto de poderes es el primer paso decisivo en tu camino a la gloria!

Regla especial para jugadores

Se colocan 3 tableros de Dioses junto a Apolo.

Cada jugador juega con 2 marcadores de ofrenda.

Una vez que la subasta ha terminado y se ha pagado, los jugadores despliegan en el orden de las ofrendas.

Cuando un jugador retira su marcador debe colocar inmediatamente:

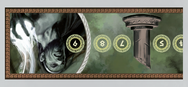
1 Flota + 1 Tropa + el bonus otorgado por el Dios.

Módulo 2: Hades y sus No-muertos

Coloca el tablero de Hades al lado del tablero de juego, con la cara «Amenaza» visible y la columna de Hades en la casilla «0».

Al comienzo de cada ronda, antes de la fase 2: «los Dioses», un jugador tira 2 dados de combate y avanza la columna de tantas casillas como la suma del resultado de los dados.

Si la columna **alcanza o supera la casilla 9**, ¡Hades entra en juego y reemplaza a uno de los demás Dioses!



Ejemplo: La columna de Hades está en la casilla 6. Se tiran los dados, obteniendo un 1 y un 3.

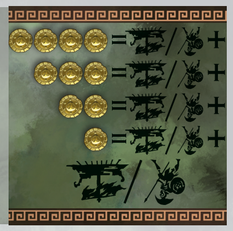
Mezcla los tableros de los Dioses y colócalos de la forma normal. Después, tapa el tablero del Dios situado justo encima de Apolo, con el tablero de Hades, mostrando la cara «Hades».

Al final de la ronda (después de la resolución de los efectos de Apolo):

- Todas las unidades de No-muertos se retiran del tablero.
- El tablero de Hades se vuelve a colocar junto al tablero de juego con la cara de «Amenaza» visible y la columna de Hades en la casilla «0».

Hades y sus esbirros son enviados de nuevo al reino de los muertos... ¡Pero recuerda que pueden volver para sembrar el pánico!

Hades permite al jugador:



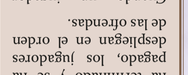
Reclutar No-muertos (Tropas y/o Flotas)

Hades ofrece un No-muerto sin coste. Se pueden adquirir No-muertos extra de la siguiente forma:

- El tercero 2 MO
- El segundo No-muerto costara 1 MO
- El cuarto 3 MO
- El quinto 4 MO

Un jugador no puede adquirir más de 4 No-muertos extra en ningún caso, pero puede adquirir una mezcla de Tropas y Flotas. (Por ejemplo, puede reclutar 2 Flotas + 2 Tropas por un total de 6 MO)

Nota: Generalmente, Hades aparecerá de 2 a 4 veces por partida.



El total es ahora mayor de 9, por lo que el tablero de Hades se gira, activando al Dios.

Importante:

Los Héroes se mezclan con las Criaturas Mitológicas y se reclutan de la misma forma, pero atención: No son Criaturas Mitológicas, y por tanto:

- Los Templos no ofrecen rebaja en el coste a la hora de reclutar Héroes
- No puedes descartar una carta de Héroe mediante el poder especial de Zeus
- Puede haber varios Héroes en una misma isla. Puede haber Héroes en la misma isla en la que haya una figura de una Criatura Mitológica.

Modulo 4 : Favores Divinos

¡Dioses del Olimpo al rescate!

1. Al comienzo de la partida, haz una pila con las cartas de Sacerdotisa y colócalas junto al tablero.

Efecto de las Sacerdotisas:

- Puedes descartar una Sacerdotisa para evitar pagar el coste de mantenimiento de un Héroe.
- Puedes descartar una Sacerdotisa para no tener que descartarte de una figura de Criatura Mitológica y beneficiarte de su poder durante otro turno.

2. Baraja las cartas de "Objetos Mágicos" y colócalas en una pila, boca abajo, junto al tablero.
3. Baraja las losetas de "Favores Divinos" y colócalas, boca abajo, en una pila junto al tablero.

Favores Divinos:

Ahora los jugadores pueden disfrutar de ciertos beneficios proporcionados por nuevos dioses como Hera, Hermes o Afrodita.

Al comienzo de cada turno, durante la fase 2. «los Dioses»:

- Si Hades entra en juego (ver módulo 2), baraja todas las losetas de «Favores Divinos» (descartadas o no) para formar una nueva pila boca abajo. (Los "Favores Divinos" no están disponibles cuando Hades entra en juego).
- Si Hades no entra en juego, coge la loseta superior de la pila de «Favores Divinos" y colócala boca arriba junto al Dios situado por encima de Apolo. El jugador que puje y gane el favor de este Dios, se beneficiará de las ventajas de dicho Dios y del «Favor Divino» colocado junto a él.

Cada loseta proporciona un objeto (una Sacerdotisa o un Objeto Mágico) ❶ y un poder que puede ser utilizado durante esa fase de acción ❷.

Al final de la fase de acción, el «Favor Divino" se descarta (incluso si el jugador no lo ha utilizado).

Objetos Mágicos :

Los Objetos Mágicos se obtienen con algunas losetas de «Favores Divinos».

El jugador que lo obtiene lo coloca boca arriba y puede utilizarlo en el turno en el que lo ha adquirido, o en el siguiente.

Nota: el poder de Hefesto te permite obtener un Objeto Mágico y mantenerlo boca abajo.

Los Objetos Mágicos se descartan tras su uso.

Los "Favores Divinos" y los Objetos Mágicos están descritos en la hoja resumen.

Preguntas frecuentes

P-Durante la fase preliminar de "colocación libre" ¿Es posible seleccionar a Apolo sin haber sido expulsado antes de la puja por otro Dios?

R- Si ningún jugador ha seleccionado todavía a Apolo, sí. Ningún jugador más podrá situarse en él. De todas formas, ir directamente a por Apolo no es normalmente la mejor táctica, porque tus oponentes podrán acceder a los dioses más poderosos con ofrendas más bajas.

P- Héroe: ¿Puedes utilizar el poder de sacrificio de un Héroe si has elegido a Apolo?

R- No, estar en Apolo es casi como "pasar" en un turno.

P- Héroe: ¿Es posible usar el poder de sacrificio de Perseo para aterrizar en una isla protegida por un Centauro?

R- No. El Centauro protege de Pegaso, ya sea invocado por una carta de criatura o usando el poder de sacrificio de Perseo.

P- Héroe: Cuando un Héroe muere en batalla, ¿se añade una MO a la Necrópolis?

R- No. La Necrópolis recibe oro sólo de la muerte de tropas "regulares" (las figuras pequeñas de color de los jugadores), lo que excluye a los Héroes y las Criaturas.

P- Héroes: ¿Por qué no está permitido usar el poder de sacrificio de un Héroe si has elegido a Apolo?

R- Porque elegir a Apolo es equivalente a "pasar" durante un turno.

P- Necrópolis/Cerbero: Si Cerbero es colocado en una isla con la Necrópolis, ¿qué ocurre?

R- Cerbero recoge todos los ingresos de la isla para su dueño, incluidos aquellos generados por la Necrópolis.

P- Gigante/Necrópolis y Teatro: ¿Puede el Gigante destruir estos nuevos edificios?

R- El Gigante puede destruir sólo edificios pequeños. Destruye con facilidad un Teatro, pero no puede hacer nada contra la Necrópolis.

P- Esfinge/Sacerdotisas: Cuando se utiliza la Esfinge, ¿es posible ganar 2 MO por cada Sacerdotisa que se descarte?

R- No. La Esfinge da 2 MO por cada Flota, Tropa, Filósofo o Sacerdote descartado, no da nada por las Sacerdotisas.

P- Deméter: ¿Cuando debería utilizar el poder de obtener 1 MO por cada isla que controlo?

R- En el mejor momento para ti. Si planeas conquistar nuevas islas durante tu turno, espera. Si necesitas oro para obtener Criaturas o Héroes, hazlo antes.

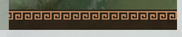
P- Pentelisea: ¿Es la isla adquirida mediante su poder de sacrificio una isla normal? ¿Podemos atacar la última isla del jugador con el control de esta isla?

R- No. La isla secreta de las amazonas esta fuera del tablero. No cuenta para los poderes de Deméter o Aquiles. El jugador que la posee siempre mantiene su última isla del tablero, que no puede ser atacada (a menos, por supuesto, que el atacante pueda demostrar que invadiendo su isla gana el juego).

@EditionsMatagot
© 2017 Matagot
www.matagot.com/cyclades

Un juego de Bruno Cathala y Ludovic Maublanc
Ilustraciones de Miguel Coimbra
Traducción al castellano por Haritz Solana

Matagot



Construir UNA Necrópolis

Sólo puede haber una Necrópolis en el tablero.

Este edificio debe ser construido en una isla controlada por el jugador y ocupar el espacio reservado normalmente para una Metrópolis (cualquier otro edificio presente en dicho espacio será destruido, incluyendo la Metrópolis).

Efecto del edificio: Por cada unidad militar regular (es decir, que no sea de los No-muertos) eliminada del tablero, ya sea en batalla o por una Criatura Mitológica, se coloca 1MO en la Necrópolis. Durante la siguiente fase de ingresos, el jugador que controle la isla donde está situada la Necrópolis obtiene todas las MO de la Necrópolis.

Nota :

- Si un jugador toma posesión de la isla en la se encuentra la Necrópolis, dicho jugador la controla y, por tanto, será él quien obtenga las MO durante la siguiente ronda.

-Cuando Hades entre en juego en turnos posteriores, el jugador podrá construir una nueva Necrópolis: retira la Necrópolis de su ubicación actual (dejando las MO en la isla donde estaba situada) y la coloca en una isla que el controle.

Mover Tropas Y/O Flotas

Las normas de movimiento y combate son exactamente las mismas que las asociadas a Poseidón y Ares.

Solamente hay una norma especial: Al menos 1 unidad militar No-muerta debe acompañar cada movimiento, las tropas no-males pueden unirse, pero no es obligatorio.

Durante el combate, en caso de derrota, el que controla a Hades escoge el orden en el que pierde sus unidades militares(puede escoger tropas normales o de No-muertos, dependiendo de sus planes en el futuro).

Módulo 3: Héroes y Criaturas:

Antes del comienzo de la partida, mezcla y baraja los nuevos Héroes y Criaturas Mitológicas con los del juego básico para formar un mazo comun.

Las nuevas Criaturas Mitológicas:

Esta expansión contiene 4 nuevas Criaturas Mitológicas: Cerbero (con figura), Caronte, las Erinias y la Empusa. Además hay una nueva carta que reemplaza a la del Quirón del juego básico. Los efectos de las cartas están descritos en la hoja resumen.

Héroes:

Entran en juego y son reclutados de la misma forma que las Criaturas Mitológicas.

Cuando reclutas un Héroe, coloca su figura en una de tus islas, y mantén su carta frente a ti. Dicho Héroe estará en juego mientras esté vivo y pagues su coste de mantenimiento.

Al comienzo de cada ronda, justo después de la fase de ingresos, debes pagar 2 MO por cada Héroe que quieras mantener. Si no pagas esta cantidad, el Héroe desaparece. Retira su figura y su carta de la partida (no va a la pila de descartes).

Cada Héroe equivale a una Tropa, pero tiene 2 habilidades adicionales:

- Poder militar propio - Este poder se activa cuando el Héroe toma parte en los combates.
- Poder especial, que normalmente tiene sus condiciones si decides sacrificar al Héroe durante tu fase de acción. Aplica el poder y retira la carta y la figura del Héroe de la partida.

Importante: no puedes sacrificar un Héroe durante el turno en el que ha sido reclutado. Tampoco puedes sacrificarlo si has elegido a Apolo.

Nota: si un Héroe muere en combate no puede ser sacrificado antes de su último aliento.

Mientras el jugador pague 2 MO al final del turno mantiene su carta frente a ti. Si no lo paga, el Héroe se marcha.

Este poder especial causa efecto cuando el Héroe es sacrificado en la fase de acción del jugador (que tiene lugar tras el pago de las 2 MO de la fase de ingresos).

Este poder militar está activo en cada batalla en la que el Héroe esté involucrado.

Sig1 SideA Process Black 01/04/2018 15:22:46 Size: 210X295mm