

CYCLADES TITANS



A Cycládok szigetcsoporton a feszültség elérte a robbanásponthoz. A konfliktus most elsősorban két nagy, szomszédos szigetre fókuszálódik. Az Isteneket segítségül hívva most az ókori Göröghon 6 nagy városa küzd az elsőbbségért.

A háború immár jobban tombol, mint valaha. És mindezek fölött Kronosz is úgy döntött, hogy részt vesz a csatározásban, hadba szólítva Titánjait, hogy elpusztítsanak mindent, ami az útjukba kerül...

Előzetes megjegyzések:

Ahhoz, hogy a Titánok kiegészítővel játszani lehessen, szükség van a *Cyclades* alapjátékra. Ez a kiegészítő tartalmaz új elemeket, amelyeket arra terveztek, hogy a két játék együtt játszható legyen. Persze bátran használhatjátok a játékban a *Hades* kiegészítő elemeit is. Viszont figyelmeztetünk, hogy ha elindulsz ezen a küldetésen, talán többé nem leszel képes visszatérni...

JÁTÉKOSOK SZÁMA / JÁTÉKMÓDOK

A Titánok kiegészítő lehetővé teszi, hogy 6 játékos játszhasson egyszerre, és 2 különböző játékmódot kínál:

- **3-5 játékos esetén** versenyjáték. "Magadért küzdesz", csakúgy, mint az alapjátékban.

A cél az, hogy 2 Metropoliszt birtokolj a kör végén.

- **4-6 játékos** esetén lehetőség van csapatjátékra. 2 fős csapatok küzdenek egymással.

Minden csapat célja az, hogy a kör végén a játékosok együttesen 3 Metropoliszt birtokoljanak.

4 játékos esetén eldönthetitek, hogy akartok-e csapatjátékot játszani, vagy inkább a versenyjátékot választjátok.

6 játékos esetén a csapatjáték **KÖTELEZŐ!**

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a táblát az asztalra. Az alapjáték táblája helyet ezzel fogtok játszani. Használjátok a tábla azon oldalát, amely megfelel a játékban részt vevők számának.

AZ ÚJ TÁBLA

Mostantól a játék nagy szigeteken zajlik, amelyek területekre oszlanak. Az alapjátéktól eltérően a játékosok nem szigeteteket uralnak, hanem különböző területeket a szigeteken

A területek megfelelnek az alapjáték szigeteinek. Vannak rajtuk épületek számára kialakított helyek, illetve bőségmezők is, amelyek a bevételeket biztosítják. A mitológiai lények, amelyek az alapjátékban a szigeteken fejtették ki a hatásukat, most a szárazföldi területeken fognak érvényesülni.

A katonák mozgatása egyik helyről a másikra az Árész által biztosított mozgási akcióval lehetséges (vagy egy Titán segítségével, de erről később).

MEGJEGYZÉS: Néhány tengeri terület 2 bőségszarut is tartalmaz.

TARTALOM

1 új kétoldali játéktábla
(3-4 és 5-6 játékos számára).

1 új felajánlás tábla



1 nagy Isten lap: Kronosz



5 Isteni Erekllye figura a hozzájuk tartozó 5 kártyával



5 Speciális Metropolisz lapka a hozzájuk tartozó 5 kártyával



7 Bőségszaru

1 Szabálykönyv

Készlet a 6. játékos számára



2 ajánlatjelző



8 hajó



6 területjelző



8 katona



1 paraván



3 Titán

A másik 5 játékos számára



3 területjelző



3 Titán



Mindenekelőtt helyezzetek el minden épületből (Kikötő, Erőd, Templom, Egyetem) egy-egy darabot egy véletlenszerűen kiválasztott, az épület fajtájának megfelelő helyre (fehér négyzet). Így a játék elején már 4 felépített épület lesz a táblán.



Egy új isten, Kronosz is csatlakozik most az alapjáték isteneihez. Ezért ehhez a játékhoz az újabb licitáló táblát kell használni, mert csak így lesz elegendő helye a nagy Isten lapoknak.

6 játékos

Keverjétek össze az 5 Isten lapot, és helyez-
zék el valamennyit
képpel felfelé az Apol-
ló feletti üres helyekre.

5 játékos

A 5 Isten lap közül az utolsót képpel le-
felé tegyétek a licitáló sávra. Ez ebben
a körben nem lesz elérhető. A követ-
kező körben viszont ezt a lapot tegyétek
képpel felfelé az első helyre, a másik né-
gyet pedig keverjétek össze. Az összeke-
vert lapokból 3-at tegyetek képpel felfe-
lé a sávra, az utolsót pedig képpel lefelé a
sáv legfelső mezőjére. Ugyanígy járjatok
majd el a játék további köreiben is.

4 játékos

Az utolsó két Isten lesz
képpel lefelé fordítva, és
a következő körben ez a
kettő lesz az első helyekre
telve képpel felfelé.

3 játékos

Az utolsó 3 Isten lesz
képpel lefelé fordítva.
A következő körben
ezekből 2-t kell vélet-
lenszerűen felfordítani
és képpel felfelé elhe-
lyezni az Apolló feletti
első két helyre.

KRONOSZ, A TITÁNOK ATYJA



A licit során a Kronoszt megnyerő játékos ingyen választhat egy épületet azok közül, amelyeket a licitáló sávon a Kronosz fölött elhelyezkedő istenek biztosítanak. Tehát ha adott esetben Kronosz van legközelebb Apollóhoz, akkor van a legnagyobb választási lehetőség.

Ha Kronosz van a licitáló sáv legfelső részén, a licitet megnyerő játékos ingyen kap egy Titánt, de nem választhat épületet.

Lehetőség van arra is, hogy a játékos kifizet 2 aranyat, és kap egy Titánt. Egy körben csak egy Titán vásárolható. Ha Kronosz révén ebben a körben már hozzájutottál egy ingyenes Titánhoz, nem vásárolhatsz újabbat! Egy játékosnak csak 3 Titánja lehet.

A TITÁNOK

A harcban egy Titán egy egységnek számít. A játékoshoz tartozó valamely mezőre kell elhelyezni pontosan úgy, ahogyan az Árész által megszerzett egységeket.

A játékos, aki megszerezte Árész támogatását, normál egységként mozgathatja a Titánját is.

Viszont a Titánok lehetővé teszik a csapatok mozgását anélkül, hogy Árész támogatását elnyertük volna.

A Titán mozgása lehetővé teszi, hogy mozgathass olyan egységeidet, amelyek vele egy mezőn tartózkodnak. Az első egy mezőnyi mozgás 1 aranyba kerül. Ha egy második mozgást is szeretnél végezni, az már 2 aranyba kerül. Ez a második mozgás ugyanezzel a Titánnal is végrehajtható, de egy másikat is mozgásba hozhatsz. A harmadik hadmozdulat már 3 aranyba kerül, és így tovább.

Ez a mozgás lehetővé teszi, hogy egy sereg a szomszédos területre mozogjon, vagy egy olyan területre egy másik szigeten, ahová a játékos saját hajóiból álló híd vezet. Amikor egy Titán egyedül, vagy az általa vezetett sereggel együtt egy ellenséges területre lép, azonnal kitör a harc.



A piros játékos nem nyerte el Árész kegyét. Most 2 alkalommal mozgathatja egyik Titánját, és vele együtt még 2 egységét. Ez így 3 aranyába kerül. (1+2). Amely területen áthalad, azon otthagy egy saját terület jelzőt. Ezután egy olyan csapatot mozgat, amelyet 2 Titán alkot. Ez (mivel 3. mozgás) 3 aranyába kerül. Az elhagyott területre pedig elhelyezi egyik területjelzőjét.

További információk:

A Hárpia nem öli meg a Titánt, mivel az nem egy normál egység.

A játékos, aki Apolló kegyét nyeri el, nem mozgathatja a Titánját.

SZABAD ELHELYEZÉS

Az alapjátékkal ellentétben az új játéktábla nem tartalmaz előre megadott kezdőpozíciókat. Ezért a játék egy speciális kezdőkörrel indul, csakúgy, mint a Hades kiegészítő

A játék kezdetén a játékosok követik az alapjáték utasításait az alábbi módosításokkal:

- Mindenki 7 aranyat kap 5 helyett
- A táblára nem teszünk katonai egységeket.

Az első árverés körben fog eldőlni, hogy mely terület tulajdonosa lesz a kezdő játékos.

Az Isten lapokat keverjük össze, és a játékoszámnak megfelelő módon helyezzük el azokat a Licit sávon. A licitálás módja megfelel az alapjátékban leírtaknak egy kivétellel: Apollóra csak egy játékos teheti a figuráját.

Amikor a licitálás véget ér, a játékosok befizetik a megtett felajánlásokat.

Ezután választhatnak a játékosok kezdőterületet. Az a játékos kezd a területválasztás, akinek az Istene legtávolabb van Apollótól, majd az Istenek sorrendjében következnek a többiek. Aki Apollót választotta, az lesz az utolsó.

Minden játékos kap 2 egységet és 2 hajót, továbbá az általa megnyert Istennek köszönhető ajándékokat.

Poszeidón	: 1 hajó és 1 kikötő
Árész	: 1 egység és 1 erőd
Zeusz	: 1 pap és 1 templom
Athéné	: 1 filozófus és 1 egyetem
Apolló	: 1 arany és 1 bőségszaru
Kronosz	: 1 Titán és 1 épület vagy 2 Titán a Kronosz lapnak az ajánlat táblán elfoglat helyétől függőe. (l. 2. oldal)

Ezután a játékos elhelyezi az egységeit 2 szomszédos területen, még akkor is, ha 3 egysége, vagy Titánja is van. (Megengedett a játékot egy kisebb szigeten is kezdeni, amely 1 területet jelent.) Ezután el kell helyezni a 2 hajót 2 tengeri területen (még akkor is csak 2-n, ha 3 hajója van), de olyanokon, amelyek szomszédosak az elfoglalt szárazföldi területekkel. Ha a játékos épülethez is jutott, azt el kell helyezni valamelyik általa elfoglalt területen. Ha az elfoglalt területen már áll épület, akkor oda nem lehet újabb épületet tenni, mert nem megengedett, hogy valaki 2 épülettel kezdje a játékot.

Ha a játékos befejezte a fejlesztéseit, elhelyezi az ajánlat-jelzőjét a tábla utolsó lehetséges pontján és így meghatározza a saját helyét a következő licitálási körben. Ezek után az a játékos következik, aki megnyerte a következő Isten kegyét az ajánlattevő sávon.

Aki Apollót választotta utolsóként fog következni, és utolsóként fogja elhelyezni a bőségszaruját a saját két területe valamelyikén.

Most kezdődik csak az igazi kaland! Elérhetővé válik az első mitológiai teremtmény...

Figyelem!

Az első kör egy kicsit más, mint a többi, mert itt még senki nem jut bevételhez, csupán Apolló kegyeltje kap 1 aranyat. (de ez csak az első körben van így)!

CSAPATJÁTÉK

6 játékos esetén kötelező a lentebb olvasható csapatjátékos szabályok használata. 4 játékos esetén választhatok, hogy akartok-e csapatjátékot játszani vagy nem. A csapattársak üljenek egymás mellé, hogy tudjanak kommunikálni egymással. A csapattársak megmutathatják egymásnak, hogy mennyi aranyuk van, de nem adhatnak át egymásnak pénzt. A csapattársaknak két különböző szigeten kell kezdeniük a játékot.

A játékot a normál szabályoknak megfelelően játsszuk. Mindenki a saját erőit igazgatja, ezeket nem adhatják át egymásnak. A játékosok nem léphetnek be a csapattárs területeire, (még akkor sem, ha az üres), és nem használhatják egymás hajóit sem. Viszont együtt kell működniük hogy elérjék a célt: **kettejüknek összesen 3 Metropoliszt kell megszerezniük.**

Amint egy csapat megszerezte a harmadik Metropoliszát is, a játék véget ér, de még mindenki befejezheti az aktuális körét. Ezután a játék rögtön véget ér, még akkor is, ha a csapat elvesztette a harmadik Metropoliszát. Amelyik csapat a játék utolsó körének a végén a legtöbb Metropoliszt uralja, megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén a leggazdagabb csapat nyer.

Továbbra is tilos megtámadni egy játékos utolsó területét, kivéve akkor, ha ez lehetővé teszi az ötödik ereklye, vagy a harmadik (vagy több) Metropolisz megszerzését. (l. lentebb)

KATONAI GYŐZELEM

Csapatjáték esetén van egy új lehetőség egy Metropolisz megszerzésére: **a katonai győzelem.** Ha egy játékos meghódítja egy ellenfele utolsó területét, azonnal elhelyezhet rajta egy Metropoliszt, ha az alábbi feltétel adott:

- A területen nem állhat másik Metropolisz
- A területen van Metropolisz elhelyezésére kijelölt hely (szaggatott piros vonallal határolt négyzet)
- Ez lesz a csapat harmadik (vagy több) metropolisza.



A pirosnak és a csapattársának már van 2 Metropolisza. Meghódítja a kék utolsó területét, épít rajta egy Metropoliszt.

ISTENI EREKLYÉK



Ez a kiegészítő új elemeket ad a játékhoz: az Isteni Ereklýéket. Ezeket kártyák jelölik, amelyeket Mitológiai Lények paklijához kell keverni, továbbá műanyag figurák, amelyeket a játék folyamán a táblára helyezünk.


A Mitológiai Lények paklijához kevert Ereklýék a Lénykártyák sávjára kerülve lesznek majd elérhetőek. **Azonban vigyázni kell, mert az Ereklýék nem Teremtmények!** Zeus speciális képessége nem teszi lehetővé az Ereklýe kártya lecserélését valami másra, ill. a templomok sem adnak kedvezményt az Ereklýék megvásárlásakor.

Rádásul ha az Ereklýét senki nem vásárolta meg a 2 arannyal jelzett mezőről, akkor nem tesszük rá a dobópaklira, hanem kikerül a játékból, és visszatesszük a dobozba!

Az Ereklýét bárki megveheti a saját körében, mintha csak Teremtmény volna. A figurát tedd valamelyik saját mezőre, a kártyát pedig tedd magad elé, hogy el ne felejtse használni az Ereklýe speciális képességét.



SZÁRNYAS SARU

 A bevétel fázisban ez az ereklýe 1 aranyat biztosít.

Ha a Saruval egyazon mezőn tartózkodó katonák mozogni akarnak (Árészt vagy egy Titán segítségével), az adott szigetnek bármely területére eljuthatnak, mint-


ha repülnének. Ez az akció úgy zajlik, mintha a sziget minden mezője szomszédos lenne a kiinduló mezővel. A Saru a csapattal marad a mozgás során.

Csapatjáték esetén:

A Saru birtokosa befizethet egy aranyat a mozgása elején, és így átrakhatja a Sarut csapattársa bármely mezőjére.



A LÁTHATATLANSÁG SISAKJA

 A bevétel fázisban ez az ereklýe 1 aranyat biztosít.

A Sisak láthatatlanná teszi a katonáidat. A vele együtt mozgó egységek használhatják más játékosok hajóit, vagy áthaladhatnak ellenséges területeken is anélkül, hogy harcba kellene bocsátkozniuk az ott állókkal. A csapat viszi magával a Sisakot a mozgás során.

Csapatjáték esetén:

A Sisak birtokosa befizethet egy aranyat mozgásának elején, és így átrakhatja a Sisakot csapattársa bármely mezőjére.

Fontos!

Visszavonulás esetén Sisak vagy a Saru birtokosa nem használhatja ezen Ereklýék képességeit.



A Piros Árészt segítségével mozog. Befizet 2 aranyat és így a Fekete hajónak használata után áthalad a Zöld területén, majd megtámadja a Sárgát.

Az Ereklýéket csak olyan egységek vihetik magukal, amelyek induláskor vele azonos mező tartózkodnak. Az Ereklýék tulajdonjoga azonban változhat: ha egy játékos meghódít egy olyan területet, amelyen egy másik játékos Ereklýéje van, azonnal megkapja a tárgyat. A korábbi tulajdonosnak át kell adnia az Ereklýe kártyáját a hódítanak.


ÉS VÉGEZETÜL: ÚJ NYERÉSI LEHETŐÉG

Ha egy játékos vagy egy csapat egy időben birtokolja mind az öt Ereklýét, **AZONNAL** megnyeri a játékot. A többiek nem fejezhetik be a körüket.

Csapatjáték esetén az 5 Ereklýét birtokolhatja a 2 különböző játékos.



HERMÉSZ BOTJA

 A bevétel fázisban ez az ereklýe 1 aranyat biztosít.

Ha ütközetre kerül a sor azon a mezőn ahol ez az ereklýe van, a tulajdonosa fizethet 1 aranyat, hogy elkerülje egy katonája elvesztését.


Az Ereklýe ezen képessége annyiszor használható egy körben, ahányszor csak a tulajdonosa akarja, ill. amennyi aranyat ki tud fizetni.

Csapatjáték esetén:

Ha a Bot tulajdonosának elfogytak az aranyai, az elesett katonák megmentésére szolgáló aranyakat a csapattárs is fizetheti.



ZEUSZ VILLÁMA

 A bevétel fázisban ez az ereklýe 1 aranyat biztosít.

Ha a licitálási fázisban egy másik játékos túl szeretné licitálni a Villám tulajdonosát, akkor a túllicitálónak egy aranyat kell fizetnie a Villám birtokosának.

Ha nem tud fizetni, másik Istenre kell licitálnia.

Csapatjáték esetén:

Ha valaki túllicitálja a Villám tulajdonosát, majd fizet neki egy aranyat, az így kapott pénz átadható a csapattársnak.



A NAGY BŐSÉGSZARU

A bevétel fázisban minden olyan kisebb bőségszaru, amely a Nagy Bőségszaruval egy mezőn található, 2 aranyat biztosít a Nagy Bőségszaru tulajdonosának.

Csapatjáték esetén:

A Nagy Bőségszaru által biztosított aranyak szabadon eloszthatóak a csapattársak között.

SPECIÁLIS METROPOLISZOK

A kiegészítő 5 Speciális Metropolisz kártyát is tartalmaz. A játék elején véletlenszerűen válasszatok ki közülük kettőt, majd tegyétek ezeket a tábla sarkaiba, a nekik kijelölt helyekre. A többit tegyétek vissza a dobozba, mert már nem lesz szükség rájuk.

Aki elsőnek épít fel egy Metropoliszt, tetszése szerint választhat egyet a két Metropolisz közül. Ezután elhelyezi azt valamelyik saját területén a megfelelő helyre. Ennek a Metropolisznak lesz egy speciális képessége a Metropoliszok szokásos képességén túl.

Az a játékos, aki másodikként felépít egy Metropoliszt, elveheti a második Speciális Metropolisz lapkát, és valamelyik saját mezőjére teheti.

Az ezután felépülő többi Metropolisz már normál Metropoliszként fog működni.

A Speciális Metropoliszok képességei csakis ezekre a Metropoliszokra érvényesek. Ha valaki elhódít egy ilyen létesítményt, akkor automatikusan élvezni fogja a Metropolisz képességeit. A korábbi tulajdonos átadja neki a Metropoliszhoz tartozó kártyát.



KATONAI METROPOLISZ

Ez a Metropolisz +3 védelmi bónuszt biztosít a szárazföldi ütközet esetén a szokásos +1-gyel szemben.



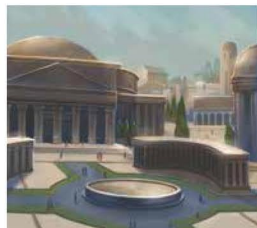
TENGERPARTI METROPOLISZ

Harc esetén ez a Metropolisz +3 bónuszt ad tulajdonosának támadás és védekezés esetén is a vele szomszédos tengeri területeken.



VALLÁSI METROPOLISZ

Ha Teremtmenyt vásárolsz, ez a Metropolisz 2 arany kedvezményt biztosít az árból a szokásos 1 helyett. Úgy tekintsd rá, mintha 2 tempomod lenne.



KULTÚRÁLIS METROPOLISZ

A Metropolisz tulajdonosa akkor is felépíthet egy újabb Metropoliszt, ha csak 3 filozófusa van. *Ez kötelezően végrehajtandó képesség!*



KERESKEDELMI METROPOLISZ

Ez a Metropolisz 2 aranyat biztosít a bevételi fázisban.