

CYCLADES

FAQ 1.8 () / 27 mars 2012

Lien vers la FAQ : www.jybe.ch/faq • Rédaction : JB Bouleau

GÉNÉRALITÉS

Conditions de victoire

- La partie se termine lorsqu'un joueur (ou plus) possède 2 Métropoles (ou plus) à la fin d'un tour.
- Si plusieurs joueurs atteignent en même temps cette condition de victoire, c'est celui qui contrôle le plus de Métropoles qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de PO (Pièce d'Or).

Construction d'une métropole

- A l'instant où un joueur dispose de 4 Philosophes ou de 4 Bâtiments différents, ceux-ci sont immédiatement convertis en Métropole.
- Lorsqu'un joueur construit le 4^{ème} Bâtiment nécessaire pour produire une Métropole, il doit d'abord placer celui-ci sur le plateau de jeu avant de pouvoir le convertir en Métropole.
- Si le joueur ne dispose pas d'un emplacement libre pour construire sa Métropole, cette dernière est perdue. Le joueur défausse malgré tout ses 4 Philosophes ou ses 4 Bâtiments sans rien recevoir en échange.

Elimination d'un des joueurs

- Il est interdit d'attaquer la dernière île d'un joueur, sauf si la capture de celle-ci assure au joueur attaquant de gagner ainsi sa 2^{ème} Métropole IMMEDIATEMENT après la capture de l'île (soit en capturant une Métropole sur l'île, soit en capturant les Bâtiments lui permettant de construire immédiatement sa 2^{ème} Métropole).
- Une telle attaque peut-être lancée même si l'issue du combat est incertaine pour l'attaquant.
- La partie se termine alors à la fin du tour (après Apollon) à moins qu'un autre joueur ne parvienne à reprendre à l'attaquant une de ses Métropoles entre temps. Si cela arrive, la partie continue avec un joueur de moins en jeu. C'est le seul cas où un joueur peut-être éliminé de la partie.
- Lorsqu'un joueur est éliminé, l'ensemble de ses possessions sont immédiatement retirées du jeu (Flottes, Philosophes, Prêtres, Pièces d'Or, Créatures mythologiques sous son contrôle, etc.).
- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une île, seules les attaques terrestres sont prohibées. Il reste possible d'attaquer ses Flottes, de voler ses cartes ou ses PO, de poser des Créatures sur son île, etc.

Pénurie

- S'il ne reste plus de Cornes d'abondance à distribuer Apollon ne distribue alors que des PO.
- Si les PO ou les Marqueurs de territoire viennent à manquer, utiliser une autre pièce comme marqueur temporaire.
- Si la pioche des Prêtres ou des Philosophes est vide, Zeus et Athéna ne distribuent plus de cartes.

Défausse

- Les joueurs ont le droit de consulter la Défausse des Créatures en tout temps.
- Dans une version avancée, il est possible d'interdire aux joueurs de consulter la Défausse.

Cases de commerce en mer

- Pour qu'un joueur reçoive les revenus d'une Case de commerce, une de ses Flottes doit y être présente.
- Il est possible de construire une Flotte directement sur une Case de commerce qui entoure une île que l'on contrôle.
- Lorsqu'une Flotte quitte une Case de commerce, cette dernière redevient neutre et ne rapporte plus de revenus jusqu'à ce qu'une nouvelle Flotte y prenne place.
- Les Cornes d'abondance ne peuvent pas être déposées sur les Cases de commerce.
- Bien qu'elles soient symbolisées par une flèche, ces cases de mer ne permettent pas de traverser la carte pour apparaître de l'autre côté.

Partie à 2 joueurs

- A 2 joueurs, chaque Prêtre permet d'économiser une seule PO sur une seule des deux offrandes. Malgré ces rabais, chacune des offrandes coûte toujours au minimum 1 PO.
Ex: Si un joueur possède 3 Prêtres et effectue deux offrandes à 5, il paye donc 7 PO plutôt que 10 PO. S'il avait possédé 10 Prêtres, il aurait payé 2 PO.
- Si un joueur place ses deux Colonnes sur Apollon, il reçoit 2 PO + 1 Corne d'abondance.
Si ce joueur ne possède qu'une seule île, il reçoit 8 PO + 1 Corne d'abondance.
- Les joueurs peuvent surenchérir sur leurs propres offrandes.

DIÉUX

Enchères & Offrandes

- Il n'y a pas de limite au montant des enchères.
- Il est par contre interdit d'annoncer une enchère que l'on n'est pas en mesure de payer.
- Le paiement des offrandes est effectué simultanément pour tous les joueurs à la fin des enchères (et donc avant de commencer à effectuer les actions du 1er Dieu).
- Malgré les rabais accordés par les Prêtres, le coût d'une offrande est toujours d'au minimum 1 PO.
- Seules les PO sont cachées derrière les Paravents. Tous les autres éléments sont visibles de tous.

Actions gratuites

- Le gain qu'apporte l'Action gratuite offerte par les Dieux (Troupe / Flotte / Philosophe / Prêtre) doit être mis en jeu immédiatement et ce avant toute autre action du joueur.
- Si toutes les Troupes ou toutes les Flottes d'un joueur sont en jeu, il ne reçoit pas la Troupe / Flotte gratuite offerte par Arès / Poséidon, et ne peut pas en construire d'avantage, ni se servir d'une Troupe / Flottes déjà en jeu pour la reconstruire ailleurs. Exception : voir Sirènes.

Apollon

- Si plusieurs joueurs se sont placés sur Apollon, seul le premier reçoit une Corne d'abondance.
- Le joueur sur Apollon ne peut pas acheter de Créatures.
- Le joueur peut choisir de placer la Corne d'abondance sur une île qu'il ne contrôle pas.

Arès

- Un joueur peut construire 4 Troupes au maximum grâce à Arès (qui lui coûtent : $0+2+3+4=9$ PO).

Athéna

- Athéna ne permet d'acheter qu'un seul Philosophe supplémentaire (en plus du Philosophe gratuit).

Poséidon

- Un joueur peut construire 4 Flottes au maximum avec Poséidon (qui lui coûtent : $0+1+2+3=6$ PO).

Zeus

- S'il ne reste aucune carte Créature à acheter, il est impossible d'effectuer l'action qui permet de défausser une carte Créature.
- Zeus ne permet d'acheter qu'un seul Prêtre supplémentaire (en plus du Prêtre gratuit).

4^{ème} Philosophe

- Lorsqu'un joueur possède 3 Philosophes et se rend chez Athéna, il est obligé de récupérer le Philosophe gratuit que celle-ci offre, et provoque donc forcément la construction d'une Métropole.

BÂTIMENTS

Bâtiments

- Il est possible de construire plusieurs fois le même Bâtiment sur une île.
- Il est impossible de détruire un Bâtiment (à moins de recourir au pouvoir du Géant ou de construire une Métropole par dessus un Bâtiment existant).
- Il est interdit de réarranger la position de ses bâtiments en cours de partie.

Forteresses

- Si une île dispose d'une ou plusieurs Forteresses mais d'aucune Troupe, elle est considérée comme sans défense, et un simple déplacement adverse sur l'île suffit à la conquérir.

Temples

- Les Temples offrent un rabais de 1 PO par cycle sur l'achat d'une Créature. Une fois le rabais d'un Temple utilisé pour un achat, le rabais ne s'applique plus pour les achats suivants. Exemple : Si un joueur achète toutes les Créatures, il paye 9 PO ($2+3+4$). S'il possède 2 Temples, il ne paye que 7 PO.
- Malgré ces rabais, les Créatures coûtent toujours au minimum 1 PO.
- Si un joueur vole une île où se trouve un Temple qui a déjà servi à son ancien propriétaire lors de ce cycle, le pouvoir du Temple est réinitialisé, et le nouveau propriétaire peut lui aussi profiter du rabais. Cette règle s'applique aussi lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une Métropole adverse.
- Par contre, un Temple n'est pas réinitialisé au moment où 4 Bâtiments sont convertis en Métropole.

COMBATS

Déplacements de Troupes

- Après avoir capturé une île, les Troupes attaquantes restent sur place. Il est par contre possible de payer encore 1 PO pour effectuer un nouveau déplacement de Troupes.

Déplacements de Flottes

- Si une Flotte déclenche un combat au cours d'un déplacement, elle s'arrête sur cette case et termine là son déplacement. Une fois le combat résolu, le joueur actif peut payer une nouvelle PO pour effectuer un nouveau déplacement. Exception : Voir Sylphes.

Chimère :

- Dès que la Chimère est placée dans la Défausse (qu'elle ait été achetée, défaussée par Zeus ou défaussée car inutilisée), la Défausse et la Pioche sont immédiatement remélangées ensemble pour former une nouvelle Pioche. Les Créatures encore disponibles à l'achat restent en place.

Chiron

- Lorsque Chiron est présent sur une île, cette dernière ne peut pas être la cible du Pégase, du Géant ou de la Harpie.

Cyclope

- Le Cyclope ne peut pas cibler un Bâtiment adverse ou une Métropole.
- Le nouveau Bâtiment doit être différent de l'ancien.

Dryade

- Un joueur ne peut pas choisir de se voler un Prêtre à lui-même.

Géant

- Le joueur peut choisir de détruire un de ses propres Bâtiments.

Grées

- Le joueur reçoit autant de PO qu'il contrôle de Cornes d'abondance au moment où les Grées sont jouées (et non pas la valeur des revenus calculée au début du tour).

Griffon

- Le paiement des offrandes est effectué par tous les joueurs simultanément AVANT d'effectuer les actions des Dieux. Il est donc impossible qu'un joueur se fasse voler par le Griffon avant d'avoir payé son offrande.
- Un joueur ne peut pas choisir de se voler lui-même.

Harpie

- Lorsque la Harpie tue la dernière Troupe présente sur une île, cette dernière ne change pas pour autant de propriétaire. Le joueur attaqué y place simplement un de ses Marqueurs de territoire.

Kraken

- Seul le joueur ayant acheté le Kraken peut payer pour le déplacer.
- Une fois les déplacements terminés, le Kraken reste en place jusqu'à ce qu'il soit à nouveau acheté (il plonge alors et réapparaît n'importe où sur la carte).
- Toute Flotte qui se déplace sur le Kraken est immédiatement détruite.

Méduse

- Les joueurs peuvent attaquer une île où se trouve la Méduse, mais pas battre en retraite.

Minotaure

- Pour battre le Minotaure, le joueur attaquant doit d'abord éliminer les autres Troupes présentes sur l'île. En cas de nouvelle victoire (ou d'égalité), le Minotaure est retiré de l'île. Pour prendre le contrôle de l'île, le joueur attaquant doit posséder encore au moins une Troupe vivante. Sinon l'île reste la propriété du joueur défenseur.
- Le Minotaure ne bat pas en retraite et ne peut quitter l'île où il se trouve.
- Si le Minotaure se trouve sur une île sans Troupe ou neutre, il la défend malgré tout. Il profite même du bonus en défense offert par les Forteresses présentes sur l'île.
- Si le Minotaure est placé sur une île adverse, ce sont les Troupes de l'adversaire qui profitent du pouvoir du Minotaure.

Pégase

- Les attaques déclenchées par Pégase sont résolues comme n'importe quelle attaque y compris en ce qui concerne le fait de battre en retraite. Il est par contre interdit de battre en retraite par la voie des airs.

Polyphème

- Lorsque Polyphème est placé sur une île, les Flottes adjacentes à cette île doivent immédiatement être éloignées d'une case vers la mer pour rejoindre une case de mer autorisée (soit vide, soit occupée par une Flotte alliée) et ce sans passer par une case intermédiaire.
- C'est le joueur qui a joué Polyphème qui décide dans quel ordre et dans quelle direction les Flottes sont déplacées (il est interdit de déclencher un combat). Si le joueur parvient à ne laisser aucune échappatoire à une Flotte et qu'elle ne peut être éloignée de l'île, celle-ci est détruite.
- Le joueur est autorisé à déplacer des Flottes sur le Kraken (elles sont immédiatement détruites).
- Il est par contre interdit de déplacer une Flotte le long de la côte, même pour la pousser sur le Kraken.
- Les cases entourant l'île où se trouve Polyphème sont désormais interdites à la navigation jusqu'à ce que Polyphème quitte l'île.

Sirènes

- Si toutes les Flottes d'un joueur sont en jeu, ce dernier peut malgré tout appliquer l'effet des Sirènes en récupérant une de ses Flottes actuellement en jeu.

Sphinx

- Le joueur peut choisir de ne pas appliquer l'effet de cette Créature.

Sylphes

- Le joueur peut effectuer jusqu'à 10 déplacements de Flottes. Ces déplacements peuvent être distribués entre autant de Flottes que désiré. Chacun de ses déplacements peut donner lieu à un combat. Chaque combat est résolu avant d'effectuer les déplacements suivants. En cas de défaite, la Flotte peut battre en retraite comme à l'issue de n'importe quel combat perdu. Ce mouvement ne compte pas dans les 10 déplacements disponibles.
- Le joueur peut choisir de n'effectuer aucun déplacement.

Satyre

- Un joueur ne peut pas choisir de se voler un Philosophe à lui-même.