

# CYCLADES HADÈS

FAQ 1.81 (  ) / 7 avril 2012

Lien vers la FAQ : [www.jybe.ch/faq](http://www.jybe.ch/faq) • Rédaction : JB Bouleau

## AIDE MÉMOIRE

### En cours de partie, ne pas oublier :

- De lancer les dés de Hadès (avant de tirer au hasard les Dieux).
- De tirer le nouveau Dieu secondaire.
- De récupérer les PO (Pièces d'Or) présentes sur la Nécropole au moment de prendre les revenus.
- De payer le coût d'entretien des Héros (après la phase des revenus).
- De déposer les PO sur la Nécropole chaque fois qu'une Flotte ou une Troupe meurt.
- De récupérer l'Objet magique ou la Prêtresse offert par le Dieu secondaire.
- De remélanger la pioche et la défausse des Dieux secondaires lorsque Hadès arrive en jeu.

### Mise en place initiale :

5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
4 Dieux + Apollon	3 Dieux + Apollon	2 Dieux + Apollon	3 Dieux + Apollon

## GÉNÉRALITÉS

### Placement de départ libre

- Les joueurs disposent de 7 PO (Pièces d'Or) pour effectuer leur enchères.
- Un seul joueur peut être présent chez Apollon.
- Les joueurs doivent déployer leurs Troupes sur deux îles différentes. Exception : Le joueur qui a obtenu la faveur d'Arès peut placer sa Troupe bonus sur une île qu'il occupe déjà ou sur une troisième île.
- Les joueurs doivent déployer leurs Flottes autour des îles qu'ils contrôlent. Elles peuvent être déployées autour de la même île, mais jamais sur la même case de mer. Exception : Le joueur qui a misé sur Poséidon peut placer sa Flotte bonus sur une case déjà occupée par une de ses Flottes.
- Les Flottes peuvent être déployées sur des Cases de commerce en mer.
- Une fois le placement libre terminé, tous les Dieux sont à nouveau tirés au hasard avant de laisser place au premier tour de jeu.
- Au premier tour de jeu, les joueurs ne reçoivent aucun revenu.

### Théâtre

- Le Théâtre ne possède aucun pouvoir. Il peut par contre servir à remplacer un (ou plusieurs) Bâtiment(s) standard(s) lors de la construction d'une Métropole.
- Le pouvoir du Géant permet de détruire un Théâtre.
- Le pouvoir du Cyclope ne permet de remplacer un de ses Bâtiment par un Théâtre.

### Apollon

- Lorsqu'un joueur se trouve chez Apollon, il ne peut ni acheter de Créatures, ni utiliser le Pouvoir sacrificiel de ses Héros.

# HADÈS

## Généralités

- Avant de tirer au hasard les Dieux, deux dés sont lancés pour savoir de combien de cases la colonne d'Hadès doit avancer. Si la colonne atteint ou dépasse la case 9, Hadès rentre en jeu.
- Lorsque Hadès arrive en jeu, il remplace le dernier Dieu visible (donc le 3<sup>ème</sup> Dieu à 4 joueurs).
- Lorsque Hadès arrive en jeu, la défausse des Dieux secondaires est remélangée avec la pioche.
- Aucun Dieu secondaire n'est alors présent pendant ce tour.
- Le joueur qui se trouve chez Hadès peut acheter des Créatures et des Héros pendant son tour.
- Lorsque Hadès est présent pendant un cycle de jeu, toutes les Unités morts-vivantes sont retirées du plateau après la résolution d'Apollon.
- Au début du tour suivant, Hadès est remis sur sa face « menace » et la colonne placée sur la case 0. Au moment de tirer les Dieux au hasard, deux dés sont lancés et la colonne Hadès avance d'autant.

## Déplacements de Flottes et de Troupes

- Avec Hadès, il est interdit de déplacer une Flotte si celle-ci n'est pas accompagnée d'au moins une Flotte mort-vivante. Il est par contre possible de déplacer une Flotte mort-vivante sans que celle-ci ne soit accompagnée d'une Flotte régulière. Idem pour les Troupes.

## Combats

- Lorsque le joueur qui contrôle Hadès perd un combat, il peut choisir à sa guise s'il préfère perdre une Unité régulière ou une Unité mort-vivante.

## Nécropole

- On ajoute 1 PO sur la Nécropole chaque fois qu'une Flotte ou une Troupe régulière quitte le plateau de jeu (que ce soit suite à un combat ou à l'action d'une Créature).
- Aucune PO n'est placée sur la Nécropole lorsqu'une Unité mort-vivante, un Héros ou une Créature à figurine est retiré(e) du plateau.
- Les PO présentes sur la Nécropole sont récupérées par le joueur qui contrôle l'île où se trouve celle-ci au moment de la Phase des revenus.
- Lorsqu'une nouvelle Nécropole est construite, les éventuelles PO présentes sur l'ancienne Nécropole restent sur l'île (elles ne sont pas déplacées avec la Nécropole). Elles seront donc récupérées par le possesseur de l'île lors de la prochaine Phase des revenus.
- Il est possible de construire une Nécropole sur une Métropole et réciproquement (la nouvelle arrivée détruit l'ancienne).

# CRÉATURES MYTHOLOGIQUES

## Cerbère

- Si le Cerbère se retrouve sur la même île qu'une autre Créature à figurine, les deux Créatures se détruisent mutuellement.
- Si le Cerbère se trouve sur l'île de la Nécropole, il s'empare alors de tous les revenus de l'île, y compris ceux de la Nécropole (au moment de la Phase des revenus).
- Si le Cerbère se trouve sur une île où des PO ont été déposées suite au déplacement de la Nécropole vers une autre île, le Cerbère vole aussi ces PO en plus du revenu normal de l'île (au moment de la Phase des revenus).
- Si un joueur joue les Grées alors que le Cerbère se trouve sur une de ses îles, le Cerbère lui vole le revenu produit par cette île.

## Erinyes

- Le pouvoir des Erinyes autorise à voler une Corne d'abondance qui se trouve sur une case de mer (déposée là grâce à la faveur divine de Hermès)

## Charon

- Charon permet de remettre en jeu un Héros qui a été retiré du jeu précédemment.
- Si plusieurs Héros sont disponibles, le joueur qui joue Charon peut choisir librement celui qu'il souhaite ressusciter.
- Si aucun Héros n'a été retiré du jeu au moment où Charon est joué, son pouvoir est sans effet.
- Charon ne peut pas remettre en jeu la carte de Penthésilée si celle-ci a été sacrifiée pour créer l'île des Amazones.

## Chiron

- Le nouveau Chiron protège l'île où il se trouve contre le Pégase, le Géant, la Harpie, les Érinyes, Empousa et contre le Pouvoir sacrificiel de Persée. Il protège aussi les Héros présents sur l'île contre le pouvoir de la Manticore <sup>(goodies)</sup>.

## Empousa

- Si aucune Nécropole n'est présente sur le plateau ou si celle-ci ne contient aucune PO, le pouvoir d'Empousa est sans effet.

## Manticore <sup>(goodies)</sup>

- La Manticore permet de tuer un Héros présent sur le plateau.
- La figurine du Héros est enlevée du plateau et sa carte définitivement retirée du jeu.
- Si aucun Héros n'est présent, la Manticore est sans effet.
- Si un Héros est présent en jeu, le joueur est obligé d'appliquer l'effet de la Manticore sur celui-ci.

# HEROS

## Généralités

- Puisque les Héros ne sont pas des Créatures mythologique, les Temples n'accordent aucun rabais lors de l'achat.
- Pour la même raison, Zeus ne peut pas se servir de son pouvoir pour défausser une carte de Héros.
- Lorsqu'un Héros entre en jeu, le joueur qui le contrôle conserve la carte du Héros devant lui.
- Lorsqu'un joueur perd un combat dans lequel un de ses Héros est impliqué, il peut choisir à sa guise s'il préfère perdre une Troupe régulière ou son Héros.
- Les Héros comptent comme une Troupe normale en combat (bonus de +1).

## Mort des Héros

- Après la phase des revenus, chaque joueur doit payer 2 PO pour chaque Héros qu'il contrôle. Sinon le Héros est immédiatement retiré du jeu.
- Lorsqu'un Héros meurt (au cours d'un combat, suite à l'activation de son Pouvoir sacrificiel ou parce que son coût d'entretien n'a pas été payé), sa figurine est enlevée du plateau et sa carte définitivement retirée du jeu.
- De même, lorsque la piste des Créatures est complétée au début du tour, si la carte en première position est une carte de Héros, elle est retirée du jeu (et non pas déposée dans la défausse).
- Ainsi, aucune carte de Héros ne peut JAMAIS se retrouver dans la défausse.
- Si tous les Héros ont été retirés du jeu, plus aucun Héros ne reviendra en jeu.  
Exception : Voir Charon.

## **Pouvoir sacrificiel**

- Un Héros ne peut pas être sacrifié durant le tour où il arrive en jeu, ni pendant un combat.
- Si le Pouvoir sacrificiel de Midas ou d'Ulysse est activé alors que le joueur ne possède qu'une seule île et que celle-ci contient déjà une Métropole (ou une Nécropole), la nouvelle Métropole écrase simplement la précédente.
- Lorsqu'un joueur se trouve sur Apollon, il ne peut pas choisir d'utiliser le pouvoir sacrificiel de ses Héros.

## **Penthésilée**

- L'île des Amazones offerte par Penthésilée est considérée comme hors jeu. Elle ne compte ni pour Déméter, ni pour Achille, et le joueur qui la contrôle possède toujours sa dernière île sur le plateau qui reste inattaquable.

## **Persée**

- Lorsque Persée utilise son Pouvoir sacrificiel pour faire une action Pégase, il est immédiatement retiré du jeu et ne participe plus au combat.
- Le joueur qui sacrifie Persée peut alors effectuer une attaque comme s'il avait acheté la carte Pégase. Toutes les règles qui s'appliquent à Pégase s'appliquent ici aussi.
- Lorsque Persée utilise son Pouvoir sacrificiel, il ne peut ni attaquer une île défendue par le Centaure, ni une île où se trouve un Héros.
- Le joueur qui sacrifie Persée peut choisir « d'attaquer » une de ses propres îles, à condition qu'aucun Héros ne se trouve dessus.
- Lorsque Persée perd un combat, le joueur peut choisir de faire battre en retraite une de ses Troupes plutôt que de la détruire (Persée ne peut pas se faire battre en retraite lui-même).
- Après avoir fait battre en retraite une Troupe, le joueur peut choisir de continuer normalement le combat, ou de faire battre en retrait l'intégralité de son armée (selon la règle habituelle). S'il agit ainsi, il peut choisir de relancer une nouvelle attaque en payant 1 PO. Le joueur peut ainsi lancer des attaques successives contre une même île sans perdre de Troupes lors des défaites, mais en payant 1 PO pour chaque attaque.
- Lorsque Persée est seul et qu'il perd un combat, il meurt.

## **Ulysse**

- Lorsqu'il est sacrifié, Ulysse peut se servir d'un (ou plusieurs) Théâtre(s) en remplacement d'un (ou plusieurs) Bâtiment(s) standard(s).



# **DIEUX SECONDAIRES**



## **Faveurs divines**

- La Faveur divine des Dieux secondaires offre deux bonus : le premier est gratuit (Objet magique ou Prêtresse) et s'applique au début du tour avant toute autre action. Le deuxième est payant (2 PO) et peut être effectué n'importe quand dans le tour. Son usage est facultatif et ne peut être effectué qu'une seule fois dans le tour.
- Si la pioche des Dieux secondaires se vide avant qu'Hadès apparaisse, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

## **Prêtresses**

- Les joueurs conservent les Prêtresses visibles devant eux.
- Pour appliquer l'effet d'une Prêtresse, cette dernière doit être défaussée.
- Les Prêtresses ne peuvent pas être défaussée par le Sphinx comme les Prêtres et les Philosophes.

## **Aphrodite**

- Les Troupes offertes par Aphrodite proviennent toujours de la réserve.
- Si le joueur ne dispose pas d'assez de Troupes en réserve, les Troupes manquantes sont perdues.

## **Artémis**

- Un joueur peut choisir de gagner un mélange de Troupes et de Flottes.
- Un joueur peut choisir de défausser un mélange de Philosophes et de Prêtres.
- Artémis ne permet pas de convertir des Prêtresses.

## **Hécate** (goodies)

- Comme les autres Déesses secondaires, Hécate offre une Prêtresse gratuite au joueur.
- Le joueur peut ensuite payer 2 PO pour déposer deux colonnes sur deux îles différentes de son choix (neutres, adverses ou sous son contrôle).
- Les deux îles sont désormais reliées par un passage terrestre. Les Troupes présentes sur ces îles peuvent donc passer de l'une à l'autre via une attaque terrestre lancée par Arès ou Hadès.
- En cas de combat, les règles habituelles s'appliquent (y compris la possibilité de battre en retraite).
- Le passage reste en place jusqu'à ce que Hécate revienne en jeu. Si cela arrive, le nouveau joueur qui contrôle Hécate peut choisir de payer 2 PO pour replacer les colonnes sur deux îles de son choix.

## **Héphaïstos**

- L'Objet magique offert par Héphaïstos est conservé face caché.

## **Héra**

- Si aucun Héros n'est présent dans la pioche, Héra est sans effet (pour s'en assurer, il suffit de compter le nombre de cartes Héros déjà piochées).
- Si la Chimère rejoint la pioche, la pioche et la défausse sont remélangés ensemble.

## **Hestia**

- Hestia ne peut pas choisir de construire un Théâtre.

## **Hermès**

- Il est possible de déposer la Corne d'abondance sur une Case de commerce en mer.
- Le joueur qui possède une Flotte sur cette case gagne alors 1 PO de plus lors de la Phase des revenus.
- La Corne d'abondance reste en place quoi qu'il arrive. Exception : Voir Erinyes.

# OBJETS MAGIQUES

## **Généralité**

- Les Objets magiques sont conservés face visible. Exception : Voir Héphaïstos.
- Ils peuvent être joués dès qu'ils sont en possession du joueur.
- Lorsque la pioche des Objets magiques est vide, on constitue une nouvelle pioche avec la défausse.

### **Ceinture d'Aphrodite**

- On ne peut pas empêcher un joueur de se rendre chez Apollon.

### **Char du soleil**

- Il est possible de réorganiser des Héros ainsi que des Troupes morts-vivantes en même temps que ses Troupes normales.
- Il n'est pas nécessaire de passer par des chaînes de bateaux.

### **Collier d'Harmonie**

- Le joueur qui joue cette carte ne peut être la cible d'une attaque terrestre (déplacement de Troupes adverses sur une de ses îles via Arès, Hadès ou Pégase) ou maritime (déplacement d'une Flotte adverse sur une case occupée par une de ses Flottes via Poséidon, Hadès ou les Sylphes).
- Toutes les autres attaques restent possible (vol de PO ou de cartes, utilisation de la Harpie, de la Sirène, des Géants, de la Méduse, du Cerbère, de Polyphème contre ses Flottes, etc.).

### **Flèches d'Apollon**

- Le pouvoir de cette carte ne s'applique qu'à un seul lancé de dés (pas forcément le 1<sup>er</sup> du combat).

### **Flèches d'Artémis**

- La carte de la Créature détruite est remise dans la défausse.

### **Palais des Dieux sur l'Olympe**

- Le pouvoir de cette carte s'applique après le tirage des Dieux, mais avant la phase d'enchère.
- On ne peut réarranger QUE les Dieux visibles (3 Dieux à 4 joueurs).
- Si Hadès est présent, il doit rester sur le Dieu sur lequel il se trouvait. Ce dernier peut par contre être déplacé sur n'importe quelle position (Hadès peut se retrouver en 1<sup>ère</sup> position).

### **Sceptre de Pélops**

- La Créature engagée peut être placée sur une île adverse ou neutre.
- Tous les Héros piochés sont définitivement retirés du jeu.

### **Trident de Poséidon**

- Le pouvoir de cette carte ne s'applique qu'à un seul lancé de dés (pas forcément le 1<sup>er</sup> du combat).