

CYCLADES FAQ

GENERALE

1. Preti in partite a 2 giocatori

Un prete permette ad un giocatore di pagare una moneta d'oro in meno la somma delle sue offerte. In altre parole, un prete sconta di 1 GP una delle due offerte.

Ad ogni modo, vale sempre la regola che si deve pagare almeno 1 GP per offerta, quindi se hai 4 preti e due offerte da 3 GP e 2 GP devi comunque pagare 2 GP.

2. Esaurimento di Soldati/Navi

Se tutti e 8 i tuoi soldati/navi sono sul tabellone e ti sei aggiudicato l'offerta ad Ares/Poseidone, non ottieni l'unità gratuita né puoi comprarne altre.

3. Ultima Isola

Le regole dicono che non puoi attaccare l'ultima isola di un giocatore a meno di provare che puoi vincere conquistandola. Se più tardi nello stesso round perdi una metropoli e quindi il gioco non termina, il giocatore che ha perso l'ultima isola è comunque eliminato dal gioco. Ciò capita raramente ed il gioco è comunque molto vicino alla fine.

4. Rotte Commerciali

Per usufruire della rendita di un segnalino prosperità (cornucopia) in uno spazio di mare, è necessario ci sia una nave del tuo colore.

Quando una tua nave lascia quello spazio di mare, questi diventa nuovamente neutrale; non devi lasciare un tuo segnaposto sulla casella (come nel caso delle isole).

5. Atena e il quarto filosofo

Se hai 3 filosofi e ti aggiudichi l'asta di Atena, DEVI prendere la carta filosofo gratuita e costruire la metropoli. Se non hai abbastanza spazio sulle tue isole, anche distruggendo le tue costruzioni (diverse dalle metropoli), devi comunque scartare i filosofi senza che questi abbiano alcun effetto.

6. Attaccare un'isola in cui sono presenti segnalini

Quando attacchi e vinci un combattimento su un'isola in cui sono presenti segnalini (costruzione o prosperità), questi entrano in tuo possesso.

7. Spareggio

Generalmente gli spareggi si risolvono in base all'oro (chi ha più GP vince), ma se un giocatore si ritrova con più metropoli degli altri (si ricorda che la condizione di vittoria è comunque di avere almeno 2 metropoli) questi è il vincitore, indipendente dai GP rimasti ai giocatori a fine partita.

Quindi nel raro caso in cui un giocatore finisca con 3 metropoli mentre gli altri ne hanno 2, sarà lui a vincere.

CREATURE MITOLOGICHE

8. Comprare creature mitologiche

Quando compri una creature, DEVI usare la sua abilità IMMEDIATAMENTE. Se non è Minotauro, Medusa, Chirone o Polifemo, la carta va scartata.

Per esempio, non puoi comprare il Kraken, piazzarlo sulla plancia, eseguire azioni del Dio che ti sei aggiudicato e poi pagare 1 GP per muovere il Kraken.

Silfide (Sylph) e Sfinge sono le uniche creature con azioni opzionali, negli altri casi le azioni sono, se possibili, obbligatorie (per esempio se non ci sono filosofi da rubare, puoi comunque acquistare il Satiro).

9. Chimera

Quando Chimera raggiunge la pila degli scarti (indipendentemente dal fatto che sia stata usata, riciclata dal potere di Zeus o scartata perché nessuno l'ha usata) si rimescolano insieme il mazzo creature e la pila degli scarti.

10. Pegaso

L'abilità di Pegaso è di sola andata, non puoi ritirarti nell'isola da cui provieni. Puoi comunque ritirarti su una tua isola se hai il necessario ponte di navi, come specificato nelle regole di combattimento standard.

11. Il Kraken

Solo il giocatore che ha comprato il Kraken può pagare oro per muoverlo. Quando il suo turno è finito, il Kraken rimarrà dov'è finché non verrà nuovamente riacquistato.

12. Grifone e offerte

Le azioni degli Dei vengono effettuate dopo il pagamento di tutte le offerte, quindi l'abilità del Grifone di rubare metà dell'oro di un giocatore (che è un'azione) non può impedirgli di pagare la sua offerta.

13. Silfide (Sylph)

Puoi muovere quante flotte vuoi per un totale di 10 movimenti. Se attacchi durante il movimento, puoi continuare a muovere dopo il combattimento (sia con la stessa flotta, se sopravvissuta, che con altre navi).

14. Minotauro/Medusa/Chirone/Polifemo

Quando un giocatore compra queste creature, esse rimarranno sulla plancia fino all'inizio del prossimo turno del giocatore che le ha acquistate o finché non verranno distrutte nel posizionare un'altra di queste creature sulla stessa isola.

15. Minotauro e assenza di truppe

Se il Minotauro si trova da solo su un'isola, l'attaccante deve vincere o pareggiare un round per poterlo battere e rimuovere dall'isola. Se alla fine del combattimento l'attaccante ha ancora truppe sull'isola, questi ne prende il controllo.

16. Medusa e gli attacchi

Medusa non previene gli attacchi sull'isola in cui si trova. Tuttavia l'attaccante non potrà ritirarsi (nessuno può muoversi DA quest'isola).

AZIONI DEGLI DEI

17. Ordine delle azioni

L'azione gratuita che ogni Divinità (eccetto Apollo) ti concede dev'essere risolta immediatamente prima di ogni altra azione. Dopo, puoi fare quante azioni vuoi (in base alla tua disponibilità di oro) e in qualsiasi ordine.

18. Azioni Gratuite

Come specificato nel punto 5, l'azione gratuita del tuo Dio è obbligatoria. Le uniche eccezioni sono per Ares e Poseidone quando non hai più truppe/navi nella tua riserva, come specificato nel punto 2.

ALTRE

19. A cosa servono i segnalini di cartone dei mostri?

Sono eredità della versione Essen che non includeva le miniature. Puoi usarle al posto delle miniature o per ricordare chi ha giocato la creatura invece di usare la carta.

NOTA: il punto 1 sembra contraddire le regole in inglese, in realtà è la traduzione inglese ad essere imprecisa (le regole originali sono quelle in francese)