

UN JEU DE LUDOVIC MAUBLANC ET BRUNO CATHALA POUR 3 À 6 JOUEURS



CYCLADES TITANS



MATAGOT
- XL COLLECTION -

MATÉRIEL

1 nouveau plateau de jeu recto-verso (3/4 joueurs et 5/6 joueurs).

1 nouveau plateau d'Offrande



1 grande tuile dieu : Kronos



5 figurines Artéfact Divin + 5 cartes correspondantes



5 tuiles Métropole Spécialisée + 5 cartes correspondantes



7 Corne d'abondance

1 livret de règles du jeu

Le matériel pour un 6^{ème} joueur



2 pions Offrande



8 flottes



6 marqueurs territoire



8 troupes



1 paravent



3 Titans

Pour chacune des 5 couleurs du jeu :



3 marqueurs territoire



3 Titans

Dans l'archipel des Cyclades, la tension est des plus vives. Les affrontements se sont localisés pour l'essentiel sur deux grandes îles voisines. Avec l'appui des Dieux, ce sont maintenant les 6 cités majeures de la Grèce antique qui cherchent à instaurer leur domination.

Plus que jamais, la bataille fait rage. Et ce d'autant plus que Kronos s'est invité à la fête, avec sa cohorte de Titans capables de tout balayer sur leur passage...

NOTES PRÉALABLES :

Pour jouer à cette extension *Titans*, vous devez préalablement posséder le jeu de base *Cyclades*.

Cette extension propose de nouveaux modules qui sont conçus pour être joués tous ensemble. Il est bien sûr possible d'ajouter un ou plusieurs modules provenant de l'extension *Hadès*. Mais soyez prévenus que vous vous engagez dans une Odyssée dont vous ne sortirez pas indemnes !

NOMBRE DE JOUEURS / MODE DE JEU

L'extension *Titans* permet maintenant de jouer jusqu'à 6 joueurs, et propose 2 modes de jeu :

- De 3 à 5 joueurs : jeu en individuel « chacun pour soi » comme dans le jeu de base. L'objectif est toujours de contrôler deux Métropoles à la fin d'un tour.
- À 4 ou 6 joueurs : jeu par équipe de deux joueurs – L'objectif de chaque équipe est de contrôler trois Métropoles à la fin d'un tour.

À 4 joueurs, on choisit donc de jouer en individuel OU en équipe.

À 6 joueurs, on joue OBLIGATOIREMENT en équipe.

MISE EN PLACE

• Dépliez le nouveau plateau au centre de la table. L'ancien plateau de jeu n'est pas nécessaire avec l'extension *Titans*. Placez-le sur la face appropriée en fonction du nombre de joueurs.

LE NOUVEAU PLATEAU

Désormais le jeu se déroule sur des îles plus grandes, divisées en territoires. Ainsi, contrairement au jeu de base, on ne contrôle pas des îles complètes, mais différents territoires faisant partie d'une même île.

Chaque territoire est donc l'équivalent d'une île du jeu de base. On y retrouve les emplacements pour les constructions et les Cornes d'abondance apportant des revenus. Les effets des créatures mythologiques qui s'appliquaient à une île dans le jeu de base s'appliquent à présent à un territoire.

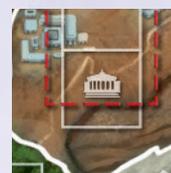
Il est possible de déplacer ses troupes d'un territoire à un territoire voisin en utilisant l'action de déplacement d'Arès (ainsi que celle des Titans, voir plus loin).

Il est à noter que certaines cases de commerce maritime contiennent maintenant 2 marqueurs prospérité.





• Sur ce plateau, avant toute chose, prenez un bâtiment de chaque type : un Port, une Forteresse, un Temple et une Université, et placez-en un au hasard sur chaque case de construction comportant un symbole Bâtiment. Ainsi, quand le jeu démarre, il y a déjà 4 bâtiments construits.



• Un nouveau Dieu, Kronos, rejoint les dieux de base. Il faut donc utiliser le nouveau plateau d'Offrande de manière à avoir suffisamment d'emplacements pour les grandes tuiles Dieu.

• **À 6 JOUEURS :**

On mélange les 5 grandes tuiles Dieux et on les place, au hasard, sur les 5 emplacements vides se trouvant au-dessus d'Apollon.

• **À 5 JOUEURS :**

Le dernier des 5 Dieux est placé face cachée. Il ne sera pas disponible pour ce cycle. Lors du cycle suivant, vous placez ce Dieu en 1^{ère} position, face visible, puis vous mélangez les 4 autres. Encore une fois, le Dieu qui sera placé en 5^{ème} position sera face cachée et deviendra le 1^{er} Dieu du prochain cycle.

• **À 4 JOUEURS :**

Ce sont les deux derniers Dieux qui sont placés faces cachées et qui deviennent les premiers Dieux du prochain cycle.

• **À 3 JOUEURS :**

Ce sont les 3 derniers Dieux qui sont placés faces cachées. Deux d'entre eux pris au hasard deviennent les premiers Dieux du prochain cycle.

KRONOS ET LES TITANS

KRONOS, LE PÈRE DES TITANS, PERMET :



Avantage gratuit

Le joueur obtient **gratuitement le bâtiment de son choix, parmi ceux proposés par les autres Dieux placés au-dessus de lui** sur le plateau d'Offrande. Ainsi, plus Kronos sera proche d'Apollon, plus le choix du bâtiment sera large !

Si Kronos est en première position, au lieu d'un bâtiment, le joueur obtient un Titan gratuit.

Recrutement

Le joueur peut dépenser 2 PO pour obtenir un Titan (un seul achat par tour).

Chaque joueur ne peut posséder plus de 3 Titans.

LES TITANS

Un Titan compte en combat comme une troupe. Il doit être placé sur un territoire appartenant au joueur, comme une troupe gagnée grâce à Arès.

Un joueur qui a obtenu les faveurs d'Arès déplace les Titans comme des troupes normales.

Mais les Titans permettent aussi de déplacer des troupes, sans avoir obtenu les faveurs d'Arès !

Dans ce cas, déplacer un Titan, et éventuellement les troupes régulières qui l'accompagnent, coûte 1 PO pour un premier mouvement. Le joueur peut décider de faire un mouvement de Titan supplémentaire avec celui-là ou un autre pour 2 PO. Un troisième mouvement coûterait 3 PO, etc.

Un mouvement permet d'aller d'un territoire à un territoire directement voisin ou relié par une chaîne de bateaux appartenant au joueur.

Quand un Titan seul ou accompagné entre dans un territoire adverse, un combat s'engage. Le Titan compte comme une troupe. Si le joueur possédant le Titan perd un



Le joueur Rouge ne dispose pas d'Arès. Il décide de déplacer deux fois son Titan, accompagné de 2 troupes, ce qui lui coûte 1PO + 2PO = 3PO. Sur la case traversée il laisse un marqueur de territoire.

Puis il déplace d'une case un autre groupe composé de deux Titans. Ce troisième mouvement lui coûte 3PO. Il place un marqueur sur le territoire abandonné.

assaut, il décide s'il perd une troupe régulière ou son Titan s'il a le choix.

Précisions :

- La Harpie ne peut pas tuer un Titan qui n'est pas une troupe régulière.
- Le joueur qui va sur Apollon ne peut pas déplacer ses Titans.

PLACEMENT LIBRE

Le nouveau plateau de jeu ne propose pas de positions de départ fixe comme dans le jeu de base. Le jeu commence donc par un premier tour de jeu particulier comme dans l'extension Hadès.

Les joueurs respectent la mise en place décrite dans le jeu de base, avec les modifications suivantes :

- Ils reçoivent 7 PO (au lieu de 5)
- Le plateau reste vide de toute unité militaire

Un tour d'enchère préliminaire va maintenant avoir lieu afin de déterminer sur quels Territoires les joueurs vont démarrer la partie.

Les tuiles Dieux sont mélangées et placées sur le plateau d'Offrande. Comme dans le jeu de base, il doit y avoir autant de Dieux visibles que de joueurs (y compris Apollon).

Les mises se déroulent comme dans le jeu de base. Seule exception, il ne peut y avoir qu'un seul joueur sur Apollon.

Une fois les enchères terminées, les joueurs payent leurs offrandes.

En commençant par le joueur ayant remporté l'enchère sur le premier Dieu et en descendant jusqu'à Apollon, chaque joueur va pouvoir choisir sa place sur le plateau de jeu.

Le joueur prend 2 Troupes, 2 Flottes et un bonus dépendant du Dieu sur lequel il a remporté l'enchère :

- Poséidon : 1 Flotte et 1 Port
- Arès : 1 Troupe et 1 Forteresse
- Zeus : 1 Prêtre et 1 Temple
- Athéna : 1 Philosophe et 1 Université
- Kronos : 1 Titan et un bâtiment ou un autre Titan selon sa position sur le plateau d'Offrande (voir « Avantage gratuit » page 2)
- Apollon : 1 PO et 1 Corne d'abondance

Le joueur doit déployer ses troupes sur 2 Territoires adjacents même s'il a 3 Troupes ou un Titan (il est donc impossible de démarrer le jeu sur une des petites îles constituées d'un seul territoire). Il doit ensuite placer ses Flottes sur 2 cases de mer contiguës à chacun de ses deux territoires, même s'il possède 3 flottes. S'il en a obtenu un, le joueur place alors son bâtiment bonus sur un de ses deux territoires. Si le joueur a décidé de démarrer sur un des territoires portant déjà un bâtiment, il est possible qu'il commence le jeu avec deux bâtiments.

Une fois qu'un joueur a terminé son déploiement, il place son pion offrande sur la dernière case libre du tour de jeu. C'est alors au joueur ayant misé sur le dieu suivant de se déployer.

Le joueur qui a pris Apollon choisira en dernier et place une Corne d'abondance sur un de ses deux territoires.

La vraie partie peut à présent commencer. La première Créature mythologique fait son apparition...

Attention : le premier tour de jeu est un peu particulier puisque les joueurs ne reçoivent pas de revenus (uniquement pour ce 1er tour) !

LE JEU EN ÉQUIPE

À 6 joueurs, on DOIT obligatoirement jouer en équipe avec les règles qui suivent, **en se plaçant chacun sur une grande île différente**. À 4 joueurs, on peut choisir de jouer en équipe.

Les joueurs faisant partie de la même équipe jouent côte à côte de manière à pouvoir communiquer. Il est possible de montrer sa fortune à son équipier. En revanche, il est interdit de donner de l'argent à son équipier !

Le jeu se déroule selon les règles normales. Chaque joueur gère ses unités personnellement. Rien n'est mis en commun. On ne peut pas pénétrer ou traverser un territoire appartenant à son partenaire (même vide), ni utiliser ses navires.

Mais les joueurs auront besoin de s'entraider pour parvenir à un nouvel objectif : **3 Métropoles à eux deux**.

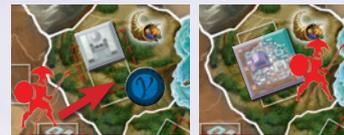
La fin de partie est légèrement différente de celle du jeu de base : Quand une équipe possède 3 Métropoles, la fin du jeu est déclenchée et on termine le tour en cours. La fin du jeu est maintenue même si l'équipe perd sa troisième Métropole. À la fin du tour, l'équipe qui possède le plus de Métropole gagne. En cas d'égalité, c'est l'équipe la plus riche qui gagne.

Comme dans le jeu de base, il est interdit d'attaquer le dernier territoire d'un joueur sauf si cela permet de posséder le cinquième Artéfact ou trois Métropoles (ou plus).

LA VICTOIRE MILITAIRE

Lorsque l'on joue en équipe, il existe à présent une nouvelle manière de gagner une Métropole : la victoire militaire. Si un joueur conquiert le dernier territoire d'un joueur adverse, il place immédiatement une Métropole sur ce territoire conquis, si les 3 conditions suivantes sont respectées :

- Ce territoire ne contient pas déjà une Métropole.
- Ce territoire dispose d'un emplacement pour une Métropole.
- Cela permet aux joueurs de posséder 3 Métropoles ou plus.



Le joueur Rouge dispose de 2 Métropole avec son allié. Il envahit le dernier territoire du joueur Bleu et y érige automatiquement une Métropole.

LES ARTÉFACTS DIVINS



Cette extension introduit un nouvel élément de jeu : les artéfacts divins. Ils sont représentés par des cartes que l'on mélange aux Créatures mythologiques et des figurines qui seront placées plus tard sur le plateau de jeu.

Au début de la partie, on mélange les 5 cartes Artéfacts aux Créatures. Durant la partie, les Artéfacts apparaîtront donc dans la file des créatures.

Attention, ce ne sont pas des créatures ! L'action de Zeus ne permet pas de défausser une carte Artéfact et les Temples n'apportent pas de remises sur leur achat. De plus, si une carte Artéfact doit être défaussée car elle était sur l'emplacement à 2 pièces et que personne ne l'a achetée, elle n'est pas mise dans la défausse, mais écartée du jeu !

Les Artéfacts peuvent être achetés durant le tour d'un joueur comme une Créature : quand un joueur achète un Artéfact, il garde la carte devant lui pour lui rappeler son effet et place la figurine dans n'importe lequel de ses territoires.

Les Artéfacts peuvent être déplacés, en accompagnant des troupes. Ils peuvent aussi changer de propriétaire : un joueur qui s'empare d'un territoire sur lequel sont présents un ou plusieurs Artéfacts en prend le contrôle. L'ancien propriétaire lui donne la ou les cartes correspondantes.

ENFIN, UN NOUVEAU MODE DE VICTOIRE APPARAÎT :
Un joueur ou l'équipe qui possède les 5 Artéfacts à un moment donné, gagne IMMEDIATEMENT la partie ! (On ne termine pas le tour en cours.)
Dans le jeu en équipe, les 5 Artéfacts peuvent être réunis par les deux membres de l'équipe.



LES SANDALES AILÉES

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Quand les troupes qui se trouvent sur le territoire où sont situées les Sandales se déplacent (aussi bien grâce à l'action d'Arès ou grâce à un Titan), elles peuvent aller sur n'importe quel territoire de cette même île en volant ! Cela fonctionne comme si tous les territoires de cette île étaient

adjacents à celui où se trouvent les Sandales.

Les Sandales accompagnent les troupes au cours du déplacement.

Dans le jeu en équipe : il est possible de payer IPO au début de son tour pour déplacer les Sandales dans un des territoires de son équipier, quelle que soit l'île sur laquelle il se trouve.



LA KUNÉE

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

La Kunée est un objet qui rend les troupes invisibles ! Les troupes qui se déplacent accompagnées de la Kunée

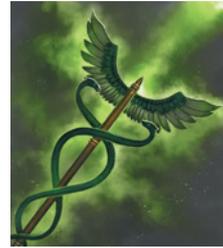
(grâce à l'action d'Arès ou grâce à un Titan) peuvent emprunter les bateaux des autres joueurs et traverser sans combattre les territoires occupés par des troupes adverses ! La Kunée accompagne les troupes au cours du déplacement.

Dans le jeu en équipe : il est possible de payer IPO au début de son tour pour déplacer la Kunée dans un des territoires de son équipier, quelle que soit l'île sur laquelle il se trouve.



Le joueur Rouge dispose de Arès et paye 2 PO.

Il utilise le navire de Noir, traverse le territoire de Vert sans combattre, et enfin attaque le territoire de Jaune.



LE CADUCÉE

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Quand un combat se déroule dans le Territoire où il se trouve, le joueur qui le possède peut payer IPO pour annuler la destruction d'une de ses Troupes. Il peut utiliser ce pouvoir autant de fois par tour qu'il le souhaite, tant qu'il peut payer.

Dans le jeu en équipe : la somme pour sauver une troupe peut être payée par l'équipier du joueur possédant le Caducée.



LA Foudre DE ZEUS

 Lors de la phase de revenu, cet artéfact rapporte 1 PO.

Durant les Offrandes, quand le joueur qui possède la foudre se fait déloger, le joueur qui a pris sa place doit lui donner 1 PO. S'il ne peut pas, il n'a pas le droit de choisir le même Dieu que lui.

Dans le jeu en équipe : La pièce d'or gagnée en se faisant déloger peut être donnée par l'équipier du joueur.



LA GRANDE CORNE D'ABONDANCE

Lors de la phase de revenu, toutes les cornes d'abondance se trouvant sur le territoire où se trouve la Grande Corne rapportent 2 PO.

Dans le jeu en équipe : la somme rapportée par ce territoire peut être partagée entre les équipiers.

Précision : Si des troupes possédant les Sandales Ailées ou la Kunée battent en retraite, elles ne peuvent pas bénéficier du pouvoir de l'Artéfact pour le mouvement de retraite.

LES MÉTROPOLIS SPÉCIALISÉES

Il y a dans cette extension 5 cartes Métropole Spécialisée. En début de partie, piochez-en deux au hasard et placez-les face visible sur les emplacements réservés aux deux coins du plateau de jeu. Les autres ne serviront pas durant cette partie.

Le premier joueur à réaliser une Métropole prend la carte de son choix, et place en jeu la tuile correspondante. À présent, sa métropole possède un pouvoir spécial en plus des

pouvoirs habituels d'une Métropole classique. Le joueur qui construit la deuxième Métropole du jeu prendra la dernière carte et la Métropole associée. Les Métropoles construites par la suite n'auront pas de facultés particulières.

Chaque pouvoir est lié à la Métropole. Si cette dernière est conquise, le nouveau possesseur de la Métropole gagne le pouvoir associé (l'ancien propriétaire lui donne la carte correspondante).



MÉTROPOLE MILITAIRE

Cette Métropole possède un bonus de défense de +3 en cas de combat terrestre au lieu de +1 habituel.



MÉTROPOLE MARITIME

Cette Métropole possède un bonus total de +3 en cas de combat maritime autour de son territoire. Ce bonus peut aussi être utilisé en attaque !



MÉTROPOLE RELIGIEUSE

Cette Métropole donne un crédit de 2 PO pour acheter une Créature au lieu d'1 PO habituellement. On considère qu'elle abrite deux temples au lieu d'un seul.



MÉTROPOLE CULTURELLE

Cette Métropole permet au joueur qui la contrôle d'en créer de nouvelles avec trois Philosophes au lieu de quatre. *Ce pouvoir est obligatoire.*



MÉTROPOLE COMMERCIALE

Cette Métropole rapporte 2 PO durant la phase de revenus.