



EIN SPIEL VON LUDOVIC MAUBLANC UND BRUNO CATHALA FÜR 2 BIS 5 SPIELER

KYKLADEN HADES

Friede herrscht auf den Kykladen, doch haben wir immer noch den Widerhall furchtbaren Schlachtenlärms in unseren Ohren. Ist es ein dauerhafter Friede oder nur ein kurzzeitiger Waffenstillstand? Es wird gemunkelt, dass Hades zurückkehrt und seine untoten Streiter und Geisterschiffe mit sich führt ...

Jeder Stadtstaat muss mächtige Helden herbeirufen und die Gunst der Götter des Olymps erringen, sogar die des furchtbaren Hades, um sich die Vormachtstellung zu sichern ...

EINFÜHRUNG

BEVOR SIE DIESE ERWEITERUNG(EN) BENUTZEN:

Der Inhalt dieser Schachtel ist kein eigenständiges Spiel. Er erweitert das Cyclades-Grundspiel.

Die Schachtel enthält gleich mehrere Erweiterungs-Module, die dem Originalspiel nach und nach hinzugefügt werden können, je nach Lust und Erfahrung der Spieler (die Module werden in der Reihenfolge aufsteigender Komplexität erklärt).

Mögen die Götter gnädig mit denen sein, die gleich alle Module auf einmal benutzen und ihre Partie zu einem wahrhaft epischen Abenteuer machen wollen.

MODUL 1: FREIE STARTAUFSTELLUNG

PLATZIERUNG DER FIGUREN IN EINER VORRUNDE

Für dieses Modul benötigt man lediglich das Material des Originalspiels.

Der Spielaufbau entspricht den Originalregeln, mit folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler erhält 7 Goldstücke (GS) (statt 5).
- Schiffe oder Armeen werden auf dem Spielplan zunächst **nicht** eingesetzt.

Eine Biet-Vorrunde wird abgehalten, um zu entscheiden, auf welchen Inseln die Spieler das Spiel beginnen werden.

Nehmen Sie eine Göttertafel weniger als Spieler teilnehmen, mischen Sie alle Tafeln und legen Sie sie auf die leeren Plätze oberhalb von Apollo.

Die Auslage der Opfermarker wird nach den Opfer-/Auktionsregeln des Originalspiels durchgeführt, mit einer besonderen Einschränkung: In der Vorrunde darf nur ein einziger Spieler Apollo wählen.

Sobald die Auktion beendet ist, bezahlen die Spieler ihre Opfer, wie üblich.

Danach wählen sie die Inseln, auf denen sie das Spiel beginnen wollen, angefangen bei dem Spieler, der die Auktion um den ersten Gott gewonnen hat, und endend bei dem, der sich bei Apollo „versteckt“ hat (Feigling!).

SPIEL- MATERIAL



1 „Nekropole“-Gebäude



4 „Theater“-Gebäude



8 Wohlstands-
marker



1 Hadestafel (mit „Hades“-
Seite und „Bedrohungs“-Seite)



8 Plättchen „Göttliche
Gunst“

FIGUREN:



5 Figuren „Armee
der Untoten“



5 Figuren „Schiff
der Untoten“



1 Hades-Säule



6 „Helden“-Figuren



1 „Zerberus“-
Figur

KARTEN:



6 Helden



10 magische
Gegenstände



5 sagenhafte
Kreaturen



9 Priesterinnen

dieses Regelheft

1 Übersichtsbogen, der
das Material der Erwei-
terung zusammenfasst



Wer an der Reihe ist, bekommt

2 Armeen + 2 Schiffe + einen zusätzlichen Bonus, der von dem Gott abhängt, dessen Auktion er gewonnen hat:

- Poseidon: 1 Schiff
- Ares: 1 Armee
- Athene: 1 Philosoph
- Zeus: 1 Priester
- Apollo: 1 Wohlstandsmarker

Der Spieler muss seine Armeen auf mindestens 2 unterschiedlichen Inseln einsetzen (wer Ares gewonnen hat, kann eine Armee auf eine dritte Insel setzen oder zwei Armeen auf eine Insel und die dritte Armee auf eine zweite Insel setzen).

Ähnlich muss er seine Schiffe verteilen – an (mindestens) zwei unterschiedlichen Orten. Diese Orte müssen an Inseln angrenzen, auf denen auch die Armeen des Spielers stehen. Es ist erlaubt, dass mehrere Schiffe an mehreren unterschiedlichen Orten bei derselben Insel platziert werden (wer Poseidon gewonnen hat, kann ein Schiff auf einen dritten Ort setzen oder zwei Schiffe auf einen Ort und ein Schiff auf einen anderen Ort).

Sobald ein Spieler seine Auslage beendet hat, setzt er seinen Opfermarker auf den hintersten verfügbaren Platz der Spielerreihenfolge der kommenden Runde. Danach platziert der Spieler, der den nächsten Gott gewonnen hat, seine Figuren nach denselben Regeln.

Erst jetzt beginnt das wahre Abenteuer! Die erste sagenhafte Kreatur erscheint ... Doch Vorsicht, eine entscheidende Änderung gibt es noch:

- In der ersten Runde entfällt die Phase „3) Einkünfte“ (nur in dieser Runde).

Sein Gold so einzuteilen, dass man eine optimale Platzierung erzielt und gleichzeitig genug Macht behält, ist der entscheidende erste Schritt auf dem langen Weg zum Ruhm!

MODUL 2: HADES UND SEINE UNTOTEN

Zu Beginn einer Runde legen Sie die Hadestafel mit der „Bedrohungs“-Seite nach oben neben den Spielplan.



Die Hades-Säule setzen Sie auf das Feld „0“ der Bedrohungsleiste.

In jeder Runde direkt vor der Phase „2) Die Götter“ würfelt ein Spieler mit den beiden Kampfwürfeln. Er zieht dann die Säule entsprechend der gewürfelten Gesamtzahl auf der Leiste weiter.

Sobald die Säule **das Feld „9“ erreicht oder überschreitet**, kommt Hades ins Spiel und verdrängt einen der anderen Götter:

Mischen Sie die Göttertafeln und legen Sie sie wie üblich aus. Danach decken sie die aktive Göttertafel direkt über Apollo mit der Hadestafel ab, die jetzt ihre „Hades“-Seite zeigt.

Am Ende der Runde (also nachdem Apollo abgehandelt wurde):

- Alle Untoten Einheiten werden vom Spielplan entfernt.
- Die Hadestafel wird wieder mit der „Bedrohungs“-Seite nach oben neben den Spielplan gelegt, die Hades-Säule kommt wieder auf Feld „0“.

Hades und seine Getreuen werden ins Reich der Toten zurückgeschickt ... doch können sie erneut ihr Unwesen treiben, wenn sie zurückkehren!

MIT HADES KANN DER SPIELER:



Untote Einheiten anwerben (Armeen und/oder Schiffe).

Hades liefert **die erste Untote Einheit kostenlos**. Man kann aber weitere Untote anwerben:

- Die zweite Untote Einheit kostet 1 GS
- Die dritte kostet 2 GS
- Die vierte kostet 3 GS
- Die fünfte kostet 4 GS

Ein Spieler darf **nie mehr als 4 zusätzliche** Untote im selben Zug anwerben, allerdings darf er eine Mischung aus Armeen und Schiffen anwerben (z.B. könnte er 2 Schiffe + 2 Armeen für insgesamt 6 GS anwerben).

SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

3 Göttertafeln werden zusätzlich zu Apollo platziert.

Jeder Spieler spielt mit 2 Opfermarkern.

Sobald Opfer/Auktion beendet und bezahlt ist, setzen die Spieler in der Reihenfolge der Opfermarker ihre Figuren ein.

Pro Opfermarker muss der Spieler sofort:

- 1 Schiff + 1 Armee + den Bonus des jeweiligen Gottes einsetzen.



Beispiel: Die Hades-Säule ist auf der 6, es wird gewürfelt und die beiden Würfel zeigen 3 und 1.

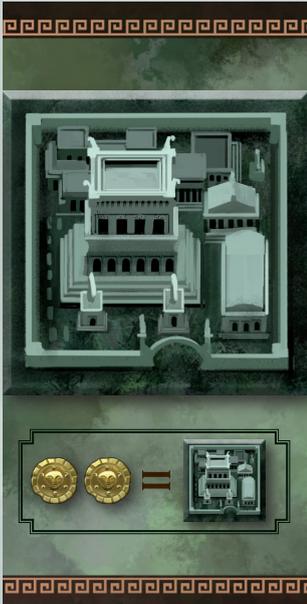


Die Gesamtzahl ist größer als 9, also wird die Hades-Tafel umgedreht und damit aktiviert.

Hinweis: Hades taucht normalerweise 2 bis 4 Mal pro Spiel auf.



Eine Nekropole bauen.



Es darf auf dem Spielplan nur eine Nekropole geben.

Dieses Gebäude muss auf einer im Besitz des Spielers befindlichen Insel gebaut werden und nimmt den Platz einer Metropole ein. Befinden sich bereits andere Gebäude dort (auch eine Metropole), werden sie entfernt.

Effekt des Gebäudes: Pro normaler militärischer Einheit (also keine Untoten Armeen/Schiffe), die vom Spielplan entfernt wird, egal ob im Kampf oder durch eine sagenhafte Kreatur, legen Sie 1 GS auf die Nekropole. In der nächsten „Einkünfte“-Phase erhält der Spieler, der die Insel mit

der Nekropole besitzt, alle Goldstücke von diesem Gebäude.

Hinweis:

- Wenn ein Spieler die Insel erobert, auf der sich die Nekropole befindet, besitzt er sie ab sofort und kann sich in der nächsten Runde die Goldstücke davon nehmen.

- Wenn Hades später im Spiel erneut auftaucht, kann ein Spieler eine neue Nekropole bauen: In diesem Fall wird die alte Nekropole von ihrem Platz entfernt (etwaige Goldstücke bleiben aber auf der Insel liegen) und auf eine Insel gesetzt, die dem bauenden Spieler gehört.

Armeen und/oder Schiffe bewegen.



Die Regeln für Bewegungen und Kampf sind dieselben, wie sie für Poseidon und Ares gelten.

Dabei muss man jedoch eine Zusatzregel beachten: Mindestens eine Untote Einheit muss bei jeder Bewegung beteiligt sein, normale Einheiten dürfen dabei sein, sind

aber nicht vorgeschrieben!

Falls ein Spieler, der Hades besitzt, einen Kampf verliert, entscheidet er über die Reihenfolge, in der er seine Einheiten verliert (er kann normale oder Untote Einheiten wählen, abhängig von seinen zukünftigen Plänen).

MODUL 3: HELDEN UND KREATUREN

Vor Spielbeginn mischen Sie die neuen Helden und sagenhaften Kreaturen mit den Kreaturen des Originalspiels zu einem gemeinsamen Stapel.

NEUE SAGENHAFTE KREATUREN:

Diese Erweiterung enthält 4 neue Sagengestalten: Zerberus (inklusive einer Plastikfigur), Charon, die Erinyen und Empusa. Außerdem liegt eine neue Chiron-Karte bei, welche die Karte des Basisspiels ersetzt. Die Wirkung dieser Karten ist im Übersichtsbogen erklärt.

HELDEN:

Sie kommen wie die sagenhaften Kreaturen ins Spiel und werden genauso angeworben.

Wenn ein Held angeworben wird, stellen Sie dessen Figur auf eine Ihrer Inseln und legen die entsprechende Karte vor sich hin. Dieser Held wird so lange im Spiel bleiben, wie er überlebt und Sie seine Kosten bezahlen.

Zu Beginn jeder Runde, direkt nach der Phase „Einkünfte“, müssen Sie 2 GS pro Helden bezahlen, den Sie weiterhin behalten wollen. Wenn Sie diese Summe nicht zahlen, verschwindet der Held. Entfernen Sie seine Figur vom Spielplan und die zugehörige Karte aus dem Spiel (sie kommt nicht auf den Ablagestapel).

Jeder Held zählt wie eine Armee-Figur im Kampf, hat aber zwei zusätzliche Eigenschaften:

- Eine militärische Eigenschaft. Sie wird immer dann aktiv, wenn der Held an einem Kampf beteiligt ist.
- Eine spezielle Eigenschaft, die meistens besondere Bedingungen erfordert, wenn Sie entscheiden, den Helden in Ihrer Phase „5) Aktionen durchführen“ zu opfern. Wenden Sie die Wirkung der Eigenschaft an und entfernen Sie die Heldenkarte aus dem Spiel (sie kommt nicht auf den Ablagestapel). **Wichtig: Sie können einen Helden nicht bereits in der Runde opfern, in der sie ihn angeworben haben. Sie dürfen ihn ebenfalls nicht opfern, wenn Sie Apollo gewählt haben. Beachten Sie, dass Sie einen im Kampf getöteten Helden nicht „kurz vor seinem letzten Atemzug“ opfern dürfen.**

Die Wirkung der Heldenkarten ist im Übersichtsbogen erklärt.

Solange der Spieler direkt nach seiner Einkünfte-Phase 2 GS bezahlt, bleibt der Held auf dem Spielplan.

Seine militärische Eigenschaft ist bei allen Schlachten gültig, an denen der Held teilnimmt.



Die spezielle Eigenschaft des Helden kommt zur Anwendung, sobald der Spieler ihn in seiner Aktionsphase opfert (zuvor müssen also die beiden GS in der Einkommensphase bezahlt worden sein).



WICHTIG

Helden werden zwar in den Kreaturenstapel mit eingemischt und werden auch wie Kreaturen angeworben, allerdings gelten sie nicht als sagenhafte Kreaturen. Daher:

- Tempel verringern die Kosten zum Erwerb eines Helden nicht.
- Man darf eine Heldenkarte durch die Spezialfähigkeit des Zeus nicht ablegen.
- Es dürfen sich mehrere Helden auf ein und derselben Insel befinden. Helden dürfen auf einer Insel zusammen mit einer Kreatur stehen.

MODUL 4 : GÖTTLICHE GUNST

GÖTTER DES OLYMP, ERRETTET UNS!

1. Zu Spielbeginn legen Sie die Priesterinnen-Karten als Stapel bereit.



Wirkung der Priesterinnen:

- Sie können eine Priesterin ablegen, um die Kosten für einen Helden nicht bezahlen zu müssen
- Sie können eine Priesterin ablegen, um eine Kreaturen-Figur nicht ablegen zu müssen und können so eine weitere Runde von der Kreatur profitieren.

2. Mischen Sie die Karten „Magische Gegenstände“ und legen Sie diese verdeckt neben den Spielplan.

3. Mischen Sie die Plättchen „Göttliche Gunst“ und legen Sie diese verdeckt neben den Spielplan.

GÖTTLICHE GUNST:

Ab jetzt können die Spieler von der Gunst neuer Götter profitieren, z.B. durch Hera, Hermes oder Aphrodite.

Zu Beginn jedes Zuges, in der Phase „2) Die Götter“ passiert Folgendes:

- Wenn Hades ins Spiel kommt (siehe Modul Nr. 2), mischen Sie alle Plättchen „Göttliche Gunst“ (abgelegte und nicht abgelegte) und bilden daraus einen neuen verdeckten Stapel (solange Hades aktiv ist, sind die Plättchen „Göttliche Gunst“ nicht verfügbar).
- Anderenfalls: Ziehen Sie das oberste der Plättchen „Göttliche Gunst“ und legen Sie es offen neben den aktiven Gott, der direkt oberhalb von Apollo liegt. Der Spieler, der die Auktion um diesen Gott gewinnt, darf in seiner Phase „5) Aktionen durchführen“ nicht nur die Möglichkeiten dieses Gottes nutzen, sondern auch noch die daneben platzierte Göttliche Gunst.

Jede Göttliche Gunst hat einen kostenlosen Bonus (Priesterin oder Magischer Gegenstand) **1** sowie eine spezielle Wirkung, die nur einmal in dieser Aktionsphase genutzt werden darf **2**.



Am Ende der Aktionsphase wird die Göttliche Gunst abgelegt (auch wenn sie nicht genutzt wurde).



MAGISCHE GEGENSTÄNDE:

Man erhält Magische Gegenstände durch Göttliche Gunst.

Man legt sie offen vor sich und kann sie sofort benutzen oder in einem späteren Zug.

*Hinweis: Als Ausnahme obiger Regel können Sie durch Hephaistos einen Magischen Gegenstand bekommen, den Sie **verdeckt** vor sich ablegen.*

Nach der Benutzung werden Magische Gegenstände abgelegt.

Göttliche Gunst und Magische Gegenstände sind auf dem Übersichtsbogen erklärt.

Ein Spiel von Bruno Cathala
und Ludovic Maublanc

Illustrationen von Miguel Coimbra
Übersetzung von Michael Kröhnert

© 2011 Matagot
www.matagot.com/cyclades



HÄUFIGE FRAGEN

In der Vorrunde „Freies Platzieren“: Kann ich Apollo sofort wählen, ohne dass ich bei einem anderen Gott überboten wurde?

Falls noch kein anderer Spieler Apollo gewählt hat, dürfen Sie ihn sofort auswählen. Dadurch kann dann kein anderer Spieler mehr dorthin. Allerdings ist die sofortige Wahl Apollos taktisch nicht sehr empfehlenswert, weil Ihre Gegner dann mit niedrigen Opfern die stärksten Götter besetzen können.

Held: Warum kann ich die Selbstopfer-Eigenschaft eines Helden nicht nutzen, wenn ich Apollo gewählt habe?

Nun, Apollo zu wählen ist fast so, als hätte man in dieser Runde gepasst.

Held: Wenn ein Held im Kampf stirbt, wird dann 1 GS auf die Nekropole gelegt?

Nein. Auf die Nekropole wird immer nur Gold gelegt, wenn normale Einheiten verloren gehen (also die kleinen Figuren in den Spielerfarben), Monster und Helden gehören nicht dazu.

Nekropole/Zerberus: Was passiert, wenn Zerberus auf die Insel mit der Nekropole kommt?

Zerberus gibt alle Einkünfte dieser Insel an seinen Besitzer, auch diese, die auf der Nekropole liegen.

Riese/Nekropole & Theater: Kann der Riese diese neuen Gebäudetypen zerstören?

Der Riese kann nur kleine Gebäude zerstören. Ein Theater zermalmt er ganz einfach, gegen eine Nekropole ist er machtlos.

Sphinx/Priesterinnen: Wenn ich die Sphinx benutze, bekomme ich dann 2 GS pro abgelegte Priesterin?

Nein. Die Sphinx liefert jeweils 2 GS, wenn Sie Schiff, Armee, Philosoph oder Priester ablegen. Für Priesterinnen liefert sie nichts.

Demeter: Wann sollte ich dessen Macht ausnutzen, um 1 GS pro Insel zu bekommen?

Zum bestmöglichen Zeitpunkt. Wenn Sie planen, in Ihrem Zug neue Inseln zu erobern, warten Sie. Wenn Sie aber Gold für eine Kreatur oder einen Helden brauchen, benutzen Sie diese Macht frühzeitig.

Penthesilea: Gilt die verborgene Insel, die man durch Penthesileas Selbstopfer-Eigenschaft erhält, als normale Insel? Wenn also ein Spieler außer ihr nur noch eine einzige Insel auf dem Spielplan hätte, dürfte man diese angreifen?

Nein, die verborgene Insel der Amazonen gilt als „nicht im Spiel“. Sie zählt weder für Demeter noch für Achill. Der Spieler, der sie besitzt, behält also seine letzte Insel auf dem Spielplan, die nicht angegriffen werden kann (außer natürlich, um dadurch das Spiel zu gewinnen).