



CYCLADES MONUMENTS

Afin d'honorer les Dieux, les peuples des Cyclades érigent des monuments à leur gloire. Ces œuvres monumentales apportent de nouveaux pouvoirs à leurs bâtisseurs... ou à ceux qui s'en parentent.

MISE EN PLACE

Au début de la partie, piochez au hasard autant de cartes que le nombre de joueurs parmi les 10 cartes Monument. Placez-les face visible au bord du plateau.

Seuls ces Monuments pourront être construits durant la partie. Prenez les figurines correspondantes et remettez les autres dans la boîte avec les cartes non utilisées.

CONSTRUCTION

Les Monuments sont des constructions bonus obtenues lorsqu'un joueur contrôle les deux bâtiments de base qui lui sont associés.

Dès qu'un joueur possède sur le plateau deux bâtiments représentés sur une des cartes Monument tirées au sort au début de la partie, il construit le Monument correspondant : il prend immédiatement la figurine du Monument et la place sur n'importe lequel de ses territoires. Il prend aussi la carte correspondante rappelant l'effet de ce Monument.

MATÉRIEL

10 FIGURINES

MONUMENT :

- Temple de Poséidon
- Temple d'Arès
- Temple d'Athéna
- Grand temple de Zeus
- Académie militaire
- Académie de marine
- Cité guerrière
- Grande université d'Athéna
- Grand phare de Poséidon
- Grande citadelle d'Arès

10 CARTES

MONUMENT

REPRENANT LES

10 FIGURINES

Territoire :

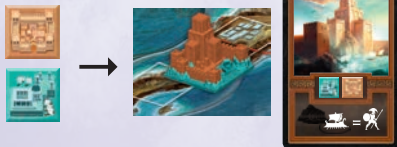
Correspond à une île pour le jeu de base, ou une case terrestre dans l'extension Titans.



La construction d'un Monument peut intervenir après la construction du deuxième bâtiment indiqué sur la carte ou après la conquête d'une île où il se trouvait déjà. Les bâtiments nécessaires à la construction du Monument restent sur le plateau.

Si le joueur oublie de construire le Monument alors qu'il en a l'opportunité, il pourra le faire plus tard dans la partie s'il possède toujours les deux bâtiments et que personne ne l'a construit avant lui ! Il doit tout de même attendre d'être dans une phase de résolution des actions de son Dieu (il ne sera donc pas possible de le faire avec Apollon).

Un Monument ne prend pas la place d'un bâtiment, il est simplement placé sur le territoire comme une figurine qui ne se déplacera plus de toute la partie. Chaque Monument possède un effet spécial qui profite au joueur contrôlant le territoire où il se trouve. Lorsqu'un joueur s'empare d'une île où se trouve un Monument il prend la carte correspondante à son ancien propriétaire et bénéficie maintenant de l'effet de ce Monument. Un Monument ne compte pas comme des bâtiments qui pourraient être utilisés pour la construction d'une Métropole.



Exemple : Un joueur construit un port alors qu'il avait déjà une forteresse. La cité guerrière étant disponible, il la place immédiatement sur une de ses îles et prend la carte correspondante.

Précision sur le Géant

Il ne peut pas détruire un Monument.

Interaction avec l'extension *Hadès*

Le théâtre : il ne peut pas être utilisé pour créer des Monuments, il faut obligatoirement les deux bâtiments indiqués sur la carte.

La Nécropole avec les temples de Poséidon et d'Arès + le grand phare de Poséidon : Sacrifier une troupe ou une flotte conduit à ajouter 1PO sur la Nécropole. Mais récupérer ses flottes autour de son territoire de base conduit à ne pas ajouter 1PO sur la Nécropole.

Interaction avec l'extension *Titans*

Les joueurs peuvent commencer le jeu en possédant déjà deux bâtiments. Il est donc possible qu'un joueur puisse construire directement un Monument. Attention, le début de partie est donc encore plus agressif ! Il est aussi possible de cumuler les effets d'une Métropole spéciale et celui d'un Monument.

Attention, chaque monument ne peut être construit qu'une seule fois dans la partie.

EFFETS DES BÂTIMENTS LÉGENDAIRES



GRANDE CITADELLE D'ARÈS
FORTERESSE  +  FORTERESSE

Tant qu'il y a au moins une Troupe sur ce territoire, il ne peut pas y avoir de combat militaire, ni par la mer, ni par la terre (titans), ni par les airs (pégase). Le territoire reste vulnérable aux effets de certaines créatures (harpie, etc.).



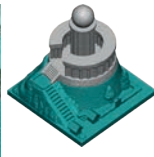
GRAND PHARE DE POSÉIDON
PORT  +  PORT

Toutes vos Flottes détruites sont remplacées dans une case de mer vide ou déjà sous votre contrôle autour de ce territoire. Si ce n'est pas possible (cases occupées par des flottes adverses, ou à cause de l'effet de Polyphème sur ce territoire), le pouvoir ne s'applique pas.



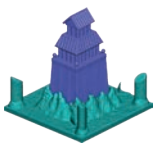
ACADÉMIE MILITAIRE
FORTERESSE  +  UNIVERSITÉ

Lors de la phase de revenus, placez gratuitement une Troupe sur ce territoire. Si ce n'est pas possible, le pouvoir ne s'applique pas.



ACADÉMIE DE MARINE
UNIVERSITÉ  +  PORT

Lors de la phase de revenus, placez gratuitement une Flotte dans une case de mer vide ou déjà sous votre contrôle autour de ce territoire. Si ce n'est pas possible, le pouvoir ne s'applique pas.



TEMPLE DE POSÉIDON

PORT  +  TEMPLE

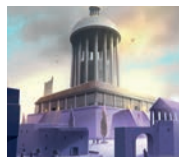
Une fois par Cycle, vous pouvez sacrifier une Flotte pour jouer la première carte de la pioche des Créatures Mythologiques.



TEMPLE D'ARÈS

FORTERESSE  +  TEMPLE

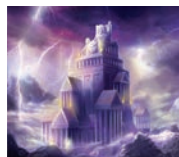
Une fois par Cycle, vous pouvez sacrifier une Troupe n'importe où sur le plateau pour jouer une carte de la défausse des Créatures Mythologiques prise au hasard.



TEMPLE D'ATHÉNA

UNIVERSITÉ  +  TEMPLE

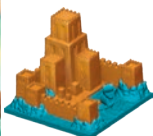
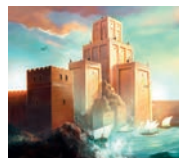
Vous payez IPO de moins les Prêtres et les Philosophes.



GRAND TEMPLE DE ZEUS

TEMPLE  +  TEMPLE

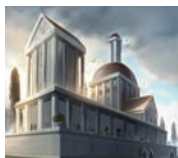
Au début de votre tour, remplissez la file des Créatures Mythologiques comme en début de Cycle.



CITÉ GUERRIÈRE

PORT  +  FORTERESSE

Toutes vos Flottes autour de ce territoire comptent comme une Troupe en défense de ce territoire.



GRANDE UNIVERSITÉ D'ATHÉNA

UNIVERSITÉ  +  UNIVERSITÉ

Vous n'êtes plus limité à un seul achat de Philosophe.