

# KYKLADÉS

## HRA LUDOVICA MAUBLANCA A BRUNA CATHALY PRO 2 AŽ 5 HRÁČŮ

*V souostroví Kyklad, ve vodách dosud nesjednoceného Řecka, svádí spolu boje největší města své doby - Sparta, Athény, Korint, Théby a Argos. Jejich moc a sláva rostou, ale vítěz může být jen jeden. Ten, na nějž uprou svůj blahovlnný pohled samotní bohové.*

### CÍL HRY:

Svrchovanosti svého města a tedy vítězství ve hře dosáhnete, budete-li na konci kola ovládat dvě metropole.

### PŘÍPRAVA HRY:

Každý hráč si vezme herní komponenty **1** své barvy, které viditelně umístí před svoji zástěnu **2**, a dále 5 ZM **3**, které umístí skrytě za zástěnu.

Dle počtu hráčů složte herní plán **4** a umístěte na něj vojáky a loďstvo dle obrázků na str. 7 a 8. Čísla odpovídající počtu hráčů najdete dole na každém dílu herního plánu.

Zamíchejte balíček bájných bytostí a umístěte jej rubem vzhůru na určené místo **5**. Umístěte 5 figurek bytostí vedle odhazovací hromádky **6**.

Umístěte karty filozofů **7** a kněží **8** na vyhrazená místa na herním plánu.


Každý hráč si vezme pouze jednu nabídkovou figurku (dvě figurky se použijí jen při hře dvou hráčů). Figurky se zamíchají a v náhodném pořadí umístí na stupnici **9**.


Umístěte čtyři destičky s bohy vedle herního plánu **10**.


Zcela stranou umístěte žetony budov a metropolí, dvě zvláštní kostky, žetony rozkvětu a ZM. Budou použity později při hře.

### OBSAH HRY:


trojdílný skládací herní plán

 2 zvláštní kostky

 100 zlatých mincí (ZM)

 16 žetonů rozkvětu

5 bílých figurek: Kraken, Mínotaurus, Medúsa, Polyfémus, Cheirón

 18 karet bájných bytostí

 16 karet filozofů

 16 karet kněží



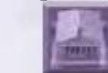
4 velké destičky s bohy  
40 budov:



10 přístavů



10 pevností



10 chrámů




10 univerzit



10 metropolí

**V každé z 5 herních barev:**

 2 nabídkové figurky

 8 lodí

 3 územní žetony

 8 vojáků



1 zástěna





## PRŮBĚH HRY:

Hra se skládá z řady kol, během kterých hráči:

- nejprve **shromáždí své příjmy** (výnosy z ostrovů + námořní obchod)
- posléze **učiní nabídku bohům** (dražba o přízeň) - k získání přízně toho pravého boha budou hráči někdy muset obětovat opravdu mnoho ZM.
- nakonec **vykonají akce**, které jim umožní provést právě ten bůh, jehož přízeň předtím získali (každý bůh nabízí jednu "akci zdarma", zatímco ostatní akce budou vyžadovat další ze vzácných ZM).

Cílem každého hráče je mít na konci tahu dvě metropole (buď je postavit a/nebo dobýt). Hra končí na konci kola, kdy alespoň jeden z hráčů tuto podmínku splní. Pokud ji splní více hráčů, zvítězí ten nejbohatší (majitel největšího počtu ZM).

## VYSVĚTLENÍ PRŮBĚHU KOLA:

### 1) BÁJNÉ BYTOSTI:

V každém kole budou souostrovím Kyklad putovat některé z bájných bytostí. První věc, kterou učiníte na začátku každého kola, bude doplnění karet bájných bytostí na příslušná pole (viz obr. vpravo), aby byly k dispozici vždy tři karty. Počet ZM pod každým polem udává cenu, kterou bytost požaduje za své služby. Postupujte takto:

- pokud se na poli "2 ZM" nachází nějaká karta, odhodte ji na odkládací balíček
- potom posuňte případné zbývající karty doprava, aby se zaplnila volná místa
- nakonec zaplňte případná prázdná místa kartami z dobíracího balíčku (pokud dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte karty z odkládacího balíčku a vytvořte z nich nový dobírací balíček)

### Zvláštní situace na začátku hry:

- na začátku úplně prvního kola hry doplňte pouze jedinou kartu na pole "4 ZM".
- pokud nebyla bytost použita, přesuňte ji na začátku druhého kola o jedno pole doprava a na její původní místo ("4 ZM") doplňte kartu z dobíracího balíčku; pokud bytost použita byla, doplňte nové dvě karty na pole "4 ZM" a "3 ZM".

### 2) BOHOVÉ:

Na začátku každého kola se změní pořadí bohů umožňující hráčům provádět akce.

Čtyři velké destičky s bohy se zamíchají a náhodně se rozloží na prázdná pole nad polem Apollón. Při hře v pěti hráčích se použijí všechny čtyři destičky.

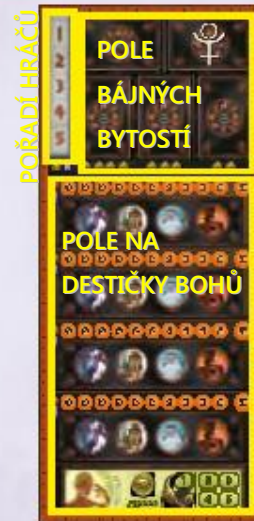
Při hře ve čtyř hráčích se zbývající čtvrtá destička položí rubem vzhůru. Tento bůh nebude v daném kole k dispozici. V následujícím kole umístíte destičku tohoto boha lícem vzhůru na první (nejvýše umístěné) pole a zamícháte ostatní tři. Poslední destička bude opět rubem vzhůru a v následujícím kole bude opět na prvním místě.

Při hře ve třech hráčích budou první dvě destičky lícem vzhůru, druhé dvě rubem vzhůru - ty budou v dalším kole na prvních místech. Pro další kolo se vytvoří zcela náhodné pořadí zamícháním všech čtyř destiček.

### 3) PŘÍJMY:

Každé město získává zlaté mince (ZM) dle prosperity svých ostrovů a námořního obchodu - každý hráč obdrží **1 ZM za každý jím ovládaný zeton či značku rozkvětu** a tyto ZM umístí za svoji zástěnu.

Značky rozkvětu jsou vytištěny na ostrovech na herním plánu; žetony rozkvětu lze získat pomocí boha Apollóna (viz str. 6). Některé značky rozkvětu se symbolem šipky představují námořní obchod s jinými národy - tato pole je třeba obsadit loďstvem.



V průběhu předchozího kola hráč využil služeb Kentaura na poli 3 ZM. Karty se tedy přesunou a doplní následujícím způsobem:

- 1 Mínotaurus jde na odkládací balíček (nebyl o něj zájem)
- 2 Pegas se přesouvá na pole 2 ZM
- 3 Pole 3 ZM a 4 ZM jsou doplněna prvními dvěma kartami z dobíracího balíčku
- 4



Tento ostrov přináší 2 ZM modrému hráči.



Tento námořní obchod vydělává zelenému hráči 1 ZM.



## 4) OBĚŤ BOHŮM (DRAŽBA):

Hráči musí obětovat část svého bohatství (ZM), aby získali podporu boha či bohů a mohli vykonat akce, které daným bohům přísluší. Dle pořadí hráčů si každý vybere jednoho boha a umístí svoji nabídkovou figurku na pole vyjadřující výši obnosu ZM, kterou hráč chce danému bohu obětovat.

*Pokud má nabídka přesáhnout 10, umístí hráč svůj územní žeton na pole 10+ a nabídkovou figurku na pole označující číslo, které se k 10 přičte (např. nabídku 13 vytvoříte umístěním územního žetonu na pole 10+ a nabídkové figurky na pole 3).*

Bůh se přikloní pouze k jedinému hráči - hráči s nejvyšší nabídkou. Pokud hráč chce učinit nabídku bohu, kterému již učinil nabídku jiný z hráčů:

- nová nabídka musí být vždy vyšší než stávající
- předchozí hráč si vezme zpět svoji nabídkovou figurku a musí okamžitě učinit nabídku JINÉMU bohu.

Je možné, že hráč, jehož nabídka byla překonána, vzápětí sám překoná nabídku jiného hráče, atd. Jakýkoliv hráč může kdykoliv umístit svoji nabídkovou figurku na Apollóna, což je jediný bůh, kterému není třeba nic obětovat a může si jej zvolit i více hráčů během jednoho kola - první hráč umístit figurku na pole 1, druhý na pole 2, atd.

Fáze nabídek končí v okamžiku, kdy každý z hráčů umístit svoji nabídkovou figurku. Hráči pak zaplatí (s ohledem na počet kněží) příslušný obnos ZM do společné zásoby.

*Důležité: I když je množství ZM tajné, je zakázáno nabídnout více, než si hráč může dovolit! Hněv bohů by byl nepředstavitelný!*

## 5) VYKONÁVÁNÍ AKCÍ:

Bohové umožňují provádět akce dle pořadí svých destiček (odshora dolů). Hráč, který získal přízeň prvního boha, může v libovolném pořadí vykonávat akce příslušející tomuto bohu a povolát jednu či více bájných bytostí. Možnosti jsou následující:

- povolání jedné či více bájných bytostí (všichni bohové krom Apollóna)
- verbování (všichni bohové krom Apollóna)
- stavba (všichni bohové krom Apollóna)
- zvláštní akce (všichni bohové krom Athény a Apollóna)
- zvýšení výnosů (pouze Apollón)

Čtyři "hlavní" bohové pracují obdobně; pouze Apollón je odlišný.

Akce je možné libovolně prohazovat a kombinovat (např. verbovat, stavět a opět verbovat). Po ukončení vykonávání akcí umístí hráč nabídkovou figurku na poslední volné pole na stupnici pořadí hráčů (poslední hráč bude tedy v dalším kole hrát jako první). Na tahu je pak hráč, který učinil nejvyšší nabídku dalšímu bohu v pořadí.

### • POVOLÁNÍ JEDNÉ ČI VÍCE BÁJNÝCH BYTOSTÍ

Zaplacením požadované částky pod kartou bytosti (2, 3, 4 ZM - s ohledem na počet Chrámů) si kartu bytosti hráč bere a může využít schopností dané bytosti. Jakmile je karta použita, je odložena lícem vzhůru na odkládací balíček.

Kartu bytosti je třeba použít okamžitě - není možné si ji ponechat a použít později.

Schopnosti každé bytosti, vč. funkce figurek bájných bytostí jsou popsány v příložené referenční příručce.

*Je důležité si uvědomit, že nové karty bájných bytostí se doplňují pouze na začátku každého kola. A protože je možno využívat dostupné akce opakovaně, hráč, který učinil nejlepší nabídku prvnímu bohu v pořadí, může využít služeb třeba i všech tří bytostí. Z toho tedy vyplývá, že hráči, využívající přízně dalších bohů na druhých, třetích a čtvrtých místech v pořadí, nemusí mít vůbec příležitost nějaké bájně bytosti povolát.*

### UKÁZKA NABÍDKY



*Modrý hráč chce válčit a učinil nabídku Áretovi. Umístit proto nabídkovou figurku na pole 5 s úmyslem zastrašit ostatní hráče vyšší nabídky.*



*Červený však nabídl 6! Modrý tak musí okamžitě učinit jinou nabídku. Nabídne tedy pouze 1 Poseidonovi - doufá, že nabídku někdo překoná a bude se moci opět ucházet o Árese.*



*A přesně to se i stalo: žlutý hráč nabídl Poseidonovi 3 a modrý musel odstoupit - modrý okamžitě nabídl Áreovi 7 a překonal tím červeného hráče, který bude muset učinit nabídku jinému bohu... Co červený udělá...?*

### UKÁZKA UKONČENÍ DRAŽBY



*Červený hrál jako první - jakmile ukončil vykonávání akcí, umístil svoji nabídkovou figurku na poslední pole v pořadí hráčů. Další hráč v pořadí (zelený) po ukončení tahu umístí figurku na předposlední pole, atd.*



## • VERBOVÁNÍ

Hlavní bohové umožňují hráčům rekrutovat (verbovat) vojska, loďstva, kněží nebo filozofy. První jednotka je vždy zdarma; pokud jich hráč bude chtít více, bude muset obětovat vzácné ZM.



POSEIDON

### Verbování loďstva

Poseidon nabízí jednu loď zdarma. Je možné si zaplatit a získat tak další lodě:

- druhá loď stojí 1 ZM
- třetí loď stojí 2 ZM
- čtvrtá loď stojí 3 ZM

Hráč nemůže během tahu získat víc než čtyři lodě. Žádný hráč nemůže mít celkově více jak osm lodí.

Lodě musí být postaveny na mořských polích obklopujících ostrov patřící hráči. Tato pole musí být buď prázdná nebo obsahovat lodě patřící hráči (ne soupeři).



ARES

### Verbování vojska

Áres nabízí jednoho vojáka zdarma. Je možné si zaplatit a získat tak další vojáky:

- druhý voják stojí 2 ZM
- třetí voják stojí 3 ZM
- čtvrtý voják stojí 4 ZM

Hráč nemůže během tahu získat víc než čtyři vojáky. Žádný hráč nemůže mít celkově více jak osm vojáků.

Vojáci mohou být naverbováni a umístěni pouze na ostrovy patřící hráči (ne soupeři).



ZEUS

### Verbování kněží

Zeus nabízí jednoho kněze zdarma. Je možné zaplatit 4 ZM a získat tak dalšího kněze. *Kněží musí být viditelně umístěni před zástěnou.*

#### Schopnosti kněží:

Během každého kola každý kněz snižuje o 1 ZM celkovou částku, kterou se hráč zavázal božstvu obětovat svojí nabídkou.

Bez ohledu na to, kolik kněží hráč vlastní, je vždy nutné uhradit alespoň 1 ZM (s výjimkou Apollóna, který je zcela zdarma).



ATHENA

### Verbování filozofů

Athéna nabízí jednoho filozofa zdarma. Je možné zaplatit 4 ZM a získat tak dalšího filozofa. *Filozofové musí být viditelně umístěni před zástěnou.*

#### Schopnosti filozofů:

Jakmile hráč získá čtvrtou kartu filozofa, musí všechny karty filozofů okamžitě odhodit a získává metropoli.


## • STAVBA

Každému bohu příslušný odlišný typ budovy. Budovy poskytují různé výhody dle příslušnosti k danému bohu. Pokud má hráč dostatek ZM, může během svého tahu postavit libovolné množství budov - klidně i vícekrát stejnou budovu na stejném ostrově. Jakmile hráč bude mít 4 různé druhy budov, bez ohledu na jejich umístění na různých ostrovech, vzniká automaticky metropole (viz dále).



*Budovy se umísťují na stavební místa označená bílými čtverci.*


**POSEIDON**



**PŘÍSTAV**

Přístav poskytuje loďstvu obranný bonus (vysvětleno dále) během námořní bitvy, která se odehrává v blízkosti ostrova s přístavem.


**ARES**



**PEVNOST**

Pevnost poskytuje vojsku obranný bonus (vysvětleno dále) během bitvy, která se odehrává na ostrovu s pevností.


**ZEUS**



**CHRÁM**

Každý chrám snižuje během každého kola o 1 ZM celkovou částku, kterou je třeba uhradit na povolání jedné či více bájných bytostí (nelze použít jeden chrám na snížení ceny více bytostí). Bez ohledu na to, kolik chrámů hráč vlastní, je vždy nutné uhradit alespoň 1 ZM.

**ATHENA**



**UNIVERZITA**

Univerzity nepřinášejí hráči žádnou zvláštní výhodu, ale jsou jedním ze čtyř druhů staveb nutných k vytvoření metropole.



## • ZVLÁŠTNÍ AKCE

Někteří z bohů umožňují provedení zvláštní akce. Pokud má hráč dostatek ZM, může během svého tahu následující akce provést kolikrát chce.

### POSEIDON

#### Přesun flotil

Hráč může za poplatek 1 ZM přesunout flotilu sestávající se z libovolného množství lodí o jedno až tři pole. Během tohoto přesunu je možno lodě do flotily libovolně přibírat či naopak lodě z flotily libovolně ubírat.

Pokud flotila vpluje na pole obsazené nepřátelským loďstvem, pohyb zde končí a okamžitě začíná námořní bitva.

### ARÉS

#### Přesun vojsk

Hráč může za poplatek 1 ZM přesunout jednoho či více svých vojáků z ostrova na jiný ostrov, pokud jsou oba tyto ostrovy propojeny řetězem z hráčových lodí:

- pokud jsou na jiném ostrově nepřátelská vojska, okamžitě dojde k bitvě
- pokud na jiném ostrově cizí vojska nejsou, získává hráč ostrov bez bitvy; i pokud se na něm nacházela pevnost
- pokud všechna vojska opustí původní ostrov, umístí na něj hráč územní žeton - ostrov mu stále náleží

**Poslední ostrov:** hráč NEMŮŽE napadnout poslední zbývající ostrov jiného hráče, pokud by tímto útokem neměl vyhrát hru. *Příklad: Hráč s již postavenou metropolí může zaútočit na poslední zbývající ostrov jiného hráče obsahující metropoli - dobytím tohoto ostrova může vyhrát hru.*

### ZEUS

#### Změna bytostí

Hráč může za poplatek 1 ZM přemístit libovolnou kartu bájných bytostí do odkládacího balíčku a na její místo doplnit vrchní kartu bytostí z dobíracího balíčku.

*Tato akce může být využita k odstranění nebezpečné bytosti, ale i k "vyhledání" konkrétní bytosti, kterou hráč aktuálně potřebuje.*



**Příklad přesunu flotily**  
Počáteční situace.



**První fáze pohybu**  
Flotila tří lodí dopluha na pole s jednou lodí - flotila se rozšíří



**Druhá fáze pohybu**  
Flotila čtyř lodí se přesouvá o jedno pole.



**Poslední fáze pohybu**  
Flotila se rozdělila: dvě lodě zůstávají a dvě lodě se přesouvají o jedno pole.

## VYSVĚTLENÍ PRŮBĚHU BITVY:

1) Každý z hráčů účastníci se bitvy si hodí 1 kostkou a k hozenému číslu přičte počet svých vojáků/lodí, které se nachází na bitevním poli.



Odehrává-li se bitva na ostrově s jednou či více pevnostmi, přičítá si obránce k hozenému číslu "1" za každou pevnost.



Odehrává-li se bitva v bezprostřední blízkosti ostrova s jedním či více přístavy, přičítá si obránce "1" k hozenému číslu za každý přístav.

2) Hráč s nižším výsledkem prohrává první kolo bitvy. Odstraní svoji loď/vojáka do zásoby před svojí zástěnou. Pokud jsou výsledky obou hráčů stejné (remíza), oba hráči ztrácí loď/vojáka.

3) Pokud stále mají oba bojující hráči nějaké jednotky na bitevním poli, může se obránce rozhodnout ustoupit. Pokud ustoupit nechce nebo nemůže, může se rozhodnout ustoupit útočník. Pokud ani jeden z hráčů neustoupí, začíná další kolo boje (viz bod 1).

4) Tyto kroky se opakují tak dlouho, dokud na bitevním poli nezůstanou jednotky pouze jediného hráče. Tento hráč pak přebírá kontrolu nad dobytým polem. Pokud se jednalo o ostrov, získává vítěz všechny budovy nacházející se na dobytém ostrově.

**Ústup z pozemní bitvy:** pokud chce některý z hráčů opustit boj, musí své vojáky přesunout na jiný jím ovládaný ostrov, který je s bojištěm spojený řetězem lodí ustupujícího hráče. Pokud tyto podmínky nejsou splněny, nelze z bitvy ustoupit.

**Ústup z námořní bitvy:** pokud chce některý z hráčů opustit boj, musí své lodě přesunout na sousední prázdné vodní pole či sousední vodní pole, na kterém se nachází loď ustupujícího hráče. Pokud tyto podmínky nejsou splněny, nelze z bitvy ustoupit.



**Důležité:** Ostrov je bez ohledu na svoji velikost vždy považován za jediné pole. Proto má přístav na výše uvedeném obrázku vliv na všech osm polí v bezprostřední blízkosti ostrova a voják chrání celý ostrov.

**Poznámka:** je možné, že se dvě bojující armády navzájem zcela vyhladí. V případě pozemní bitvy pak patří ostrov obránci - umístí na něj svůj územní žeton. Obránci budou pořád z tohoto ostrova plynout příjmy a výhody z postavených budov, ale bez jakékoliv obrany bude snadným cílem pro ostatní hráče.



## • APOLLÓN

Hráč(-i), který si zvolil Apollóna, bude hrát jako poslední a nemá možnost povolát Bájné bytosti. Apollón prakticky představuje přeskočení tahu a úsporu ZM.



Hráč, který si zvolil Apollóna, obdrží:

- 1 ZM, pokud vlastní více než jeden ostrov;
- 4 ZM, pokud vlastní pouze jediný ostrov.

Hráč, který umístil svoji nabídkovou figurku na Apollóna jako **první**, získává navíc žeton rozkvětu, který umístí na libovolný ostrov (tento Apollónem pozeňnaný ostrov bude vydělávat o 1 ZM více).

Apollón žádné další akce nenabízí.

## 6) KONEC KOLA:

Kolo končí, pokud všichni hráči odehráli své akce a umístili zpět svoji nabídkovou figurku na stupnici pořadí hráčů.

Vlastní-li jeden či více hráčů 2 metropole, hra končí. V opačném případě začíná další kolo.

## KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ:

Hra končí, má-li některý z hráčů na konci kola 2 metropole.

Tento hráč se stává vítězem!

Pokud na konci kola vlastní 2 metropole více hráčů, vítězí hráč, který má nejvíce ZM.

## METROPOLE:

Každý ostrov obsahuje stavební místo vyhrazené pro metropoli (čtverec ohraničený přerušovanou červenou čarou).

Metropoli lze vybudovat dvěma způsoby:

- **Ekonomickým rozvojem:** hráč, který má postavené bez ohledu na jejich umístění na různých ostrovech všechny čtyři druhy budov (přístav, pevnost, chrám a univerzitu), musí tyto budovy okamžitě odstranit a nahradit je žetonem metropole, který umístí na volné místo na jednom ze svých ostrovů. Pokud volné místo není k dispozici, musí hráč odstranit další budovy, aby místo pro metropoli uvolnil.
- **Intelektuálním rozvojem:** hráč, který má čtyři karty filozofů, je musí okamžitě odhodit a získá žeton metropole, který umístí na volné místo na jednom ze svých ostrovů. Pokud volné místo není k dispozici, musí hráč odstranit nějaké další budovy, aby místo pro metropoli uvolnil. Pokud hráč vlastní pouze jediný ostrov, na kterém se již metropole nachází, karty filozofů jsou odhozeny bez jakéhokoliv efektu (nová metropole "nahradí" starou).

*Existuje ještě jeden způsob, jak získat metropoli: dobýt ostrov, na kterém se již metropole nachází!*

**Metropole je považována za "super budovu", která má vlastnosti všech ostatních základních budov.**



## HRA V POČTU

### 2 HRÁČŮ:

Připravte hru podle ilustrace na str. 8.

Každý hráč obdrží dvě nabídkové figurky ve své barvě. Všechny nabídkové figurky "zamíchejte" a umístěte na první čtyři místa na stupnici pořadí hráčů.

Hru hrajte přesně podle pravidel pro 4 hráče s tím rozdílem, že každý z hráčů učiní nabídku dvěma bohům namísto jednoho (je možné v dražbě vyřadit vlastní figurku).

*Poznámka: každý hráč musí být schopen zaplatit celkovou sumu obou svých nabídek. Kněží mohou být využiti pouze na jednu nabídku!*

**Hra končí, má-li některý z hráčů na konci kola 3 metropole (namísto 2).**

Hra Bruna Cathaly a Ludovica Maublanc  
Ilustroval Miguel Coimbra  
Do češtiny přeložil Petr Janda





## POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ PRO



### HRÁČŮ

Každý hráč umístí na herní plán podle obrázku dvě lodě a dva vojáky.

Na začátku hry bude mít tedy každý hráč dva ostrovy a příjem 2 ZM (daný kombinací příjmů z ostrovů a námořních obchodů).



## POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ PRO



### HRÁČE

Každý hráč umístí na herní plán podle obrázku dvě lodě a dva vojáky.

Na začátku hry bude mít tedy každý hráč dva ostrovy a příjem 2 ZM (daný kombinací příjmů z ostrovů a námořních obchodů).





## POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

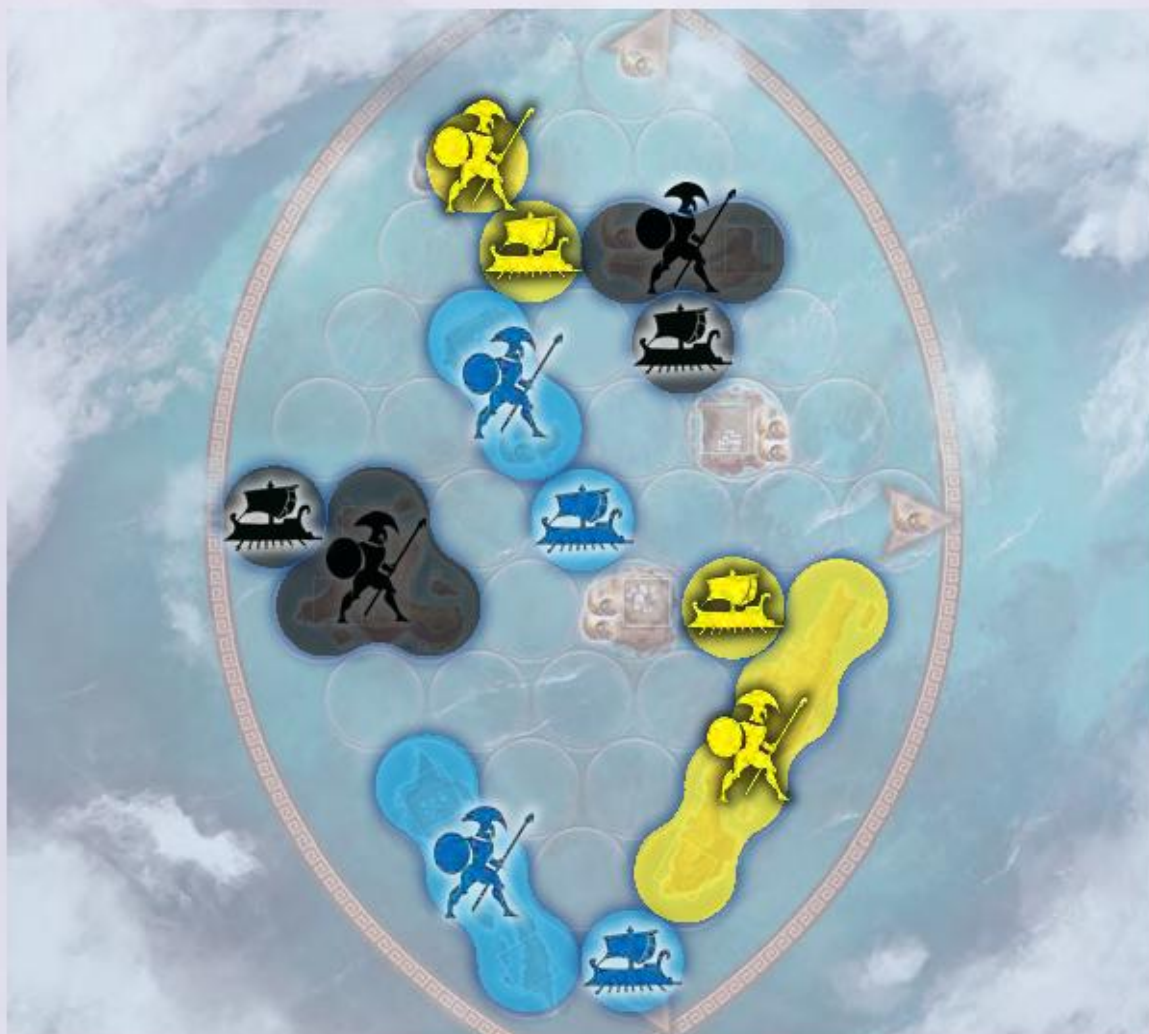
PRO



HRÁČE

Každý hráč umístí na herní plán podle obrázku dvě lodě a dva vojáky.

Na začátku hry bude mít tedy každý hráč dva ostrovy a příjem 2 ZM (daný kombinací příjmů z ostrovů a námořních obchodů).



## POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

PRO



HRÁČE

Oba hráči umístí na herní plán podle obrázku dvě lodě a dva vojáky.

Na začátku hry budou mít tedy oba hráči dva ostrovy a příjem 2 ZM (daný kombinací příjmů z ostrovů a námořních obchodů).

