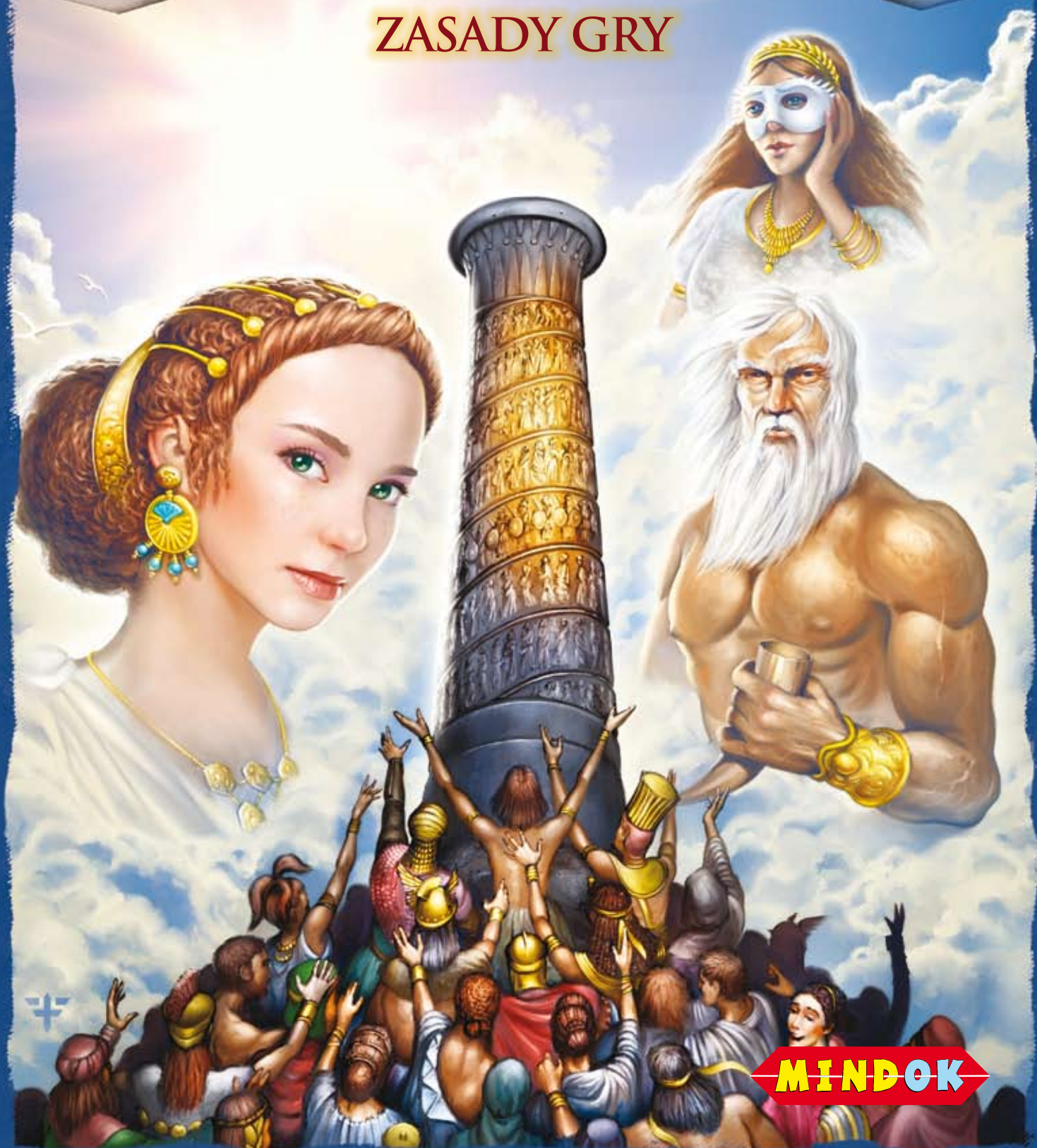


MICHAEL TUMMELHOER

PANTHEON

ZASADY GRY



MINDOK

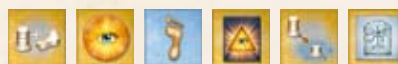
PRZYGOTOWANIE DO GRY:

PANT

Zawartość pudełka:

1 plansza
48 kolumn po 12 w każdym kolorze
48 stóp po 12 w każdym kolorze
4 drewniane znaczniki punktów (PZ)
po jednym w każdym kolorze
1 duża stopa
1 świątynia
8 okrągłych żetonów państw
32 kwadratowe żetony ofiar
40 heksagonalnych żetonów łupów
40 prostokątnych żetonów bogów
21 okrągłych żetonów pół-bogów
4 kwadratowe żetony 50/100 punktów (PZ)
6 kwadratowych żetonów bonusów
75 kart akcji, **z toho**
16 kart ruchu,
44 ofiar
15 pojedyncza moneta
7 specjalnych kart pieniędzy, **z toho**
2 dwie monety
2 trzy monety
2 cztery monety
1 pięć monet
8 kart państw
1 torba
4 skróty zasad

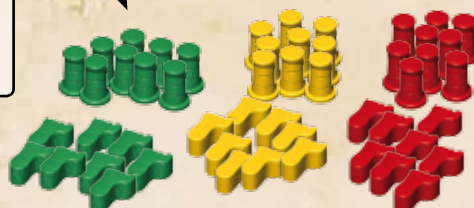
1. Rozłóż planszę. **Dużą stopę** i **żeton 50/100 punktów** umieść obok planszy. 48 kolumn i 48 stóp w kolorach graczy tworzą ogólną rezerwę, którą również należy umieścić obok planszy. **6 żetonów bonusu** należy potasować i ułożyć zakryte w stos obok planszy.



Dużą stopę

50/100

żetonów bonusu



všeobecná zásoba

2. 40 heksagonalnych żetonów łupów należy wrzucić do woreczka i położyć obok planszy.



11. J• Gracz grający pół-bogiem rozpoczyna grę. W rzadkim przypadku kiedy w grze jest więcej niż jeden lub nie ma żadnego pół-boga, najmłodszy gracz bierze świątynię i rozpoczyna grę.



10. Każdy gracz otrzymuje w swoim kolorze:
1 znacznik punktów (PZ), który układa na polu zero toru punktów zwycięstwa.

3 kolumny i 4 stopy, tworząc w ten sposób osobistą rezerwę.

Dodatkowo:

5 kart akcji

1 żeton bonusu

1 skrót zasad



Przykład:



Obětina



Peníze



Obětina

HEON

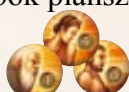
Hra pro 2 – 4 hráče
od 10 let, doba hry
60 – 90 minut.

- 3. 40 žetonů bogů** należy potasować i zakryte ułożyć w stos obok planszy.



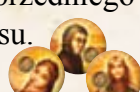
- 4. 21 žetonů půl-bogů** należy podzielić na dwie grupy.

Najpierw wymieszaj razem **żetony o wartości 4,5,6** i ułóż je zakryte w stos obok planszy.



4–6 dole

Następnie wymieszaj razem **żetony o wartości 1,2,3** i ułóż je zakryte na górze poprzedniego stosu.



1–3 na górze

- 5. 8 okrągłych żetonów państw** należy umieścić odkryte obok planszy.

- 6. 8 kart państw** należy potasować i ułożyć zakryte obok żetonów państw.



POZOR! ROZLIŚUJTE!

*Bohové
větší čtver-
hranné*

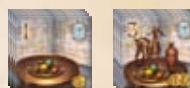
*Polobohové
menší
kulaté*



lišta epoch



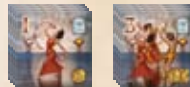
- 7. 32 žetony ofiar** należy podzielić na grupy 1/2 i 3/4 każdego rodzaju (dary, pokłony, tancerki, świątynie) i położyć obok planszy.



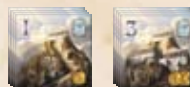
Dary



Pokłony



Tancerki



Świątynie

- 8. 7 karty monet** 2-5 należy ułożyć od najniższych do najwyższych wartości i położyć obok planszy („stos specjalnych kart monet”).



- 9. 75 kart akcji** (ruch, ofiara, jedna moneta) należy potasować i położyć zakryte obok planszy. Cztery karty z wierzchu należy odkryć i położyć obok talii, tworząc pulę odkrytych kart. Należy zostawić miejsce obok na stos kart odrzuconych.



Pohyb

CEL GRY

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa (PZ) gromadząc łaskę bogów i pół-bogów Panteonu oraz budując kolumny (historia pokazuje, że poza pewnymi wyjątkami, próbę czasu przetrwają tylko kolumny). Grę wygrywa gracz z największą ilością PZ.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa sześć epok. W każdej epoce zagrane będzie jedno państwo.

Każda epoka składa się z trzech faz:

1. Faza przygotowań – powstanie państwa
2. Faza akcji – złota epoka państwa
3. Faza końca epoki – upadek państwa



lišta epoch s epochami 1–6

1. FAZA PRZYGOTOWAŃ – POWSTANIE PAŃSTWA

- Rozpoczynający gracz odkrywa wierzchnią kartę państwa, tym samym je aktywując.
- Umieszcza odpowiadający karcie żeton państwa na pierwszym wolnym polu z lewej strony toru epok.
- Ze stosu zakrytych żetonów bogów odkrywa kolejne żetony, aż do ilości o 1 większej niż liczba graczy i układa je na planszy.
- Kolejny gracz losuje żetony łupów, również w ilości 1 więcej niż liczba graczy. Następnie umieszcza je losowo na heksach oznaczonych symbolem aktywnego państwa (każde państwo ma 5 heksów).
 - Grając na 2 graczy, nie należy używać heksów z numerami 3 i 4.
 - Grając na 3 graczy, nie należy używać heksu numer 4.
- Każde państwo ma jedną cechę specjalną (opisaną na 16 stronie instrukcji) którą należy rozpatrzyć w tym momencie fazy przygotowań.
- Świątynie należy umieścić na heksie startowym danego państwa.
- Przygotowania powtarzają się na początku każdej epoki.

(dokładny opis cech specjalnych, żetonów bonusów i łupów można znaleźć na stronach 15 i 16. Korzyści płynące z poszczególnych bogów są wyjaśnione na stronach 11 - 14.)

Przykład przygotowania pierwszej epoki w grze na 3 osoby:

1. Gracz rozpoczynający odkrywa kartę państwa Galia.

2. Żeton państwa Galia umieszcza na epoce 1.

3. Odkrywa 4 żetony bogów (3 graczy + 1) i umieszcza je na planszy.

4. Następnie kolejny gracz losuje 4 żetony łupów (3 graczy + 1) i umieszcza je na heksach z symbolem Galii. W grze na 3 graczy heks z numerem 4 jest nieużywany.

5. Rozpatrywana jest cecha specjalna państwa.

6. Na koniec gracz, który rozpoczynał umieszcza świątynie na heksie początkowym Galii.



zvláštní vlastnost národa Gallia



Wariant: Zamiast losować żetonów bonusów gracze mogą zdecydować że będą je wybierać. Odbывается to po zakończeniu

fazy przygotowań epoki 1. Żetony bonusów są układane odkryte a nie jak normalnie zakryte. Gracze

dobierają po jednym żetonie w odwrotnej kolejności zaczynając od ostatniego gracza i dalej odwrotnie do ruchu wskazówek zegara.

2. FAZA AKCJI – ZŁOTA EPOKA PAŃSTWA

Gracze rozgrywają swoje kolejki rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie według kolejności skazówek zegara. W swojej kolejce każdy gracz musi wykonać JEDNĄ wybraną z poniższych akcji:

I. Gracz wykonuje ruch – akcja ruchu

II. Gracz kupuje żetony/znaczniki – akcja kupna

III. Gracz składa ofiarę i dobiera żeton bogów – akcja składania ofiary

IV. Gracz dobiera trzy karty – akcja dobierania kart

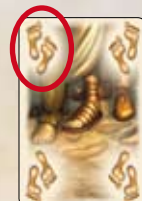
Kiedy gracz wykona wybraną akcję jego kolejka się kończy i następny gracz rozpoczyna swoją kolejkę.



I. Akcja ruchu

- Gracz, który wybrał tę akcję bierze dużą stopę. To daje mu jeden dodatkowy krok.
- Gracz zagrywa karty ruchu. Każda karta ruchu daje mu dwa kroki.
- Na koniec gracz wykonuje tyle ruchów, ile nazbierał kroków.

Przykład: W swojej kolejce **czzerwony** bierze dużą stopę. Dodatkowo zagrywa jedną kartę ruchu. W tym momencie może wykonać trzy kroki.

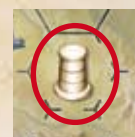


1 ślápota

2 ślápoty

Wykonywanie ruchów:

- Za każdy wygenerowany krok, gracz może umieścić na planszy stopę albo kolumnę.
- Stopy i kolumny muszą być dobrane z osobistej rezerwy gracza.
- Stopy mogą być umieszczane na wszystkich heksach (również wodnych), ale nie na heksach z rysunkiem kolumny.
- Kolumny można umieszczać tylko na heksach z rysunkiem kolumny.
- Gracz musi umieścić swoją pierwszą stopę na heksie sąsiadującym ze świątynią lub na heksie sąsiadującym ze swoimi stopami lub kolumnami, wcześniej umieszczonymi na planszy.
- Kolumny mogą być umieszczane tylko na heksach sąsiadujących ze stopami gracza. Wszystkie stopy i kolumny umieszczane przez gracza muszą tworzyć połączenie ze świątynią.



pole pro sloup

Przykład: Jest kolejka **czzerwonego**, który może wykonać trzy kroki. Swoją pierwszą stopę **czzerwony** umieszcza obok świątyni, a kolejną obok pierwszej stopy. Następnie umieszcza kolumnę na heksie z rysunkiem kolumny znajdującym się obok drugiej stopy. W ten sposób **czzerwony** wykorzystał swoje trzy kroki.



- Jeśli gracz postawi stopę na heksie z żetonem łupów podnosi go.
- Jeśli gracz chce umieścić stopę lub kolumnę na heksie już zawierającym stopę lub kolumnę innego gracza musi wydać dodatkowy krok (dwa zamiast jednego).
- Tylko dwie stopy lub kolumny mogą być umieszczone na pojedynczym heksie, oraz muszą one należeć do różnych graczy.
- Na koniec gracz odkłada zagrane karty ruchu na stos kart odrzuconych i dostaje bonus wynikający z żetonu łupu. W ten sposób kończy się ruch gracza, ale nie jego kolejka.

Uwaga! Kiedy gracz kończy swoją akcję ruchu, wszyscy inni gracze również mogą się ruszyć. Zagrywają w tym celu karty ruchu ale nie dostają dodatkowego kroku wynikającego z dużej stopy.



Żółty zahrął tyto karty a ma k disposycji 6 kroków.



Przykład: Czerwony wybrał akcję ruchu (patrz przykład powyżej), kiedy zakończył ruch, **zielony** zagrywa kartę ruchu i umieszcza na planszy dwie stopy. Następny w kolejności jest **żółty** żółty, zagrywa 3 karty ruchu co pozwala mu na wykonanie sześciu kroków. Umieszcza dwie stopy i kolumnę za dwa kroki ponieważ na tym heksie już jest kolumna. Następnie umieszcza stopę na polu z żetonem łupu i podnosi go, po czym rezygnuje z szóstego kroku i na koniec rozpatruje bonus z żetonu łupu.



- Jeśli gracz nie może lub nie chce wykonać ruchu, dociąga kartę z talii kart akcji.
- Kiedy wszyscy gracze wykonają ruch lub dociągną kartę, gracz, którego jest to kolejka odkłada dużą stopę na planszę i jego kolejka się kończy. W tym momencie następny gracz może rozpocząć swoją kolejkę.

Więcej przykładów ruchu: Gracz może tworzyć odgałęzienia swoich już istniejących ścieżek aby docierać do różnych heksów.



Nowo umieszczone stopu i kolumny są zaznaczone na czerwono.

Przykład: Zielony wybrał akcję ruchu. Bierze dużą stopę i zagrywa dwie karty ruchu. Może zrobić do pięciu kroków. Umieszcza kolumnę obok jednej ze swoich stóp z poprzedniej akcji ruchu. Następnie umieszcza dwie stopy i jedną kolumnę na lewo od świątyni. Kosztuje go to tylko 4 kroki ponieważ pokazane na obrazku żółte pionki jeszcze się tam nie znajdują.

Teraz następuje kolej **żółtego**. Zagrywa trzy karty ruchu i może wykonać do sześciu kroków. Umieszcza dwie stopy i jedną kolumnę jak widać na obrazku po lewej. Kosztuje go to pięć kroków z powodu znajdujących się tam zielonej stopy i kolumny.

Czerwony ma na rękę tylko jedną kartę ruchu. Nie może dotrzeć do heksów z kolumną lub łupem. Decyduje więc nie wykonywać ruchu i dobiera kartę akcji.

Raz ustawione kolumny zostają na planszy do końca gry (patrz koniec epoki, strona 9). Gracze mogą dodawać swoje kolumny z poprzednich epok do nowych ścieżek, jednak aby to zrobić kolumna musi zostać na nowo połączona ze świątynią.



Przykład: Żółty wybiera akcję ruchu. Zagrywa dwie karty ruchu, połączone z dużą stopą pozwalają mu wykonać do pięciu kroków. Umieszcza dwie stopy o łączy na nowo kolumnę z poprzedniej epoki ze świątynią. Teraz może użyć tej kolumny w swojej ścieżce umieszczając dwie kolejne stopy i kolumnę za dołączoną kolumną.

Nowo umieszczone stopu i kolumny są zaznaczone na czerwono.



II. Akcja kupna

Aby coś kupić gracz zagrywa karty monet. Może za ich pomocą dokonać jednego lub więcej zakupów (można kupić kilka sztuk tego samego żetonu/znacznika jeśli jest taka możliwość).

Co można kupić w tej fazie?

- **Kupowanie żetonu ofiar.** Są ich cztery rodzaje, graczowi wolno kupić po jednym z każdego rodzaju. Każdy rodzaj jest dostępny w czterech różnych poziomach od 1 do 4. Gracz może kupić jeden żeton z każdego poziomu. Cena jest pokazana w dolnym prawym rogu żetonu.

Dary



Pokłony



Tancerki



Świątynie



=



lub



=



Przykład: Gracz kupuje żeton tancerki I. Kosztuje go to jedną monetę.

Gracz kupuje żeton tancerki III. Kosztuje go to 6 monet.

- **Kupowanie poziomu jednego z żetonów ofiar.** Jeśli gracz podwyższa poziom 1 na 2 lub 3 na 4 po prostu odwraca żeton. W innym wypadku odkłada żeton do pudełka i bierze żeton z wyższym poziomem. Koszt podwyższenia poziomu to różnica między cenami wydrukowanymi na żetonach.



=



Przykład: Gracz ma już żeton świątyni na I poziomie i chce ją ulepszyć do poziomu III. Płaci pięć monet, odkłada żeton świątyni I i bierze żeton świątyni III.

Różnica cen żetonów: 5 peněz

- Kupowanie stóp i kolumn ze wspólnej rezerwy. Kupione znaczniki umieszcza się w rezerwie gracza. Każda kolumna lub stopa kosztuje jedną monetę.
- Gracz może również umieszczać kolumny i stopy ze osobistej rezerwy na planszy, włączając w to te dopiero co kupione. Umieszczenie stopy lub kolumny na planszy kosztuje jedną lub dwie monety (jeśli heks jest już zajęty). Umieszczanie działa tak jak przy ruchu, z tą różnicą że zamiast kart ruchu używa się kart monet. Inne różnice w stosunku do akcji ruchu:
 - Nie używa się dużej stopy.
 - Inni gracze nie mogą się ruszać w kolejce danego gracza.
- Po dokonaniu zakupu karty monet umieszcza się na stosie kart odrzuconych.
- Nie ma możliwości uzyskania reszty z zakupu.

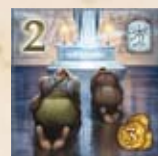
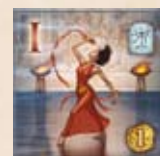
Przykład nákupu:

Zielony zagrywa te karty monet. Osiem monet zostaje wydane przez **z zielonego** w następujący sposób:

- Kupuje 1 żeton ofiary „tancerka” na I poziomie i 1 żeton ofiary „pokłon” na poziomie II (=cztery monety).
- Kupuje 1 stopę i jedną kolumnę ze ogólnej rezerwy i umieszcza w osobistej rezerwie. (=dwie monety).
- Umieszcza kupioną kolumnę na heksie gdzie stoi już żółta kolumna (=dwie monety). (wszystkie inne stopy i kolumny na rysunku zostały umieszczone na planszy wcześniej.)
- Umieszcza zagrane karty monet na stosie kart odrzuconych.



8 peněz



• III. Akcja składania ofiary

Gracz może dobrać **jeden** żeton ze stosu żetonów bogów. Aby to zrobić musi złożyć ofiarę.

- Złożenie ofiary polega na użyciu kart lub/i żetonów ofiar.
- Karty ofiar mają takie same rodzaje jak żetony ofiar:

Dary



Poklony



Tancerki



Świątynie



- Na każdym żetonie bogów w górnym lewym rogu znajduje się jedna lub więcej liczb.
- Liczby mówią ile kart lub żetonów ofiar potrzeba aby dobrać dany żeton. Informują również ile różnych rodzajów kart/żetonów potrzeba aby dobrać dany żeton

Jsou třeba:
4 obětiny **jednoho** druhu

+

1 obětina **jiného** druhu



Przykład ofiary przy użyciu wyłącznie kart ofiar:



4 tanečnice

1 chrám



Czerwony zagrywa cztery karty tancerek i kartę świątyni. To pozwala mu wziąć pokazane żetony bogów.

Przykład ofiary przy użyciu wyłącznie żetonów ofiar:



4 tancerki

1 chrám

hráč může využít svůj žeton chrámu s hodnotou 2



Žlutý má žeton tancerek IV i świątyni II. Jest to ilość wystarczająca aby dobrać pokazany żeton bogów.

Przykład łączenia kart i żetonów ofiar:



+



2+2 tancerki



1 chrám



Zielony używa żetonu tancerek II i zagrywa dwie karty tancerek i jedną kartę świątyni. Pozwala mu to dobrać pokazany żeton bogów.

- Oczywiście gracz może użyć innych typów kart/żetonów ofiar niż tancerek i świątyń!



Inny przykład: **Zielony** chciałby dobrać żeton bogów. Potrzebuje 4 różne typy ofiar w pokazanej ilości. Gracz wynese dvě karty kněží, použije žeton tanečnic stupně 2, žeton chrámu stupně 1 a zahraje jednu kartu chrámu a ještě jednu kartu darů.

- Zagrane karty ofiar są odrzucane na stos kart odrzuconych.
- Żetony ofiar pozostają w posiadaniu gracza. Mogą być użyte w każdej następnej kolejce.
- Każdy żeton bogów daje konkretne koszyści - łaski (opisane na końcu instrukcji).
- Natychmiast po dobraniu żetonu bogów gracz otrzymuje PZ w ilości odpowiadającej danej epoce.

Przykład: Gra jest w 2 epoce. **Czerwony** dobiera żeton bogów i natychmiast otrzymuje 2 PZ.



- W każdej akcji składania ofiary gracz może dobrać 1 żeton.

IV. Akcja dobierania kart

Gracz dobiera trzy karty kolejno z odkrytych kart i/lub kart w talii kart akcji. Jeśli gracz dobierze jedną z odkrytych kart natychmiast uzupełnia jej miejsce kładąc tam odkrytą kartę z talii kart akcji.

Po wykorzystaniu ostatniej karty z talii kart akcji należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię kart akcji.

Uwaga: Jeśli gracz powinien dobrać kartę a nie ma możliwości stworzenia nowej talii ponieważ stos kart odrzuconych jest pusty **wszyscy gracze odrzucają wszystkie karty**, które należy potasować i utworzyć z nich nową talię. Następnie gracz dociąga karty w wymaganej ilości.

Kiedy kończy się faza akcji?

Gracze rozgrywają tkołejki zgodnie z ruchem wskazówek zegara dopóki **ostatni żeton łupu** lub **ostatni żeton bogów** nie zostanie wzięty z planszy. Po akcji, w której to nastąpi faza akcji się kończy (aktywny gracz kończy swoją kolejkę w normalny sposób). Aktywny gracz zdobywa 3 PZ i przekazuje świątynię graczowi po lewej stronie determinując tym samym gracza, który rozpocznie następną epokę.

Uwaga: Jeśli ostatni żeton łupu zostanie podniesiony w akcji ruchu, wszyscy gracze, którzy się jeszcze nie ruszyli mogą ruszyć się lub dobrać karty na normalnych zasadach. Następnie gracz, który trzyma dużą stopę dostaje 3 punkty zwycięstwa.

3. FAZA KOŃCA EPOKI – UPADEK PAŃSTWA

- Wszyscy gracze zabierają swoje stopy z planszy i umieszczają je w swoich osobistych rezerwach.
- **Wszystkie kolumny zostają na planszy!**
- Żetony bogów, łupów i pół-bogów nie wzięte w tej epoce wracają do pudełka.
- Następnie kolejna epoka zaczyna się w takim samym porządku faz 1-3.
- Wyjątek: Po 3 epoce następuje pierwsze liczenie punktów, po 6 epoce następuje drugie liczenie punktów. Po drugim liczeniu gra się kończy.



Punktacja

Obydwa liczenia punktów przebiegają tak samo.

Zliczani są wszyscy pół-bogowie i kolumny na planszy.

Pół bogowie: Każdy gracz sumuje PZ z żetonów pół-bogów, które wziął w czasie gry. Po pierwszym liczeniu gracze zatrzymują swoich pół-bogów.

Kolumny: Każdy gracz otrzymuje PZ za kolumny, które ustawił na planszy podczas gry. Suma PZ zależy od całkowitej ilości ustawionych przez gracza punktów:

<i>Suma kolumn gracza na planszy</i>	<i>PZ</i>
<i>1–3</i>	<i>1 za każdą kolumnę</i>
<i>4–7</i>	<i>2 za każdą kolumnę</i>
<i>8–11</i>	<i>3 za każdą kolumnę</i>
<i>všech 12</i>	<i>4 za każdą kolumnę (tedy celkem 48 bodů!)</i>

Przykład pierwszego liczenia punktów czerwonego (na obrazku pokazane są tylko czerwone kolumny i znacznik punktów):

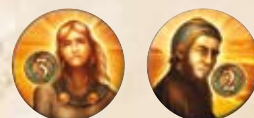
Gracz ma już 11 punktów na początku liczenia (zdobytych za żetony bogów i kończenie epoki).

Ma jednego pół-boga z 3 i jednego z 2 punktami i pięć kolumn na planszy.

Otrzymuje 5 punktów za pół-bogów ($3+2=5$).

Otrzymuje 10 punktów za 5 kolumn (każda kolumna jest warta 2 punkty; $5 \times 2 = 10$).

Łącznie otrzymuje 15 punktów w tym liczeniu.



KONIEC GRY

Po drugim liczeniu gra się kończy i gracz z największą ilością punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą pół-bogów. Jeśli nadal jest remis gracze wygrywają ex aequo.

PANTHEON

BOGOWIE PANTHEONU

Gracze mogą zdobywać żetony bogów na cztery różne sposoby:

- Za pomocą żetonu bonusu na początku gry. Gracz dobiera **wierzchni żeton ze stosu zakrytych żetonów bogów**.
- Za pomocą żetonu łupu podczas akcji ruchu lub kupowania. Gracz dobiera **1 żeton bogów za każdy żeton łupów ze stosu zakrytych żetonów bogów**.
- Używając akcji dobierania żetonów bogów. Gracz może dobrać **1 odkryty żeton bogów na akcję**.
- Dodatkowe zasady dotyczą bogini Surparit (patrz poniżej).



Każdy żeton bogów daje określoną korzyść posiadającemu go graczowi.



Żółty żeton bogów daje korzyść natychmiast i jednorazowo. Po użyciu gracz wkłada go z powrotem do pudełka.



Niebieski żeton daje trwały efekt. Gracz umieszcza go przed sobą.

Dodatkowo, każdy bóg daje punkty zależnie od epoki, w której został wzięty (PZ).

BOGOWIE I ICH ŁASKI

(... a co o nich říkají ostatní bohové)



SURPARIT

Natychmiastowy: żeton bogów

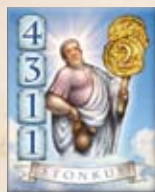
Gracz natychmiast bierze inny żeton bogów ze stosu. Jeśli ponownie wyciągnął Surparit nie ciągnie kolejnego żetonu (brak reakcji łańcuchowej).

Gracz otrzymuje PZ za Surparit i za wyciągnięty żeton.

„Někdy si dokonce stoupne před zrcadlo, jen aby nebyla sama.“



body dle epochy



body dle epochy

Przykład 1: Hrác získá jako další kartičku boha Stonka. Za obě kartičky získá vítězné body, Stonka vyloží před sebe (trvalý efekt) a Surparit odloží do krabice (jednorázový efekt vyčerpán).



body dle epochy



body dle epochy

Przykład 2: Hrác získá jako další kartičku bohyně Plaesiris. Hrác získá vítězné body za obě kartičky a za Plaesiris si vezme dva ze zakrytých žetonů polobohů ze všeobecné zásoby. Obě kartičky bohů odloží do krabice (jednorázový efekt obou vyčerpán).



body dle epochy



body dle epochy

Przykład 3: Hrác získá další kartičku bohyně Surparit. Další kartičku nezískává, jen vítězné body za obě kartičky, které poté odloží do krabice.



PLAESIRIS

Natychmiastowy: dwa pół-bogowie

*„Pořád se jen pakuje se svými egyptskými příbuznými.
Je s tím nesnesitelná.“*

Jeśli Plaesiris zostanie wyciągnięty podczas fazy przygotowania epoki, dwa górne żetony pół-bogów są ciągnięte ze stosu i umieszczane odkryte na planszy.

Jeśli gracz zdobędzie Plaesirisa przy użyciu akcji dobierania żetonów bogów bierze dwa górne odkryte żetony półbogów.

Jeśli gracz dobierze Plaesirisa przy użyciu żetonu bonusu lub łupu, bądź przy pomocy Surparit, bierze dwa górne żetony pół-bogów ze stosu zakrytych żetonów.



TAKSATOR

Natychmiastowy: karta monety

*„Pořád mluví jen o penězích a nějak záhadně
vždycky nějaké má.“*

Gracz natychmiast dobiera górną kartę z talii kart monet. Jeśli później zagra dobraną kartę, odrzuca ją na normalnych zasadach. Karta zostaje w grze i może być ponownie dociągnięta.



DEPRACCUS

Trwały: 2 karty

„Jednou nás svou migrénou určitě nakazí!“

Na koniec fazy przygotowania epoki, po tym jak świątynia zostanie umieszczona na planszy, gracz dociąga dwie karty z talii kart akcji.

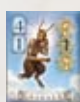


VINTHRAD

Trwały: +1 krok

*„Bůh hromu... jistě, ale ti dole nemají tušení,
co to vlastně znamená.“*

W każdej akcji ruchu gracz posiadający żeton Vinthrada ma o jeden więcej krok, zarówno jako gracz inicjujący akcję jak i wykonujący ruch bez dużej stopy. Efekty kilku Vinthradów kumulują się. Gracz przy pomocy Vinthrada może wykonać ruch nawet bez zagrywania kart ruchu. Korzyści wynikających z tego żetonu nie można wykorzystać w akcji kupna.



Pokazane żetony mogą być dowolnie łączone. Przy ich użyciu jest możliwy ruch bez zagrywania kart ruchu. Żaden z pokazanych żetonów nie może być użyty w akcji kupna.



GAIVILES

Trwały: skok

Gracz może skoczyć raz podczas akcji ruchu (jako rozpoczynający i kolejny). Oznacza to, że może skoczyć nad heksem zajmowanym przez innego gracza.

Aktywnemu graczowi wolno:

- Odskoczyć od świątyni.
- Skoczyć na skos.
- Wskoczyć na zajmowany heks (płacąc normalny koszt 2 kroków).
- Przeskoczyć heks, na którym już znajdują się 2 stopy lub kolumny.

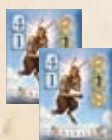
„U něj mám aspoň jistotu, že si tajně nepůjčí moje boty.“

Nie wolno skakać nad pustym (niezajętym) heksem.

Wiele kopii Gaivilesa pozwala na więcej skoków ale nie przez więcej niż jeden heks naraz.



Przykład 1: *Żółty* ma w posiadaniu jeden żeton Gaivilesa. Wykorzystuje zdolność tego boga w swojej akcji ruchu aby przeskoczyć nad zieloną stopą. Następnie umieszcza kolumnę. Skacze na skos ze świątyni.



Przykład 2: *Zielony* ma 2 żetony Gaivilesa przed sobą. Nie może przeskoczyć nad oboma żółtymi pionkami (patrz lewy obrazek). Może jednak skoczyć dwa razy po razie nad każdym pionkiem (patrz prawy obrazek).



STONKUS

Trwały: pieniądze.

Gracz może wykorzystać jedną lub dwie dodatkowe monety w każdej swojej akcji zakupu. Wiele kopii Stonkusa kumuluje się. Gracz może wykonać akcję kupna przy pomocy samego Stonkusa bez zagrywania kart monet. Nie można użyć Stonkusa w akcji ruchu aby kupić więcej kroków.

„U něj si někdy myslím, že vidím dvakrát.“

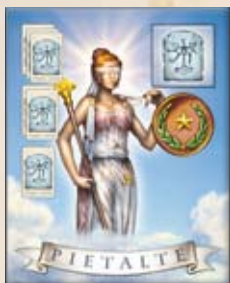


GADICEA

Trwały: +1 karta

Gracz może dobrać o jedną więcej kartę w każdej swojej akcji dobierania kart akcji. Wiele kopii Gadiceii kumuluje się. Gadicea może być użyta jedynie w akcji dobierania kart.

„Rád bych věděl, co všechno s tolika svýma rukama dokáže zařídit.“

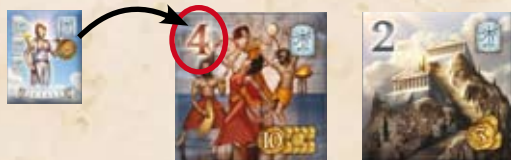


PIETALTE

„Vždycky musí být nějak jiná než ostatní.“

Trwały: punktacja

Żeton Pietalte może być zdobyty tylko przy użyciu kart ofiar. Nie można użyć żetonów ofiar. Gracz musi zagrać 3 karty ofiar jednego rodzaju, 2 drugiego i 1 trzeciego. Pietalte jest używana przy zliczaniu PZ, w powiązaniu ze swoim żetonem ofiary. Gracz otrzymuje PZ równe poziomowi żetonu ofiary. Wiele kopii Pietalte może być przywiązane do tego samego żetonu ofiary.



Przykład 1: **Czerwony** ma 1 żeton Pietalte i dwa pokazane na obrazku żetony ofiar. Podczas zliczania punktów, czerwony dostaje 4 PZ.



Przykład 2: **Czerwony** ma 2 żetony Pietalte i dwa pokazane na obrazku żetony ofiar. Może powiązać obie Pietalte z żetonami i dostać 8 PZ.



TRAITERA

„Může se sice dlouho povalovat, ale když vstane, stojí to za to.“

Jednorazowy: +1 akcja

Gracz może użyć żetonu Traiteru w swojej kolejce po zakończeniu akcji aby natychmiast wykonać drugą akcję.

- Może wybrać tą samą akcję lub inną.
- Jeśli wybierze tą samą akcję po raz drugi, może ponownie użyć wszystkich żetonów ofiar, bogów, bonusów i łupów użytych w pierwszej akcji.
- **Przykład:** Gracz wybrał akcję kupna i użył Stonkusa. Następnie użył Traiteru i ponownie wybrał akcję kupna. Może ponownie użyć Stonkusa.
- W drugiej akcji gracz może użyć wszystkich żetonów bogów i łupów, które zdobył w pierwszej akcji.
- Gracz może użyć Traiteru tylko jeśli znajdowała się w jego posiadaniu na początku jego kolejki.
- Gracz może użyć wielu kopii Traiteru w jednej kolejce (jeśli miał żetony Traiteru na początku kolejki).
- Po wykorzystaniu żetonu Traiteru odkłada się ją do pudełka. Każdy żeton Traiteru może być użyty tylko raz na grę.

Teoretycznie istnieje możliwość iż stos zakrytych żetonów bogów zostanie wyczerpany a jest potrzeba odkrycia żetonu. W tym przypadku, miesza się żetony bogów znajdujące się w pudełku i tworzy nowy stos. Jeśli gracz zdobędzie żeton bogów i nie może użyć jego cechy (na przykład gracz zdobył Taksatora a talia kart monet jest już wyczerpana), otrzymuje PZ za dobranie żetonu i żadnej innej rekompensaty.

ŻETONY BONUSÓW I ŁUPÓW



Rezerwa

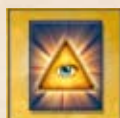
Gracz bierze do osobistej rezerwy pokazaną ilość kolumn i lub stóp w swoim kolorze z rezerwy ogólnej.



Pół-bóg

W fazie przygotowań epoki: Za każdy żeton łupu z pół-bogiem znajdujący się na planszy, jeden żeton pół-boga ze stosu zakrytych żetonów pół-bogów jest umieszczany odkryty na planszy.

Kiedy gracz podniesie ten żeton łupu natychmiast bierze najwyżej ułożony żeton pół-boga i kładzie zakryty przed sobą. Kiedy gracz bierze swój bonus startowy, bierze pół-boga ze stosu zakrytych żetonów i umieszcza zakryty przed sobą. Gracze mogą oglądać swoje żetony pół-bogów w każdym momencie.



Żeton bogów

Gracz bierze wierzchni żeton bogów ze stosu zakrytych żetonów. Nie składa ofiary. Umieszcza żeton odkryty przed sobą i natychmiast dostaje korzyść wynikającą z łaski danego boga (patrz osobna sekcja). Dodatkowo otrzymuje PZ zależne od danej epoki.



Kolumna

Gracz biorący ten bonus, po fazie przygotowania I epoki kładzie jedną z kolumn z osobistej rezerwy na dowolnym wybranym przez siebie heksie z rysunkiem kolumny. Ta kolumna liczy się tak jakby została umieszczona podczas gry.



Żeton ofiary

Gracz zwiększa poziom jednego ze swoich żetonów ofiar o 1 lub bierze nowy żeton I poziomu. Jeśli graczowi wolno wykonać tą akcję więcej niż raz może użyć jej kilkakrotnie na jednym żetonie lub podzielić między kilka żetonów.



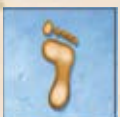
Dobierz karty

Gracz dobiera wskazaną liczbę kart z talii kart akcji.



Karta monety

Gracz natychmiast dostaje wierzchnią kartę z talii kart monet. Kiedy zagra tą kartę w czasie gry odrzuca ją razem z innymi zagranyymi kartami.



Kroki

Gracz umieszcza żetony przed sobą. Gracz może wykorzystać te dodatkowe kroki w akcji ruchu. Gracz może ruszyć się bez zagrywania kart ruchu, używając tylko tych kroków, które znajdują się na żetonach. Ten żeton bonusu i łupu jest dostępny przez całą grę. Żetony się kumulują. Nie można ich wykorzystać w fazie kupna.

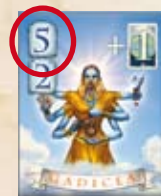
PAŃSTWA



GALLIA

Każdy z graczy począwszy od rozpoczynającego, musi wybrać: Dobrać dwie karty z talii kart akcji lub odkryć żeton ze stosu żetonów bogów. Aby zdobyć odkryty żeton gracz musi wydać jedynie ofiary określone górną liczbą. Może użyć zarówno swoich kart jak i żetonów ofiar. Jeśli gracz nie chce lub nie może

wziąć odkrytego żetonu umieszcza się go z powrotem w pudełku. Jeśli odkrytym bogiem jest Gadicea gracz będzie potrzebował 5 ofiar jednego typu aby wziąć ten żeton.



GERMANIA / GRAECIA

Wszyscy gracze dobierają/odrzucają karty na ręku, aby mieć ich łącznie 7. Karty dobiera się z talii kart akcji natomiast odrzuca wybrane karty z ręki.



AEGYPTUS

Każdy z graczy począwszy od rozpoczynającego, może wymieniać kolumny na stopy i stopy na kolumny (tylko w obrębie swojego koloru). Wymienia się między osobistą rezerwą a rezerwą ogólną.

PERSIA

Talię kart monet sortuje się malejąco (a nie jak normalnie rosnąco). Ten porządek pozostaje do końca gry.



CARTAGO

Każdy z graczy począwszy od rozpoczynającego, może natychmiast wydać dwie monety. Do tej kwoty nie można dodawać kolejnych monet ani żetonów bogów. Wszystkie opcje zakupu są normalnie dostępne.

IBERIA

Każdy z graczy począwszy od rozpoczynającego, może dobrać żeton ofiary poziomu I lub zwiększyć poziom już posiadanego żetonu ofiary o 1.



ROMA

Każdy z graczy począwszy od rozpoczynającego, dobiera dwie karty z talii kart akcji (nie z odkrytych).



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Wyłączny wydawca w Polsce:



MINDOK s.r.o.
Korunní 104, Praha 10
www.mindok.pl



Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17, 31-135 Kraków
tel: 12 632 07 35