



INSTRUKCJA GRY

Aby ułatwić korzystanie z tej instrukcji podczas gry, oznaczyliśmy tekst na kilka różnych sposobów. Zapoznaj się z nimi przed lekturą, a nauka zasad będzie prosta i przyjemna.

KOLORYSTYCZNE OZNACZENIE KOMPONENTÓW

Lords of Hellas to bardzo złożona gra, posiadająca wiele aspektów. Dla ułatwienia podzieliliśmy je na 4 różne kategorie i powiązaliśmy komponenty gry (karty, żetony, arkusze) z kolorami. Każdy kolor reprezentuje inny aspekt gry:

- Niebieski** - wszystko związane z hoplitami i walką pomiędzy nimi. Reprezentuje aspekt kontroli nad terytorium w grze. Jest to także kolor Ateny oraz powiązanej z nią cechy Przywództwa.
- Czerwony** - wszystko, co związane jest z potworami i polowaniem na nie. Reprezentuje aspekt przygody/połowania na potwory w grze. Jest to także kolor Zeusa oraz powiązanej z nim cechy Siły.
- Żółty** - wszystko, co związane jest z poruszaniem się i przejmowaniem kontroli nad regionami. Reprezentuje ruch bohaterów oraz wojsk. Jest to także kolor Hermy oraz powiązanej z nim cechy Szybkości.
- Zielony** - wszystko, co związane jest z solowym trybem gry (więcej informacji w instrukcji do gry solowej).



To symbol, który oznacza karty używane w grze solowej pochodzące z talii artefaktów, błogosławieństw oraz walki. Widoczny jest także po drugiej stronie żetonów wykorzystanych akcji. Zignoruj te symbole w rozgrywce wieloosobowej.

TERMINY ORAZ SYMBOLE W GRZE

W instrukcji oraz na innych materiałach w grze pojawiają się słowa wydrukowane **wytluszczoną** czcionką. Oznacza to, że jest to termin gry, oznaczenie komponentu lub słowo kluczowe. Najważniejsze z nich można znaleźć w glosariuszu pod koniec tej instrukcji. Terminy gry objaśniają mechanikę rozgrywki i jeśli masz co do nich jakieś wątpliwości, możesz z łatwością znaleźć wytłumaczenie z tyłu instrukcji, gdzie podano także wszystkie miejsca ich występowania. Niektóre terminy gry są powiązane z symbolami. To domyślne przedstawienie danego terminu używane na komponentach.

Mamy nadzieję, że gra w *Lords of Hellas* zapewni wam mnóstwo frajdy. Choć początkowo może wydawać się skomplikowana, to jesteśmy pewni, że już po dwóch rozgrywkach będziecie czuć się jak prawdziwi greccy herosi!

AUTORZY:

Autor gry: Adam Kwapiński

Opracowanie gry: Marcin Świerkot

Ilustracje: Patryk Jędraszek, Ewa Labak

Opracowanie graficzne: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

Modele 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Testy oraz prace rozwojowe: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Korekta: Dan Morley, Anthony Crooks, Michał Ozon

Tłumaczenie wersji polskiej: Ryszard Chojnowski

Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński

Specjalne podziękowania: dla wszystkich wspierających na Kickstarterze, którzy pomogli nam w wydaniu gry, dla wszystkich testerów, którzy spędzili nad nią mnóstwo czasu, oraz dla Adriana Komarskiego i Michała Oracza, za twórcze uwagi na każdym etapie pracy.

Edycja polska

PHALANX

VERTIMA Sp. z o.o.

Rynek 23/7 • 45-015 Opole

www.phalanxgames.pl

Spis treści	3
WARUNKI ZWYCIĘSTWA	5
PRZYGOTOWANIE GRY	6
MAPA	7
BOHATEROWIE I ARMIE	8
WYBÓR BOHATERÓW	
I ROZPOCZĘCIE GRY	8
PRZEBIEG GRY	9
ZWYKŁE AKCJE	9
Używanie artefaktów	9
Kapłani	9
Ruch bohaterów	9
Ruch hoplitów	9
AKCJE SPECJALNE	10
Werbunek	10
Marsz	10
Budowa świątyni	10
Przygotowanie	10
Uzurpacja	10
Połowanie	10
Budowa monumentu	10
FAZA POTWORÓW	11
FAZA WYDARZEŃ	11
POTWORY	12
ARKUSZE POTWORÓW	12
POLOWANIE	12
NAGRODY ZA POLOWANIE	13
BITWY	13
ZADANIA	14
ARTEFAKTY	14
KARTY	
BŁOGOSŁAWIEŃSTW	14
GRA DLA DWÓCH OSÓB	15
SŁOWNIK TERMINÓW GRY	15

Wraz z upadkiem cywilizacji mykeńskiej potęga i kultura starożytnej Grecji odeszła w niebyt, zaś Hellada pogrążyła się w chaosie i zniszczeniu. Ten mroczny okres nie został udokumentowany w żadnych kronikach. Pośród śmierci i zamętu kilkoro wybrańców postanowiło przywrócić prawo i porządek przejmując kontrolę nad upadłą krainą. Do historii przeszli jako bohaterowie, ale wkrótce nad ich ambicjami zapanowała żądza władzy. Pośród wybrańców rozpętała się gwałtowna wojna, której zwycięzca miał zostać niepodzielnym władcą Hellady.

Trwająca wojna przyciągnęła uwagę tajemniczych i zaawansowanych technicznie istot, które przybyły do tego świata. Zaproponowały swoje wsparcie bohaterom, zapewniając im potężną broń o straszliwej mocy. Wkrótce Grecy zaczęli czcić te istoty jako bogów. Czy zdołasz przetrwać w tej nieprzyjaznej krainie gnębionej przez potwory i ciągłe konflikty? Czy jesteś gotów do walki, by stać się Władcą Hellady? W grze Lords of Hellas kierujesz poczynaniami jednego z bohaterów. Mając do dyspozycji swoje armie, muszą pokonać wrogich herosów oraz zabić przerażające potwory, aby w ten sposób zadowolić nowych bogów.

ELEMENTY GRY

MAPA



4 PLANSZE BOHATERÓW



4 PLANSZE ARMII



4 PLASTIKOWE PODSTAWKI W KOLORACH GRACZY



4 ARKUSZE POMOCY



1 ARKUSZ PERSKIEJ INWAZJI



7 ARKUSZY POTWORÓW



KARTY

TALIA WYDARZEŃ

(14 KART POTWORÓW, 9 KART ZADAŃ)



TALIA ATAKU POTWORÓW

(18 KART)



TALIA ARTEFAKTÓW

(10 KART NEUTRALNYCH ARTEFAKTÓW, 7 KART ARTEFAKTÓW Z POTWORÓW, 3 KARTY BOSKICH ARTEFAKTÓW)



TALIA KART WALKI

(30 KART)



KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW

(12 KART ATENY, 12 KART ZEUSA, 12 KART HERMESA)



KARTY ŚWIĄTYŃ

(5 KART)



KARTY POMOCY

(4 KARTY)



KARTA AKTYWACJI MONUMENTU

(1 KARTA)



FIGURKI

4 HEROSÓW (HERAKLES, PERSEUSZ, ACHILLES, HELENA)



3 PIĘCIOELEMENTOWE MONUMENTY (ZEUS, ATENA, HERMES)



60 HOPLITÓW (15 NA GRACZA), 16 KAPŁANÓW (4 NA GRACZA)



7 POTWORÓW

KOŚĆ POTWORÓW

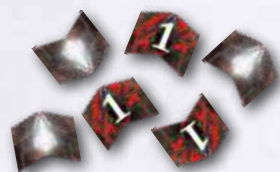


ŻETONY

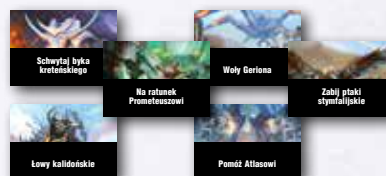
60 ŻETONÓW KONTROLI (15 NA GRACZA)



12 ŻETONÓW CECH (3 NA GRACZA)



9 ŻETONÓW ZADAŃ



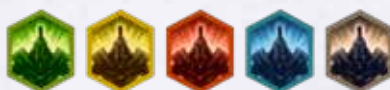
8 ŻETONÓW ŚWIĄTYŃ (Z PŁASTIKOWYMI PODSTAWKAMI)



24 ŻETONY WYKORZYSTANYCH AKCJI (6 NA GRACZA)



5 ŻETONÓW CHWAŁY (1 W KOLORZE KAŻDEJ KRAINY)



15 ZNACZNIKÓW RAN POTWORÓW



1 ŻETON WYROZCNI DELFIKIEJ (Z PŁASTIKOWĄ PODSTAWKĄ)



WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W *Lords of Hellas* styl gry zależy od ciebie. Osoby, które lubią dowodzić armiami i wyprowadzać przeciwników w pole, mogą wygrać poprzez podbój Hellady. Ale jeśli nie przemawia do ciebie zostanie wielkim strategiem, możesz skupić się na zadaniach i walce z mitycznymi bestiami, co zapewni ci chwałę i potężne artefakty. Jest także coś dla budowniczych, ponieważ postawienie odpowiedniej liczby świątyń albo obrona jednego z trzech olbrzymich monumentów pozwoli ci stać się wybrańcem bogów.

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy spełni jeden z poniższych warunków zwycięstwa:

1. LORD HELLADY

Kontrolujesz 2 **krainy** (kraina to obszar, w skład którego wchodzi wszystkie **regiony** w jednym kolorze).



W rozgrywce dla 3 osób kontrolowanie niebieskiej krainy nie liczy się jako warunek zwycięstwa.



W rozgrywce dla 2 osób musisz kontrolować 3 krainy.



3. POGROMCA POTWORÓW

Udało ci się zabić
3 potwory.



2. ULUBIENIEC BOGÓW

Kontrolujesz 5 regionów ze świątyniami.



4. KRÓL NAD KRÓLAMI

Czwarty warunek zwycięstwa aktywowany jest po ukończeniu dowolnego **monumentu**.

Wygrywa osoba, która po trzech **turach** od ukończenia **monumentu** kontroluje **region** z tym **monumentem**.



Zignoruj ten warunek w rozgrywce dla 2 osób.

Kontroluj **region** z całkowicie zbudowanym **monumentem** 3 tury po jego zbudowaniu. Gracz, który zbuduje ostatni element **monumentu**, zabiera **kartę aktywacji monumentu** i umieszcza na niej 3 swoje **żetony wykorzystanych akcji**. Od tej chwili, za każdym razem, gdy używa **akcji specjalnej**, zabiera żeton z karty aktywacji monumentu. Kiedy zabierze ostatni żeton, gracz kontrolujący **region** z całkowicie zbudowanym **monumentem** zostaje zwycięzcą. Pamiętaj, że nadal można spełnić także pozostałe warunki zwycięstwa i wygrać na jeden z innych sposobów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wyruszenie w podróż zwykle wymaga dokładnych przygotowań. Nie inaczej jest w grze *Lords of Hellas*. Wykonaj przedstawione poniżej czynności, nim zagłębisz się w mroczną erę starożytnej Grecji. Co tam na ciebie czeka? Legendarne zadania. Tajemnice mitologii. Trudne wybory. Hordy przerażających potworów, których pokonanie wymaga różnych broni i taktyk. Mamy nadzieję, że nawet po wielu grach, wciąż będziesz odkrywać coś nowego.

1 ROZŁÓŻ GŁÓWNĄ PLANSZĘ

2 ROZSTAW FUNDAMENTY

Umieść pierwszy poziom każdego występującego w grze **monumentu** we właściwym regionie i umieść pod spodem **kartę artefaktu odpowiedniego boga**. Poziom **monumentu** określa, jakie **boskie moce** są dostępne. Kiedy gracz wysła **kapłanów** na modły przy **monumencie**, korzysta z mocy odpowiadającej aktualnemu poziomowi tego **monumentu**. Kiedy **region z monumentem** zostanie zdobyty, kontrolujący go gracz otrzymuje **kartę artefaktu**, która znajduje się pod nim.

3 POTASUJ TALIE

Potasuj **talię wydarzeń** (karty **potworów** i **zadań**), **talię ataku potworów**, a także **talię kart walki**, a następnie umieść je w odpowiednich miejscach na planszy.

4 PRZYGOTUJ ARTEFAKTY

Odlóż na bok **karty artefaktów** przypisane do poszczególnych **potworów**. Potasuj pozostałe **karty neutralnych artefaktów** i umieść ich talię w odpowiednim miejscu na planszy.

5 PRZYGOTUJ TALIE BŁOGOSŁAWIEŃSTW

Potasuj **karty błogosławieństw** bogów, których **monumenty** znajdują się na planszy, utwórz z nich jedną talię i umieść ją na planszy (w standardowym pudełku z grą znajdują się Zeus, Atena i Hermes, ale w przyszłych rozszerzeniach pojawiają się kolejne bogowie).

6 ROZŁÓŻ POZOSTAŁE KOMPONENTY

Obok planszy umieść **kość potworów**, **znaczniki ran potworów**, **żetony chwały**, **żetony zadań**, figurki **potworów**, części **monumentów**, **kartę aktywacji monumentu** oraz **arkusze potworów**.

7 USTAW ŚWIĄTYNIE

Losowo wybierz jedną **kartę świątyń** i umieść ją na odpowiednim miejscu na planszy. Następnie ustaw na niej **świątynie** oraz **Wyrocznię Delficką** (w rozgrywce dla 2 i 3 osób ustaw tylko 6 pierwszych **świątyń**).



8 PRZYGOTUJ POCZĄTKOWE WYDARZENIA

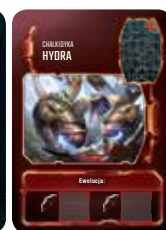
Dobierz 7 kart z talii wydarzeń i rozpatrz je w następującej kolejności:

- Umieść **karty zadań** na **polach zadań** i połóż **żeton** każdego dobranego **zadania** w odpowiednim **regionie**. Po umieszczeniu na miejscu się podczas przygotowania (wciąż jednak wliczają się do 7 dobranych kart).
- Po dobraniu **karty potwora** umieść odpowiadającą jej figurkę w **regionie** wskazanym przez kartę oraz połóż **arkusz potwora** (oraz przypisany do niego **artefakt**) obok planszy. Jeśli dobierzesz **kartę z potworem**, który jest już na planszy, zignoruj ją i dobierz następną.
- Wtasuj **karty wydarzeń** używane podczas przygotowania z potworem do **talii wydarzeń** (oprócz **kart zadań** umieszczonych na polach zadań).

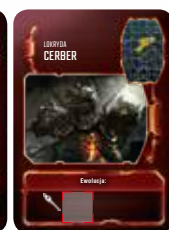
PRZYKŁAD:



1 karta - zadanie
Umieść **kartę zadania** na **polu zadania**, zaś odpowiedni **żeton** w Chalkidyce.



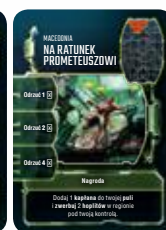
2 karta - potwór
Umieść figurkę Hydry w Chalkidyce, zaś jego **arkusz** obok planszy.



3 karta - potwór
Umieść figurkę Cerbera w Epirusie, zaś jego **arkusz** obok planszy.



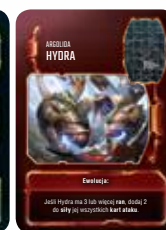
4 karta - zadanie
Umieść **kartę zadania** na **polu zadania**, zaś odpowiedni **żeton** w Arkadii.



5 karta - zadanie
Umieść **kartę zadania** na **polu zadania**, zaś odpowiedni **żeton** w Macedonii.



6 karta - zadanie
Nie ma już **dostępnych pól** na zadanie. Zignoruj tę kartę (bez dobierania kolejnej zamiast niej).



7 karta - potwór
Hydra jest już na mapie. Zignoruj tę kartę, ale dobierz następną zamiast niej.

następnie dobierasz:



8 karta - potwór
Umieść figurkę Minotaura w Beocji, zaś jego **arkusz** obok planszy.





MAPA

Przed twoim bohaterem stoi otworem cały półwysep Peloponeski. Możesz przemierzać zielone pola Etolii oraz góry Macedonii. Możesz błądzić wśród świętych gajów Fokidy oraz odwiedzić monumentalne pałace Krety i wielkie mauzolea Epiru. Na każdym kroku czekać będą na ciebie potwory, zadania, artefakty oraz inni bohaterowie, którzy mogą mieć różne zamiary względem ciebie.

Poniżej przedstawiamy opis wszystkich elementów, które znajdują się na mapie.

A REGION

Region to najmniejszy nazwany obszar mapy. Widnieje na nim **siła populacji**, oznaczająca liczbę **hoplitów**, których potrzebuje gracz, aby przejąć kontrolę nad danym **regionem**.

Użyj **znacznika kontroli**, aby oznaczyć **region** kontrolowany przez gracza.

B KRAINA

Obszar terenu składający się z 3 lub 4 **regionów** tego samego koloru.

C MIASTO / SPARTA TT / A

W niektórych **regionach** znaleźć można **miasta**. Pozwalają ci na **ufortyfikowanie** twoich jednostek (aby otrzymać +1 do **siły armii** w bitwie) oraz uzyskanie 2 **hoplitów** podczas **akcji specjalnej „Werbunek”**.

Sparta to specjalne **miasto** położone w Lakonii. Zapewnia premię +2 za ufortyfikowanie (zamiast +1), a podczas **akcji specjalnej „Werbunek”** umożliwia pozyskanie 4 **hoplitów** (zamiast 2).

D KAPLICZKA / WYROCZNIA DELFICKA

W niektórych **regionach** znajdują się **kapliczki**. Oznaczają one miejsca, w których można zbudować **świątynię**. **Wyrocznie Delficką** można zbudować jedynie w Fokidzie.

E ZADANIA I POLA ZADAŃ

Podczas przygotowania oraz w **fazie wydarzeń** w różnych **regionach** mogą pojawić się nowe **zadania**. **Bohater** gracza będzie mógł je wypełnić, aby zdobyć **żeton chwały** oraz specjalne nagrody.

F POTWORY

Potwory będą pojawiać się w różnych **regionach** podczas **fazy przygotowania** oraz **fazy wydarzeń**. Obecność **potworów** może stanowić zagrożenie dla twoich armii oraz twojego bohatera.

Z drugiej jednak strony, polowanie na **potwory** może zapewnić ci potrzebne **artefakty** lub **kapłanów**, zaś w nagrodę za zabicie **potwora** otrzymasz **żeton chwały** danej **krainy**.

G KARTA ŚWIĄTYŃ

Karta świątyni pokazuje, które **świątynie** spowodują rozpoczęcie **selekcji błogosławieństw**. **Karta świątyni** opisuje także specjalną nagrodę za zbudowanie **Wyroczni Delfickiej**.

H SZLAKI MORSKIE

Szlak morski zapewnia połączenie między **regionami**. **Regiony** połączone **szlakami morskimi** uważa się za sąsiadujące ze sobą.

J MONUMENTY

W kilku **regionach** znajdują się **monumenty** poświęcone **bogom**. Jeśli kontrolujesz taki **region**, twój **bohater** otrzyma kartę **artefaktu** danego boga.

Na planszy jest także jedno wolne miejsce na **monument**. Nie jest używane w podstawowej wersji gry. Będzie jednak wykorzystane w przyszłych rozszerzeniach **Lords of Hellas**.

BOHATEROWIE I ARMIE

Twój bohater może w znacznym stopniu wpłynąć na styl twojej gry, ponieważ masz do wyboru kilka mocnych zdolności i premii. Dzięki części z nich lepiej radzisz sobie w jakimś zadaniu - na przykład zdolności przywódcze Achillesa sprawiają, że jego armie są bardziej niebezpieczne. Inne otwierają zupełnie nowe strategie - jak w przypadku niezwykle mobilności Perseusza, który może szybko przejść całą mapę, czy też umiejętności kontroli jednostek u pięknej Heleny, która potrafi zatrzymać w miejscu całe legiony wroga.

W startowym pudełku z grą znajduje się czworo bohaterów: Helena, Achilles, Herakles oraz Perseusz. Bohaterowie ci są asymetryczni - czyli każdy posiada inną premię startową oraz zdolność specjalną

A Premia startowa: specjalna korzyść, którą otrzymujesz w momencie umieszczenia bohatera na planszy.

B Zdolność specjalna: pasywna umiejętność bohatera, która działa w momencie spełnienia określonych warunków.

Wszystkie armie działają tak samo i różnią się jedynie pod względem wyglądu. Gracze łączą swoje plansze bohatera oraz armii w jedno. W zależności od wyborów graczy podczas gry, ich bohaterowie mogą rozwijać się w różnych dziedzinach. Gracz może zwiększać cechy bohaterów, a także zbierać błogosławieństwa i artefakty.

Każdy bohater opisany jest trzema cechami:

1 PRZYWÓDZTWO

Przywództwo określa liczbę hoplitów, których może przemieścić gracz podczas każdej tury za pomocą zwykłej akcji ruchu hoplitów.

2 SIŁA

Siła określa liczbę kart walki, które gracz dobiera na początku polowania.

3 SZYBKOŚĆ

Szybkość określa liczbę regionów, o którą może przemieścić się bohater podczas zwykłej akcji ruchu bohatera.

Cechy przydają się także w przypadku wykonywania zadań. Kiedy jakaś cecha zostanie zwiększona, nie można jej obniżyć, chyba że w wyniku specjalnych okoliczności (jak na przykład atak potwora).

Każdy gracz posiada także na swojej planszy miejsce na pulę kapłanów oraz akcje specjalne.

4 PULA KAPŁANÓW

Kiedy gracz otrzyma kapłana, umieszcza go w swojej puli kapłanów. Jedynie kapłani, którzy znajdują się w puli traktowani są jako należący do gracza (na przykład na potrzeby zadania).

5 AKCJE SPECJALNE

Wskazują, jakie akcje specjalne może wybrać gracz podczas swojej tury. Po wybraniu akcji gracz umieszcza na niej żeton wykorzystanej akcji, który pozostanie na miejscu do chwili, aż dowolny z graczy wykona akcję specjalną „Budowa monumentu”. Kiedy na jakiejś akcji umieszczony jest taki żeton, jest ona niedostępna.

WYBÓR BOHATERÓW I ROZPOCZĘCIE GRY

Gra natychmiast rzuca cię w ogień konfliktu, który rozpalili całą Helladę. Nastąpiła era mroku: z niebios zstąpili dziwni, nowi bogowie, a wraz z nimi przybyli jeszcze dziwniejsze bestie. W różnych zakątkach krainy powstały bohaterowie, a każdy z nich miał własne plany, sojuszników oraz wrogów. Zanim jednak wkroczysz do akcji, musisz wykonać kilka ostatnich kroków.

Poniżej znajduje się opis czynności wykonywanych przy rozpoczęciu gry. Uwaga: wybór i umieszczenie bohatera na mapie to bardzo ważna decyzja!

1. Każdy gracz dobiera kartę walki z wierzchu talii. Karty walki są trzymane w tajemnicy, ale ich liczba na ręce jest jawna.

2. Każdy gracz bierze arkusz pomocy (z opisem mocy bogów).

3. Następuje wybór gracza startowego (w dowolny sposób).

4. Gracz startowy wybiera bohatera i bierze odpowiednią planszę bohatera. Następnie wybiera planszę armii i zabiera wszystkie elementy w danym kolorze (hoplitów, kapłanów, żetony kontroli oraz podstawkę). Gracz wstawia swojego bohatera w kolorową podstawkę, bierze 6 żetonów wykorzystanych akcji, po czym umieszcza 3 żetony cech na wartości 1 przy cechach Przywództwa, Siły i Szybkości. Następnie rozpatruje premię startową wybranego bohatera.

5. Gracz startowy umieszcza figurkę swojego bohatera oraz 2 hoplitów w jednym regionie. Jeśli siła populacji tego regionu wynosi 2 lub mniej, gracz umieszcza w nim swój żeton kontroli. Tak dobiega końca przygotowanie do gry pierwszego gracza.

6. Idąc w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara kolejny gracz wybiera jednego z pozostałych bohaterów i armii, a następnie umieszcza ich na planszy w ten sam sposób, jak opisano powyżej. Gracz nie może umieścić swojego bohatera i hoplitów w regionie, w którym znajduje się bohater innego gracza.

Ostatni gracz, który wybierze i umieści swojego bohatera na planszy, rozpoczyna grę. Gracze wykonują swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



PRZEBIEG GRY

Gdy zaczniesz grę, szybko zauważysz, jak wiele rzeczy dzieje się na mapie w tym samym czasie. Pojawia się na niej maszerujące armie, wędrujące bestie i bohaterowie wykonujący zadania. Aby gra była jeszcze bardziej interesująca, zasady uniemożliwiają wielokrotne użycie tej samej akcji specjalnej, więc musisz zachować elastyczność i nauczyć się korzystać z wielu narzędzi. Rozważnie wybierz swoją ścieżkę i w każdej turze staraj się zrobić jak najwięcej.

Gracze wykonują swoje **tury** w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Najpierw używają swoich **zwykłych akcji**, by zakończyć **turę akcją specjalną**. Następnie kolej przechodzi na następnego gracza po lewej.

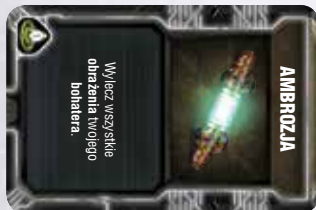
ZWYKŁE AKCJE

Podczas swojej **tury** gracz może użyć dowolnej liczby posiadanych **artefaktów**, a także przenieść swoje jednostki (**hoplitów**, **bohatera**, **kapłanów**). **Zwykłe akcje** można wykonywać w dowolnej kolejności, ale każdą tylko raz (przykładowo można użyć 2 **artefaktów** naraz, ale gracz nie może użyć jednego **artefaktu**, ruszyć **hoplitów**, a następnie użyć kolejnego **artefaktu**).

UŻYWANIE ARTEFAKTÓW

Gracze mogą korzystać z dowolnej liczby **artefaktów** znajdujących się w ich posiadaniu (jeśli są naładowane). Po użyciu **artefakty** muszą zostać ponownie naładowane. Następuje to automatycznie za każdym razem, gdy dowolny gracz użyje **akcji specjalnej budowa monumentu**.

ZUŻYTE ARTEFAKTY:



NAŁADOWANY ARTEFAKT



MODLITWA

Gracze mogą wysłać **kapłana** ze swojej **puli** (uwaga: gracze rozpoczynają grę bez **kapłanów**) do dowolnego **monumentu** z wolnym miejscem. Po umieszczeniu **kapłana** gracz natychmiast podnosi odpowiednią **cechę bohatera** o 1 oraz wykorzystuje **boską moc** powiązaną z danym poziomem monumentu. **Cecha bohatera** zostaje zwiększona na stałe. Wszystkie **boskie moce** są opisane na **arkuszu pomocy**. **Kapłan** może zająć dowolne puste miejsce przy **monumencie** i pozostaje tam tak długo, aż jeden z graczy wykona **akcję specjalną budowa monumentu**. Jeśli nie ma wolnych miejsc, gracz nie może umieścić swojego **kapłana** przy danym **monumencie**.

Podczas swojej **tury** gracze mogą wysłać na modły tylko 1 **kapłana**.



RUCH BOHATERA

Gracz może ruszyć swojego **bohatera** o liczbę **regionów** równą jego **Szybkości** lub o 1 **etap zadania** (jeśli **bohater** akurat wykonuje **zadanie**).

Bohaterowie mogą przechodzić lub zatrzymywać się w dowolnym **regionie**, nie zważając na obecność **hoplitów**, innych **bohaterów** ani **potworów**.

Jeśli **ruch bohatera** zakończy się w **regionie** z **żetonem zadania**, gracz może natychmiast rozpocząć wykonywanie tego **zadania**, ustawiając **bohatera** na polu, którego wymagania spełnia (patrz „Zadania”, strona 14). Po rozpoczęciu **zadania** gracz może przesuwać się tylko o 1 **etap zadania**, nawet jeśli ma większą **Szybkość**.

Bohaterowie nie mogą wykonywać żadnych akcji w **regionach**, przez które przechodzą. Mogą to robić przed lub po zakończeniu ruchu.



RUCH HOPLITÓW

Gracze mogą przenieść do sąsiedniego **regionu** maksymalnie tylu **hoplitów**, ile wynosi poziom cechy **Przywódctwa** ich **bohatera**.

- Możesz przenieść **hoplitów** z jednego **regionu** do innego, sąsiedniego **regionu**.

- Żaden **hoplita** nie może ruszyć się dwukrotnie (nie możesz ruszyć jednym **hoplitą** o 2 lub więcej **regionów**).

- Podczas ruchu gracz może **ufortyfikować** jednego **hoplitę** w każdym kontrolowanym przez siebie **regionie** z **miastem** lub **Spartą**. Na potrzeby ruchu potraktuj **miasto** jako kolejny **region**. **Ufortyfikowani hoplici** otrzymują premię +1/+2 do **siły armii**, jeśli walczą w tym **regionie** (+1 za **miasto**, +2 za **Spartę**). Wyjście **hoplitów** z **miasta/Sparty** do **regionu** z tym **miastem/Spartą** liczy się jako ruch. **Ufortyfikowani hoplici** zawsze giną jako ostatni.

- Przemieszczenie **hoplitów** do **regionu** z wrogimi **hoplitami** wywołuje **bitwę** (patrz **Bitwa**, s. 13).

- Wejście **hoplitami** do **regionu** kontrolowanego przez przeciwnika, ale bez jego **hoplitów**, powoduje przejście kontroli nad tym **regionem**. Nie dochodzi do bitwy. Możesz przejąć ten **region** nie zwracając uwagi na **siłę populacji** (wystarczy 1 **hoplita**).

- Gracz powinien najpierw wykonać wszystkie ruchy swoimi **hoplitami**, a następnie rozpatrzyć ewentualne **bitwy**. O kolejności **bitew** decyduje gracz atakujący.

- Jeśli jakaś specjalna zasada pozwala graczowi na przemieszczenie jego **hoplitów** o więcej niż 1 **region**, mogą oni przechodzić tylko przez **regiony neutralne** lub znajdujące się pod kontrolą tego gracza. Ruch może zakończyć się w **regionie** kontrolowanym przez innego gracza. Podczas tego ruchu nie można przejąć kontroli nad **regionami**, przez które przemieszczają się **hoplici**.



AKCJE SPECJALNE

Po wykonaniu **akcji zwykłych**, gracz musi wykonać jedną z dostępnych **akcji specjalnych**.

Oznacz wykonaną **akcję specjalną** żetonem wykorzystanej akcji. Akcja ta pozostaje niedostępna do chwili usunięcia z niej tego żetonu.

WERBUNEK

Gracz może **zwerbować** do 2 **hoplitów** w każdym kontrolowanym przez siebie **regionie z miastem** (lub do 4 **hoplitów** w **Sparcie**).

Jeśli w **mieście/Sparcie** jest miejsce, jeden ze **zwerbowanych** tam **hoplitów** może być od razu **ufortyfikowany**.



Każdy gracz ma do dyspozycji maksymalnie 15 **hoplitów**. Jeśli graczowi nie zostali już żadni **hoplici**, nie może umieścić kolejnych na **mapie**. Gracz nie może usunąć **hoplitów** z **mapy**, aby przestawić ich w inne miejsce (na przykład w wyniku działania akcji **Werbunku**).

MARSZ

Gracz może przemieścić dowolną liczbę **hoplitów** z jednego **regionu** do innego, sąsiedniego **regionu**. W ten sposób nie można przemieścić **ufortyfikowanych hoplitów**.



Możesz przemieścić **hoplitów**, którzy ruszyli się poprzednio w ramach zwykłej **akcji** ruchu hoplitów, w wyniku działania zdolności lub **boskich mocy**. W pozostałych przypadkach zastosuj zwykłe zasady **akcji** ruchu hoplitów.

BUDOWA ŚWIĄTYNI

Gracz może zbudować **świątynię** w kontrolowanym przez siebie **regionie z kapliczką**. Gracz umieszcza **świątynię** na polu **kapliczki** i dodaje jednego **kapłana** do swojej **puli kapłanów**.

Jeśli gracz zbuduje **Wyrocznię Delficką**, otrzymuje dodatkowe nagrody wymienione na **karcie świątyni**.

Jeśli pod polem **świątyni** na karcie jest czerwone obramowanie ze słowem kluczowym „**Selekcja**”, rozpocznij fazę **selekcji błogosławieństw** (patrz „**Karty błogosławieństw**” na stronie 15).



Każdy gracz może kontrolować maksymalnie 4 **kapłanów**. Jeśli gracz ma już 4 **kapłanów** w swojej **puli** lub przy **monumentach**, nie może otrzymać kolejnych **kapłanów**.

PRZYGOTOWANIE

Gracz może wybrać dwie dowolne z dostępnych opcji (**jedna opcja może być wybrana dwukrotnie**):

- Wyleczyć jedno **obrażenie** u swojego **bohatera** (patrz „**Polowanie**”).
- Dobrać **kartę walki**.
- **Zwerbować hoplitę** w **regionie** ze swoim **bohaterem**. Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli jego **bohater** znajduje się poza **mapą** (na przykład wykonując **zadanie**) lub przebywa w **regionie z hoplitami** innego gracza. Można jednak zrobić to w pustym **regionie** kontrolowanym przez przeciwnika, przejmując w ten sposób nad nim kontrolę.

UZURPACJA

Jeśli gracz posiada **żeton chwały** w kolorze odpowiadającym **regionowi**, w którym znajduje się jego **bohater**, może natychmiast przejąć kontrolę nad tym **regionem** oraz **zwerbować** w nim 1 **hoplitę** (który może być od razu **ufortyfikowany**, jeśli jest to region z **miastem/Spartą**).

Wszyscy wrodzy **hoplici** muszą wycofać się z tego **regionu**, ale nie odnoszą żadnych strat (więcej na temat **strat i wycofywania się** znajdziesz na stronie 13).



Użycie akcji **Uzurpacji** nie powoduje utraty **żetonu chwały**!

POLOWANIE

Gracz może rozpocząć polowanie na **potwora**, który znajduje się w tym samym **regionie** co jego **bohater** (patrz „**Polowanie**”, s. 12).



BUDOWA MONUMENTU

Gracz może zbudować kolejny poziom **monumentu**. Wybiera **monument**, który chce rozbudować, a następnie dodaje do niego odpowiedni element.

Wszyscy **kapłani**, którzy znajdują się na wszystkich **monumentach**, zostają z nich usunięci i wracają do zasobów kontrolujących ich graczy (nie wracają do **puli kapłanów**).

Gracz wykonujący tę **akcję specjalną** (i tylko on) otrzymuje **kapłanów** w liczbie równej kontrolowanym przez siebie **świątyniom** (**Wyrocznia Delficka** liczy się jako **świątynia**).



Po wykonaniu **akcji specjalnej Budowa monumentu**:

1. Wszyscy gracze usuwają swoje **żetony wykorzystanych akcji** i łączą swoje **artefakty**.
2. Następuje **faza potworów**, a następnie **faza wydarzeń**.

Akcja Budowy monumentu może zostać wykonana nawet wtedy, gdy nie wykonano jeszcze innych **akcji specjalnych**.

Jeśli zostanie wzniesiony 5 poziom **monumentu**, wprowadź do gry **kartę aktywacji monumentu** (patrz „**Król nad królami**”, s. 5).

FAZA POTWORÓW

Gracz, który wykonał **akcję specjalną „Budowa monumentu”**, rzuca **kością potworów** dla każdego **potwora** na **planszy** (w wybranej przez siebie kolejności). Mogą wypaść 4 różne wyniki:



Nic: nic się nie dzieje.
Przejdź do kolejnego **potwora**.



Atak na region: **potwór** wykonuje atak na **region**, jak opisano na **arkuszu potwora**.



Ruch: gracz, który wykonał **akcję „Budowy monumentu”** musi przesunąć **potwora** do wybranego przez siebie, sąsiedniego **regionu**.



Ruch lub akcja: gracz, który wykonał **akcję „Budowy monumentu”**, decyduje czy **potwór** wykonuje atak na **region**, czy **ruch** (do sąsiedniego **regionu**, wybranego przez gracza).

Jeśli pojawi się konieczność podjęcia dodatkowych decyzji (np. **atak Chimery na regiony**), należą one do aktywnego gracza. Po **fazie potworów** przejdź do **fazy wydarzeń**.



FAZA WYDARZEŃ

Gracz, który wykonał **akcję specjalną „Budowa monumentu”**, dobiera górną kartę z **talii wydarzeń** i natychmiast ją rozpatruje.

W **talii wydarzeń** występują dwa rodzaje kart:

AJ Zadanie: pojawia się nowe **zadanie**! Jeśli jest miejsce na **polu zadań**, umieść odpowiedni **żeton zadania** w **regionie** wskazanym na karcie, zaś samą kartę na wolnym **polu zadania**.

Jeśli na **polach zadań** są już 3 **zadania**, odrzuć tę kartę, nie rozpatrując jej działania.



BJ Potwór: efekt działania tej karty zależy od tego, czy dany **potwór** jest już na **mapie**, czy jeszcze nie:

- Jeśli **potwór** jest już na **mapie**, dochodzi do jego **ewolucji** - umieść tę kartę pod **arkuszem potwora**. Efekt **ewolucji** działa do końca gry (lub do chwili zabicia **potwora**).
- Jeśli **potwora** nie ma na **mapie**, ustaw jego figurkę w **regionie** wskazanym na dobranej karcie. Umieść **arkusz potwora** oraz przypisany do niego **artefakt** obok **mapy**.
- Jeśli **potwór** został uprzednio zabity, odrzuć tę kartę i dobrać kolejną.

Po **fazie wydarzeń** swoją turę zaczyna **kolejny gracz**.



POTWORY

Gra o starożytnej Grecji nie mogłaby działać bez tak legendarnych stworzeń jak Hydra, Meduza, Cyklop czy Cerber. Jednak nie są to istoty, które znasz z mitów. Dziwna technologia i obca energia na różne sposoby zmodyfikowały ich ciała, przez co mogą się z nimi zmierzyć jedynie bohaterowie władający porównywalną mocą. Jakby tego było mało, ruchy oraz akcje potworów są częściowo losowe, przez co stają się one nieobliczalnymi narzędziami zniszczenia.

Potwory pojawiają się na **mapie** w wyniku **wydarzeń**. Każdy potwór może wytrzymać od 4 do 7 **ran** różnego typu (liczba **ran** określa moc **potwora**), posiada **atak specjalny**, miejsce startowe na **mapie**, a także **atak na region** podczas **fazy wydarzeń**.

Potwory mogą **ewoluować** (jeśli są już na mapie w momencie ponownego dobrania ich **karty**) i w ten sposób zwiększają liczbę **ran**, jakie mogą otrzymać, lub otrzymują dodatkowe zdolności, utrudniające ich pokonanie.

ARKUSZ POTWORA

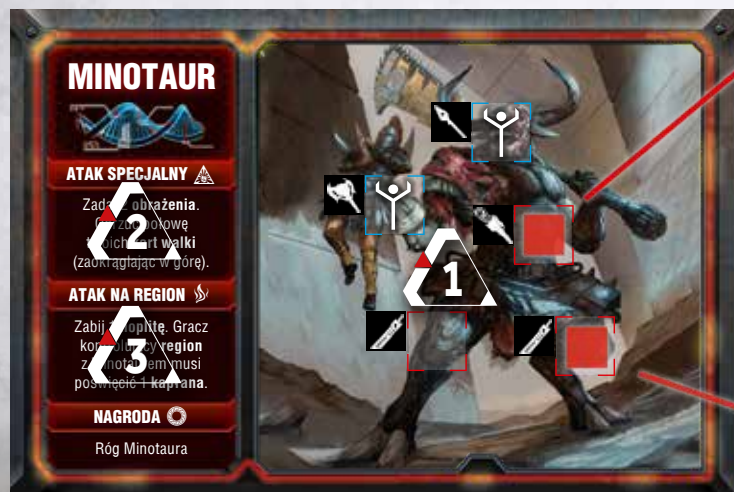
1 SYMBOLE RAN

Pokazują, jakie **karty walki** musi zagrać **bohater**, aby zabić danego **potwora**. Część symboli **ran** posiada ikonę **kapłana** (Y) lub **artefaktu** (O) - zapewniają one dodatkowe nagrody, nawet w przypadku nieudanego **polowania** (patrz „Polowanie”).

ZADAWANIE RAN

Aby zadać potworowi ranę, gracz musi odrzucić **kartę walki** z symbolem rany, który pasuje do symbolu na **arkuszu potwora**. Następnie gracz umieszcza znacznik rany w odpowiednim miejscu **arkusza**.

Niektóre karty umożliwiają umieszczenie znacznika rany w dowolnym miejscu (na przykład, odrzucając 2 buławy gracz może zadać ranę **dowolnego** typu).



2 ATAK SPECJALNY

Opisuje atak wykonywany przez **potwora** po dobraniu odpowiedniej karty z talii **kart ataku potworów**.

3 ATAK NA REGION

Opisuje, co stanie się w wypadku wyrzucenia **ataku na region** na **kości potworów**. Może pojawić się także zdolność pasywna, która działa w **regionie** z danym **potworem**.

4 KARTA EWOLUCJI

Opisuje **ewolucję potwora** - przez zwiększenie liczby **ran** lub zyskanie dodatkowych zdolności pasywnych.



POLOWANIE

Aby mieć jakąkolwiek szansę na pokonanie tak potężnych monstrów, musisz zgromadzić odpowiedni zestaw broni i artefaktów, oraz posiadać wielkie umiejętności. Nawet wtedy wykończenie potwora może zająć kilka tur. Miej więc oko na szukających łatwej okazji wrogich bohaterów, którzy chcieliby w ostatniej chwili wskoczyć do walki i ukraść twoją chwałę. Uważaj też na niszczące ataki specjalne lub zdolności pasywne, które posiada wiele bestii.

Aby rozpocząć **polowanie**, **bohater** musi znajdować się w tym samym **regionie**, co potwór, którego chce zaatakować. **Walka** rozpoczyna się po użyciu **akcji specjalnej Polowanie**. Gracz wybiera jednego **potwora** w swoim **regionie** (czasami może być ich więcej niż 1) oraz dobiera **karty walki** w liczbie równej poziomowi jego **Siły**. **Polowanie** na **potwora** ma następujące fazy:

1. BOHATER ATAKUJE POTWORA

Gracz **musi** zadać **potworowi** co najmniej jedną **ranę**. Jeśli nie zdoła tego zrobić, **polowanie** natychmiast dobiega końca.

Gracz może zadać jednocześnie wiele **ran**, a nawet zabić **potwora** przy pierwszym podejściu, jeśli posiada odpowiednie **karty walki**.

2. POTWÓR ATAKUJE BOHATERA

Osoba po lewej stronie gracza walczącego z **potworem** dobiera dwie karty z **talii ataku potworów** i wybiera jedną z nich. Bohater może:

a) Bronić się

Zagraj dowolną liczbę **kart walki** o łącznej wartości równej lub wyższej od wartości **ataku potwora**, aby obronić się przed tym atakiem. Następnie dobierz 2 **karty walki**.

b) Nie bronić się

Rozpatrz efekty **karty ataku potwora** (otrzymaj rany, zakończ **polowanie**, itp.) i dobierz 1 **kartę walki**.

Sekwencja ta jest powtarzana, aż do zakończenia **polowania**.

Zakończenie **polowania**:

a) Sukces

- **potwór** otrzymuje ostatnią ranę.

b) Porażka

- bohater nie jest w stanie zadać **potworowi** żadnej **rany** podczas swojej fazy ataku.
- podczas ataku **potwora** zostaje zagrana karta powodująca zakończenie **polowania**, a bohater nie jest w stanie obronić się przed atakiem.
- **bohater** otrzymuje czwarte **obrażenie**.

Po nieudanym **polowaniu** **bohater** otrzymuje dodatkowe **obrażenie** (o ile to możliwe).



Wszystkie rany zadane potworowi pozostają na nim, więc kolejny gracz na polowaniu będzie mieć łatwiejsze zadanie!

OBRAŻENIA

Podczas walki z potworami bohater może zostać ranny. Aby oznaczyć obrażenia bohatera, odwróć wybrany żeton cechy - cecha ta ma wartość 1, dopóki bohater nie wyleczy rany. Bohater może otrzymać trzy obrażenia podczas polowania (każde z nich przypada na jedną z cech). Jeśli bohater otrzyma czwarte obrażenie, polowanie dobiega końca. Obrażenia można wyleczyć za pomocą akcji specjalnej Przygotowanie lub użycia artefaktów (np. Ambrozji).



NAGRODY ZA POLOWANIE

Polowania mogą być bardzo opłacalne - nawet te nieudane!

Jeśli polowanie zakończy się porażką, wciąż będzie można wybrać jedną nagrodę za zadanie potworowi ran z ikoną artefaktu lub kapłana. Jeśli jednak polowanie zakończy się sukcesem i gracz zada potworowi ostatnią ranę, to gracz ten:

- otrzymuje żeton chwały w kolorze regionu, w którym miało miejsce polowanie. Jeśli żeton jest w posiadaniu innego gracza, zostaje mu odebrany.



- w nagrodę wybiera artefakt przypisany do tego potwora albo kapłana/neutralny artefakt wynikający z zadanych ran (tylko podczas tego polowania).



- umieszcza figurkę potwora obok swojej planszy bohatera. Kiedy zdobędzie 3 figurki potworów, wygrywa grę.

Jeśli gracz zada potworowi ranę poza polowaniem (na przykład za pomocą błogosławieństwa lub artefaktu), nie otrzymuje żadnych nagród. Jeśli gracz w ten sposób zabije potwora (zadając ostatnią ranę), otrzymuje żeton chwały oraz figurkę potwora i liczy się ona do warunku zwycięstwa.

BITWA

W całej Grecji szaleje wojna. Mosiężne miecze i włócznie łamią się na tłoczonych napierśnikach. Ciężkie falangi marnują pod deszczem strzał. Rydwany koszą szeregi piechoty. Aby to przedstawić, opracowaliśmy proste choć jednocześnie złożone zasady. Będziesz potrzebować sporych umiejętności, aby przechrzcić wrogich bohaterów na mapie. Pamiętaj, że zwycięstwo (ani porażka) nigdy nie są pewne. Jeśli bogowie uśmiechną się do ciebie, nawet niewielka armia stanie do walki z zacięłością równą legendarnym 300 Spartanom pod Termopilami.

Jeśli ruch hoplitów - czy to wynikający ze zwykłej akcji, czy też z czegośkolwiek innego - doprowadzi do sytuacji, w której hoplici dwóch graczy spotkają się w tym samym regionie, dochodzi do bitwy. Jeśli ruch hoplitów prowadzi do rozpoczęcia więcej niż jednej bitwy, aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia. W bitwie biorą udział wszyscy hoplici w danym regionie.

Bitwy toczy się w następującym porządku:

1 ZAGRYWANIE KART WALKI

- Gracz broniący się może zagrać jedną kartę walki ze swojej ręki. Jeśli to zrobi, rozpatruje efekty tej karty i dodaje jej wartość do siły swojej armii.
- Jeśli spasyje, nie może już zagrywać kolejnych kart walki podczas tej bitwy.
- Gracz atakujący może teraz zagrać jedną kartę walki w ten sam sposób.
- Jeśli spasyje, także nie może już zagrywać kolejnych kart.
- Sekwencja ta jest powtarzana, aż obaj gracze spasyją.

SYMBOLE STRAT

Zagranie niektórych potężnych kart może skutkować koniecznością zabicia własnych jednostek po bitwie. Karty te mają czerwone symbole strat, pokazujące, ile hoplitów musi zginąć. Gracz nie może zagrać kart walki z większą liczbą symboli strat, niż liczba jego hoplitów w bitwie!

LIMIT KART WALKI

Żaden gracz nie może posiadać więcej niż 4 kart walki podczas gry. Gracz może dobrać dodatkowe karty, ale musi natychmiast odrzucić kart nadliczbowe, tak aby zostały maksymalnie 4. Limit ten nie obowiązuje podczas polowania. Kiedy jednak polowanie dobiegnie końca, gracz musi natychmiast zmniejszyć liczbę kart w swojej ręce do czterech.

2 PORÓWNANIE SIŁY ARMII

Gracze porównują siłę swoich armii. Każdy hoplita jest warty 1 punkt. Dodaj do tego wartość zagranych kart walki oraz ewentualne premie wynikające z ufortyfikowania obrońcy, błogosławieństw, artefaktów lub specjalnych umiejętności bohaterów. Gracz z największą siłą armii jest zwycięzcą. Jeśli gracze mają taką samą siłę armii, bitwę wygrywa obrońca.



3 STRATY I ODWRÓT

Gracze (zarówno zwycięzca jak i przegrany) zabijają tylu swoich hoplitów biorących udział w bitwie, ile symboli strat widniało na zagranych przez nich kartach walki.

PAMIĘTAJ!

Straty z kart walki ponosisz w wyniku działania kart zagranych przez CIEBIE, a nie twojego przeciwnika.

Przegrywający bitwę zabija dodatkowego jednego hoplitę i musi wycofać swoich pozostałych hoplitów do wybranego przez siebie, sąsiedniego regionu.

Nie może jednak wycofać się do regionu kontrolowanego przez innego gracza lub do regionu z hoplitami innego gracza. Jeśli jednostki nie mogą się wycofać, wszystkie giną.

Jeśli atakujący przegrał bitwę, musi wycofać się do regionu, z którego zaatakował.

Ufortyfikowani hoplici w każdym wypadku giną jako ostatni.

4 KONTROLA

Zwycięzca bitwy przejmuje kontrolę nad regionem, w którym rozegrana została bitwa (jeśli wcześniej dany region kontrolował gracz, który przegrał bitwę).

PYRRUSOWE ZWYCIĘSTWO

Jeśli atakujący dozna takich strat, że w regionie bitwy nie pozostaną już żadni jego hoplici, to nawet w przypadku zwycięstwa, nie może przejąć kontroli nad tym regionem.

1 Siła karty

Pokazuje wartość dodawaną przez kartę do siły armii podczas bitwy lub wartość obrony podczas polowania.

2 Efekt karty

Specjalne zasady obowiązujące przy użyciu karty w bitwie.

3 Symbol strat

Pokazuje, ile własnych hoplitów musisz zabić po bitwie w wyniku zagrania danej karty. Zabijasz 1 hoplitę za 1 symbol.



ZADANIA

Podobnie jak polowania na potwory, zadania to wymagające przedsięwzięcia, które mogą zająć kilka tur, jeśli nie zdołasz się do nich odpowiednio przygotować. Jednak nagrody za ich wykonanie sprawiają, że są warte poświęconego czasu. Na przykład, po ukończeniu zadania natychmiast otrzymujesz żeton chwały, który można wykorzystać do uzurpowania władzy w pobliskich regionach. Są także inne nagrody – artefakty, dodatkowe jednostki lub rzadkie, jednorazowe zdolności, które możesz wykorzystać później, aby zmienić przebieg gry.

KARTA ZADANIA

- 1 Etapy zadania:** wymagania, jakie musi spełnić bohater, aby móc wejść na dany etap podczas rozpoczęcia zadania. Pokazują postępy w wykonywaniu zadania – zadanie zostaje zakończone, kiedy bohater dojdzie do trzeciego etapu.
- 2 Nagroda:** efekt rozpatrywany przez gracza, kiedy jego bohater wejdzie na trzeci etap zadania.
- 3 Region zadania:** region, w którym umieszcza się żeton zadania po dobraniu karty zadania z talii wydarzeń.



ROZPOCZĘCIE ZADANIA

Aby rozpocząć zadanie, gracz musi zakończyć ruch swojego bohatera w regionie z żetonem zadania oraz spełnić wymagania potrzebne do rozpoczęcia zadania od któregoś z etapów.



Podczas kolejnej tury, zamiast ruchu bohatera, gracz może przesunąć go na kolejny etap zadania o jedno pole (szybkość bohatera nie ma tu znaczenia). Należy pamiętać, że jeśli gracz umieści już swojego bohatera na karcie zadania (czyli spełni warunek wejścia na jedno z pól), to przechodząc dalej nie musi spełniać warunków kolejnych etapów tego zadania.

Nawet jeśli wykonujesz już zadanie, inny gracz może rozpocząć je od kolejnego etapu i zakończyć przed tobą.

ZAKOŃCZENIE ZADANIA

Kiedy gracz przesunie swojego bohatera na ostatni etap zadania, zadanie to zostaje ukończone (tak więc, jeśli gracz rozpoczynając zadanie, spełnia wymagania trzeciego etapu, to może je natychmiast skończyć).

- Gracz umieszcza swojego bohatera na mapie, w regionie z żetonem zadania. W tej turze bohater wykonać podstawowej akcji ruchu.
- Otrzyma nagrodę za ukończenie zadania (opisaną na karcie zadania).
- Otrzyma żeton chwały w kolorze regionu, w którym wykonał zadanie. Jeśli żeton jest w posiadaniu innego gracza, zostaje mu odebrany.
- Żeton zadania zostaje usunięty z mapy.

Kiedy bohater rozpocznie zadanie, nie może z niego zrezygnować!



ARTEFAKTY

Artefakty pozwalają graczowi na skorzystanie ze specjalnej umiejętności, której efekt opisany jest na karcie. Kiedy artefakt zostanie użyty, nie można wykorzystać go ponownie aż do chwili jego naładowania. Następuje to w momencie wykonania akcji specjalnej Budowa monumentu przez dowolnego gracza. Kiedy gracz zdobędzie artefakt, zostaje on w jego posiadaniu do końca gry. Posiadane Artefakty są widoczne dla innych graczy.



Specjalnym rodzajem artefaktów są artefakty bogów. Artefakty takie można zdobyć tylko dzięki kontrolowaniu regionu z monumetem. Artefakty bogów działają tak samo jak pozostałe artefakty, z różnicą polegającą na tym, że gdy inny gracz przejmie kontrolę nad regionem z monumetem, przejmuje także odpowiedni artefakt od poprzedniego właściciela. Przejęty artefakt zostaje od razu naładowany.



KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW

Zbudowanie **świątyni**, która na **karcie świątyń** ma słowo kluczowe „Selekcja”, rozpoczyna fazę selekcji **kart błogosławieństw**. **Karty błogosławieństw** zapewniają specjalne wzmocnienia w postaci stałych korzyści dla twojego **bohatera** oraz **armii**.



Gracz, który zbudował **świątynię** uruchamiającą **selekcję błogosławieństw**, dobiera **karty błogosławieństw** równe liczbie graczy +1, wybiera jedną z nich, a pozostałe przekazuje do gracza po swojej prawej stronie (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Kontynuuj ten proces do chwili, gdy wszyscy gracze dobiorą jedną kartę. Ostatnią, niewybraną kartę należy odrzucić.

Karty błogosławieństw pozostają w grze na stałe i są jawne dla wszystkich graczy.



GRA DLA DWÓCH OSÓB

Kiedy w rozgrywce biorą udział dwie osoby, zmianie ulegają następujące elementy:

• Dwa warunki zwycięstwa:

Lord Hellady: musisz przejąć kontrolę nad trzema (a nie dwoma) **krainami**.

Król nad królami: zignoruj ten warunek zwycięstwa.

• Akcja specjalna Budowa monumentu:

Przed wykonaniem **akcji specjalnej Budowa monumentu** gracz może wybrać jedną z wykorzystanych już **akcji specjalnych** (zasłoniętych **żetonem**) i wykonać ją tuż przed **akcją budowy**.

Jeśli zbudowane zostaną wszystkie **monumenty**, nadal można normalnie korzystać z tej **akcji**, za wyjątkiem dodawania kolejnego poziomu **monumentu**.

GLOSARIUSZ TERMINÓW GRY

MAPA

REGION - najmniejsza jednostka terenu. Każdy region posiada określoną siłę populacji.

s. 7 (Region)

REGION NEUTRALNY - region, który nie jest kontrolowany przez żadnego gracza.

s. 7 (Region)

KRAINA - jednostka terenu. Składa się z kilku regionów w tym samym kolorze.

s. 7 (Kraina)

MIASTO - obecne w niektórych regionach. Pozwala ci na werbunek 2 hoplitów oraz ufortyfikowanie twoich hoplitów.

s. 7 (Miasto/Sparta)

SPARTA - miasto. Pozwala ci na werbunek 4 hoplitów oraz ufortyfikowanie twoich hoplitów z dodatkową premią.

s. 7 (Miasto/Sparta)

ŚWIĄTYNIA - może zostać wzniesiona w regionie z kapliczką. Zapewnia graczom kapłanów.

s. 7 (Kapliczka/ Wyrocznia Delficka)

WYROCNIA DELFICKA - świątynia. Zapewnia dodatkową, specjalną premię po zbudowaniu.

s. 7 (Kapliczka/ Wyrocznia Delficka)

KAPLICZKA - miejsce obecne w niektórych regionach, pokazujące możliwość wzniesienia świątyni.

s. 7 (Kapliczka/ Wyrocznia Delficka)

ARMIA - wszyscy hoplici należący do jednego gracza, znajdujący się w jednym regionie.

s. 10 (Marsz), s. 13 (Bitwa)

HOPLITA - podstawowa jednostka w armii, mająca siłę 1 i ruch 1.

s. 9 (Ruch hoplitów), s. 13 (Bitwa)

MONUMENT - wyslij tu kapłanów, aby korzystać z mocy bogów. Może zostać rozbudowany dzięki akcji specjalnej „Budowa monumentu”.

s. 6 (Rozstawienie fundamentów), s. 9 (Kapłani)

POTWÓR - stworzenie reprezentowane przez figurkę. Może przemieszczać się między regionami i atakować regiony. Bohaterowie mogą na nie polować.

s. 11 (Faza potworów), s. 12 (Potwory, Polowanie)

ARKUSZ POTWORA - arkusz opisujący specjalne ataki potwora, atakowanie regionu, rany oraz nagrody.

s. 12 (Potwory, Polowanie)

BOHATER - reprezentowany przez figurkę oraz planszę bohatera. Może polować na potwory, wykonywać zadania, uzurpować regiony oraz pomagać hoplitom w bitwie.

s. 8 (Bohaterowie i armie)

ŻETON KONTROLI - oznacza kontrolę nad regionem.

s. 7 (Region)

KONTROLOWANY REGION - region zawierający żeton kontroli gracza.

s. 7 (Region)

SIŁA POPULACJI - wartość określająca liczbę hoplitów, którzy muszą wejść do neutralnego regionu, by przejąć nad nim kontrolę.

s. 7 (Region)

ŻETON ZADANIA - oznacza region, w którym jest określone zadanie do wykonania.

s. 7 (Zadania i pola zadań), s. 14 (Zadania)

POLE ZADANIA - miejsce na mapie, w którym umieszcza się kartę zadania.

s. 7 (Zadania i pola zadań), s. 14 (Zadania)

ETAP ZADANIA - umieść tu swojego bohatera, aby pokazać jego postępy w zadaniu.

s. 7 (Zadania i pola zadań), s. 14 (Zadania)

SZLAK MORSKI - połączenie między dwoma regionami, które pozwala na podróż między nimi, jakby sąsiadowały z sobą.

s. 7 (Szlak morski)

WYDARZENIA I KARTY

TALIA WYDARZEŃ - talia używana podczas fazy wydarzeń. Składa się z kart zadań oraz kart potworów.

s. 6 (Przygotowanie początkowych wydarzeń)

KARTA ZADANIA - karta opisująca reguły zadania oraz nagrody za jego wykonanie. Umieszcza się ją na polu zadania. Jest powiązana z żetonem zadania na mapie.

s. 6 (Przygotowanie początkowych wydarzeń), s. 7 (Żeton zadania), s. 14 (Zadania)

KARTA POTWORA - karta, która przywołuje potwora do wskazanego regionu lub sprawia, że przechodzi on ewolucję, jeśli już znajduje się na mapie.

s. 6 (Przygotowanie początkowych wydarzeń), s. 11 (Faza wydarzeń), s. 11 (Faza potworów), s. 12 (Potwory, Polowanie)

KARTA ŚWIĄTYNI - karta, na której umieszcza się niezbudowane świątynie. Pokazuje dodatkową premię za zbudowanie Wyroczni Delfickiej, a także określa, kiedy następuje selekcja błogosławieństw.

s. 6 (Ustawienie świątyń), s. 14 (Karty błogosławieństw)

TALIA ATAKU POTWORÓW - wszystkie karty ataków, z których korzysta potwór przeciwko bohaterowi podczas polowania.

s. 12 (Polowanie)

TALIA KART WALKI - wszystkie karty ataku, które gracz może zagrać podczas bitwy lub polowania.

s. 12 (Polowanie), s. 13 (Bitwa)

KARTA ARTEFAKTU - specjalny przedmiot, którego może używać bohater. Jest ładowany podczas akcji specjalnej „Budowa monumentu”.

s. 9 (Używanie artefaktów), s. 14 (Artefakty)

ARTEFAKT POTWORA - artefakt powiązany z potworem. Można go zdobyć jedynie po udanym polowaniu. (Patrz „Karta artefaktu”).

s. 9 (Używanie artefaktów), s. 13 (Nagrody za polowanie), s. 14 (Artefakty)

ARTEFAKT BOGÓW - artefakt, który można zdobyć kontrolując region z monumentem. (Patrz „Karta artefaktu”).

s. 6 (Ustawienie fundamentów monumentu), s. 9 (Używanie artefaktów), s. 14 (Artefakty)

NEUTRALNE ARTEFAKTY - artefakty, które nie są powiązane z potworami lub bogami. Można je zdobyć na różne sposoby. (Patrz „Karta artefaktu”).

s. 9 (Używanie artefaktów), s. 13 (Nagrody za polowanie), s. 14 (Artefakty)

KOŚĆ POTWORÓW - kość określająca zachowanie każdego potwora na mapie podczas fazy potworów.

s. 11 (Faza potworów)

ŻETON CHWAŁY  - żeton otrzymywany przez bohatera po zabicu potwora/zakończeniu zadania. Pozwala na wykonanie akcji specjalnej „Uzurpacja” w regionie z twoim bohaterem.

s. 10 (Uzurpacja), s. 13 (Nagrody za polowanie), s. 14 (Zadania)

BITWA I POLOWANIE

RANA - miejsca na arkuszu potwora pokazujące, jaki symbol na karcie walki jest potrzebny do zranienia potwora.

s. 12 (Potwory, Polowanie)

BITWA  - walka pomiędzy hoplitami dwóch graczy w tym samym regionie.

s. 13 (Bitwa)

OBRAŻENIE  - rana otrzymywana przez bohatera. Wpływa na jedną cechę.

s. 12 (Polowanie)

SILA KARTY WALKI - wartość karty walki używanej w bitwie i polowaniu.

s. 13 (Bitwa)

UFORTYFIKOWANY HOPLITA - hoplita w mieście/Sparcie. Otrzymuje

premię +1/+2 do siły armii.

s. 7 (Miasto / Sparta), s. 13 (Bitwa)

ZABIJANIE HOPLITÓW - zdejmowanie hoplitów z mapy w wyniku bitew, ataków potworów na regiony, itp.

s. 13 (Bitwa)

SILA ARMII  - siła hoplitów biorących udział w bitwie, wraz ze wszystkimi premiami wynikającymi z kart walki, ufortyfikowania, itp.

s. 13 (Bitwa)

SYMBOL STRAT  - symbol na niektórych kartach walki określający, ilu hoplitów musi zginąć po jej zakończeniu.

s. 13 (Bitwa)

NAGRODA ZA POLOWANIE - nagroda otrzymywana przez gracza po polowaniu (nawet nieudanym).

s. 13 (Nagrody za polowanie)

TURY I AKCJE

FAZA POTWORÓW - następuje po akcji specjalnej „Budowa monumentu”. Gracz, który wykonał tę akcję, rzuca kością potworów dla każdego potwora na planszy.

s. 10 (Faza potworów)

FAZA WYDARZEŃ - następuje po akcji specjalnej „Budowa monumentu”. Podczas tej fazy dobierasz i rozpatrujesz kartę wydarzenia.

s. 10 (Faza wydarzeń)

TURA GRACZA - wszystkie zwykłe akcje wykonane przez jednego gracza. Kończy się wykonaniem akcji specjalnej.

s. 9 (Przebieg gry)

ZWYKŁA AKCJA - ruch hoplitami, wysłanie kapłanów do monumentów, ruch bohaterami, używanie artefaktów.

s. 9 (Zwykłe akcje)

RUCH HOPLITÓW - przemieszczenie maksymalnie tylu hoplitów, ile wynosi wartość Przywództwa twojego bohatera.

s. 9 (Ruch hoplitów)

RUCH BOHATERA - przemieszczenie bohatera o maksymalnie tyle regionów, ile wynosi jego Szybkość.

s. 9 (Ruch bohatera)

MODLITWA - wysłanie kapłana z twojej puli do wybranego monumentu, w celu otrzymania boskiej mocy.

s. 9 (Kapłan)

AKCJA SPECJALNA - akcja wykonywana na zakończenie tury gracza. Po jej wykonaniu zostaje oznaczona żetonem wykorzystanej akcji.

s. 10 (Akcje specjalne)

ŻETON WYKORZYSTANEJ AKCJI  - oznacza użycie akcji specjalnej. Gracze nie mogą używać akcji specjalnych z takimi żetonami.

s. 10 (Akcje specjalne, Budowa monumentu)

AKCJA SPECJALNA „POLOWANIE” - jeśli twój bohater znajduje się w jednym regionie z potworem, może spróbować go zabić.

s. 10 (Polowanie), s. 12 (Polowanie)

AKCJA SPECJALNA „WERBUNEK” - zwerbuj 2 hoplitów w każdym kontrolowanym przez siebie regionie z miastem (4 w Sparcie).

s. 10 (Werbunek)

AKCJA SPECJALNA „UZURPACJA” - można jej użyć, jeśli posiadasz żeton chwały w kolorze regionu, w którym jest twój bohater. Przejmij kontrolę nad regionem i zwerbuj w nim 1 hoplitę.

s. 10 (Uzurpacja)

AKCJA SPECJALNA „BUDOWA ŚWIĄTYNI” - zbuduj świątynię w kontrolowanym przez siebie regionie z kapliczką. Dodaj 1 kapłana do swojej puli kapłanów.

s. 7 (Kapliczka / Wyrocznia Delficka), s. 10 (Budowa świątyni)

AKCJA SPECJALNA „MARSZ” - przemieść swoją armię lub jej część z jednego regionu do sąsiedniego.

s. 9 (Ruch hoplitów), s. 10 (Marsz)

AKCJA SPECJALNA „PRZYGOTOWANIE” - wybierz 2 z następujących opcji: dobranie karty walki, werbunek hoplity w rejonie z bohaterem, wyleczenie jednego obrażenia bohatera.

s. 10 (Przygotowanie)

AKCJA SPECJALNA „BUDOWA MONUMENTU” - wybierz monument i zbuduj jego kolejny poziom. Wszyscy gracze usuwają kapłanów ze wszystkich monumentów oraz zdejmują znaczniki wykorzystanych akcji. Otrzymujesz kapłanów z kontrolowanych świątyń. Następnie przejdź do fazy potworów oraz wydarzeń.

s. 10 (Budowa monumentu)

PRZYWÓDZTWO  - cecha bohatera określająca liczbę hoplitów, których może przemieścić za pomocą zwykłej akcji w każdej turze.

s. 8 (Przywództwo)

SILA  - cecha bohatera określająca liczbę kart walki dobieranych na początku polowania.

s. 8 (Siła)

SZYBKOŚĆ  - cecha bohatera określająca, o ile regionów może się przemieścić podczas akcji ruchu bohatera.

s. 8 (Szybkość)

WERBUNEK - w wyniku działania akcji specjalnej, artefaktów, błogosławieństw, itp., możesz umieścić odpowiednią liczbę hoplitów w określonym regionie. Jeśli kontrolujesz dany region, jeden hoplita może być od razu ufortyfikowany.

KAPŁANI I MONUMENTY

PULA KAPŁANÓW - liczba posiadanych przez ciebie kapłanów (maksymalnie 4).

s. 8 (Pula kapłanów)

KAPŁAN  - figurka, której możesz użyć podczas modlitwy, aby uzyskać boską moc.

s. 8 (Pula kapłanów), s. 9 (Kapłani)

POŚWIĘCENIE KAPŁANA - usunięcie kapłana z twojej puli kapłanów.

s. 8 (Pula kapłanów), s. 9 (Kapłani)

BOSKA MOC - premia za umieszczenie kapłana pod monumentem. Rozpatrywana natychmiast. Opisana na arkuszu pomocy.

s. 9 (Kapłan), s. 10 (Budowa monumentu)

KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW - karty z pasywnymi premiami uzyskane podczas selekcji błogosławieństw.

s. 15 (Karty błogosławieństw)

SELEKCJA BŁOGOSŁAWIEŃSTW - specjalny etap gry, podczas którego gracze wybierają nowe karty błogosławieństw. Rozpoczyna się natychmiast po zbudowaniu świątyni, które zostały zaznaczone na karcie świątyni.

s. 15 (Karty błogosławieństw)