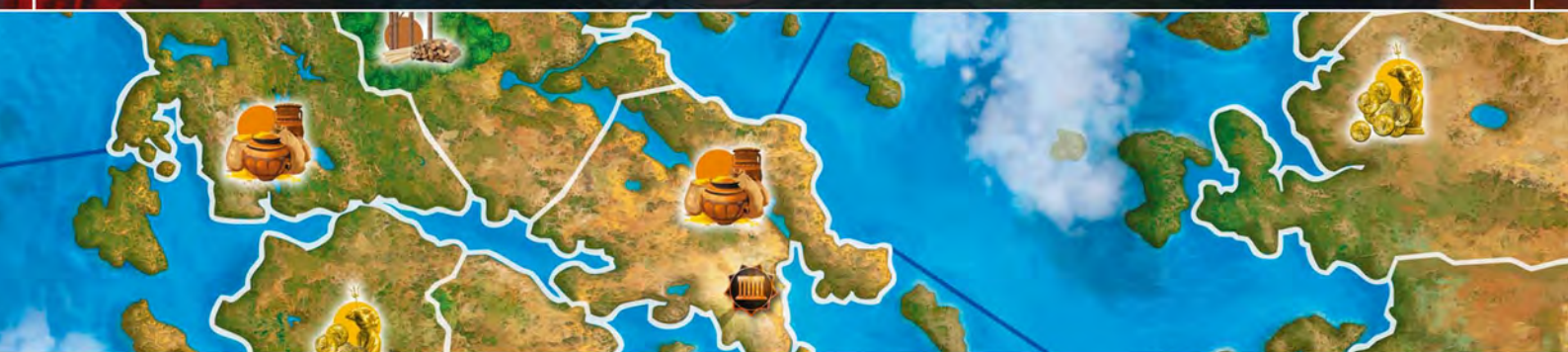




OLYMPOS

Tervező: Philippe Keyaerts - Illusztráció: Arnaud Demaegd - Dizájn: Demaegd & S. Gantiez



Játékszabály

A civilizáció hajnalán egy egész nép sorsát veszed a kezvedbe. Előtted a Peloponnészoszi síkság terül el. Távolban a mitikus Atlantisz partja látszik. Ahhoz azonban, hogy létrehozz egy stabil környezetet ezen az ígéret földjén, le kell győznöd az ellenségeid, fejlesztened kell a technológiát, csodákat kell építened, de mindenek előtt imádkozz az istenek kegyelméért, akik a magas olimposzi lakhelyükről figyelik minden cselekedetedet!

(4 játékos)

Tegyétek a **játéktáblát** és a **fejlesztéstáblát** az asztal közepére. Azokat a **felfedezéslapkákat**, amiknek a hátulján 5-ös szám van, tegyétek vissza a dobozba (ezekre nincs szükség a 4 személyes játékban). A megmaradt felfedezéslapkákat rendezzék típus szerint: például, a két Oracle lapka kerüljön egybe. Minden felfedezéslapkából van kettő piros, zöld, sárga és kék hátlapú, és mindegyikből van egy lila hátlapjú. Tegyétek a felfedezéslapkákat fejlesztéstáblára a következőképp, egy pakli egy helyre (lásd 11. oldal):

- Osszátok szét véletlenszerűen az öt 2 elemű **piros hátlapú** felfedezéslapka paklit a tábla **első sorában**.
- Osszátok szét véletlenszerűen az öt 2 elemű **sárga hátlapú** felfedezéslapka paklit a tábla **második sorában**.
- Osszátok szét véletlenszerűen az öt 2 elemű **zöld hátlapú** felfedezéslapka paklit a tábla **harmadik sorában**.
- Osszátok szét véletlenszerűen az öt 2 elemű **kék hátlapú** felfedezéslapka paklit a tábla **negyedik sorában**.
- Osszátok szét véletlenszerűen az öt **lila hátlapú** felfedezéslapkát a tábla **ötödik sorában**.
- Osszátok szét véletlenszerűen az öt **csodalap**kát a tábla **hatodik sorában**.

Válogassátok szét a megmaradt jelzőket és erőforráskockákat, és tegyétek a tábla egyik oldala mellé **általános talonnak**.

Minden játékos válasszon egy szint, és vegye el az olyan színű **5 telepésjelzőt**, ebből 4 darabot tegyen maga elé, ez lesz a **személyes talonja**. Az ötödik jelzőt az idősáv kezdő mezőjére tegye mindenki. Ezen jelzők sorrendjét véletlenszerűen határozzátok meg.

Az a játékos, akinek **a halom alján van** a jelzője, elvesz az általános talonból **2 területjelzőt minden típusból**, és kiválaszt 8 területet amit nem fogtok használni a játék során, megjelöli ezeket a területeket egy jelzővel, **a kereszt oldalával felfele téve őket**. Egy adott típusú területből csak egy olyat lehet ily módon eltávolítani amin csillag van.

Megjegyzés: a megjelölt csillagos területek száma (0 - 4) a csodák építésének nehézségére hat.

Tegyétek egy törzsjelzőt minden olyan nem megjelölt területre, ahol csillag van.

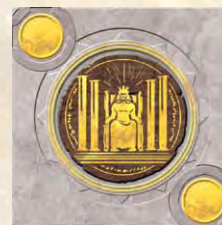
Vegyetek el **4 különböző erőforráskockát** az általános talonból, és véletlenszerűen adjatok egyet-egyét minden játékosnak. Ezt a saját talonjukba teszik.

Keverjétek meg **sorskártyákat** és tegyétek képpel lefele a tábla mellé.

Keverjétek meg az **Olymposkártyákat**, és tegyetek képpel lefele egyet mind a három Zeusmező mellé az idősávon. Tegyetek képpel lefele 2 Olymposkártyát mindhárom dupla Zeusmező mellé az idősávon. A megmaradt Olymposkártyákat tegyétek vissza a dobozba, anélkül hogy megnéznék őket: ezekre nem lesz szükség a játék során.



55 Felfedezéslapka



5 Csodalapka



1 fejlesztéstábla



32 területjelző/“kereszt” (a hátulján) narancs (gabona), fehér (kő), barna (fa), sárga (arany)



28 presztízsjelző



12 homokórajelző



8 Törzsjelző/“csillag”



1 Zeuszjelző



1 játéktábla

10 Olympos kártya

22 sors-kártya



100 telepésjelző 5 színben



28 erőforráskocka 4 színben:
narancs (gabona), fehér (kő), barna (fa), sárga (arany)

A) Az időszám kezdete
D) Északi terület (telepés kezdő pont)
G) Atlantis

B) Zeuzmező
E) Olympos (Kő + Zeusz)
H) Kötelező játék vége

C) “dupla Zeuszmező”
F) terület (fa+ csillag)

Megjegyzés: az I szigetek szárazföldi területnek számítanak. Azok a szigetek, amik nincsenek körbe kerítve, azokat nem használjuk a játékban.



A játék célja

A játékosok törzseket vezetnek, akik megpróbálják meghódítani Görögországot, és a környékét, beleértve a legendás Atlantiszt is. Területek és erőforrások elvételével (néha erőszakkal), tudományos felfedezéseket, és építészeti csodákat szereznek meg, ami lehetővé teszi, hogy virágzó és dicsőséges civilizációt építsenek. A játékot az a civilizáció nyeri, akinek a legnagyobb a presztízse.



A játékmenet

(4 játékos)

A **kör sorrendet** a játékosok idősávon, ami a tábla szélén fut körbe, betöltött helye határozza meg. Az a játékos hajt végre egy akciót, aki az idősávon leghátul áll, ez akció pontba kerül (lásd később). Ezután a játékos az idősávon való mozgással "fizet" akcióért. Ha így olyan mezőre lép a jelzőjével, ami már foglalt, akkor a többiek tetejére teszi a sajátját. Most annak a játékosnak a köre következik, aki aktuálisan a **leghátrább áll** az idősávon. És így tovább.

Megjegyzés:

- elképzelhető, hogy egy játékos sorban egymás után többször jön. Ez akkor történhet meg, ha a játékos még az akció "kifizetése" után is az idősáv utolsó helyén áll.

- Ha több játékos is ugyanazon a mezőn áll (például a játék kezdetén), akkor az a játékos jön előbb, akinek a jelzője a halom tetején van.

Homokórajelzők: a játék bizonyos pontjain a játékosok homokórajelzőket szerezhetnek. Ezek lehetővé teszik a játékosoknak, hogy az idősávon való haladás nélkül hajtsanak végre akciót (1 homokóra egyenlő 1 akció ponttal). Mielőtt az idősávon haladással fizetne a játékos akcióért, az **előtt fel kell használnia** az összes homokórajelzőjét.



Példa: Piros áll az idősávon leghátul. Így ez az ő köre. Végrehajt egy akciót 3 akciópontért. Van homokórajelzője. Így ezért először a jelzővel kell fizetnie (1 pont), és utána lép még 2 mezőt előre az akció kifizetéshez. A piros jelző a zöld tetejére kerül. Mivel még így is ő áll leghátrább az idősávon, újra ő jön. Ezután a zöld köre következik...

A játékosok 2 akcióból választhatnak a körükben: terjeszkedés vagy fejlesztés.

A) Terjeszkedés

A terjeszkedés a játékos **egy** telepésének mozgatásából áll a fő táblán. A mozgás célja, hogy meghódítson **egy új területet** vagy békésen, vagy harccal. A játékos vagy egy már a táblán lévő telepésével léphet, vagy feltesz egy új telepést és lép vele. Az akció a mozgás végén kerül kifizetésre.

Új telepés: új telepés létrehozásához a játékosnak legalább egy telepessel rendelkeznie kell a saját talonjában. Az új telepést vagy az **északi területre** vagy egy **olyan területre** lehet letenni, ami **már a játékos tulajdonában van**. Egy új telepés létrehozásának az ára **2 akciópont**. Az új telepessel **azonnal lépni is kell**.

Megjegyzés: az északi területet csak új telepés letételére lehet használni. A telepések nem tartózkodhatnak itt, és nem mehetnek keresztül rajta a játék során.

Az Orvostudomány felfedezése lehetővé teszi, hogy egy új telepést 1 akció pontért tegyünk a táblára.

Mozgatás: a játékos annyit léphet egy telepessel, amennyit szeretne. Keresztül mehet olyan területeken, ahol már van egy telepés (beleértve a más játékosokhoz tartozó telepéseket is), és olyanon is, ami még üres. Nem állhat meg olyan területen, amin a kereszt jelző van, de ezeken is átmehet. A mozgás ára azon mezők számától függ, amikre rálépett:

● **Egy szárazföldi mezőre lépés ára 1 akció pont**

● **Egy tengeri mezőre lépés ára 2 akció pont**

Megjegyzés: a Lovaglás, Csillagászat és a Térképkészítés felfedezések csökkentik a mozgás árát.

Új terület: az a játékos, akinek a mozgása egy **üres területen** ér véget, **az automatikusan megszerzi az irányítást fölötte.** Azzal mutatja, hogy a birtokába került, hogy elvesz egy olyan területjelzőt, ami megfelel a területen termelhető erőforrásnak. Ha később a játék folyamán a játékos elhagyja ezt a terület, akkor a megfelelő jelzőt vissza kell tenni a központi talonba. Az **Olympos területen a Zeusjelző** mutatja meg, hogy kié az irányítás.

Harc: a játékos úgyis dönthet, hogy mozgását olyan területen fejezi be, amit már egy másik játékos irányít. Ez esetben **harcolniuk kell.** A harcot automatikusan a támadó nyeri, de az ára a két játékos katonai erejétől függ. **A katonai erőt** azok a katonai felfedezések adják, ami a két játékosnak van. Minden ilyen felfedezésen van bizonyos számú **kardjel.** Ezek határozzák meg a harc árát:

- Ha a támadónak **több kardjele** van, mint a védőnek, akkor a támadás ára **1 akciópont**;
- Ha mindkét játékosnak **ugyanannyi kardjele** van (ide értve a semmit is), akkor a támadás ára **2 akciópont**;
- Ha a támadónak **kevesebb kardjele** van, mint a védőnek, akkor a támadás ára **3 akciópont**.

A támadó ezután a jelzőjét a védő jelzőjének a **tetejére** teszi. Az utóbbi odaad a támadónak egy a terület erőforrásának megfelelő területjelzőt (vagy egy Zeusjelzőt, ha a terület az Olympos) **és kap egy homokórajelzőt** az általános talonból. Mostantól a támadó irányítja ezt a területet, amíg meg nem támadják, vagy amíg le megy a területről, ez utóbbi esetben visszakerül az irányítás ahhoz a játékoshoz, akinek a jelzője a halom tetején lesz.

Megjegyzés: egy terület akkor is megtámadható, ha már másik harc volt ott, és annak eredményeként azon a helyen már egy jelző halom.

Menekülés: a körében, az a játékos akinek a területen egy másik játékos alatt van a jelzője, szabadon elhagyhatja a területet. Azonban ott is hagyhatja olyan hosszán, amennyire akarja. A jelző ami elmozgott, azonnal vissza is térhet, hogy harcot kezdeményezzen. Azonban a jelzőnek el kell hagynia a területet és vissza kell térnie: nem lehet csak egyszerűen "helyben" támadni. Az a játékos, aki elvesztette az irányítást egy terület fölött, **nem tehet új telepéseket** oda, még akkor sem, ha van egy jelzője a halomban.

Törzsek: a **csillaggal** jelölt területek olyan stratégiai helyek, amiket a **játék elején elfoglaltak a törzsek.** A játékosoknak **meg kell küzdeniük velük** hogy átvegyék a terület felett a hatalmat. A harc a fentebb leírtak szerint történik: a törzseknek **nincs egy kardjuk sem.** Miután a törzset legyőzte, a támadó játékos elvesz egy a terület erőforrás termelésének megfelelő területjelzőt, valamint a törzsjelzőt, amit a csillag oldalával tesz maga elé. Ha egy másik játékos veszi át az uralmat a terület fölött, akkor a területjelző és a csillagjelző is átkerül a támadóhoz. Ha a játékos elhagyja a területet, akkor a csillagjelzőt vissza kell tennie a területre. Ha egy játékos ezután újra elfoglalja a területet, akkor az nem harc (a törzset korábban már elűzték): a "támadó" egyszerűen csak **megkapja a területjelzőt, és a csillagjelzőt.**

A mozgás vége: a mozgása végén a játékos **összeadja az elköltött pontjait** (új telepés, mozgás, harc) és **ennyi mezőt halad előre az időszávon.** Ez a játékos körének a vége.



Példa: Fehérnek van egy csillagászat felfedezése, ami lehetővé teszi számára, hogy átkeljen a tengeri mezőkön 1 akciópontért, és van Hoplita felfedezése, ami egy kardot ad neki. Úgy dönt, hogy megtámadja a kéket, akinek nincs kardja. Fehér létrehoz egy új telepést (ára: 2 pont), átkel két tengeri mezőn (ára: 1 pont mezőnként), belép a kék területére (ára: 1 pont a szárazföldi mezőért) és támad (ára: 1 pont, mert a fehérnek több kardja van). A kéket elfoglalták, így odaad a fehérnek egy fa területjelzőt, és egy csillagjelzőt (amit az elfoglalt terület mutat). A támadásért cserébe kék kap egy homokórajelzőt. Fehér a mozgásáért 6 mező előre lépéssel fizet az időszávon. A körének vége.



B) Fejlesztés

A fejlesztés vagy egy **felfedezés elkészítéséből** vagy **egy csoda megépítéséből** áll.

1) Felfedezés: egy felfedezéshez a játékosnak rendelkeznie kell azzal területjelzőkkel és/vagy erőforráskockákkal, amik szükségesek a megvásárlásához. Területjelző olyan erőforrásnak felel meg, ami folyamatosan a játékosok rendelkezésére állnak. A jelzőket nem használják el, ha kifizetik a felfedezést. Az erőforráskocka egyetlen erőforrásnak felel meg. Ha ezeket használják fel a felfedezés kifizetéséhez, akkor ezek visszakerülnek az általános talonba.

Megjegyzés: egyes felfedezések nem igényelnek egy meghatározott erőforrást, hanem csak valamilyen erőforrások kombinációját.



Példa:

- A sebészet kifejlesztéséért (bal felső), a játékosnak 2 gabonát és 2 fát kell fizetnie.

- A tudomány kifejlesztéséért (bal alsó), a játékosnak 2 gabonát és 2 bármilyen másik, de azonos erőforrást (gabona nem lehet) kell fizetnie, pl. 2 aranyat.

- A stratégia kifejlesztéséért (jobb felső) a játékosnak 3 azonos erőforrást és 1 ettől különböző másik erőforrást kell kifizetnie (például, 3 arany és 1 fa).

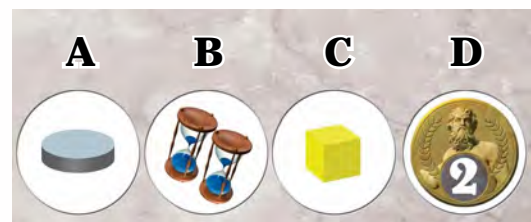
- A filozófia kifejlesztéséért (jobb alsó) a játékosnak 2 erőforrás párt és 2 másik erőforrást kell fizetnie, mind különbözőket. Például, 2 gabona, 2 fa, 1 arany és 1 kő.

Erőforrásként felhasználhattok vagy területjelzőket, vagy erőforráskockákat vagy mindkettőt. Például, egy játékos fizethet a sebészetért 2 gabona területjelzővel és egy fa területjelzővel (ezek mindegyikét megtartja) és egy fa kockával (ami visszakerül az általános talonba).

Megszerzés: ha a játékos ki tudja fizetni a felfedezést területjelzők és/vagy erőforráskockák felhasználásával, akkor egyszerűen elveszi a felfedezéslapkát, és maga elé teszi. Most már használhatja a lapka speciális képességeit (lásd következő oldal).

Megjegyzés: egy játékos egy adott felfedezést csak egyszer készíthet el. Ezért például nem lehetséges a mezőgazdaság felfedezést kétszer elkészíteni.

Bónusz: a játékos ezután elveszi egy jelzőjét az **általános talonból**, és leteszi azt az épp megszerzett felfedezés alatti valamelyik elérhető mezőre a fejlesztéstáblán. Azonban ha a felfedezések 3 bónusz lehetőséget engednek meg (piros és zöld hátlapú felfedezések), akkor a játékos nem kaphatja meg a **szürke bónuszt**, az 5 játékos esetére van fenntartva. A játékos azonnal elveszi a bónuszt, és a saját talonjába teszi. Ugyanezen felfedezésnél ez a bónusz a továbbiakban már nem érhető el a többi játékosnak.



Bónusz:

- A: a játékos elveszi az általános talonból egy jelzőjét, és a saját talonjába teszi. Az ezt követő körökben felteheti majd a játéktáblára.

- B: a játékos kap 2 homokórát.

- C: a játékos kap 1 arany erőforráskockát.

- D: a játékos 2 presztízspontot kap, amit képpel lefele maga elé tesz.

Megjegyzés: az ötödik sor felfedezései nem adnak semmilyen bónuszt.

Költség: 7 akciópont. A játékos ezért 7 mezőt lép előre az idősávon. És ezzel vége a körének.

Megjegyzés: a pénz és a mezőgazdaság felfedezések csökkentik ezt a költséget.



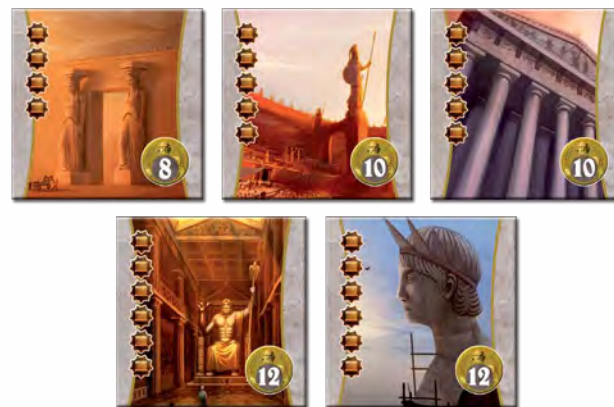


Példa: Kék úgy dönt, hogy kifejleszti a stratégiát (3 azonos erőforrás és egy másik). Kéknek van 2 gabona és 1 fa területjelzője, valamint egy gabona kockája. Így meg tudja szerezni a stratégiát a kocka eldobásával.

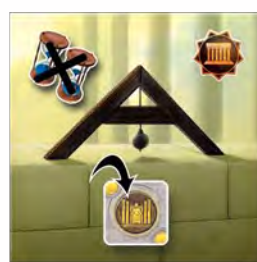
Kék elveszi a stratégia lapkát és a saját talonjába teszi: most már 2 kardot tud használni a harcban. Most egy bónuszt kell választania. Ahhoz hogy megjelölje a választását, elveszi az általános talonból egy jelzőjét, amit aztán rátesz a bónuszra.

Úgy dönt, hogy kell neki egy új telepés, ezért arra a bónuszra teszi, és leveszi egyik telepését az általános talonból, és a sajátjába teszi. Most már van egy új telepese, amit a későbbi körökben a főtáblára tehet.

A kéknek most fizetnie kell az akcióért. Ezért előre lép az időszávon 7 mezőt. A köre véget ért.



Csodák: Oroszlán kapu, Stadion, Parthenon, Zeusz szobra és a Kolosszus.



2) Csodák: minden csoda árát a csillagok száma mutatja. A csoda megépítéséhez a játékosnak rendelkeznie kell a megfelelő számú csillaggal. Csillag szerezhető:

- Minden csillagjelzőért, ami a játékos előtt van;
- Ha a játékosnak van mezőgazdaság vagy mérnök felfedezése;
- Minden bónuszjelzővel, ami abban az oszlopban van ahol a csoda;
- Bizonyos kártyákkal.

A játékos ezután elveszi a csodalapkát, és maga elé teszi. Ez a csoda a játék végén presztízspontokat fog szerezni neki.

Költség: 7 akciópont. A játékos ezért 7 mezőt lép előre az időszávon. És ezzel vége a körének.

Megjegyzés: az építészet felfedezés csökkenti ezt a költséget.

Példa: Zöldnek van 2 csillagjelzője, az építészet felfedezés (egy extra csillag) és 2 bónuszjelzője a Stadion oszlopában (egy 5 csillagos csoda).

Így meg tudja építeni ez a csodát, és előrelép az időszávon 5 mezőt (figyelembe véve az Építészet által nyújtott csökkentést).

Elveszi a Stadiont, és maga elé teszi. Ez a játék végén 10 presztízspontot fog érni neki.

Sorskártyák

A játék folyamán a játékosok sorskártyákat fognak húzni. Ezek különböző bónuszokat adnak.

Egy kártya húzása: amikor a játékos elér, vagy túl lép egy Zeusmezőn az idősávon, akkor a köre végén húz egy sorskártyát. A kártyát azonnal kijátszhatja.

Egy kártya kijátszása: a köre alatt a játékos annyi sorskártyát játszik ki, amennyit csak akar. A hatások azonnal életbe lépnek. Ha egy kártya presztízspontokat ad, akkor a lapot annak a játékosnak, aki megszerezte, maga elé kell tennie képpel lefele.

Megjegyzés: az Orákulum felfedezés lehetővé teszi a játékosnak, hogy több sorskártya lapból válasszon.



A játékos minden olyan gabona területjelzőért, ami a tulajdonában van, kap 1 homokórát



A játékos 3 homokórajelzőt szerez, ha több kő területjelzője van, mint az összes többi játékosnak egyenként.



A játékos kap egy erőforráskockát az adott színből.



Egy Olymposkártya húzása után kell kijátszani. A játékos kap egy Zeusjelzőt, majd dobja a kártyát.

A játékos minden olyan fa területjelzőért kap 1 pontot, ami a tulajdonában van.



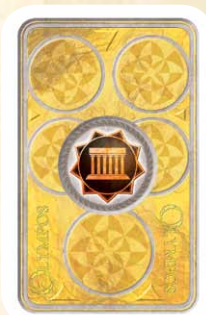
Ha a játékosnak minden fajta területjelzője van, akkor kap 3 pontot.

Olymposkártyák

A játék során **9 isten** jelenik meg, hogy megszakítsa a játékosok akcióját. Ezek az események akkor történnek meg, ha bizonyos játékosok elérik a Zeusjellel ellátott mezőket az idősávon.

● Az **első kettő** és az **utolsó** Zeusmezőnél, az a játékos húz egy Olymposkártyát a köre végén, aki **először** éri el a mezőt (és miután a sor került a sorskártyák húzására). A kártya hatását a következő játékos köre előtt kell végrehajtani.

A játékos eldobhatja ezt a kártyát, hogy segítse egy csoda megépítésben. Értéke 1 csillag.



● A három dupla Zeusmezőnél, a köre végén egy Olymposkártyát húz az a játékos, aki **először** éri el azt a mezőt. Egy másik Olymposkártyát pedig az a játékos húz a köre végén, aki **utolsóként** éri el a mezőt. Mindkét esetben a kártya hatását a következő játékos köre előtt kell végrehajtani.

Hatás: a kártyák felének előnyös hatása van, a másik felének hátrányos. Azonban ezek az események nem szükség-szerűen hatnak minden játékosra. Ahhoz, hogy lássák kire hat a játékosoknak össze kell adniuk a Zeuszjeleiket (mindegy, hogy felfedezésen, Zeuszjelzón, vagy olyan sorskártyán van, amit az Olymposkártya felfedése után játszottak ki):

- Ha a hatás előnyös, akkor arra a játékosra vagy játékosokra hat, akinek **legtöbb Zeuszjele van** (de legalább egy Zeuszjel) amikor a kártyát felhúzták.
- Ha a hatás hátrányos, akkor arra a játékosra vagy játékosokra hat, akinek **legkevesebb Zeuszjele van** (vagy ha senkinek nincs).

Az Artemisz és Hadész kártyákat az órajárásának megfelelő irányban kell végrehajtani, azzal a játékosal kezdve, aki felhúzta.

Tanács: annak érdekében, hogy lássátok kire hat az adott isten (Athéné, Arész, Kérek, Siren és Erinnüsz), a játékosok rátehetik egy jelzőjük a központi talonból a kártyára.



Arész: a legtöbb Zeuszjellel rendelkező játékos szerez 2 kardot. Ezek a kardok a **következő Olymposkártya húzásáig maradnak** aktívak.



Hadész: a legkevesebb Zeuszjellel rendelkező játékos elveszít 1 általa választott telepest a tábláról. A telepes visszakerül **a játékos talonjába**.

Zeusz: a legtöbb Zeuszjellel rendelkező játékos szerez 3 pontot, amit képpel lefele maga elé tesz.



Kérek: a legkevesebb Zeuszjellel rendelkező játékos elveszít 2 presztízspontot a játék végén.



Hekaté: a legtöbb Zeuszjellel rendelkező játékos kap 1 telepest a központi talonból, és a sajátjába teszi.



Siren: a legkevesebb Zeuszjellel rendelkező játékos nem léphet tengeri mezőre a **következő Olymposkártya húzásáig**.

Artemisz: a legtöbb Zeuszjellel rendelkező játékos szerez egy általa választott erőforráskockát.



Erinnüszük: a legkevesebb Zeuszjellel rendelkező játékos következő akciója 2 ponttal többbe kerül.



Nemeszisz: a legkevesebb Zeuszjellel rendelkező játékosnak meg kell semmisítenie az összes sorskártyáját.



A játék vége

Ha egy játékos **áthalad az idősav utolsó Zeusmezőjén** és újra sorra kerül, akkor két lehetősége van **passzol** vagy **végrehajt egy utolsó kört**. Ha passzol, akkor a játéka véget ér. Ha végrehajt egy utolsó kört, akkor még tehet **egy utolsó akciót**, de ezzel nem lépheti át az X-el jelölt mezőt. Amikor minden játékos végzett, össze kell adniuk a szerzett pontjaik.

Megjegyzés: a megmaradt játékosok addig folytatják, míg ők is elérik, vagy áthaladnak az utolsó Zeusmezőn, és akkor eldöntik, hogy végrehajjták-e az utolsó akció lehetőségük.

Presztízspontok szétosztása: az idősavot most már a játékos pontozására használjuk. A sáv minden 5. mezője meg van jelölve, hogy elősegítse az értékelést.

A játékosok presztízspontjai a következőkből adódnak:

- A játékos **végző pozíciója az idősavon 0 és 5 pont közt** ér.
- Minden **presztízsjelzője** annyit hoz a játékosnak, amennyi **a rajta lévő érték**.
- Területek :
 - Minden **“normál” terület 1 pontot** ér (a meghódított telepes nem ér semennyi pontot).
 - Minden **Atlantisz terület 2 pontot** ér (a meghódított telepes nem ér semennyi pontot).
- Minden **felfedezéslapka 2 pontot** ér.
- Minden **csoda** értéke **8 és 12 pont közt van**. A **Költészet** és a **Filozófia** felfedezések értéke **3 és 5 pont**.
- Az **Abszolutizmus, Város, Tudomány és Mérnök** felfedezések **bónusz pontot** adnak (lásd később).
- **Le kell vonni 2 pontot** minden olyan játékostól, akire a **Kérek Olymposkártya hat**.
- Minden a játékos kezében lévő **sorskártya 1 pontot** ér.

Megjegyzés: az erőforráskockák és a homokóra-jelzők nem érnek pontot.

A legtöbb presztízspontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén az nyer, akinek több felfedezés-és csodalapkája van.

Variációk

3 vagy 5 játékos esetén az alábbi változtatásokat kell tenni:

5 játékos esetén:

Megjegyzés: az 5 játékos verzió hosszabb, és bonyolultabb, mint a többi. Tanulásra jobb a 3 vagy a 4 játékos verzió.

- Minden **felfedezéslapka használatba kerül** a fejlesztéstáblán: így mind a piros, mind a zöld hátlapú lapkából 3 db van. Ha a játékos kifejleszt egy felfedezést az első (piros) vagy a harmadik (zöld) sorban, akkor **a harmadik (szürke) bónusz is elérhető**.
- Az a játékos, akinek a jelzője a kezdő halom alján van, **4 területet semmisít meg a 8 helyett**, minden területjelzőből egyet felhasználva, ahogy a 4 személy esetén.
- A kezdő kockaelosztás : minden típusból 1, plusz egy véletlenszerűen húzott: minden játékos kap egyet véletlenszerűen.

3 játékos esetén:

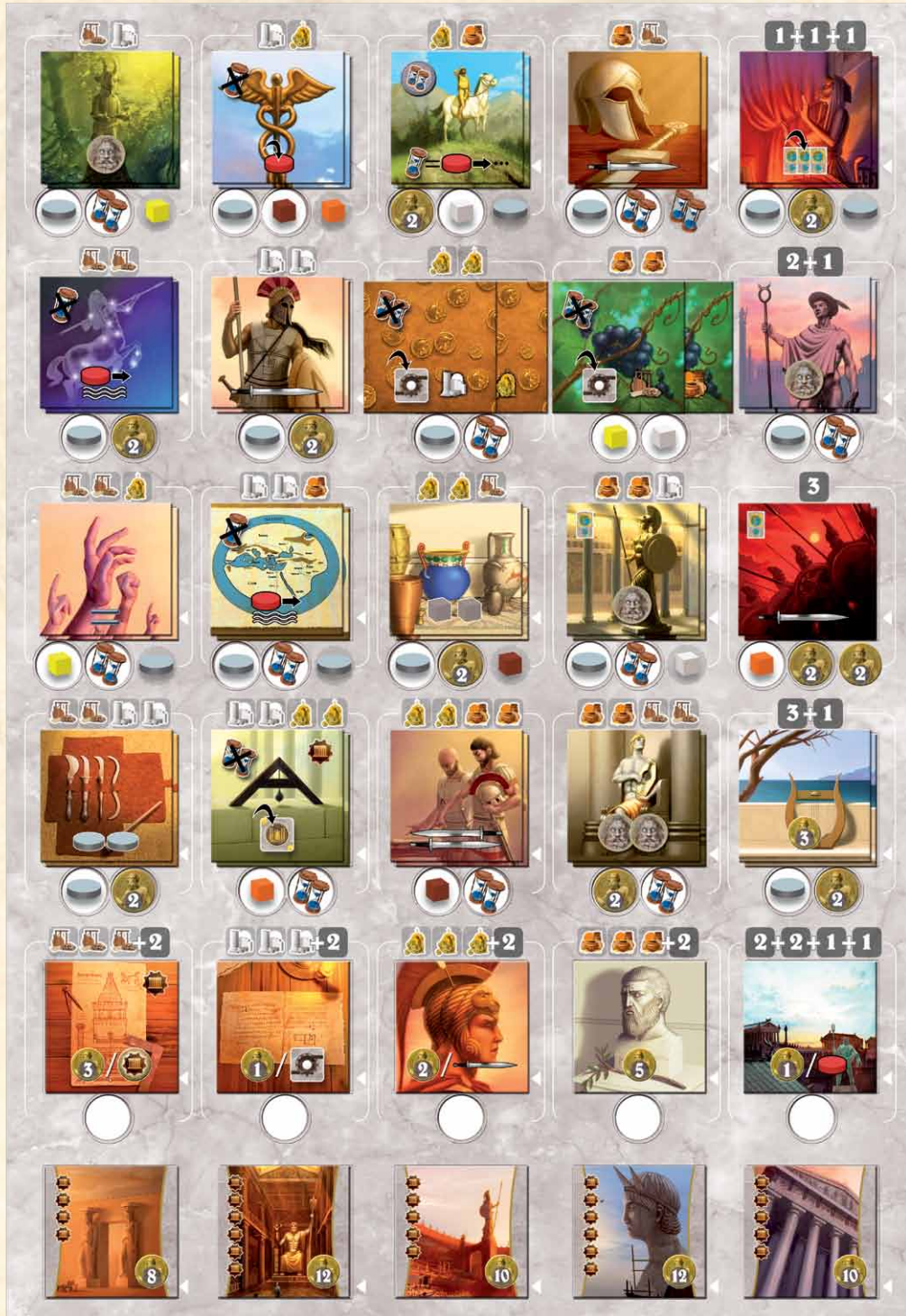
- **Távolítsátok el a 4-es vagy 5-ös hátlapú felfedezéslapkákat:** ezek nem kerülnek felhasználásra a játék során. Rendezzék a megmaradt felfedezéslapkákat típus szerint: minden sárga és kék lapkából 2 lesz, és egy minden zöld, piros és lila lapkából. Ha a játékos a tábla első és harmadik sorából (piros vagy zöld hátlapú) készít el egy felfedezést, akkor a harmadik (szürke) bónuszt nem választhatja azért a felfedezésért.
- Az a játékos, akinek a jelzője a kezdő halom alján van, **12 területet semmisít meg a 8 helyett**, minden területjelzőből hármat felhasználva, ahogy a 4 személy esetén. Mint a 4 személyes játéknál, minden terület típusból legalább egy csillagos elérhető kell maradjon.
- A játék kezdetén minden játékos különböző erőforráskockát kap, véletlenszerűen húzva.

Köszönet

Yves Dohogne, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Xavier Houppertz, Vincent Piedboeuf, Valérie-Anne Delvaux, Thomas Provoost, Thomas Laroche, Stéphane Van Eesbeeck, Stéphane Rimbert, Stavros Gessis, Nicolas Christian, Mulambo, Laurent Demilie, Johan Javaux, Jean-Pierre Ernotte, Jean-Paul Reginster, Iris Fostiez, Fred Dieu, Eric Hanuise, Dom Vandaële, Cédric Caumont, Bernard Jorion, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts Ystari csapat.

Magyar fordítás: Dunda

A magyarítás elkészítése az Infix Pro pdf editorral történt.



Fejlesztéstábla: lapka előkészület példa (4 játékos esetén).

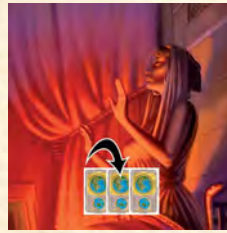
Felfedezések



Orvostudomány: új telepes táblára tételének költsége a 2 helyett csak 1 pont.



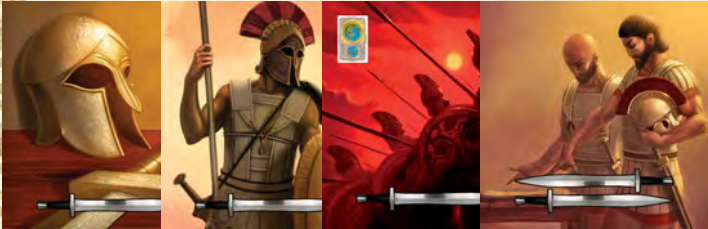
Lovasság: a játékos 2 homokórát nyer. Folyamatos szárazföldi mozgás költsége 1 pont, függetlenül a megtett mezők számától.



Orákulum: ha a játékosnak sorskártyát kell húznia, akkor a felső hármat veszi el, egyet kiválaszt, a másik kettőt képpel lefele, a dobópaklira teszi.



Csillagászat, Térképkészítés: a tenger mezőkön a mozgás költsége 1 akcióponttal kevesebb. *Megjegyzés: a két kártya hatása összeadódik.*



Kohászat, Hoplita, Phalanx, Stratégia: ezek a felfedezések kardot adnak a harchoz.

Megjegyzés: a Phalanx még egy sorskártyát is ad (az Orákulumot lehet használni a választásnál). A Stratégia pedig 2 kardot ad.



Vallás, Többistenhit, Hellénizmus, Művészet:

ezek a felfedezések Zeuszjeleket adnak az isteni eseményekkor. *Megjegyzés: a Hellénizmus még egy sorskártyát is ad (az Orákulumot lehet használni a választásnál). A Művészet pedig 2 Zeuszjelet ad.*



Demokrácia: a játékos nyeri a holtversenyt (Olympos- és sorskártyák, kardok).



Kereskedelem: a játékos azonnal nyer 2 általa választott erőforráskockát.



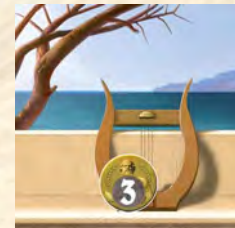
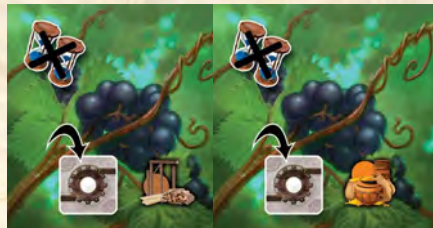
Sebészet: a játékos 2 telepest kap, amit a saját talonjába tesz.



Építészet: a játékos nyer 1 csillagot, és ha csodát épít 2-vel kevesebb akciópontjába kerül.



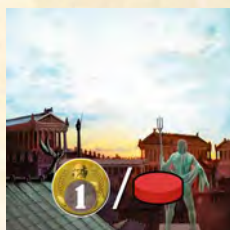
PéNZ, Mezőgazdaság: a játékos kettővel kevesebb akciópontot költ el, ha olyan felfedezésért fizet, amihez olyan erőforrás kell, mint ami a lapkán van. A két kártya hatása összeadódik. A játékos csak akkor élvezheti a csökkentés előnyét, ha az erőforrás pontosan meg van nevezve a felfedezésen: így a szürke mezőkért fizetéskor nem használhatják fel. Mindegyik PéNZ és Mezőgazdaság más erőforrásért ad csökkentést. Az a játékos, aki először megszerzi az egyik adott felfedezést, választhat a két lapka közül.



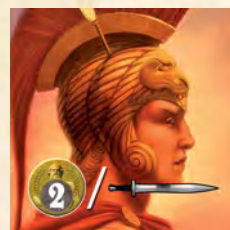
Költészet, Filozófia: ezek 3 illetve 5 bónuszpontot adnak a játék végén, a felfedezéslapkákért járó 2 ponton felül.



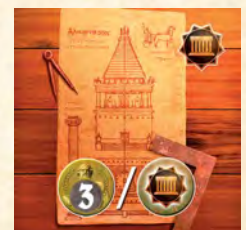
Tudomány: a játékos 1 pontot kap minden felfedezéslapkájáért a játék végén.



Város: a játékos minden a táblán lévő telepeséért kap 1 pontot (beleértve a meghódított telepeket is) a játék végén.



Abszolutizmus: a játékos 2 pontot kap, mindegyik a felfedezéskártyáin látható kard után.



Mérnök: a játékos egy csillag előnyt kap, és a játék végén minden csillagjelzőjéért kap 3 pontot.