

PANTHALOS

BERND EISENSTEIN

AZ ALVILÁG ÉBREDÉSE



IRON
GAMES



2-5



60-90 min



12+



Játékelemek



Játéktábla

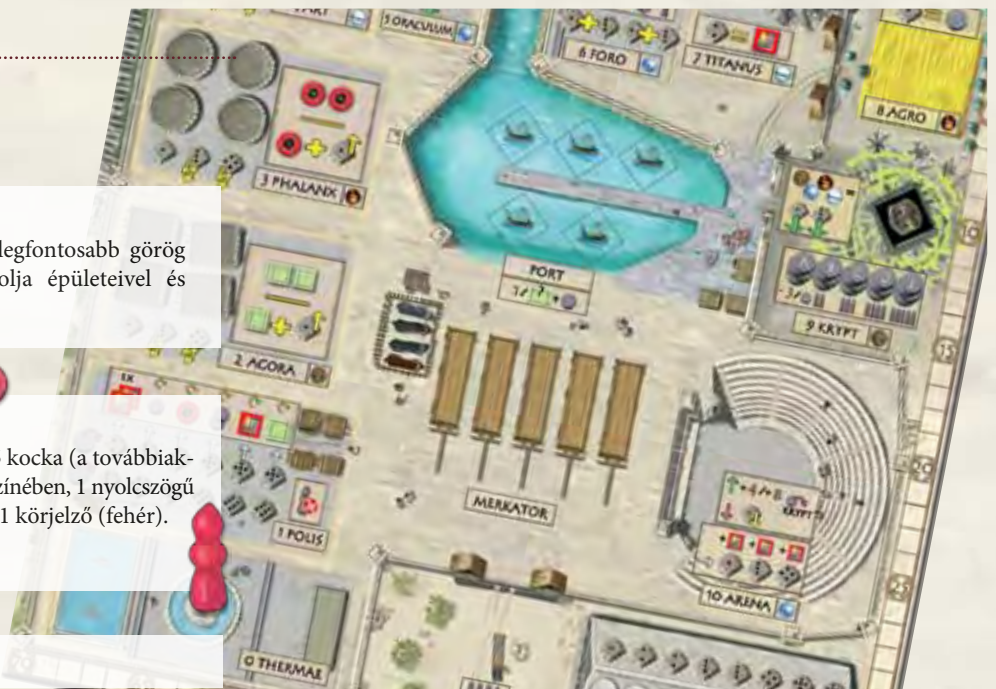
A játéktábla az ókor egyik legfontosabb görög városát, Korinthoszt ábrázolja épületeivel és környékével.



Faelemek

12 korong, 1 vezető bábu és 5 kocka (a továbbiakban: munkások) az 5 játékos színében, 1 nyolcszögű kezdőjátékos-jelző (fehér) és 1 körjelző (fehér).

Jelzők



40 áru

A játékosoknak az alapárukat szálítaniuk kell: szőlő, téhen, olajbogyó, vas és pamut.

Valamint a játékosok ezeket a kézművesek segítségével Feldolgozott árukká fejleszthetik.

A jelző előlapja az alapárukat mutatja, míg a hátlapja a hozzátartozó feldolgozott árut (dupla szimbólummal); a tehénből bőr lesz, az olajbogyóból olaj, a pamutból ruha, a szőlőből bor, és a vasból páncél.



14 Kézműves

A kézművesek lehetővé teszik, hogy a játékosok feldolgozzák az alapárukat vagy a munkásaikat magasabb szintre léptessék elő.



52 Titán

A titánjelzők a négy elem (levegő, víz, föld vagy tűz) egyikét ábrázolják egy, a játékos titánjának erejét meghatározó 5 és 9 közötti erőértékkel.



44 Utánpótlás

Az utánpótlásjelzők kör alakúak, és a négy elem egyikét ábrázolják +1 és +3 közötti erőbónusszal.

A játékosoknak szükségük van a titán- és az utánpótlásjelzőkre, hogy szembe szállhassanak az alvilág támadásaival, valamint hogy párbajozhassanak az ellenfelek titánjaival.



A játékosoknak a játék alatt kapott összes jelzőt csoportosítva, képpel felfelé kell maguk elé rakni.

Kivétel: a titánjelzők mindig képpel lefelé vannak a játékosok előtt. De a játékos a saját jelzőit bármikor megnézheti.

20 Hajó

A hajójelzők azokat az alapárukat és/vagy a Feldolgozott árukat ábrázolják, amelyek az adott hajóval szállíthatók.

12 Kereskedő

A kereskedők kizárólag feldolgozott árut akarnak. A kereskedőjelzők mutatják, milyen áru kell nekik, és mennyit fizetnek azért.

12 Alvilág

Az alvilágjelzők azt az erőt és elemet mutatják, amellyel az alvilágból érkező titánok megtámadják a játékosokat minden fordulóban, továbbá a támadás sikeres visszaveréséért a játékosnak járó pontokat.



**Vászonzsák
Játékszabály**

A háttértörténet és a játék célja

A titánok az alvilág félistenei, a gonoszság és a káosz terjesztésén fáradoznak az ókori görög hazában. De az emberiség nem marad védelem nélkül, Titánokat teremt saját magának, hogy ellenállhasson az alvilágból érkező támadásoknak.

Közben az élet megy tovább az ókori civilizációban; alapárukat szereznek, amiket jobb kereskedelmi árukká alakítanak, berakodják a kihajózó kereskedő hajókat, és szállítanak.

A játékosok a játékban használják a munkásaikat, és készenlétben tartják az akciókorongjaikat. Szintén hasznos tartalékokkal rendelkezni a csapatutánpótlás és a saját titánok erősítése céljából.

A Panthalos nyolc fordulón át tart, de előbb is véget érhet, ha az alvilág hatalma túl nagyra nő.

A játék előkészületei

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. A játékosok számától függően a játéktábla 2/3 vagy 4/5 játékosnak megfelelő oldalát használjátok.



2. Tegyétek az összes árut a vászonzsákba.



3. Válogassátok szét a kereskedő-, hajó-, kézműves-, utánpótlás- és titánjelzőket. Külön-külön keverjétek össze, és tegyétek különálló, képpel lefelé fordított kupacokba a tábla mellé.



4. Keverjétek meg a 12 alvilágjelzőt, és tegyétek képpel lefelé fordított kupacba a játéktábla KRIPTA részére.

A legfelső jelzőt hagyjátok képpel felfelé a kupac tetején.



5. Minden játékos vegyen el egy vezetőt, és azonos színű, adott számú munkást (kockát), és tegye maga elé. A munkások száma a játékosok számától függ:

Játékos:	2	3	4	5
Munkás per játékos:	5	4	3	3

Fordítsátok az összes munkásokat úgy, hogy a 2-es érték legyen felül. Tegyétek a színek összes megmaradt munkását a FÓRUM mellé (ezek még nem elérhetőek a játékosok számára, és az értékük sem számít), majd az összes nem használt tartozékot rakjátok vissza a dobozba.

A Panthalosban lévő kockák a munkások „jártasságának” felelnek meg (ez kezdetben 2-es, de a játék alatt változhat).

6. Válasszatok egy kezdőjátékost. Ez a játékos elveszi a fehér kezdőjátékos-jelzőt.



Körsorrendben minden játékos húzzon 1 árujelzőt a vászonzsákból, és a **feldolgozott oldalával felfelé** (dupla szimbólum) tegye maga elé. Húzzon mindenki még egy utánpótlásjelzőt és két titánjelzőt a megfelelő kupacokból.

Minden játékos a körsorrendtől függően elvesz még bizonyos számú fakorongot a saját színében.



A kezdőjátékos 4 korongot, tőle számítva az óramutató járása szerint a második és harmadik játékos mindegyike 5 korongot, a negyedik és ötödik játékos mindegyike 6 korongot vesz el. Ezek képezik a játékosok **saját korongkészletét**.

A játékosok a fakorongokat a kézműveseikkel az akciók végrehajtásánál használják, és ezek teszik lehetővé a titánjelzők többszöri használatát.



7. Minden játékos lerak még egy, a színének megfelelő másik fakorongot a játéktábla pontozósávjának „0” mezőjére. Minden megmaradt fakorong az **általános korongkészletbe** kerül, a tábla FÓRUM területe mellé.

8. Húzzatok a következő jelzőkből, és tegyétek ezeket képpel felfelé a játéktábla megfelelő mezőire:



1-1 hajót a KIKÖTŐ 5 mezőjére,

1-1 árut a zsákból az AGÓRA 4 mezőjére, az alapáruval felfelé (az egy szimbólumos oldal),

1-1 kézművest a KÉZMŰVESSÉG 2 mezőjére, és 1-1 utánpótlást a FALANX 4 mezőjére.

1-1 kereskedőt a KERESKEDŐHÁZ 5 mezőjére.



9. Tegyétek a fehér fordulójelzőt a TEMPLOM első mezőjére.

A játék menete

A kezdőjátéktól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva minden játékos pontosan egy akciót hajt végre. A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos letette a vezetőjét és az összes munkását vagy passzolt.

Ezután következik a helyszínek kiértékelése, majd új forduló kezdődik, hacsak nem teljesül a játék vége feltétel.

Akciók

1. A saját vezető vagy egy saját munkás lerakása
2. Hajózás
3. Eladás egy kereskedőnek
4. Egy kézműves aktiválása

1. A saját vezető vagy egy saját munkás lerakása



A játékos leteszi a saját vezetőjét vagy az egyik saját munkását (kockáját) a játéktábla egy üres mezőjére (az összes mezőt egy kockaoldal jelzi). Ha villám van a mezőn, akkor a játékos azonnal elveszi a felajánlott dolgot. Egyébként meg kell várni a forduló végén lévő kiértékelést.

A munkások szintjének legalább akkorának kell lennie, mint a mezőn lévő kocka számértéke.



Egy 2-es szintű munkás nem tehető le egy 3-as értékű mezőre.

A FÓRUMRA a vezetőt és egy munkást egyszerre kell letenni.



Másrészt viszont a játékos vezetője **értékétől függetlenül, bármelyik mezőre** lerakható.

Csak egyetlen munkás vagy vezető lehet minden egyes mezőn.

Kivételek:

A FÓRUMON két mező van, ahova mindig 2 munkást vagy egy munkást és egy vezetőt kell letenni ugyanabban a körben.

A TITÁNUS-on és az MEZŐN (AGRO) nincs korlátozva az azokon a mezőkön lévő munkások és vezetők mennyisége (de körönként csak egy rakható le).

A POLISZBAN vezetők nem lehetnek.



A TITÁNUS-on nincs korlátozva a lehető munkások és vezetők száma.

2. Hajózás

A játékos csak akkor hajózhatsz, ha van előtte legalább egy munkása/vezetője és még nem passzolt az adott fordulóban.

A játékos választ egy KIKÖTŐBEN lévő képpel felfelé fordított hajójelzőt és elszállítja az **összes** olyan **áruját**, ami megegyezik a hajón lévő szimbólummal (alap és feldolgozott).



A játékos 1 pontot kap minden áruikon után (1 pont egy alap-árunál, és 2 pont a feldolgozott árunál).

A játékosok pontjaikat a játéktábla pontozósávján lévő jelzőjükkal tartják nyilván.

Továbbá minden hajózás után a játékos elvesz egy saját színű korongot az általános készletből (FÓRUM), és leteszi a saját készletébe.

A játékos minden elszállított árut tegyen vissza a dobozba, a hajójelzőt pedig képpel felfelé tegye maga elé.



A játékos 2 vásznat és egy pán-célt ad el a kereskedőnek.

Kap 8 pontot, 2 titánjelzőt és megnézi a felső 2 alvilágjelzőt.

3. Eladás egy kereskedőnek

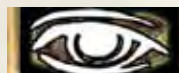
A játékos csak akkor használhat egy kereskedőt, ha van előtte legalább egy saját munkása/vezetője, és még nem passzolt az adott körben.

A játékos választ egy képpel felfelé fordított kereskedőjelzőt a KERESKEDŐHÁZRÓL (MERCATOR), akit el kell látnia az általa igényelt, adott mennyiségű feldolgozott áruval.

A „??” szimbólum azt jelenti, hogy a játékos maga választhatja ki, mely feldolgozott árut adja el neki.

A játékos cserébe pontokat (5-10) kap, valamint a kereskedőjelzőre nyomtatott **bónuszokat**.

Bónusz:



2 alvilágjelző megnézése.



Egy munkás előléptetése.



2 titánjelző elvétele a készletből.



4 korong átrakása az általános készletből a saját készletbe.



1 utánpótlásjelző elvétele a készletből.

Továbbá a játékos elveheti a felső 2 alvilágjelzőt a KRIPTÁBÓL, és a másodikat megnézheti anélkül, hogy azt ellenfeleinek megmutatná.

A játékosnak választania kell egy jelzőt, amit a KRIPTÁBAN lévő kupac alá csúsztat, míg a másikat képpel felfelé a kupacra teszi.

A játékosnak a kereskedőjelzőt vissza kell tenni a dobozba.



4. Egy kézműves aktiválása

A játékos csak akkor aktiválhat egy kézművest, ha van előtte legalább egy saját munkása/vezetője, és még nem passzolt az adott fordulóban.

A játékos csak olyan kézműveseket aktiválhat, akik korábban a játéktábla ART mezőjén voltak (lásd Helyszínek kiértékelése: 4 | ART). A kézműveseken lévő korongikon jelzi, hogy az aktiváláshoz 1 vagy 2 korong szükséges-e.

A játékosnak a szükséges korongokat a saját készletéből kell elvennie, és vissza kell ezeket tennie az általános készletbe (FÓRUM).

Minden kézművesen van egy árutípus, és az adott típusból egy árut tud feldolgozni. Amikor egy árujelzőt feldolgoz egy kézműves, akkor az átfordul a két áruszimbólumos oldalára.

Egy „?” ikonnal ellátott kézműves a játékos által választott bármilyen árut átalakíthat.

Egy kocka ikonnal ellátott kézműves lehetővé teszi a játékos egyik munkásának előléptetését.



A játékos
kifizet
2 korongot, vissza-
telve ezeket az álta-
lános készletbe, és
aktiválja 2 egyfor-
ma kézművesét.



Ha egy játékosnak 2 azonos kézművese van, akkor **egy** aktiváció költségét befizetve aktiválhatja mindkettőt, hogy 2 hozzájuk tartozó árut feldolgozzanak, vagy 2 munkását 1-1 szinttel feljebb léptetheti (vagy 1 munkást 2 szinttel emel fel).

Passzolás

Ha a játékos nem tud, vagy nem akar egyet sem végrehajtani a 4 lehetséges akcióból, akkor passzolni kell, és a továbbiakban nem vesz részt a fordulóban. Amint az összes játékos passzolt, a forduló véget ér.

Megjegyzés: A passzolás előtt a játékosnak használnia kell a vezetőjét.

A helyszínek értékelése

A forduló végén a helyszínek sorra értékelésre kerülnek, a 0 | FÜRDŐVEL (THERMAE) kezdve, és a 10 | ARENÁVAL befejezve.

0 | FÜRDŐ (THERMAE)

Itt egy teljes fordulót pihennek a munkások mielőtt készen állnának az újbóli használatra.

A játékosok a szintjük megváltoztatása nélkül az összes munkásukat visszaveszik a FÜRDŐBŐL maguk elé.



1 | POLISZ

Ha a játékos tett ide egy munkást, akkor most elvesz egy korongot a saját készletéből, és a saját munkása alá teszi.

A POLISZ egyik mezőjére tett korong a játék hátralévő részében ott marad, és megakadályozza további munkások lerakását az adott mezőre.

Ha a játékosnak nincs korongja a tartalékában, akkor nem tehet erre a mezőre.

Ezután az összes, a POLISZON koronggal rendelkező játékos mind-egyik korongért megkapja a hozzá tartozó jutalmat:

1 vagy 2 korong az általános készletből, 1 utánpótlásjelző, 1 titánjelző a kupacból vagy húzhat 1 alapárut a zsákból.

Ha nincs elég jelző, hogy az összes játékosnak jusson, akkor a játékosok az óramutató járása szerint haladva kapják meg azokat.



Fontos: A bal szélső mező két titánjelzőt ad egyszeri jutalomként. Az összes többi mező azonban ugyanazt a bevételt adja minden fordulóban!

2 | AGÓRA

Az AGÓRÁN az alapáruk érhetőek el.

Ha a játékos tett ide egy munkást/vezetőt, akkor választhat, hogy elveszi a 2 képpel felfelé fordított árut vagy 1 árut vesz és az egyik munkását egy szinttel előlépteti.



Ha a játékos munkása villámikonnal jelölt mezőn áll, akkor már megkapta az árukat, és ezt nem kapja meg újra. Ha már nincs több elérhető áru, akkor a játékos csak a munkását léptetheti elő.

3 | FALANX

Utánpótlás a FALANXBÓL szerezhető. Ha egy játékos egy munkást/vezetőt tesz ide, akkor választhat, hogy elvesz 2 képpel felfelé fordított utánpótlást vagy elvesz 1 utánpótlást, és az egyik munkását egy szinttel előlépteti.

Ha a játékos munkása egy villámikonnal jelölt mezőn áll, akkor a játékos már megkapta az utánpótlás(oka)t, és ezt nem kapja meg újra. Ha már nincs elérhető utánpótlás, akkor a játékos már csak a munkását léptetheti elő.



4 | KÉZMŰVESSÉG (ART)

A kézművesek a KÉZMŰVESSÉGNÉL érhetőek el. Ha a játékos ide teszi egy munkást/vezetőjét, akkor választania kell, hogy elvesz egy képpel felfelé fordított kézművest vagy elad bármennyi saját jelzőt (hajó, kézműves, utánpótlás és/vagy titán) egy pontot kapva minden 2 jelző után. Ezeket a jelzőket tegyék vissza dobozba.

Ha a játékos munkása egy villámikonnal jelölt mezőn áll, akkor a játékos már megkapta a kézművest, és ezt nem kapja meg újra.

Ha már nincs elérhető kézműves, akkor a játékos már csak jelzőket adhat el.



5 | ORÁKULUM

Az ORÁKULUMNÁL a játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, egy korongot az általános készletből, amit a saját készletébe tesz (ha van még elérhető), és azonnal visszakapja a munkását anélkül, hogy a szintje megváltozna (nincs szüksége egy fordulóra pihenőre a FÜRDŐBEN).

Most már az adott játékos az új kezdőjátékos.



6 | FÓRUM (FORO)

A FÓRUMON a játékos választhat, hogy felfogad egy új munkást vagy előléptet egy munkást vezetővé.

Egy munkás felfogadása: A játékos az ide lerakott két munkásáért vagy vezetőjéért elvesz egy saját színű munkást a FÓRUMRÓL, és leteszi maga elé. Ez a munkás a játékosé, amit a játék hátralévő részében használhat. A játékos a munkás szintjét a TEMPLOMON jelzettnek megfelelően állítja be, ami az első forduló 1-es szintjétől, a nyolcadik forduló 5-ös szintjéig terjed.

Megjegyzés: 2 fős játékban nem lehet további munkásokat felfogadni.



A játékos az első fordulóban 1-es szintű új munkást fogadhat fel.

Egy munkás előléptetése vezetővé:

A játékos letesz egy korongot a saját készletéből a vezetővé előléptetni kívánt munkásra. A játékos ezt megteheti bármelyik saját munkásával, akár a FÜRDŐBEN lévővel is. A játékos közvetlen maga elé eszi a munkást. Ez a korong a játék hátralévő részében a munkáson marad.

Továbbá a játékosnak el kell dobnia bármelyik 2 saját jelzőjét (hajó, kézműves, utánpótlás és/vagy titán), ezeket visszaszeli a dobozba. Mostantól ez a vezető rendelkezik az eredeti vezető minden előnyével és hátrányával; elérhető minden körben, és elfoglalhatja bármelyik kocamezőt, kivéve a POLISZBAN lévő.

A játékos nem fogadhat fel munkásokat, ha nincs több a FÓRUMON. A játékos nem léptetheti elő a munkását, ha nincs 2 eldobható jelzője



A játékos visszaszeli 2-t a jelzői közül a dobozba, és a készletéből egyik korongját az egyik munkásra rakja.

7 | TITÁN (TITANUS)

A játékos a TITÁN mezőn titánjait hatalmát növelheti. Nincs korlátozva az ide letehető munkások és vezetők száma.

A játékos minden munkás után a munkás szintjének felével egyenlő titánjelzőt kap, lefelé kerekítve.

A játékos húz egy titánjelzőt, és anélkül, hogy megmutatná az ellenfeleinek, képpel lefelé maga elé rakja. A játékos ezeket bármikor megnézheti. Az idetett vezetők értéke megfelel a legmagasabb szintű munkás értékének, függetlenül attól, hogy az adott munkás kihez tartozik. Ha egyetlen munkás sem került ide, akkor minden vezető 1 titánjelzőt kap.

Ha nincs elég titánjelző az összes munkás és vezető számára, akkor a kör sorrendben kerülnek díjazásra az aktuális kezdőjátékosától kezdve.



Kék játékos munkásának a szintje 5-ös, ezért 2 titánjelzőt kap. Piros játékos 2-es szintű munkása 1 jelzőt hoz, és a vezetője még 2 jelzőt (az értéke 5-ös, ez a legmagasabb szintű munkás a TITÁNON!).

8 | MEZŐ (AGRO)

A játékos a MEZŐ mezőn betakaríthat. Minden munkás után a munkás szintjének megfelelő számú korongot kap az általános készletből, amiket a személyes készletébe rak.

Az idetett vezetők értéke megfelel a legmagasabb szintű munkás értékének, **függetlenül attól, hogy az adott munkás kihez tartozik.**

Ha egyetlen munkás sem került ide, akkor minden vezető 1 korongot kap. A játékosok csak addig kaphatnak korongot, amíg van saját színű korongjuk az általános készletben.

9 | KRIPTA (KRYPT)

Az alvilág titánjai a KRIPTÁBÓL törnek elő, hogy dühüket szabadjárá engedjék a játékosok között.

A legelső képpel felfelé fordított alvilágjelző meghatározza a támadás erejét, valamint a támadás sikeres kivédéséhez szükséges elemet. A játékosok hozzáadják a TEMPLOMON látható aktuális értéket a jelző erejéhez, hogy megkapják az alvilág titánjainak teljes erejét.

A kezdőjátékosától kezdve minden játékosnak el kell döntenie, hogy védi-e magát vagy sem.



A védekezéshez a titánjelzők/utánpótlásjelzők összesített értékének 9 (tűz)-nek kell lennie (8+1, mert ez az első forduló).



A piros és a zöld játékos nem védi meg magát, így mindegyiküknek egy korongot kell tennie a gyűjtődobozba. Az összes többi játékos 5 pontot kap (az alvilágjelző alapján).

A kezdőjátékosától kezdve minden játékosnak el kell döntenie, hogy védi-e magát vagy sem. A játékosnak ahhoz, hogy megvédje magát, választania kell az adott elemnek megfelelő titán-/utánpótlásjelzőket a készletéből, amit képpel felfelé maga elé kell tennie. Ezek teljes értékének legalább akkorának kell lennie, mint az alvilág titánjainak ereje. A játékos jutalmul az alvilágjelzőn látható pontot kapja (0-6).

Akik nem tudják, vagy nem akarják magukat megvédeni, azoknak egy korongot kell fizetniük a saját készletükből a KRIPTA alatt lévő gyűjtődobozba.

A korongokat 4-es kupacokban kell a gyűjtődobozban felhalmozni (kezdve az A hellyel, majd a B, stb.), és ezek előidézhetik a játék korábbi befejezését. **Az E hely nincs korlátozva.**

Ha egy játékosnak egyetlen korongja sincs a saját készletében, akkor

az általános készletből kell letennie egy korongját. Ha a játékosnak nincs egyetlen korongja sem a saját készletében, sem az általános készletben, akkor az adott játékostól nem kerül korong a gyűjtődobozba.

Ha egy játékos egy munkást/vezetőt tesz a KRIPTA egyik kocamezőjére, akkor bármilyen elemhez tartozó titán/utánpótlásjelzőt használhat, hogy megvédje magát az alvilággal szemben.

A piros játékosnak van egy munkása a KRIPTÁN, így használhatja a titánjelzőit (víz elem), hogy megvédje magát az alvilággal szemben (föld elem).

A KRIPTA kiértékelése után a játékos visszakapja a munkását (tehát a munkás nem kerül a FÜRDŐBE).



Ezután a játékosok azonnal visszaveszik a munkásukat/vezetőjüket anélkül, hogy megváltozna a szintjük, és anélkül, hogy egy fordulót kellene pihenniük a FÜRDŐBEN.

10 | ARÉNA

Az ARÉNÁBAN a játékos titánjai a többi játékos titánjaival párbajoznak. Ha több játékos munkása/vezetője van itt, akkor balról a legtávolabbi munkás/vezető játékos az első kihívó.

Megjegyzés: Minden játékos fordulónként csak egyszer hívható ki párbajra!



A támadó (az a játékos, akinek van munkása/ vezetője az ARÉNÁBAN) még a csata előtt, húz egy titánjelzőt a képpel lefelé fordított kupacból.

Ezután döntenie kell, hogy szeretne-e párbajt vívni egy játékosal, és ha igen, melyik játékosat hívja ki. Egy párbaj mindig a támadó vagy a védekező győzelmével ér véget.

vagy

A játék automatikusan véget ér a nyolcadik forduló után, ebben az esetben két módon lehet további pontokat szerezni.

Az első mód az, hogy ekkor a játékosoknak lehetőségük van olyan árukat szállítani, amik meg- egyeznek a játék során már felhasznált hajókon szállított árukkal (összegyűjtött hajójelzők). A játékos 2 pontot kap szállított áruként, az 1 pontos jutalom helyett, amit a játék alatti szállításért kapott.

A második az, hogy a játékosok minden munkása (kivéve a FÓRUMON lévőket) annyi pontot szerez, amennyi a szintje. Egy vezetővé előléptetett munkás 7 pontot ér (lásd a TEMPLOMON lévő nyomtatott megjegyzést). Nincs büntetés a KRIPTA gyűjtődobozában lévő saját színű korong után.

Ha mindkét eset bekövetkezik, azaz a nyolc forduló során a korongok száma elérte a gyűjtődoboz minimumát, akkor a játékosok mindkét módon értékelnek: mínusz 3 pont jár a KRIPTA gyűjtődobozában lévő összes saját színű korong után, a megmaradt áruk szimbólumként 2 pontért szállíthatók hajón, és pontok járnak a munkások szintje után.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.



A játék a nyolcadik forduló után ér véget. A játékosnak van egy „vas/páncél” hajója és egy „pamut/ruha” hajója. A játékos összesen 6 pontot kap a 3 „vas/páncél” áruikon után. A játékos további két árujelzője értéktelen, mert nem egyezik az általa begyűjtött hajójelzőkkel.

A forduló vége

A 11 helyszín kiértékelése után a játékosok a még az 1-10 helyszínen lévő munkásaikat a FÜRDŐBE teszik a szintjük megváltoztatása nélkül. Ezek a munkások itt maradnak egy forduló „pihenőre” az újbóli használat előtt. Azonban az összes vezető visszakérül a játékosokhoz. Neki nincs szükségük pihenőre a FÜRDŐBEN.



Az AGORÁN, a KÉZMŰVESSÉGEN és a FALANXON maradt összes jelző visszakérül a dobozba.



Amíg a játék vége be nem következik, addig a fehér fordulójelző előrelép egy mezőt, és új forduló kezdődik.



A játékosok töltsék fel az AGORÁT, a KÉZMŰVESSÉGET és a FALANXOT új jelzőkkel a képpel lefelé fordított kupacokból vagy a zsákból.

Ha nincs elég jelző, akkor a táblán néhány mező üresen marad. A játékosok hagyják a fel nem használt hajójelzőket a KIKÖTŐBEN, és a kereskedőjelzőket a KERESKEDŐHÁZON, és töltsék fel mindkettőt mindkettőt 5 jelzőig, illetve amennyi jelzőjük rendelkezésre áll.

Függelék

Titánok kijátszása

A titánokkal folytatott játéknál a játékosok megnézik a készletükben lévő titánjelzőiket, és egyet vagy többet képpel felfelé fordítva maguk elé tesznek.

Miután egy játékos sikeresen megvédte magát az alvilággal szemben vagy teljesített egy párbajt, a játékos minden egyes kijátszott titánjelzőjéért fizethet egy korongot a saját készletéből az általános készletbe azért, hogy az visszakérüljön hozzá.

Minden titánjelző, amiért a játékos nem fizet, a dobozba kerül.



Egy párbajban a játékos 2 titánjelzőt (föld elem) játszik ki 6 és 8 értékkel.

A párbaj után a játékos a korongjaiból egyet visszatessz az általános készletbe, mert csak az egyik jelzőt akarja megtartani.

A játékos visszatesszi a 8-as értékű titánt képpel lefelé a titán készletébe, és a 6-os értékűt a dobozba.

Utánpótlások kijátszása

Az utánpótlásokat mindig csak egyszer lehet kijátszani, és az alvilággal szembeni védekezés vagy egy másik játékosal vívott párbaj után egyből visszakérülnek a dobozba.

A titánoknak és az utánpótlásnak szükségük van egymásra, hogy nyerjenek az alvilág ellen vagy egy párbajban. Több utánpótlás csak úgy játszható ki együtt, ha ugyanaz az elem szükséges hozzájuk (levegő, víz, föld vagy tűz).

Az utánpótlásnak megvan az a képessége, hogy egy titán elemét megváltoztathatja.

(Megjegyzés: 2 utánpótlás 2 -bármilyen elemű- titán elemét tudja megváltoztatni, stb.)



= 5 tűz

nem lehet!



= 14 föld

= 10 tűz

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyikben adott számú korong összegyűlik a KRIPTA gyűjtődobozában:

Legalább 8 korong 2 játékosnál, legalább 12 korong 3 játékosnál, legalább 16 korong 4 játékosnál és legalább 20 korong 5 játékosnál.

A játékosok 3 pontot vesztenek minden a gyűjtődobozban lévő saját színű korongjuk után.



Ez a 3 fős játék a hetedik forduló után véget ér, mivel 12 korong van a gyűjtődobozban.

A piros játékos 6 pontot veszít (2 korong), a zöld 18 pontot veszít (6 korong) és a sárga 12 pontot veszít (4 korong).

Párbaj

A támadó választhat, hogy melyik ellenfelét hívja ki párbajra, kivéve, ha az illető már szerepelt kihívottként az adott fordulóban.

A párbajban felhasznált titán-/utánpótlásjelzőn lévő elemet a védekező játékos vezetőjének helyszíne határozza meg.

Ezért vannak elemikonok a játéktábla összes helyszínén.

Megjegyzés: Csak a játékos eredeti vezetőjének helyszíne határozza meg a párbajban használt elemet – nem egy vezetővé előléptetett munkás helyszíne.

Piros játékost párbajra hívták.



A vezetője az AGÓRÁN van. A párbajt föld elemekkel vívják.

A támadó először képpel felfelé kijátszik legalább egy titán- és/vagy utánpótlásjelzőt, bejelentve a teljes erejét.

Ezután a védekező is kijátszik titán/utánpótlásjelzőket, bejelentve a teljes erejét.

Ha a védekező ereje legalább akkora, mint a támadóé, akkor a támadó hozzáadhat további, megfelelő elemmel rendelkező titánokat/utánpótlásokat a támadásához, és ez így megy, amíg az egyik játékos nem akar, vagy nem tud több jelzőt kijátszani.

Hatások:

A párbaj vesztesének le **kell** fokoznia 1 szinttel az egyik **munkását**.

A lefokozott munkás lehet a játékos saját készletében vagy éppen a játéktáblán lévő. Ha a játékosnak csak 1-es szintű munkásai vannak, semmi nem történik.

A győztes választhat, vagy letesz egy korongot a saját készletéből a KRIPTA gyűjtődobozába (**mely kiválthatja a játék végét!**) és kap 8 pontot, vagy kaphat 4 pontot, és nem tesz korongot a gyűjtődobozba.

A piros játékos nyeri a párbajt.



Letesz az egyik korongját a gyűjtődobozba, és kap 8 pontot.

A párbaj után mindkét játékos befizethet egy korongot a saját készletéből az általános készletbe, hogy visszatehessen egyet a kijátszott titánjelzői közül a készletébe. A játékos ezt annyiszor teheti meg, ahányszor csak szeretné, és ha van korongja, hogy ezt megfizesse.

Az összes többi titán visszakerül a dobozba.

Egy munkása előléptetése

Amikor egy játékos előlépteti az egyik munkásának a szintjét, akkor átfordítja a kockát a következő legmagasabb számra.

A játékoson múlik, hogy melyik munkását lépteti elő; lehet egy, a FÜRDŐBEN lévő munkás, a játékos készletében lévő vagy a játéktábla bármelyik mezőjén lévő munkása - lehet akár még ki nem értékelt helyszínen is!



© Irongames 2014

Köszönet fáradhatatlan grafikusomnak, Matthias Catreinnek, feleségének, Inának, és saját feleségemnek, Michaelának könyörte-len - de nagyon is szükséges - kritikájukért.

Nagy köszönet illeti az összes játékesztelőt, akik jelen voltak ennél a projektnél az utóbbi néhány évben, és akik egyre jobba és jobba tették a játékot:

Mario Prochnow, Rolf Raupach, Jeffrey D. Allers, Juma Al JouJou, Hartmut Kommerell, Georg von Heusinger, Christian Fürst-Brunner, Walter Sorger and his Westpark Gamers, Richard Shako, and és mindazoknak, akiknek a neve nem szerepel itt...

Magyar fordítás: Trew és Dunda

Tanácsok kezdők számára

A kezdők gyakran hátrálnak meg a párbajtól, de a játékot nem lehet megnyerni sikeres párbajok vívása nélkül.

Ezért jó, ha a játékos legyőz egy lehetőség szerint gyenge ellenfelet, amíg csak kevés jelző felhasználására van hozzá szükség.

A munkáselőléptető és árufeldolgozó kézművesek különösen erősek, ha a játékos azonos típusból mindkettőt megszerzi.

Ezt az ellenfelek megelőzhetik, különösen a játék korai szakaszában.