

STEFAN FELD

THE ORACLE OF

DELPHI

BEVEZETÉS

Egyszer Zeus, a villámlás és az ég görög istene jó kedvében volt. Kitalálta, hogy felajánl egy nagylelkű ajándékot egy arra érdemes halandónak, és meghívja a birodalmába, az Olümposzra.

A megfelelő jelölt kiválasztására Zeus egy versenyt rendez. 12 feladatot ad: szobrokat kell állítani, lenyűgöző szentélyeket kell építeni, nagylelkű adományokat kell felajánlani és meg kell ölni a legfélelmetesebb szörnyeket. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatokat, az magának az istenek atyjának a kezét nyeri el.

Nem akarjátok kihagyni ezt a nagyszerű lehetőséget, kitakarítjátok a hajóitokat, legénységet fogadtok, hogy a legendás Odüsszeusz útvonalát kövessétek az Égei-tenger veszélyes vizein. De hogy találod meg a helyes utat? Van aki segíthet: keresd fel misztikus Delphoi jósdát, és kérdezd meg Püthiát, a titokzatos jóst, és hagyd hogy a rejtélyes válaszai irányítsák az utad.

JÁTÉKELEMEK



TARTALOMJEGYZÉK

- 2-4. oldal: A játék áttekintése és az előkészületek.
- 5. oldal: A játék menetének áttekintése, azaz a fordulók és a körök struktúrája.
- 6-9. oldal: A játékelemek részletes leírása, az előkészítésük a játékosablák körül.
- 10. és 11. oldal: A játékos számára a körében elérhető **akciók** részletes leírása.
- 12. oldal: A **játék vége** információk, egy rövidebb **játékváltozat** és egy **példakör**.

Az első játékhoz ilyen keretes dobozban, mint ez, **“javaslat az első játékhoz”** címkével összeállítottunk és kiemeltünk tanácsokat és javaslatokat. Ezek a javaslatok nem kötelezőek, de megkönnyítik a játékkal való ismerkedést.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék megnyeréséhez a Zeusztól kapott mind a 12 feladatot teljesíteni kell, amilyen gyorsan csak lehet: 3 szentély építése, 3 adomány összegyűjtése és a megfelelő templomba szállítása, 3 szobor emelése és 3 szörny legyőzése. A feladatok a játéktábla szigetein mindenhol előfordulnak; néhányuk még el is van rejtve, és először meg kell keresni.

Az utazáshoz és a feladatok végrehajtásához a játékosnak 3 jóslatkockája van, amik minden körben megadják, hogy milyen akciókat használhat.

Az első játékos, aki visszatér Zeuszhoz az összes feladatot teljesítve, az nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Alább a teljes előkészületet láthatjuk 3-fős játék esetén. Az előkészületeket 3 részre osztottuk:

• Változó játéktábla

• Általános készlet

• Egyéni játékterület



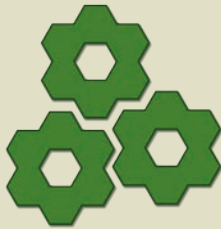
ELŐKÉSZÜLETEK: VÁLTOZÓ JÁTÉKTÁBLA

- 1** Hozzatok létre egy víz- és szigetmezőkből álló játékeret a **12 táblalapkából** úgy, hogy az összes vízmező **egyetlen, összeköttött vízterület** legyen. A lapkák között lehetnek "lyukak". Ezeket a lyukakat **zátonynak** nevezzük, és a játék során itt nem mehetnek át a hajók.

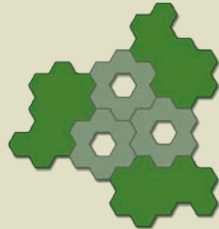
Megjegyzés: A lapkák elő- és hátlapja funkcionálisan azonos. Rajtatok múlik, hogy melyik oldalát használjátok.

Javaslat az első játékhoz: Az első játékhoz azt javasoljuk, hogy a játéktáblát a lehető legtömörebb módon hozzátok létre, hogy a zátonyok száma minimális legyen. Ez csökkenti a komplexitást, és rövidebb lesz a játék.

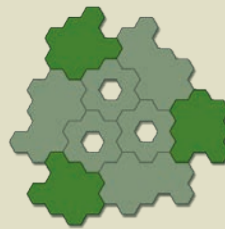
A **kompakt játéktáblának** mi a következőt javasoljuk:



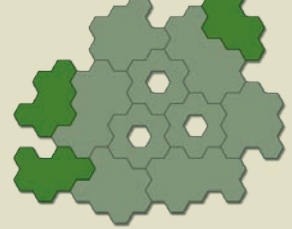
Tegyétek a 3 lyukas táblalapkát középre egy háromszög alakzatba.



Majd a 3 legnagyobb táblalapkát tegyétek le a fentebbi módon.




Ez után ezt a 3 lapkát tegyétek le, ahogy az ábrán látható.




Végül tegyétek le az utolsó 3 lapkát.

- 2** Tegyétek a 6 városlapkát megközelítőleg egyenlő távolságra egymástól a játéktábla köré. Így most az összes vízmező összeköttetésben van egymással.

- 3**  Annak a lyukas lapkának a központi mezője, aminek 6 vízmezője van, lesz a **start** és a **cél**. Tegyétek **Zeuszt** erre a mezőre. Ezt a mezőt a játékosok csak a játék elején és a végén látogathatják meg. A játék során zátonyként kell kezelni.

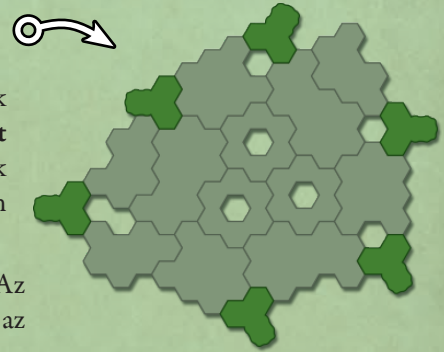
- 4** Vegyetek minden színből annyi **adománykockát**, amennyien játszótok. Az adományokat úgy osszátok egyenletesen szét az Adomány-szigeteken (lásd az ábrát jobbra lent), hogy egyik szín se szerepeljen kétszer egy adott szigeten.

- 5** Tegyétek a 6 **templomot** a 6 Templomszigetre.

- 6**  Vegyetek minden színből annyi **szörnyet**, ahányan játszótok. Tegyetek 2-2 különböző szörnyet a 3 megjelölt Szörnyszigetre (bal ábra). A megmaradt szörnyeket egyenletesen osszátok el a 6 megmaradt Szörnysziget között úgy, hogy egyik szín se szerepeljen kétszer egy adott szigeten (így ezeken a szigeteken 1-gyel kevesebb szörny lesz, mint amennyien játszótok).

- 7** Tegyetek az egyes színekből **3 szobrot** a megfelelő városlapkákra.

- 8** Keverjétek meg képpel lefelé (azaz a felhő oldal legyen felfelé) a **szigetlapkákat**, és tegyétek képpel lefelé őket a színes kerettel jelölt szigetmezőkre.



ELŐKÉSZÜLETEK: ÁLTALÁNOS KÉSZLET

Tegyétek a következő játékelemeket a játéktábla mellé:

- 1** Keverjétek meg a **jóslatkártyákat**, és tegyétek egy képpel lefelé fordított húzópakliba. Hagyjatok helyet a dobópaklinak.

- 2** Keverjétek meg a **sérüléskártyákat**, és tegyétek egy képpel lefelé fordított húzópakliba. Hagyjatok helyet a dobópaklinak.

- 3** Képpel felfelé tegyétek a **társkártyákat** egy pakliba. A sorrendjük lényegtelen, mivel a kártyákat választani fogjátok a játék során.

- 4** Keverjétek meg a **felszerelésekártyákat**, és 6-ot csapjatok fel belőle, ez lesz az aktuális kínálat. A megmaradt kártyákat képpel lefelé tegyétek mellé húzópaklinak. Hagyjatok helyet a dobópaklinak.

- 5** Tegyétek le a **kegyjelzőket**.



1



2



5



4



8



3

ELŐKÉSZÜLETEK: EGYÉNI JÁTÉKTERÜLET

A játékosok vegyék el a választott színük egyéni játékelemeit: 1 hajót, 1 pajzsot, 12 Zeusz-lapkát és 1 játékosábrát. Valamint vegyen el mindenki 1-et minden istenből (összesen 6-ot), 3 szentélyt, 3 jóslatkockát és 1 akcióáttekintőt.

1 Tegyék a **játékosábrát** magatok elé. Hagyjatok némi helyet a bal és a jobb oldalán is, ahova a játék során a kártyák kerülnek.

2 Véletlenszerűen válasszatok **kezdőjátékost**. Ő **3 kegyelzőt** kap. Az óramutató járása szerint haladva minden játékos 1-gyel több kegyelzőt kap, mint az előtte lévő játékos.



3 A **hajólapkák** szétszétására válasszatok egyet az alábbi variációkból:

- **Véletlenszerű:** Véletlenszerűen vegyetek el 1-1 hajólapkát. Tegyék a játékosábrákra.
- **Választott:** Véletlenszerűen válasszatok ki a játékosok számánál 1-gyel több hajólapkát,

Javaslat az első játékhoz:

Véletlenszerűen osszátok szét az itt ábrázolt 4 hajólapkát.



és képpel felfelé tegyék az asztalra. A körsorrend szerint utolsó játékos választ először 1 hajólapkát, majd az óramutató járásával ellentétes irányban haladva a többi játékos is választ 1-et, és mindenki a játékosábrájára teszi a választott hajólapkát.

A megmaradt és nem használt lapkákat tegyék vissza a dobozba. Ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

4 A körsorrend szerint utolsó játékos elveszi a **Titán kockáját**, és a saját jósdájának a közepébe teszi.

5 Minden játékos dobjon a saját **3 jóslatkockájával**, és tegye azokat a jósdája megfelelő jeleire.

Megjegyzés: Ezt az "Orákulum megkérdezésének" hívjuk. A játékosok 1-nél több kockát is tehetnek egy jelre.

6 Tegyék a **szentélyeket** a megfelelő mezőkre.

7 Húzzatok mindannyian **1 sérüléskártyát**, és tegyék azt a játékosábrák bal alsó része mellé.

8 A **6 isteneket** az istensávotok legalsó sorába tegyék. Azt az isteneket, amelyeknek a színe az imént húzott sérüléskártyátok színével azonos, toljátok fentebb abba a sorba, amelyik megfelel a játékoszámoknak.

9 Tegyék a **pajzsokat** a pajzsáv első mezőjére ("0").

10 Tegyék a **hajókat** Zeusz mellé, a kezdőmezőre.

11 Válogassátok szét a **Zeusz-lapkáitok**. 4 Zeusz-lapkának színes adomány van az egyik oldalán, és színes szörnyek a másik oldalán. Tegyék egy sorba, az adomány oldalával felfelé ezeket (az ábra jobbra). Valamelyik játékos a sajátjai közül véletlenszerűen forgasson 2 lapkát a szörny oldalával felfelé. Az összes többi játékos ennek megfelelően állítsa be a ezeket a Zeusz-lapkáit, így mindenki azonos kezdőfeltételekkel indul. A Zeusz-lapkákat tegyék egy sorba a játékosábrák fölé, az oldal tetején látható ábrának megfelelően hármascsoportokba rendezve: szentélyek, szobrok, adományok és szörnyek.



Javaslat az első játékhoz: A 12 Zeusz-lapka helyett csak 8-at használjatok: tegyék vissza 1 szentélyt és 1 szobrot Zeusz-lapkát, valamint egy színes szörny- és egy színes adománylapkát a dobozba (12. oldal, Variációk). Minden játékosnak ugyanazokat a lapkákat kell visszatennie.

12 Tegyék az **akcióáttekintőt** a játékosábrák mellé.

A következő részben a játékmenetről adunk egy összefoglalót. Ne aggódjatok, később részletesen elmagyarázzuk a játékelemeket, és az akciókat.

Az Oracle of Delphi játékot **fordulókra** osztjuk, amiben minden játékos **1 kör**t hajt végre az óramutató járása szerint haladva.

Egy kör legfeljebb **3 fázisból áll**, amit a következő sorrendben kell végrehajtani. Az 1. és a 3. fázis általában nagyon rövid. Minden akciót a 2. fázisban kell végrehajtani.

1 Ellenőrizd a sérüléskártyáid.

3 kimenetel lehetséges:

- a. **3 azonos színű sérüléskártyád vagy összesen 6 sérüléskártyád van:**

A **körödet** gyógyulásra kell használnod, dobj el 3 tetszőlegesen választott sérüléskártyát, és a köröd végét ér, **nem kérdezheted meg az Orákulumot**.

- b. **0 sérüléskártyád van:**

2 kegyjelzőt kapsz vagy 1 istennel 1-et előre lépsz.

- c. **Egyébként:**

Nem történik semmi.

Megjegyzés: Ez a leggyakoribb eset.



Példa: 6 sérüléskártyája van a köre kezdetén a játékosnak. 3-at eldob belőlük, és a köre végét ér.

2 Az akciók végrehajtása (10/11. oldal).

Az akcióidat tetszőleges sorrendben hajthatod végre:

- Az akciók végrehajtásához használd a **3 jóslatkockádat**. A felhasznált kockákat tedd a jósdád közepére.
- Körönként **1 jóslatkártyát** felhasználhatsz egy akció végrehajtására. Annak jelölésére, hogy használtad ezt a lehetőséget, a jóslatkártyát vízszintesen tedd a játékos táblád bal felső sarka mellé. Ezt a jóslatkártyát a köröd végén dobni kell.
- Használhatod azon isteneid **speciális akcióit** is, akik már az istensáv legfelső sorában vannak (8. oldal).



Példa: Már 2 jóslatkockát és 1 zöld jóslatkártyát felhasznált a játékos az akcióihoz. Még a fekete jóslatkockáját kell felhasználnia. A kék jóslatkártyáját ebben a körben már nem használhatja.



Példa: Ebben a körben a játékos a kék isten, Poszeidon speciális akcióját használhatja a jóslatkockái és a jóslatkártyája mellett.

3 A köröd végén Kérdezhetsz az Orákulumtól.

Bejelentet az eredményszíneket: Az **összes többi játékos** ellenőrizze, hogy van-e a megadott színeknek megfelelő legalább 1 olyan istene, aki az istensávjának nem a legalsó sorában van. Akinek van, az **ezen istenei közül 1-et 1 lépéssel előre léptetheti** (8. oldal, istenek).

Fontos: *Te nem léptetheted előre egyetlen istenedet sem, csak a többi játékos tehet így!*

Megjegyzés: *Miután kérdeztél az Orákulumtól, tudni fogod, hogy a következő körödre milyen színeid érhetőek majd el. Használj fel a többi játékos körét az előretervezésre. Ezzel sok időt nyerhetsz!*

A forduló **utolsó játékos**a a jóslatkockáival együtt dob a **Titán kockájával** is, hogy meghatározzátok a Titán erejét. Ezt követően a Titán **minden játékost egyszerre megtámad**:

- Ha a Titán ereje 6, minden játékos **2 sérüléskártyát** húz.
- Egyéb esetben hasonlítsátok össze a pajzsotok erejét a Titán erejével: Ha te vagy a gyengébb, akkor húzz **1 sérüléskártyát**.

Most részletesebben áttekintjük az összes játékelemet annak érdekében, hogy az akciók leírása (10. és 11. oldal) könnyebben érthető legyen. Ezt a részt arra is felhasználjuk, hogy bizonyos játékelemekhez tartozó egyedi kérdéseket megválaszoljunk. A könnyeb érthetőség, és keresés érdekében keresztthivatkozást is adunk a többi fejezethez, amire első olvasáskor nem lesz szükségetek.

A játékelemek magyarázatát a játékosablóra alapozzuk, mivel a játékelemek e körül, illetve rajta találhatóak.

Az ábra a kék játékos köre során mutat egy játékosablót:



1 Zeusz-lapok

A **Zeusz-lapok** a 12 teljesítendő feladatnak felelnek meg, ami a játék végéhez és megnyeréséhez szükséges. A lapok felső fele a feladatot mutatja, az alsó fele a sikeresen elvégzett feladat jutalmát. Az elkészült feladatokat tegyétek vissza a dobozba, így mindig látható, hogy mennyi és milyen feladatot kell még teljesítenie az adott játékosnak.

4 különböző típusú feladat van, és mindegyikből 3-at kell teljesítenie a játékosnak:



Szentély: Építs 3 szentélyt a megadott szigetlapkákra. A megfelelő szigetlapkák kezdetben képpel lefelé vannak, és a játék során kell felfedezni őket (11. oldal, "Egy sziget felfedezése" és az "Egy szentély építése" akciók).

Jutalom: Lép előre valamelyik isteneddel 1 lépést (8. oldal, Istenek).



Szobor: Emelj 3 szobrot különböző színekben.

Rakod be a szobrokat a váéroslapkáról a hajódba, szállítsd őket azokra a szoborszigetekre ahol a megfelelő színű építési terület található (11. oldal, "Egy szobor berakodása" és "Egy szobor állítása" akciók).

Jutalom: Vegyél egy általad választott, az állított szoborral azonos színű társat a központi talonból.



Adomány: Rakodj be 1 adományt minden ábrázolt színből a hajódra, és szállítsd azokat a megfelelő színű templomokba (11. oldal, "Egy adomány berakodása" és "Egy adomány felajánlása" akciók).

Jutalom: Kapsz 3 kegyjelzőt.



Szörny: Minden megadott színből győzz le 1 szörnyet (10. oldal, "Harc egy szörnyel" akció).

Jutalom: Vegyél 1 képpel felfelé fordított felszerelést a társad társából.

Az egyes Zeusz-lapokon a fehér színű szobor, adomány és szörny képe azt jelenti, hogy tetszőleges színű lehet (a játékos által választott) az adott dolog, de egy feladattípushoz sem választható ugyanaz a szín kétszer.

A jutalom csak akkor jár, ha az adott Zeusz-lapka visszakérült a dobozba. Így nem túl bölcs dolog olyan feladat elvégzése, ami nincs valamelyik Zeusz-lapján.

2 A jósda

A játékos tábla központi eleme a kör alakú jósda.

Megjegyzés: Püthia, a Delphoi jósda papnője látható a jósda közepén. A kockák dobása az órákulum megkérdezésének felel meg. A dobás eredménye pedig a jóvendülés.

- Az **Órákulum megkérdezése** után a játékos a jóslatkockáit tegye a jósdája megfelelő jelére. Ezeket a kockákat a következő körében használhatja majd az akciókhoz.
- Mielőtt a játékos egy kockáját felhasználná egy akcióra, lehetősége van **“átszínezni”** azt, azaz 1 vagy több lépéssel (jellel) továbbléptetni a jósda körül az óramutató járásának irányában, ha lépésenként befizet 1 kegyjelzõt.
- Miután a kocka felhasználásra került, a játékos tegye azt Püthiahoz. Ebben a körben már nem lehet használni.



Példa:
Egy zöld kocka fekete kockára színezéséért 2 kegyjelzõt kell fizetni.

3 Hajólapkák

A játékos hajólapkái a hajójának az egyedi tulajdonságait adják. A lapka alsó fele mutatja meg a hajó tárolókapacitását, azaz az adományok és/vagy szobrok maximális számát, amit egy adott időben szállíthat, ez általában 2.

A következő felsorolás minden hajólapka tulajdonságát részletesen leírja:

	<p>A játék kezdetén lépj a pajzsoddal 2 lépést jobbra.</p> <p>Az összes istenedet előretolhatod az istensávon arra a sorra, ami a játékosok számához tartozik. Amikor használod valamelyik istened speciális akcióját, akkor a legelső sor helyett ide tedd vissza.</p>		<p>A hajód hatótávolsága 2-vel nő (10. oldal, “A hajó mozgatása” akció).</p> <p>Amikor 1 vagy több kegyjelzõt kapsz, akkor 1-gyel többet kapsz. Ez a kezdő kegyjelzőkre is érvényes.</p>	
	<p>Egy általad választott Zeusz-lapkát tegyél vissza a dobozba. A jutalom nem jár érte. De 12 helyett elég 11 feladatot teljesítened a játék megnyeréséhez.</p> <p>A jóslatkockák átszínezésének ára 1-gyel csökken.</p>		<p>A játék kezdetén vegyél el 1 felszerelőkártyát a kínlatból, és húzz 1 jóslatkártyát.</p> <p>A jóslatkockákat az óramutató járásával ellentétesen haladva is átszínezheted. Valamint a tárolókapacitásod 2-vel nő.</p>	

4 Pajzsok

A játékos pajzsa az aktuális erejét mutatja. A pajzs a Titán támadása elleni védekezésre használható (5. oldal alja), és egy szörny elleni csatában (10. oldal, “Harc egy szörnyel” akció).

A játékos a pajzsát bizonyos társzártyák gyűjtésével, azaz a Hősökkel (8. oldal), vagy szigetlapkák felfedezésével (11. oldal, “Egy sziget felfedezése” akció) erősítheti.

5 Sérüléskártyák

A játékos sérüléskártyákat húz ha a Titán ereje meghaladja a játékos pajzsának az erejét támadáskor (5. oldal), vagy ha “0”-ást dob egy szörnyel csatázás közben (10. oldal, “Harc egy szörnyel”).

A sérüléskártyáktól azok eldobásával lehet megszabadulni (11. oldal, “Sérüléskártyák eldobása” akció), a vörös istennő, Aphrodité speciális akciójának a használatával, és egyes társzártyák, azaz a Hősök segítségével.

Ha túl sok sérüléskártyája van a játékosnak a köre elején, akkor gyógyulnia kell (5. oldal, 1a rész).

6 Jóslatkártyák

A jóslatkártyákat ugyanúgy kell használni, mint a jóslatkockákat (így például átszínezhetőek is), de csak **1 kártyát** használhat **körönként** a játékos. A jóslatkártya használatát azzal jelöli a játékos, hogy vízszintesen a játékos táblája bal felső sarka mellé teszi. A köre végén dobásra kerül a kártya.

7 Szentélyek

A szentélyeket a Zeusz-lapkákon megadott szigetlapkákra kell építeni.

A játékos táblán a görög betű azt a jutalmat mutatja, ami a megfelelő szigetlapka felfedezéséért jár (11. oldal, “Egy sziget felfedezése” akció).

8 Kegyelzők

A kegyelzőket a következő esetekben használhatja a játékos:

- A jóslatkockát a használata előtt átszínezheti (1 kegyelző lépésenként a jósdán, 7. oldal, "A jósdá").
- Megnövelheti egy hajó hatótávolságát (1 kegyelző mezőnként, 10. oldal, "A hajó mozgatása" akció).
- Egy szörny elleni harcban (1 kegyelző plusz fordulónként, 10. oldal, "Harc egy szörnyel")

9 Szörnyek

A játékosnak a legyőzött szörnyeket a játékosablájára kell tennie (10. oldal, "Egy szörny legyőzése").

10 Istenek

Egy isten előreléptetése a játékos saját körében

Amikor a játékos ezzel, a bal oldalon látható jellel találkozik, előreléphet az egyik istennel.

A nyilak száma mutatja a lépések számát, azaz a sorokét. Ha a játékos 1-nél több lépéshez jut, akkor azt eloszthatja 1 vagy több isten közt.

Ha a legalsó sorról lép előre egy isten, akkor arra a sorra kell tenni, amelyik a játékban résztvevő játékosok számát mutatja. Egyébként 1 sort lép előre.

Egy isten előreléptetése másik játékos körében

Amikor egy másik játékos az órákulum megkérdezéskor legalább 1 olyan szint dob, ami egy olyan istenednek felel meg, **aki nem a legalsó sorban áll**, akkor ezek közül 1 istennel 1 lépést előre léphetsz.

Az istenek speciális akciói

Ha a játékosnak 1 vagy több istene az istensáv legfelső sorában van, akkor a körében használhatja annak speciális akcióját. A speciális akciójának felhasználása után az istent vissza kell tenni az istensáv legalsó sorába.

Megjegyzés: A játékosoknak nincs szükségük a jóslatkockákra az istenek speciális akciójához!



Példa:
A játékos vagy a zöld vagy a piros istennel léphet előre.



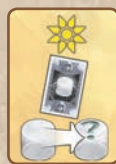
Poszeidón: Tedd a hajódat egy általad választott vízmezőre.



Artemisz: Fordíts fel egy képpel lefelé fordított szigetlapkát. Megkapod a hozzátartozó jutalmat (11. oldal, "Egy sziget felfedezése" akció).



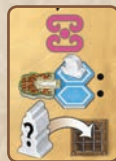
Arész: Ha a hajód szomszédos egy szörnyel: Csata-kocka dobása nélkül legyőzöd a szörnyet. Megkapod a megfelelő Zeusz-lapka jutalmát, amint eldobtad azt.



Apollón: Húzz 1 jóslatkártyát. Ebben a körben úgy használhatod a jóslatkockáid és 1 jóslatkártyád, mintha azok tetszőleges színűek volnának.



Aphrodité: Dobd el az összes sérüléskártyát.



Hermész: Ha a hajód egy városlapkával szomszédos: Vegyél el egy szobrot egy tetszőleges városlapkáról, és tedd a hajódra.

Ha nem tudja vagy nem akarja a játékos az isten speciális képességét használni, akkor helyette húzhat 1 jóslatkártyát a pakliból. Majd tegye az istent az istensáv legalsó sorába.

11 Társkárták

A játékos **társkártákat** a szoborállítás jutalmául kap (11. oldal, "Egy szobor állítása" akció).

Minden színben 3 különböző társkártya van, mindegyiknek egyedi, állandó képessége van:

Hős:

- Amikor egy hőst szerez a játékos, a pajzsának ereje 2-vel nő.
- Innentől kezdve a hős színével megegyező sérüléskártyákat eldobhatja.

Félisten:

- Amikor egy félistent szerez a játékos, 1 jóslatkártyát húz.
- A játékos a félistene színével egyező jóslatkockákat tetszőleges színűként használhatja.

Lény:

- Amikor a játékos egy a lény színével egyező jóslatkockával lépteti a hajót, akkor a hajójának a hatótávolsága 3-mal nő. A játékos a mozgását bármilyen színű vízmezőn befejezheti (10. oldal, "A hajó mozgatása" akció).



12 Felszerelőkártyák

A játékos egy szörny legyőzéséért jutalmul felszerelőkártyákat kap (10. oldal, "Harc egy szörnyel" akció). A felszerelőkártyák állandó vagy egyszeri akciókat vagy képességeket adnak. Néhányuk felülírja az alapszabályt. Az **egyszeri** akciókon jobbra egy villámjel látható, és miután megkapta a játékos a felszerelőkártyát, rögtön végre kell hajtania.



Javaslat az első játékhoz: Nem szükséges előre átnézni a felszerelőkártyákat. Amikor legyőzték az első szörnyet, akkor olvassátok el a kínálatban lévő felszerelőkártyákat. Ráérték az új felszerelőkártyákat akkor elolvasni, és megtanulni, amikor a kezetekbe veszitek.

Amint egy felszerelőkártyát elvett egy játékos, azonnal töltsétek fel 6-ra a kínálatot a húzópakliból.



A hajód hatótávolsága 1-gyel nő.



A hajód átmehet a zátonyokon. A zátony nem számít mezőnek!



Ha jutalmat kapsz egy adomány felajánlásáért, egy szobor állításáért vagy egy szörny legyőzéséért, akkor lépj 1 istennel 1-et előre.



A tárolókapacitásod 1-gyel nő.
Egyszeri: Növeld meg a pajzsod erejét 1-gyel.



Harcolhatsz egy szörnyel, felfedezhetsz egy szigetet és szentélyt építhetsz a megfelelő szigettől 1 vízmező távolságból is.



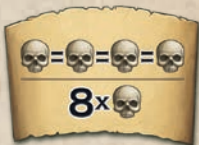
Berakodhatsz és felállíthatsz egy szobrot a megfelelő város- vagy szigetlapkától 1 vízmező távolságból is.



Az ábrázolt színű jóslatkockát akcióként használva kapsz 1 kegyjelzőt, húzz 1 jóslatkártyát és lépj a megfelelő színű istennel 1 lépést előre.



Berakodhatsz és felajánlhatsz egy adományt a megfelelő szigetlapkától 1 vízmező távolságból is.



Amikor ellenőrzöd a sérülőkártyáidat (5. oldal, 1a rész), akkor a 3 helyett 4 azonos színű sérülőkártyánál és 6 helyett 8 bármilyen sérülőkártyánál kell győgyulnod.



Körönként egyszer elköltözhetsz 3 kegyjelzőt, hogy egy teszőleges színű akciót végrehajts.



Amikor megkérdesz az orákulomot, és legalább 1 kocka a megadott színű lesz, akkor kapsz 2 kegyjelzőt.



Egyszeri: Az ábrázolt szobrok közül vegyél el 1-et a megfelelő városlapkáról és rakodd be a hajódra.



Egyszeri: Az ábrázolt istenek közül 1-gyel lépj az istensáv legfelső sorába.



Egyszeri: Az ábrázolt adományok közül vegyél el 1-et valamelyik szigetlapkáról és rakodd fel a hajódra.



Egyszeri: Nézz meg 2 képpel lefelé fordított szigetlapkát, és 1-et tegyél vissza. A másikat fordítsd fel, és vedd el a megfelelő jutalmat (11. oldal, "Egy sziget felfedezése" akció). Ha csak 2-nél kevesebb képpel lefelé fordított szigetlapka van, akkor ez a kártya nem használható.



Egyszeri: Kapsz 3 kegyjelzőt, húzz 1 jóslatkártyát és lépj előre 1 vagy 2 istennel összesen 2 lépést.

A játékosnak több lehetősége van egy jóslatkockát akcióra használni. A legtöbb akció függ a kocka színétől (a kocka jelének a színétől). Az akciókat aszerint csoportosítottuk, hogy függnék-e a színtől vagy sem.

A megkezdett akciót teljesen be **kell** fejezni, mielőtt egy másikba kezdene a játékos.

Példa: Nem lehet a "2 kegyjelző elvétele" akciót a "Harc egy szörnyvel" akció alatt végrehajtani hogy meghosszabítsuk a harcot.

a) Színfüggetlen akciók - bármelyik jóslatkockával végrehajthatóak



1 jóslatkártyát húzása

A játékos húz 1 jóslatkártyát, és függőlegesen, képpel felfelé a játékosablaja bal oldala mellé teszi. A játékosnak bármennyi jóslatkártyája lehet, de csak 1-et használhat körönként.



2 kegyjelző elvétele



2 szigetlapka megnézése

A játékos megnézhet 2 képpel lefelé fordított szigetlapkát. A megnézésük után képpel lefelé vissza kell tennie a helyükre őket.

b) Színfüggő akciók - a jóslatkocka színétől függ

Általános szabályok:

- A játékos bármelyik akció előtt **"átszínezheti"** a jóslatkockáját kegyjelzők befizetésével (7. oldal, "A jósdá").
- Az egy szigetmezőre vonatkozó akció végrehajtásához a játékos hajójának az adott mezővel **szomszédos** mezőn kell állnia.
- A jóslatkocka színének meg kell **egyeznie** a választott akcióval, azaz egy piros kockát a piros adományhoz, piros istenhez, piros sérüléskártyához vagy piros szigetlapkához lehet felhasználni.



A hajó mozgatása

A játékos a hajójával legfeljebb 3 mezőt lép. A mozgásának olyan mezőn kell befejeződnie, aminek a színe megegyezik a felhasznált jóslatkockáéval. A játékos nem mehet át, és nem állhat meg szigetmezőn vagy zátonyon. Növelheti a hajója hatótávolságát, azaz több mezőt léphet. Minden plusz mezőért 1 kegyjelzőt kell befizetnie.

Egyes hajólapkákkal, társkátyákkal és felszereléskátyákkal a játékos meg tudja növelni a hajója hatótávolságát.

Az egyes vízmezőkön bármennyi hajó állhat egy időben.



Harc egy szörnyvel

Minden harc 1 vagy több fordulóból áll, és a végén vagy legyőzi a játékos a szörnyet vagy megadja magát.

Minden szörny a harcot 9-es erővel kezdi. Ezt csökkenti a játékos pajzsának az ereje.



Egy forduló menete: A játékos dob a csatakockával (0-9 számozású):

- Ha a játékos dobása nagyobb vagy egyenlő, mint a szörny ereje: A játékos **legyőzte a szörnyet**. Megkapja a megfelelő Zeus-lapkájának a jutalmát, és dobja azt a Zeus-lapkát. A legyőzött szörnyet a játékosablaja jobb oldal mellé teszi.
- A játékos dobása kisebb, mint a szörny aktuális ereje: A játékos **elvesztette a fordulót**.

Ha 0-t dob a játékos, akkor húznia kell 1 sérüléskártyát.

A **harc folytatásához** 1 kegyjelzőt kell fizetnie. A szörny ereje 1-gyel csökken, és egy másik harci forduló következik.

Ha nem tud, vagy nem akar a játékos 1 kegyjelzőt fizetni, akkor minden további káros hatástól mentesen **feladja** a harcot.

A következő csatára a szörny ereje teljesen helyreáll.



Példa: Mivel a játékos pajzsának 2-es az ereje, így legalább 7-et kell dobnia a szörny legyőzéséhez, de csak egy 5-öst dob. A játékos befizet 1 kegyjelzőt a következő fordulóhoz, amiben legalább 6-os kell majd dobnia. 7-est dob, ezzel legyőzi a szörnyet.

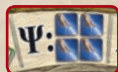


Egy sziget felfedezése

Az akció végrehajtásához a játékos jóslatkockájának a színe meg kell egyezzen a szigetmező hexájával.

A játékos megfordítja a szigetlapkát, képpel felfelé leteszi a szigetmezőre, és megkapja a hozzátartozó **jutalmat**:

- Ha a kép megegyezik a játékos egyik Zeusz-lapkájának képével, akkor leteheti 1 szentélyt a szigetlapkára. Megkapja a megfelelő Zeusz-lapkája jutalmát, és dobja a Zeusz-lapkát.
- Ha a kép nem egyezik meg a játékos egyik Zeusz-lapkájának képével sem, akkor a rajta látható görög betű alapján kap jutalmat:



4 kegyelzőt kap.



2 jóslatkártyát húz.



1 vagy több istennel előrelép összesen 3 lépést.



Eldobhatja egy tetszőleges színből az összes sérüléskártyáját, és a pajzsa erejét 1-gyel növelheti.



Példa: A játékos a sárga akciót használta Egy sziget felfedezésére. A képe megegyezik az egyik Zeusz-lapkájával. Így jutalmul építhet egy szentélyt.

Megjegyzés: Ha egy másik játékos olyan szigetlapkát fed fel, ami megegyezik az egyik Zeusz-lapkáddal, akkor emlékeztetőül tedd az egyik szentélyedet a megfelelő Zeusz-lapkádra.



Egy szentély építése

Az akció végrehajtásához a játékos jóslatkockájának a színe meg kell egyezzen a szigetmező hexájával. A játékos tegyen egy szentélyt arra szigetlapkára, aminek a képe megfelel az egyik Zeusz-lapkájának. A játékos megkapja az adott Zeusz-lapka jutalmát, és a Zeusz-lapka dobásra kerül.



Egy adomány berakodása

A játékos vegyen el egy, a jóslatkockája színének megfelelő adományt a szomszédos adomány-szigetről, és tegye a hajójára. Ha a raktere teli van, akkor nem választhatja ezt az akciót.



Egy adomány felajánlása

A játékos tegyen egy, a jóslatkockája színének megfelelő adományt a hajójáról egy szomszédos azonos templomszigetre. Vegye el a megfelelő Zeusz-lapka jutalmát, és dobja a Zeusz-lapkát.



Egy szobor berakodása

A játékos vegyen el egy, a jóslatkockája színének megfelelő szobrot egy szomszédos városlapkáról, és tegye a hajójára. Ha a raktere teli van, akkor nem választhatja ezt az akciót.



Egy szobor állítása

A játékos tegyen egy, a jóslatkockája színének megfelelő szobrot a hajójáról egy megfelelő helyre egy szomszédos szoborszigeten. Vegye el a megfelelő Zeusz-lapka jutalmát, és dobja a Zeusz-lapkát.

Megjegyzés: Minden szoborszigetre 3 különböző színű szobor építhető.



Sérüléskártyák eldobása

A játékos dobja el a jóslatkockája színével megegyező összes sérüléskártyáját.



Egy isten előreléptetése

A játékos a megfelelő színű istennel lép előre 1-et. Amennyiben egy isten a legfelső sorba kerül, elérhetővé válik a speciális akciója. A játékos ezt bármelyik körében felhasználhatja, akár most, akár később. Egy speciális akció használata után az adott istent a legelső sorba kell visszatenni (8. oldal, Istenek).



Példa: A játékos piros akciót használ Egy rakomány berakodásra a hajójára.

Mivel egy piros templommal is szomszédos a játékos, így egy másik piros akciót Egy adomány felajánlására használ.



Példa: A játékos piros akciót használ Egy szobor berakodásra a hajójára. Majd egy sárga akcióval a hajójával egy sárga vízmezőre lép. Végül a másik piros akcióját Egy szobor állítására használja egy szigeten.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a játékos végzett Zeusz összes feladatával, azaz eldobta az összes Zeusz-lapkát, vissza kell térnie Zeuszhoz a szokásos mozgási szabályok szerint haladva. Bármelyik színű jóslatkockát használhatja a játékos vagy a kék isten, Poszeidon, speciális akcióját hogy elérje Zesuz mezőjét.

Az első játékos akinek ez sikerül, kiváltja a játék végét. Az aktuális fordulót még be kell fejezni, majd a játék véget ér.

Ha csak 1 játékos ért sikeresen vissza Zeuszhoz, úgy ő nyeri a játékot.

Ha 1-nél több játékos ért sikeresen vissza, akkor közülük az a győztes, akinek a legtöbb jóslatkártyája maradt. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor köztük az dönt, hogy kinek maradt több kegyjelzője.

Ha még mindig holtverseny lenne, akkor megosztottnak a győzelmen.

Megjegyzés:

- Miután elérték Zeuszt, a felhasználatlan jóslatkockákat és az istenek speciális akcióit "Egy jóslatkártya húzása" akcióra használjátok fel (11. oldal, "Egy jóslatkártya húzása" akció és 8. oldal, "Istenek"), mivel a jóslatkártyák döntik el először az elsőségért vívott holtversenyeket.
- Azokat az isteneket, akik az utolsó köröd után érnek el a legfelső sorba nem használhatod semmire.

JÁTÉK VARIÁCIÓ: RÖVIDEBB JÁTÉK

A játék kezdetén dönthettek úgy, hogy az ábrázolt Zeusz-lapkákból 1-4-et mindannyian visszatesztek a dobozba, hogy rövidebb legyen a játékidő. Minél több lapkát tesztek vissza, annál rövidebb a játék. Ha 4-nél kevesebb lapkát tesztek vissza, akkor az alábbi sorrendben tegyék:

1



1 szoborlapka

2



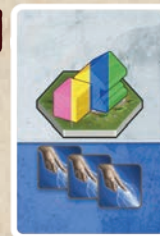
1 szentély, meg
1 szentélylapka

3



1 színes szörnylapka (minden
játékos ugyanolyan lapkát)

4



1 színes adománylapka (minden
játékos ugyanolyan lapkát)

PÉLDA EGY ELSŐ KÖRRE



A játékosnak fekete, lila és zöld kocka áll a rendelkezésére.



Első akciójaként a zöld kockát használja fel "A hajó mozgatása" akcióra, és 3 mezőt lép, amivel a zöld vízmezőt éri el.



Majd "átszínezi" a lila kockát kékre, amiért 1 kegyjelzőt fizet. Elvesz 1 kék adományt, és berakja a hajójára. Megtehetné volna, hogy "Egy sziget felfedezése" akciót hajt végre, ha a kockát pirosra színezte volna 3 kegyjelzőért.

A fekete kockát arra használja, hogy a fekete istennel 1-et előre lépjen.



Végül, a köre legvégén újra dob a jóslatkockáival.



Tervező: **Stefan Feld**
 Illusztrációk és grafika: **Dennis Lohausen**
 Kinézet és 3-D Shots: **Andreas Resch**
 Kivitelező: **Ralph Bruhn**
 Fordítás: **Dunda**



Disztributor:
Pegasus Spiele GmbH
 Am Straßbach 3
 61169 Friedberg
www.pegasus.de



© 2016 Hall Games
 Ralph Bruhn
 Herderstraße 36
 D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

A kiadó és a tervező köszönetet szeretne mondani minden játékesztelőnek és lektornak az értékes visszajelzéseikért, különösen nekik: Susanne, Gesa, Sandra & Udo, Rebekka & Martin, Katja & Jörg, Uwe, and Torsten.

Minden jog fenntartva. A szabályfüzet, a játékelemek vagy illusztrációk felhasználása csak előzetes engedéllyel lehetséges.