

HELLAS

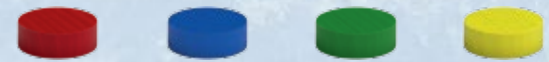
Egy görög szigeten találjuk magunkat a Krisztus születése előtti 480. esztendőben. Hellász virágkorát éli. Templomok és paloták épülnek. Új települések jönnek létre, amelyek hatalmas városokká fejlődnek. A fejlődéshez rengeteg márványra van szükség, amit csak kőfejtők sokaságából tudunk kitermelni.

TARTALOM

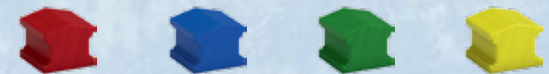
1 kétoldalú játéktábla



4 győzelmi pontjelző (színenként 1)



48 ház (színenként 12)



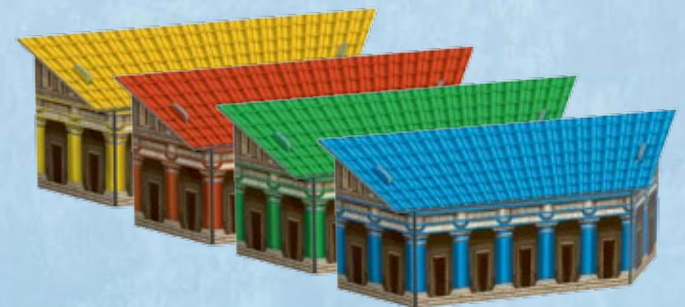
12 palota (színenként 3)



12 agóra (színenként 3)



4 paraván (színenként 1)



40 kőfejtő-lapka



14 gyűrű



3 emlékmű



1 bányamunkás



30 oszlop



20 márványszelet (5-ös értékű)



50 márványkő (1-es értékű)



12 akciókocka

ELOKESZÜLETEK

Helyezzük a **játéktáblát** az asztal közepére. Három vagy négy játékos esetén a **minotauruszos** oldalt használjuk, két játékos esetén pedig a **pegazusosat**.

A 40 **kőfejtő-lapkát** képpel lefelé fordítva keverjük össze és rendezzük kupacokba a játéktábla mellett. A legfelső 3-at húzzuk fel és képpel felfelé helyezzük **3 szabadon választott, tengerparton** fekvő kőfejtőmezőre.

A **bányamunkást** helyezzük bármelyik, még üres kőfejtőmezőre. Ez a választott kőfejtőmező lehet a tengerparton, de belterületen is.

Az **oszlopokat, emlékműveket** és a **gyűrűket** helyezzük a játéktábla mellé.

A **márványszeleteket** és **-köveket** közös készletként helyezzük egy helyre a tábla mellé.

Minden játékos kap **1 márványszeletet** és **5 márványkövet**. Így a játék kezdetén minden játékosnak 10 értékben van márványa.

Minden játékos választ egy színt és magához veszi az ehhez tartozó **paravánt**, a **12 házat**, a **3 palotát**, a **3 agórát** és a **győzelmi pontjelzőt**.

A győzelmi pontjelzőket a pontszámláló 0-ás mezejére kell tenni. A kapott márványköveket és -szeletet pedig minden játékosnak a paravánja mögött kell elhelyeznie. Minden mást a paraván elé kell helyezni mégpedig úgy, hogy a játékosársak is jó láthassák.

A 12 lila színű akciókockát az alábbiak szerint, egyenlő arányban kell szétosztani a játékosok közt:

- kétfős játék esetén minden játékos **6** akciókockát kap.
- háromfős játék esetén minden játékos **4** akciókockát kap.
- négyfős játék esetén minden játékos **3** akciókockát kap.

A használatba nem került játékelemeket vissza kell helyezni a dobozba.

Kezdőjátékost kell választani.



Kétfős játék előkészületei

A JATEK CELJA


A játékosok a szigeten a kőfejtők közelében házakat építenek, hogy márványhoz juthassanak. A márvány segítségével további házakat, agórákat, palotákat építhetnek, illetve hatalmas templomokat és emlékműveket emelhetnek a halhatatlan isteneknek.


A kőfejtők termelékenysége más és más. Ha viszont egy kőfejtőt bezárnak, akkor innen már senki sem termelhet ki több márványt. Aki a városait okosan építi és jól hasznosítja a kinyert márványt, annak jó esélye lesz a játék végén a győzelem megszerzésére.

A JATEK MENETE

A játék három fordulóból áll. A játékosok minden fordulóban akciókockáikat használva akciókatt választanak és végre is hajtják azokat. Az egyes fordulókat a mindenkori kezdőjátékos kezdi. Őt az óra járása szerint követi a többi játékos.

Az aktív játékos a tábla tetején található még szabad akciómezők valamelyikére helyezi az egyik lila akciókockáját, majd végrehajtja az ehhez tartozó akciót. Az az akciómező, amelyiken már található akciókocka, ebben a fordulóban már nem választható. Az akciómezőkön található akciók kétfélék lehetnek:

 Akciók, amelyeket minden játékos végrehajt vagy minden játékosra hatással vannak.

 Akciók, amelyeket csak az adott akciómezőt választó játékos hajt végre.

A kiválasztott akciót azonnal végre kell hajtani. Ezután a következő játékoson a sor. A forduló akkor ér véget, ha már minden játékos felhasználta a rendelkezésére álló lila akciókockáit.

Fontos:

A soron lévő játékos olyan akciót is választhat, amit nem tud vagy nem akar végrehajtani. Ha ez egy olyan akció, amit csak ő hajthat végre (▲) akkor nem történik semmi. Ha viszont ez egy olyan akció, amit a soron lévő játékos követően a játékosársak is végrehajthatnának (↻), akkor az aktív játékostól függetlenül a többiek - szabadon - végrehajthatják, ha akarják és tudják.

Ha a felfordított lapkát egyik aktív kőfejtőre sem lehet letenni, mivel az azokon található számok mindegyike nagyobb, mint a most húzott lapkán található szám, akkor ezt a lapkát a bányamunkással ellátott mezőre kell helyezni úgy, hogy a számmal ellátott oldala legyen felfelé. Ezzel egy új, aktív kőfejtőt hozunk létre. Ezt követően a bányamunkást az aktív játékosnak át kell helyeznie egy általa választott még szabad kőfejtő-mezőre. A legnagyobb számértékkel rendelkező kőfejtőt pedig be kell zárni. A bezárásra kerülő kőfejtő legfelső lapkáját meg kell fordítani. A továbbiakban innen már nem lehet márványt szerezni. Miután bezárásra került egy kőfejtő, a kőfejtő-akció végrehajtása befejeződik, még akkor is, ha kevesebb, mint négy lapka lett felhúzva a kőfejtő-lapkák kupacaiból.

Példa: Az aktív játékos egy 7-es számmal ellátott kőfejtő-lapkát fordít fel. Ezzel egy új kőfejtőt aktivál, mivel a jelenleg aktív kőfejtőkön található számok mindegyike nagyobb ennél. Az új kőfejtő-lapkát lehelyezi a bányamunkással ellátott mezőre. Ezt követően a bányamunkást átteszi egy új, még beépítetlen mezőre, majd a legnagyobb számértékkel rendelkező kőfejtő-lapkát (31) megfordítja. Ezzel véget is ért a köre.



Templom: Az aktív játékos oszlopokat vehet fel az asztal melletti készletből és egy vagy több templomot építhet velük. Ezt az akciót csak az aktív játékos hajthatja végre.

3 akciómező is rendelkezésre áll az akció végrehajtására. Mindhárom más-más mennyiségű oszlopot ad:

- 4 márványkő befizetésével 2 oszlopot és egy gyűrűt kap az aktív játékos.
- 6 márványkő befizetésével 3 oszlopot és egy gyűrűt kap az aktív játékos.
- 10 márványkő befizetésével 5 oszlopot és egy gyűrűt kap az aktív játékos.

Fontos: A játékosnak minden megszerzett oszlopot le kell építenie egy templommezőre. Ha nem akarja vagy nem tudja az összes oszlopot leépíteni, akkor ezt az akciót nem tudja végrehajtani és gyűrűhöz sem jut.

Az a játékos, aki egy templomot befejez, lehelyezve a templommezőre az utolsó oszlopot, azonnal kap még egy gyűrűt.

Fontos: A játékosok bármelyik templomot építhetik és nem kötelező a már megkezdett templomokat folytatni. Az **első** játékosnak aki az aktuális fordulóban a "templomépítés" akciót választotta, a győzelmi pontjelzőjét a 0-ás mezőről az általa választott akciómező alá kell helyeznie. Ezzel jelezzük, hogy ez a játékos lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos. Ez akkor is így van, ha az adott játékos nem viszi véghez az akciót, tehát nem épít le oszlopo(ka)t.



Emlékmű: Az aktív játékos lehelyezhet egy emlékművet a tábla valamelyik még beépítetlen (szabad) mezejére. Templom- és kőfejtőmezőt nem szabad beépíteni, illetve tengerpartra sem helyezhető emlékmű.

- Az emlékmű leépítésének költsége 7 márvány.



3 márványkő: Az aktív játékos kap 3 márványt.

VAROSALAPITAS

Egy játékos egy vagy több közvetlenül szomszédos háza falut alkot. Ha a játékos egy palotát is épít valamelyik háza közvetlen szomszédságába, akkor a falu várossá válik. Lehetőség van arra is, hogy egy palotát úgy építsen le az aktív játékos, hogy nincs a közvetlen szomszédságában falu. Ebben az esetben viszont a palota csak akkor válik várossá, ha a játékos színével megegyező ház kerül a közvetlen szomszédságába, vagy ha a játékos egyik olyan agórája található a palota mellett, amely közvetlenül szomszédos a játékos valamelyik falujával.

Mivel minden játékosnak 3 palotája van, ezért játékosonként legfeljebb 3 város alapítható. Egy városban lehet kettő vagy akár három palota is. Lehetőség van arra is, hogy a játékos az építkezéseivel két vagy három városát összekapcsolja, így alkotva egy még nagyobb várost. Bármely várost lehet bővíteni a játék folyamán további házakkal, agórákkal vagy palotákkal.



EGY FORDULO VEGE

Ha már minden játékos felhasználta a rendelkezésre álló lila akciókockáit, véget ér az adott forduló. Minden akciókockát le kell venni az akciómezőkről és a tábla melletti készletbe kell helyezni. Az a játékos, akinek a jelzője az egyik templom alatt található, visszateszi a pontszámláló 0-ás mezejére a jelzőjét. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

A második forduló elején - akárcsak a játék kezdetekor - a 12 akciókockát egyenlő arányban osztjuk szét a játékosok között.

A harmadik forduló elején a játékosok eggyel kevesebb akciókockát kapnak. Kétfős játék esetén játékosonként 5-öt. Háromfős játék esetén játékosonként 3-at. Négyfős játék esetén játékosonként 2-öt.

A JATEK VEGE ES AZ ERTEKELES

A 3. forduló végeztével a játék is véget ér. Össze kell adni a játékosok pontjait és a pontszámlálón a pontjelzővel le kell lépni azokat. A játékosok az alábbiak után kapnak győzelmi pontokat:

A legnagyobb városuk: Minden, a játékos legnagyobb városában lévő ház, palota, és agóra után 1 győzelmi pont jár.

Ha egy játékos több városa is azonos méretű, akkor is csak az egyik után jár pont.

Templomok: Minden olyan város, amely határos egy vagy több templommal, annyi pontot ad, ahány oszlop található eze(ke)n a templom(ok)on. Ha egy templom több várossal is határos, mindegyik város után jár a győzelmi pont.

A templommal szomszédos falvak után nem jár győzelmi pont.

Emlékművek: Minden olyan város, amelyik határos egy emlékművel 3 győzelmi pontot ad. Ha egy emlékmű több várossal is határos, mindegyik város után jár a győzelmi pont. A falvak után nem jár győzelmi pont.

Gyűrűk: Minden gyűrű 2 győzelmi pontot ér. A legtöbb gyűrűvel rendelkező játékos további 3 győzelmi pontot kap.

Döntetlen esetén minden érdekelt játékos megkapja a 3 győzelmi pontot.

Márvány: A játékosok öt márványonként 1 győzelmi pontot szereznek.

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az érdekelt játékosok osztoznak a győzelemben.

Példa:

A piros játékos legnagyobb városa 6 házból, 2 agórából és 2 palotából áll. Így a legnagyobb városáért 10 győzelmi pontot kap. A piros játékos egyik városa két emlékművel szomszédos, a másik pedig eggyel. Így az emlékművek után 9 győzelmi pontot szerez. A piros játékos városai három templommal szomszédosak: a 4 és 6 oszlopból álló templom komplett, a 8 oszlopos templomból viszont csak 5 oszlop áll, így a piros játékos a templomok után összesen 15 pontot kap. Két zöld város is határos a 6 oszlopos templommal, ez 12 pontot jelent a zöld játékosnak. A kék játékos viszont csak 5 pontot szerez, mert városai csak egy templommal (5 oszlopos) szomszédosak. A zöld játékos 2 gyűrűt szerzett a játék folyamán, amikért 4 pontot kap, mivel van olyan játékos, aki nála több gyűrűt szerzett. A piros játékosnak a játék végén még maradt 18 márványa: ezekért 3 győzelmi pontot szerez.









ATTEKINTÉS

A fordulók elején kiosztandó akciókockák száma:

	1. forduló	2. forduló	3. forduló
2 játékos	6	6	5
3 játékos	4	4	3
4 játékos	3	3	2

Pontszámítás:

 Falu	0 pont
 A játékos legnagyobb városa	1 győzelmi pont minden ház, agóra és palota után ebben a városban.
 Templom	Minden templommal szomszédos város: oszloponként 1 győzelmi pont.
 Emlékmű	Minden emlékművel szomszédos város: emlékművenként 3 győzelmi pont.
 Gyűrű	Minden gyűrű: 2 győzelmi pont Bónusz a legtöbb gyűrűvel rendelkező játékosnak: +3 győzelmi pont
 Márvány	5 márványonként: 1 győzelmi pont

IMPRESSZUM

Szerző: Stefan Dorra www.dorra-spiele.de

Grafika: Dennis Lohausen

Szabályzat: Jeroen Hollander

Magyar szabály: Fischer Tamás (Plenni)

Projektmenedzser: Jonny de Vries

A szerző köszönetét fejezi ki: Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Dirk Rösch, Silke Bansemer, Björn Kallies, Frank Lippmann, Ralf zur Linde, Tina Merks-Schlender, Torsten Schlen-der, Johanna Dorra, Laurin und Luca Dorra részére a számtalan tesztjátékért.

© 2016 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

