

OLYMPUS

Andrea Chiarvesio és Luca Iennaco játéka

3-5 játékos számára, 12 éves kortól

Az ókori Görögországban a polisz vagy „városállam” volt a lakosság, a kultúra és a kereskedelem virágzó központja. Az ilyen híres helyszínek neveit visszhangozzák a történelem csarnokai: Théba, Spárta, Athén. Mindegyik polisz versengésben állt szomszédaival a dicsőségért, haladásért és hatalomért. Növekedett a lakosságuk, fejlődött a kultúrájuk, időnként hadat viseltek egymás ellen és nagyszerű épületeket és templomokat emeltek. Titeket választottak ezeknek a poliszoknak az élére. Ti fogjátok felügyelni népeitek terjeszkedését, és ami a legfontosabb, ti vezetitek őket Olimposz isteneinek és istennőinek imádatában. Ha szeretnétek Peloponnészosz uralkodó nagyhatalmává válni, szükségetek lesz ezeknek az isteni lényeknek a segítségére!

JÁTÉKELEMEK

- 1 játéktábla, mely az Olimposz hegyét és az istenek adományait ábrázolja
- 5 polisz tábla, minden játékosnak egy
- 183 kártya:
 - 165 épületkártya: 33 mind az öt színben (piros, sárga, zöld, kék és fekete)
 - 12 „egyedi” épületkártya
 - 6 dicsőség bónuszkártya
- 25 pap (figurák): 5 mind az öt színben (piros, sárga, zöld, kék és fekete)
- 35 jelölő (korongok): 7 mind az öt színben (piros, sárga, zöld, kék és fekete)
- 60 nyersanyag (kockák): 20 minden gabonából (sárga), vadhúsból (piros) és halból (kék)
- 1 kezdőjátékos jelző
- Ez a szabálykönyv



Megjegyzés: a készlet elvileg bőven elég kockát tartalmaz, de ha mégis többre lenne szükség, használjátok bármit ideiglenes helyettesítésként. A nyersanyagok mennyisége korlátlan.



A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik, amikor már a hatból legalább négy dicsőségi bónuszkártyát megszerzett valaki.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek el a játéktáblát mindenkitől egyenlő távolságra. A játéktábla az Olimposz hegység tíz legfőbb istenségét ábrázolja, mindegyik mellett két mezővel az imádók számára (az egyik α -val, a másik β -val van megjelölve). A pontozósáv a tábla szélén található. A játéktáblán 12 hely látható az egyedi épületkártyák számára. Helyezz mindegyik mezőre egyet ezekből a kártyákból. Az egyedi épületkártyák sorrendje nem fontos. A nyersanyagkockákat helyezétek a tábla mellé egy közös készletbe.

Mindegyik játékos választ egy szint és magához vesz:

- egy polisz táblát,
- 33 épületkártyát a kiválasztott színben,
- 3 papot (figurát) a kiválasztott színben,
- 7 jelölőt (korongot) a kiválasztott színben,
- egy nyersanyagot (kockát) mindhárom típusból.

A polisz táblán 6 „fejlődési sáv” látható (A).

Ezek a sávok jelzik a poliszod fejlődését és teljesítményeit.

Fentről lefelé a következőket képviselik: kultúra, népesség, katonai erő, gabonatermelés, vadhústermelés és haltermelés. A játék során jelölőidből hatot arra fogsz használni, hogy ezek fejlődését számon tartsd.



Helyezz egy jelölőt mindegyik fejlődési sávra: a 1. ábra népesség jelölőt a „2”-re helyezük, az összes többi pedig a legszélső baloldali mezőre (1. ábra).

Megjegyzés: Három fejlődési sávon oszlopok is láthatóak (kultúra, népesség és katonai erő). Jelölőid nem léphetnek át az ilyen oszlopokon, ha nem rendelkezel bizonyos



épületekkel. Lásd „A Fejlődés Korlátai” részt.

Minden polisz tábla bal felső sarkában (B) öt mező látható, melyek a rendelkezésre álló papok tárolására szolgálnak: a játék elején három áll rendelkezésre, a többi pedig később, bizonyos feltételek teljesítésével szerezhetjük meg (ha a népesség 6-os, vagy magasabb, és a kultúra 8-as, vagy magasabb).

Helyezd a három kiinduló figurát a fehér mezőkre (a másik két mezőt hagyd üresen a későbbi figurák számára).

A jobb felső sarokban lévő, téglalap alakú terület a „raktár” (C), ahol a felhasználásra váró nyersanyagokat fogod tartani. Helyezd a három kiinduló nyersanyagot a raktárba.

A jobb alsó sarokban lévő, téglalap alakú terület a „sarc” területe (D), ahol a háborúk során megszerzett nyersanyagokat tároljuk, míg meg nem érkeznek a városállamodba és felhasználhatóak nem lesznek (a kör végén).

Jegyezzük meg, hogy a rendes termelésből szerzett nyersanyagokat (és a kiinduló nyersanyagokat) nem helyezük a sarc-mezőjére (és fordítva: a háború során szerzett nyersanyagot nem helyezük közvetlenül a raktárba).



2. ábra

Helyezd az utolsó jelölőt a játéktáblán lévő pontozósáv „0” mezőjére (2. ábra) és a két másik, saját színű figurát a közös készletbe (a nyersanyagkockákhoz).

Helyezd az épületkártyáid pakliját a közeledbe. Elhelyezheted őket egy pakliba, vagy szét is válogathatod őket a kártyák hátulján lévő számok alapján, de elrendezheted őket a saját ízlésed alapján is. **Nem** kell megkeverned a kártyáidat. Mindig láthatod az összes kártyád (mintha mind a kezdedben lenne): csak praktikusabb paklikba rendezve tartani őket.

Célszerű a polisz táblád mellett üres helyet hagyni, hogy kijátszhasd oda a kártyáidat képpel felfelé (jelezve azokat az épületeket, melyeket már megépítettél).

A nem használt színekhez tartozó táblákat, kártyákat és egyéb elemeket tegyétek vissza a dobozba, mivel a játék során nem fogjuk használni őket.

Véletlenszerűen adjátok oda a kezdőjátékos jelzőt az egyik játékosnak.

JÁTÉKMENET

Az *Olympus* meghatározatlan számú körökből áll. Minden kör két fázisra oszlik:

- Az Imádat fázisa – ahol a játékosok papjaik segít-

ségével szerzik meg az olimposzi istenségek adományait; és

- A Fenntartás fázisa – a játékosok különleges eseményeken vesznek részt és felkészülnek a következő körre.

Minden játékosnak be kell fejeznie az Imádat fázisát, mielőtt elkezdődne a Fenntartás fázisa. Ha a Fenntartás fázisa véget ért, új kör kezdődik az Imádat fázisával.

1. AZ IMÁDAT FÁZISA

Ebben a fázisban papjaidat az olimposzi istenek imádatára küldöd ki. Az istenek és istennők aszerint biztosítják adományait, ahogyan papjaidat a játéktáblán elhelyezed.

A kezdőjátékos jelzőt birtokló játékos lesz az „aktív játékos”. Meg **kell** kezdenie az egyik isten imádatának ceremóniáját. Ha a ceremónia véget ért, a baloldalon ülő játékos válik az új aktív játékoská és új ceremóniába kezd. Minden játékosnak lehetősége lesz minden ceremónián részt venni, amíg vannak felhasználható papjaik. Ha minden játékos felhasználta a rendelkezésre álló papjait, vagy minden istenséget imádtak már egy ceremónián, az Imádat fázisa véget ér.

Ceremóniák

Ha te vagy az aktív játékos, a rendelkezésre álló papjaidból egyet el **kell** küldened egy imádási ceremónia megkezdésére. Csak a polisz táblán lévő papjaidat használatod (vagyis azokat nem, amelyek már a játéktáblán vagy a közös készletben vannak). Ha nincsenek rendelkezésre álló papjaid, vagy már minden istenséghez rendeltél papot, passzolnod kell a kört. Ha minden játékos passzolt, az Imádat fázisának vége és kezdődik a Fenntartás fázisa.

Egy ceremónia megkezdéséhez vedd el egyik papod, és helyezd a választásodnak megfelelő istenség mellé az α jelzésű mezőre.

Fontos: Minden istenséget csak egyszer imádatunk körönként. Ha egy pap már az egyik istenség alfa mezőjén áll (a pap színe nem számít), ott már nem kezdhetsz új ceremóniába. Egy másik istenséget kell választanod helyette.

Miután lehelyezted a papod, körsorrendben minden játékos (a baloldalon ülővel kezdve) odaküldheti az egyik rendelkezésre álló papját, hogy csatlakozzon a ceremóniához. Ha így dönt, egyik papját a kiválasztott istenség melletti β mezőre helyezi. Az aktív játékos sosem helyezheti papját a β mezőre. Ez a lehetőség csak a többi játékos számára áll fenn. Egy színből minden ceremónián legfeljebb csak egy pap vehet részt.

Megjegyzés: Az α mezőkön csak egy pap állhat (az aktív játékosé), míg a β mezőkön bármennyi pap állhat, de minden színből csak egy.

Miután minden játékos eldöntötte, hogy küld-e papot egy adott ceremóniára, az istenség azonnal átadja az általa nyújtott adományokat minden játékosnak, aki küldött hozzá papot. Az erősebb adományt az a pap kapja, aki

megkezdte a ceremóniát és az **α** mezőn áll. Lásd az „Isteni Adományok” részt a különböző istenségek által nyújtott adományok részleteiért.

Ha mindenki megkapta az adományt, a baloldaladon ülő játékos lesz az új aktív játékos és a rendelkezésre álló papjai közül egyet el **kell**, hogy küldjön egy új ceremónia megkezdésére (ha még tud – ha nem, passzolnia kell). Így folytatódnak a ceremóniák, amíg minden játékos el nem passzolja a körét.

Példa: Gábor az aktív játékos, tehát neki kell egy új ceremóniát elkezdenie. Úgy dönt, hogy a gabonatermelésének növelésére van szüksége, ezért a polisz táblájáról áthelyezi egyik papját a Démétér melletti **α** mezőre. A körsorrendnek megfelelően minden játékos helyezhet egy papot Démétér **β** mezőjére. Miután a többiek is választottak, Gábor megkapja az **α** mező után járó adományokat (a gabonatermelés jelzőjét egy mezővel előremozgathatja, majd begyűjtheti a gabona bevételét). A többi játékos, aki csatlakozott a ceremóniához, megkapja a **β** mező után járó adományokat (előremozgathatják gabonatermelés jelzőjüket vagy begyűjthetik a gabona bevételüket).

ISTENI ADOMÁNYOK

Az Olimposz hegységen lakó istenségek mindegyike különböző adományokat ajánl fel a papoknak, akik imádatukra ceremóniákat szerveznek. Az általuk nyújtott adományok itt találhatóak. Zeusz és Héra képességei a lista végén találhatóak, mivel hatásukat akkor érthetjük meg könnyebben, ha a többieket már ismerjük. Minden istenségnél először az **α** mező képességeit olvashatjuk, melyet a **β** mező által nyújtott képességek követnek:

Démétér (a földművelés istennője)



A) Mozdasd előre gabonatermelés jelződet egy mezővel és ezután termelj gabonát, annyi gabonát (sárga kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a gabonatermelés jelződ éppen áll.

B) Előremozgathatod gabonatermelés jelződet egy mezővel, **vagy** gabonát termelhetsz, annyi gabonát (sárga kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a gabonatermelés jelződ éppen áll.

Artemisz (a vadászat istennője)



A) Mozdasd előre vadhústermelés jelződet egy mezővel és ezután termelj vadhúst, annyi vadhúst (piros kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a vadhústermelés jelződ éppen áll.

B) Előremozgathatod vadhústermelés jelződet egy

mezővel, **vagy** vadhúst termelhetsz, annyi vadhúst (piros kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a vadhústermelés jelződ éppen áll.

Poszeidón (a tenger istene)



A) Mozdasd előre haltermelés jelződet egy mezővel és ezután termelj halat, annyi halat (kék kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a haltermelés jelződ éppen áll.

B) Előremozgathatod haltermelés jelződet egy mezővel, **vagy** halat termelhetsz, annyi halat (kék kockát) elvéve a közös készletből, ahányas számon a haltermelés jelződ éppen áll.

Athéné (a bölcsesség istennője)



A) Mozdasd előre kultúrajelződet két mezővel.

B) Mozdasd előre kultúrajelződet egy mezővel.

Afrodité (a szerelem istennője)



A) Mozdasd előre népszerűjelződet két mezővel.

B) Mozdasd előre népszerűjelződet egy mezővel.

Árészt (a háború istene)



Ha egy papod Árészt imádatára küldöd, el kell döntened, hogy növeled katonai erődöt, vagy hadat üzensz-e egyik ellenfelednek:

A) Mozdasd előre a katonai erőd jelzőjét két mezőt, **vagy** mozdasd előre a katonai erőd jelzőjét egy mezőt és üzenj hadat, **vagy** ne mozdasd előre a jelződet, hanem üzenj hadat kétszer. Ne jelentsd be, hogy ki(k)nek üzensz hadat, csak hogy háború(k) lesz(nek).

B) Mozdasd előre a katonai erőd jelzőjét egy mezővel **vagy** ne mozdasd előre a jelződet, hanem helyette üzenj hadat. Ne jelentsd be, hogy kinek üzensz hadat, csak hogy háború lesz.

Háború: Miután minden játékosnak volt lehetősége Árészt imádni, mindenki, aki úgy döntött, hogy előremozgatja jelzőjét, megteszi azt, majd minden bejelentett háború kezdetét veszi. A kezdőjátékoskal kezdve és az óramuta-

tó járása szerint haladva minden játékos, aki hadat üzent, megnevezi célpontját (aki csak egyetlen ellenfél lehet). Ha papod az alfa mezőn áll, és kétszer üzentél hadat, két különböző ellenfelet kell választanod.

Minden hadat üzenő („támadó”) játékos összehasonlítja katonai erejét (vagyis a katonai erejét jelölő jelzője pozícióját és a megépített épületei után járó bónuszokat) a célpontjával („védő”):

Ha a támadó összértéke a magasabb, annyi sarcot vesz el, amennyi a két érték közötti különbség.

Minden sarc egy nyersanyag, melyet a védő birtokol és a támadó választ ki, majd a védő raktárából azonnal a támadó sarc-mezőjére kerül. Ha a védőnek nincs elég nyersanyaga, a támadó egyszerűen elveszi, amije van.

Jegyezzük meg, hogy a játékos nem birtokolja még a sarc-mezőjén lévő nyersanyagokat, így azokat nem szerezheti meg senki, ha a játékos elveszít egy háborút. Továbbá ezek a nyersanyagok nem költhetőek el vagy használhatóak fel semmilyen módon (például épület építésére).

Ha a támadó ugyanolyan katonai erővel rendelkezik, mint a védő, de az **α** mezőn áll, egy ponttal győztesnek számít és így is elvehet egy sarcot (ahogy az fentebb olvasható);

Ha a támadó ugyanolyan katonai erővel rendelkezik, mint a védő, de nem áll az **α** mezőn, vagy a támadónak alacsonyabb az ereje, mint a védőnek, visszaverik, és nem kap semmit.

Példa: Krisztinek 4-es katonai ereje van és megépítette a Flottát (Fleet). Hadat üzen Gergőnek, akinek csak 2-es katonai ereje van. Mivel Gergőnek nincs Flottája, Krisztin +1 katonai erőt kap, így összesen 5-ös erőre szert téve. Ha kivonja teljes katonai erejéből Gergő katonai erejét, 3-at kap. Gergőnek 3 nyersanyagot kell neki átadnia (ha van neki).

Héphaisztosz (a mesteremberek istene)



A) Építhetsz legfeljebb két épületet (lásd lentebb).

B) Építhetsz egy épületet.

Építés: A játékban minden épületet kártyák szimbolizálnak. Minden játékosnak van egy saját, 33 épületkártyából álló paklija, és 12 közös, egyedi épületkártya, melyet bármely játékos megépíthet. Mindkét típus épületei ugyanazon szabályok szerint építhetők meg – csak egyszerűen más forrásból épülnek fel. Minden játékos megépítheti az összes épületkártyát a saját paklijából, de minden egyedi épületkártyát csak egyszer lehet felhasználni.

Az „épület” szót az egyszerűség kedvéért használjuk, még akkor is, ha egy-egy kártyán lévő fejlesztés valójában nem is épület (mint a Flotta).

Minden épületkártya bal felső sarkában látható egy kultúra szimbólum egy számmal. Az adott épületet csak akkor építheted meg, ha legalább olyan szintű kultúrával rendelkezel. A kártya bal oldalán látható nyersanyagokat kell kifizetned az épület megépítéséhez. A kártya jobb oldalán látható, ha a megépítéséért győzelmi pont jár.

Az épület neve a kártya tetején látható, és bármilyen különleges képesség, mely az épülettel jár, a kártya alján olvasható.

Válaszd ki, hogy melyik épületet szeretnéd megépíteni és vedd elő a hozzá tartozó kártyát. Ellenőrizd, hogy megvan-e a minimálisan szükséges kultúraszinted, majd fizess ki a szükséges nyersanyagokat (a raktáradból az általános készletbe) és helyezd a kártyát a polisz táblád mellé. Azonnal megkapod a kártyán látható győzelmi pontokat (mozgasd előre a jelződ a pontozósávon). Az épület hatása is azonnal életbe lép. A legtöbb épület megépítése után rögtön jár a hozzá tartozó bónusz, míg más épületeknek tartós hatása van.

Ha egy egyedi épületet szeretnél megépíteni (feltéve, hogy elég magas hozzá a kultúrád szintje és befizeted a szükséges nyersanyagokat), vedd el a kártyáját a játéktábláról és helyezd képpel felfelé a saját polisz táblád mellé. Minden egyedi épületet csak egy játékos építhet meg egyszer egy játék során (mivel minden egyedi épületkártyából csak egy példány van).

Minden játékos fajtánként csak egy általános épületkártyát tud leépíteni (saját kártyapaklijából).

Az épületek leírásáról és hatásairól lásd az „Épületek” részt.

Példa: Szilvi egy Liceumot (Lyceum) szeretne építeni saját épületkártyáiból. 4-es kultúrája van, így megfelel az elvárásoknak. Elvesz 1 gabonát, 2 vadhúst és 1 halat a raktáradból és beteszi őket a készletbe. Lehelyezi a Liceumot a polisz táblája mellé és előremozgatja pontjelzőjét 3 ponttal a pontjelző sávon. Ezután megkapja az épülettel járó bónuszt: népesség- és kultúrajelölőjét egy mezővel előremozgathatja a fejlődési sávjain.

Apollón (a Nap és a művészetek istene, ugyanakkor



a pestis istene is)

Ha papodat Apollón α mezőjére helyezed, be kell jelentened, hogy Apollónt a Nap isteneként fogod imádni, **vagy** pestishozó haragját hívod segítségül.

... a Nap isteneként:

- A) Két győzelmi pontot kapsz.
- B) Egy győzelmi pontot kapsz.

... a pestishozóként:

- A) Védve leszel az eljövendő pestistől és kapsz egy győzelmi pontot.
- B) Védve leszel az eljövendő pestistől.

Pestis: Miután minden játékosnak volt lehetősége Apollónt imádni, ha pestishozóként hívták segítségül, egy borzalmas pestis fejti ki hatását egész Görögországra: minden játékos, aki nincs védve a pestis ellen, elveszíti népessége egyharmadát (lefelé kerekítve) (és ennek megfelelően

azonnal visszamozgatja népességjelölőjét).

Jegyezzük meg, hogy az Apollón imádatáért járó védelem csak az aktuális körre jár azoknak, akik imádták őt. Ha segítségül hívják a pestishozót egy későbbi körben, csak azok lesznek védve, akik éppen abban a körben imádják őt.

Zeusz (az istenek királya)



Amikor egy papodat Zeusz imádatára küldöd, a következő adományok közül választhatsz:

- Mozgasd előre egyet valamelyik fejlődésjelződet (népesség, kultúra, katonai erő, gabonatermelés, vadhústermelés vagy haltermelés);
- Termelj bármilyen nyersanyagot (gabona, vadhús vagy hal; lásd Démétért, Artemiszt és Poszeidónt a termelés részleteiért);
- Üzenj hadat egyszer (lásd Árész a háborúk szabályaiért, de jegyezd meg, hogy ha katonai erőd megegyezik a védőével, nem kapsz semmit, még akkor sem, ha a papod az α mezőn is áll. Arra is emlékezz, hogy a támadás célpontját nem nevezzük meg a háború lezajlásáig; annak lezajlása pedig csak azután történik meg, ha már Zeusz minden imádója megkapta a neki járó adományt).
- Építs egy épületet (lásd Héphaisztoszt az építkezés részleteiért);
- Szerezz egy győzelmi pontot.

A) Válaszd ki bármelyik két adományt a fenti listából. Ezek lehetnek egyformák vagy különbözőek.

Nem mozgatható kétszer ugyanazt a fejlődésjelzőt, és **nem** termelheted kétszer ugyanazt a nyersanyagot, valamint **nem** mozgatható előre a katonai erőd jelzőjét és indítható háborút, ha befejezted Zeusz ceremóniáját.

B) Válassz ki egy bármilyen adományt a fenti listából.

Héra (az istenek királynője)



A) Előremozgatható egy mezőt bármely két (különböző) termelésjelölődet (gabona, vadhús vagy hal) **vagy** termelhetsz két bármilyen (különböző) nyersanyagot (gabona, vadhús vagy hal; lásd Démétért, Artemiszt vagy Poszeidónt a termelés részleteiért).

B) Előremozgatható egy mezőt az egyik termelésjelölődet (gabona, vadhús vagy hal) **vagy** termelhetsz egy bármilyen nyersanyagot (gabona, vadhús vagy hal; lásd Démétért, Artemiszt vagy Poszeidónt a termelés részleteiért).

2. A FENNTARTÁS FÁZISA

A fenntartás fázisa hat lépésből áll. Először mindig fejezzük be egy lépést, mielőtt a következőt elkezdenénk. Általában a játékosok egyszerre is végrehajthatnak egy lépést, de ha fontos a sorrend, a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerint hajtások végre azt.

1. lépés – Nyersanyag korlátozás

Ha több mint 5 nyersanyag van a raktáradban, azonnal vissza kell tenned a felesleget a közös készletbe (te döntöd el, melyiket adod vissza). Ne feledd, hogy a sarc (minden nyersanyagod, mely a sarc-mezőn van) még nincs a raktáradban, így azok nem számítanak bele a korlátozásba.

Példa: Krisztinek 3 gabona-, 2 vadhús- és 2 halkockája van a raktáradban. El kell dobni a két választása szerinti kockáját a közös készletbe.

2. lépés – Népességkorlátozás

Ha a katonai erőd jelzője magasabban pozícióban van, mint a népességjelződ, azonnal vissza kell mozdítanod a katonai erőd jelzőjét, hogy a népességjelződdel egy vonalban legyen.

Tedd ugyanezt minden termelésjelződdel is (gabona, vadhús és hal).

A népességkorlátozás nincs hatással a kultúrára.

Példa: Gergőnek 4-es kultúrája, 3-as népessége, 4-es katonai ereje, 2-es gabona- és vadhústermelése valamint 4-es haltermelése van. Népessége 3-ra van korlátozva, így a katonai erejét és haltermelését is le kell csökkentenie 3-ra. Kultúrajelzőjét nem kell elmozdítania.

3. lépés – Épületek használata

Néhány épületkártyán a következő szöveg látható: „A Fenntartás fázisában...” (In the Upkeep Phase...) Az ilyen épületek hatásai ebben a fázisban érvényesülnek. Ha több mint egy ilyen épületed van, a tetszésednek megfelelő sorrendben hajthatod őket végre.

Példa: Szilvi megépítette a Kereskedelmi Útvonalat (Trade Route), így a Fenntartás fázisában becserélhet egy halkockát egy gabonára és egy vadhúsra.

4. lépés – Sarc begyűjtése

Ha a polisz táblád sarc-mezőjén van bármilyen nyersanyag, helyezd őket át a raktáradba: most már hozzád tartoznak és használhatod őket.

Példa: Gábor ebben a körben megnyert egy háborút, így van két halkockája a sarc-mezőjén. Ezek a Fenntartás fázisában ebben a lépésben kerülnek át raktárába. Habár így összesen hat kockája lesz, nem kell eldobni belőlük, mivel a sarcot azután gyűjtjük be, hogy az 1. lépésben ellenőriztük a nyersanyag korlátozást.

5. lépés – Papok begyűjtése

A játéktáblán álló összes pap visszakerül a közös készletbe. Ezután minden játékos elveszi papjait a készletből a következő körre. Mindig legalább 3 papot kapsz. További papokat akkor kapsz, ha népességjelződ a 6-oson, vagy afelett áll. Akkor is kaphatsz plusz papokat, ha a kultúrád 8-as vagy magasabb szintű. Ez a két feltétel

egymástól független, így mindkettőt felhasználhatod.

Példa: Szilvi kultúrajelzője a 8-as, népességjelzője pedig az 5-ös mezőn áll. Ebben a körben 4 papot vesz magához (3 alap + 1-et a magas kultúraszintért). Ha a következő körben 6-osra emeli a népességét, 5 papot fog kapni.

Megjegyzés: Az elérhető papjaid számát **csak** a Fenntartás fázisának ezen lépésében határozzuk meg. Tehát ha a feltételek az Imádat fázisában teljesülnek (vagy nem teljesülnek többé), a papok számát **nem** módosítjuk aszerint azonnal.

Példa: Amikor Gergő népessége 6-ra növekszik, nem kap azonnal egy új papot. Ugyanakkor, ha az 6 vagy több volt a Fenntartás fázisában és 5-re csökken pestis vagy egyéb ok miatt, nem vesz el azonnal egy papot.

6. lépés – A játék véget ér vagy kezdőjátékost változtatunk
Ha legalább négy dicsőség bónuszt megszerzésre került, a játék véget ér. Lásd a „Dicsőség bónusz” részt.

Egyéb esetben a kezdőjátékos jelző átkerül a kezdőjátékos bal oldalán ülő játékoshoz és egy új kör kezdődik egy új Imádat fázissal.

Példa egy körre

Egy háromszemélyes játék első körében Kriszti a soron lévő játékos és elküldi első papját Athéné imáadására, lehelyezve azt a megfelelő, **α** jelzésű mezőre. A baloldalán Gábor ül és ő is szeretné Athéné imádni, így lehelyezi egyik papját a megfelelő, **β** jelzésű mezőre. Gergő inkább megtartja a papját és visszautasítja a lehetőséget. Most Athéné kiosztja adományait: Kriszti azonnal előremozgatja kultúrajelzőjét két mezővel, a 3-as szintet elérve, míg Gábor jelzőjét egy mezőt előremozgatva 2-es kultúrát ér el.

Most Gábornak kell egy papot az egyik istenség imádatára küldenie: választása Árészra esik, és amíg elhelyezi papját az **α** mezőre, bejelenti, hogy katonai erejét eggyel meg fogja növelni és hadat is üzen (de még nem mondja meg, hogy kinek). Gergő követi őt, egy papot a **β** mezőre helyezve, hogy növelhesse katonai erejét és Kriszti ugyanígy tesz. Most Gábor elindítja a háborút: megtámadja Gergőt. Katonai erejük azonos, de mivel Gábor az **α** mezőn áll, így is nyer eggyel. Elvesz egy tetszésének megfelelő kockát Gergő raktárából és áthelyezi azt saját táblájának sarcmezőjére (ő egy vadhúst választ).

Most Gergő az aktív játékos és lehelyezi egy papját Démétér **α** mezőjére. Senki sem követi. Gergő megnöveli gabonatermelését a sávja második helyéig, majd el is vesz az ott látható gabonát (egy kockát).

Újra Kriszti lesz az aktív játékos és utolsó papját Zeusz imáda-tára küldi (az **α** mezőre). Gábor követi (a **β** mezőn) és Gergő is így tesz (szintén a **β** mezőn). Kriszti két adományhoz jut. Először megépíti az Iskolát (School): rendelkezik a szükséges kultúrával (3) és befizeti a gabonát és a halat a közös készletbe, hogy kijátszhassa a kártyát a polisz táblája mellé, képpel felfelé. Azonnal kap 1 győzelmi pontot (ahogy az az Iskola kártyáján látható). Ezenkívül kultúrajelzőjét előremozgatja egy mezővel. Gábor Árész Templomát (Temple of Ares) szeretné megépíteni, de hiába van elég magas kultúrája, nincs meg a szükséges, második vadhúsa: az egy, melyet a háborúban szerzett, még nem áll

rendelkezésre (sarc-mezőjéről csak a Fenntartás fázisában fogja átmozgatni a raktárába). Ezért úgy dönt, hogy előremozgatja népességjelzőjét egy mezővel. Gergő szeretne hadat üzenni, de mivel csupán döntetlen érthetne el (mindkét ellenfelének azonos a katonai ereje), inkább a győzelmi pont mellett dönt.

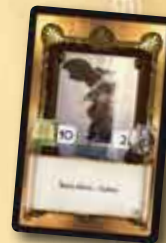
Gábor lenne a következő aktív játékos, de mivel nincs több elérhető papja, passzolnia kell.

Így Gergő lesz az aktív játékos és elküldi utolsó papját Apollón imádatára (az **α** mezőre), a pestishozót választva. A másik két játékosnak nem maradtak papjai, így senki sem követheti. Apollón ad Gergőnek 1 győzelmi pontot és pestissel sújtja Kriszti és Gábort is. Kriszti népessége 2-es, így semmit sem veszít (egyharmad lefelé kerekítve). Gábor népessége 3, így az ő jelzőjét egy mezővel hátra kell mozgatnia.

Most már minden játékos elhasználta papjait, így az Imádat fázisa véget ér, és kezdődik a Fenntartás fázisa.

DICSŐSÉG BÓNUSZOK

Hat dicsőség bónuszkártya van – minden fejlődési típusból egy. Az a játékos, aki egy típusból először éri el a fejlődési sáv utolsó mezőjét, megkapja az arra vonatkozó dicsőség bónuszt. Vedd el a megfelelő kártyát a játéktábla mellől és helyezd azt a polisz táblád mellé. Azonnal kapsz két győzelmi pontot.



Minden dicsőség bónuszt csak egyszer osztunk ki és sosem vesznek el, még akkor sem, ha a játékosnak az adott fejlődésjelzőt visszafelé kell később mozgatnia.

Amikor a negyedik dicsőség bónuszkártya is kiosztásra kerül, a játék véget ér (annak a körnek a végén).

A FEJLŐDÉS KORLÁTAI

Fejlődési sávjaid közül három oszlopokkal van jelölve. Ezek az oszlopok a fejlődési korlátaidat jelölik. Egy adott oszlopon nem haladhatsz túl, ha nincs megépítve a megjelölt építményed:

Népesség nem emelkedhet 5 fölé, amíg nem építetted meg a Piacteret (Agora).

A kultúrád nem emelkedhet 4 fölé Iskola (School), 7 fölé Könyvtár (Library) nélkül.

Katonai erőd nem emelkedhet 3 fölé a Barakkok (Barracks) nélkül és nem emelkedhet 6 fölé a Hadsereg (Army) nélkül.

Amikor fejlődésjelzőid egyike egy ilyen oszlopon mozogni át, de nem megengedett, mivel nincs megépítve az ahhoz szükséges építményed, a fejlődésjelző egyszerűen addig mozog, ameddig a korlátai engedik (nem jár kárpótlás az elvesztett fejlődési szintekért).

A fejlődésjelzőket a sávjuk hossza is korlátozza, és nem mehet soha túl az utolsó mezőn.

Példa: Szilvinek 4-es népessége van, amikor elküldi papját Aphrodité imádatára (az **α** mezőre): népessége 6-ra emelkedik, ha van egy Piactere, de csak 5-re, ha nincs (és nem kap kárpótlást az elvesztett népességszámokért).

Példa: Szilvi népessége már eléri a 9-es szintet, amikor legközelebb Aphrodité imádatát választja (újra az **α** mezőn): népessége 10-re emelkedik (és megkapja

a hozzá tartozó dicsőség bónuszt, ha ő volt az első, aki elérte). Nem kap kárpótlást az elvesztett népességszámért.

Példa: Gergő gabonatermelése 8-ason áll, amikor megkezd a Démétér imádatára rendezett ceremóniát (az **α** mezőn): gabonatermelése nem mehet magasabbra, de továbbra is termelhet gabonát (ebben az esetben négy kockát).

Példa: Gábor népessége 4, kultúrája 4 és nincsenek épületei. Ha megépíti a Liceumot (Lyceum), népessége 5-re emelkedik, de kultúrája nem (mivel nincs még Iskolája (School)).

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a negyedik dicsőség bónusz is kiosztásra kerül, a játék véget ér. Fejezzétek be azt a kört (beleértve a Fenntartás fázisát is). Amikor a kör befejeződött, a játék véget ér.

Minden játékos győzelmi pontokat kap aszerint, hogy fejlődésjelzőik meddig jutottak el a sávjaikon: minden jelzőért feleannyi pont jár, mint ahányas számú mezőn áll (lefelé kerekítve).

Miután a játékosok hozzáadták ezeket a pontokat összpontszámukhoz, a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz! Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek a legtöbb nyersanyaga maradt. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a legkevesebb épülettel rendelkező nyer. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, osztotznak a győzelmen.

Példa: Amikor a játék véget ér, Kriszti népessége 4 (2 pontot hoz), kultúrája 7 (3 pontot hoz), katonai ereje 1 (nem hoz pontot), és mindhárom termelésjelzője a 6-oson áll (egyenként 3 pontot hozva). Összesen 14 győzelmi pontot kap.

ÉPÜLETEK

A játék folyamán nyersanyagok segítségével fogsz különböző épületeket építeni. Saját épületkártyákból álló paklival rendelkezel, melyet csak te használhatsz a játék során. Minden játékos azonos épületkártyákkal rendelkezik. A játék elején 12 egyedi épületkártyát helyezünk a játéktáblára. Minden egyedi épületet csak egy játékos építhet meg egyszer az egész játék folyamán. Az egyedi épületek minden más tekintetben hagyományos épületként kezelendők, bár képességeik általában véve sokkal erősebbek.

Minden épület az alábbi azonos tulajdonságokkal bír:

Minimum kultúra: Egy adott épületet akkor építhetsz meg, ha jelölőd a kultúrád sávján azonos vagy magasabb helyen áll, mint a kártyán látható szám.

Nyersanyagköltség: Egy épület megépítéséhez a rajta látható nyersanyagokat kell kifizetned, nyersanyagkockák formájában. A szimbólum egy „joker”. Ezt a költséget bármilyen nyersanyaggal kifizethetjük.

Győzelmi pontok: A legtöbb épület megépítésekor hoz egy vagy több győzelmi pontot. Ezeknek megfelelően mozgasd előre a jelölődet a pontjelző sávon.

Építkezések hatásai: Majdnem mindegyik épületnek van egy vagy több hatása a játékra. Általában ezek azonnal érvénybe lépnek a megépítés után. Néhány épületnek tartós képessége van, melyeket a megépítéstől a játék végéig használhatsz.

Következzék a játékban szereplő épületek listája képességeik leírásával:

Megjegyzés azokhoz az épületekhez, melyekkel hadat üzenhetünk (Peloponnészoszi Szövetség (Peloponnesian League), Orákulum (Oracle) és az Akropolisz (Acropolis)): Amikor megépíted az ilyen épületek valamelyikét, ne jelentsd be, kinek üzensz hadat. Csak jelentsd be, hogy háború lesz. A célpontod csak akkor jelentsd be (és indítsd el a háborút), amikor az aktuális ceremónia véget ért (és minden adományt megkaptak a papokat küldő játékosok).

□ **Példa:** Gergő Héphaisztosz adományát használja a Peloponnészoszi Szövetség (Peloponnesian League) megépítésére, mely az épületkártyájának paklijában található. Mindazon ellenfelei, akik szintén küldtek papot Héphaisztosz imádatára (és nem kapták meg adományát), nyersanyagaikból még építhetnek, mielőtt Gergő kiválasztja, kinek üzen hadat és mielőtt a háború kitörne.

Achaea Szövetsége (Achaean League): Észak-Görögország városállamainak szövetsége. Ha a Fenntartás fázisának 3. lépésében van egy Achaea Szövetséged, számold meg, hány papod van bármely isten és istennő **β** mezőin. Ha van legalább 2, előre léphetsz egyet az egyik fejlődési sávodon.

Akropolisz (Acropolis): A városállam legmagasabb része. A Fenntartás fázisának harmadik lépésében az Akropolisz annak az istenségnek a **β** adományát adja tulajdonosának, ahol a legkevésbé imádó található. Ha több helyen van legkevésbé, választhatsz, hogy melyikük adományát szeretnéd. Azok az istenségek, melyeknél nincsenek imádók (ha van ilyen), automatikusan a legkevésbé imádóval rendelkezőnek számítanak.

Az az istenség, melytől ezt az adományt kapod, **nem** számít „imádottnak”. Így Athéné Templomának vagy Aphrodité Templomának hatása nem lép életbe.

Ha nálad van Zeusz Temploma és az Akropoliszt használod adománya megszerzésére, az **α** adományát fogod megkapni.

Ha nálad van Héra Temploma és az Akropoliszt használod adománya megszerzésére, az **α** adományát fogod megkapni.

Piactér (Agora): A Piactér egy nyilvános vásártér volt. Ha megépíted a piacteret, a népesség 5 fölé emelkedhet.

Amfiteátrum (Amphitheatre): Szabadtéri helyszín a színházi előadásokhoz. Ha a Fenntartás fázisának harmadik lépésében van egy Amfiteátrumod, számold meg, hány papod áll az istenek és istennők **β** mezőin. Ha van legalább 2, 1 győzelmi pontot kapsz.

Csatorna (Aqueduct): Ha a fejlődésjelző már a sáv utolsó mezőjén áll, csak a normál termelésed kapod meg

(4 nyersanyagkockát).

Hadsereg (Army): Ha megépítetted a Hadsereget és a Barakkokat (Barracks) is, katonai erőd 6-os fölé emelkedhet.

Barakkok (Barracks): Ha megépíted a Barakkokat, katonai erőd 3-as fölé emelkedhet, de nem emelkedhet 6-os fölé, amíg nincs Hadsereg.

Buléd (Bouleuterion): Egy polisz tanácssterme. Ha van egy Buléd, a Fenntartás fázisának harmadik lépésében befizethetsz bármilyen nyersanyagot a raktáradból, hogy egyik fejlődésjelződet egy mezővel előremozgathasd. Ezt körönként csak egyszer hajthatod végre.

Gyarmat (Colony): Ha megépítetted a Gyarmatot, bármelyik három fejlődésjelződet egy mezővel előremozgathatod.

Déloszi Szövetség (Delian League): Az athéniak által vezetett városállam társulás. Ha van egy Déloszi Szövetséged, és megnyersz egy háborút (mint támadó), és a vesztes fél nem tudja kifizetni neked a teljes sarcot, a hiányzó sarcot elveheted a közös készletből (először el kell vened a vesztes fél nyersanyagait, mielőtt a készletből bármit elvennél).

Példa: Szilvi legyőzi Gábort egy háborúban 3 ponttal, de Gábornak csak két halkockája van. Mivel Szilvinek van egy Déloszi Szövetsége, elvehet egy kockát a közös készletből Gábor két halkockája mellé.

Farm (Farm): Ha megépítetted a Farmot, növeld gabona-, vadhús- és haltermelésed 1-gyel.

Flotta (Fleet): A Flotta **megnöveli** katonai erődöt, de nem mozgathatod előre a fejlődésjelződ. Tehát ezzel a képességgel akkor is élhetsz, ha fejlődésjelződ egyébként nem mozoghatna előre (ha például nincs meg hozzá a szükséges épületed, vagy ha már a nyolcadik mezőn áll).

Példa: Gergő katonai ereje 3-as és van egy Flottája. Bár nem épültek meg a Barakkjai, úgy vesz részt a háborúban, mintha katonai ereje 4-es lenne, amikor megtámad egy olyan játékost, akinek nincs Flottája.

Ha van egy Flottád, és papod Árész **α** mezőjén áll, nem kapod meg mindkét döntetlent eldöntő képességet: továbbra is csak 1 ponttal fogsz győzni.

Kertek (Gardens): Ha megépítetted a Kerteket, növeld meg vadhústermelésed 1-gyel.

Aranyműves (Goldsmith): A Fenntartás fázisának 3. lépésében elkölthetsz raktáradból egy nyersanyagkockát, hogy kapj 1 győzelmi pontot. Ezt körönként csak egyszer hajthatod végre.

Tornacsarnok (Gymnasium): Helyszín, ahol az atléták az olimpiai játékokra edzhetnek.

Ha megépíted a Tornacsarnokot, minden épület vagy templom megépítéséhez szükséges kultúra szintje 1-gyel csökken.

Kikötő (Harbour): Ha megépítetted a Kikötőt, növeld meg haltermelésed 1-gyel.

Könyvtár (Library): Ha megvan a Könyvtárad és az Iskolád (School) is, a kultúrád 7 fölé emelkedhet.

Líceum (Lyceum): Arisztotelész által vezetett tanintézmény. Ha megépítetted a Líceumot, növeld meg népességed és kultúrádat 1-gyel.

Márványbánya (Marble Quarry): Ha van egy Márványbányád, minden (hagyományos vagy egyedi) épület költsége egy tetszésed szerinti nyersanyaggal csökken. A Márványbánya nem csökkenti a saját költségeit (mivel képessége csak kifizetése és megépítése után lép életbe).

Ez a hatás kötelezően lép életbe. Nem fizetheted ki egy épület teljes költségét.

Milícia (Militia): Növeld meg népességed és katonai erőd 1-gyel.

Orákulum (Oracle): Ha megépítetted az Orákulumot, azonnal megkapod bármelyik, választásod szerinti istenség **α** adományát. Ha Apollónt választod, csak a Nap isteneként választhatod (és kapsz 2 győzelmi pontot). Nem választhatod pestishozóként.

Ha Árész választod, és hadat üzensz egy másik játékosnak, megkapod a döntetlent eldöntő képességét, mely alapesetben az Árész **α** mezőjén álló papnak jár. Lásd a hadüzenetről szóló részt fentebb.

Parthenon (Parthenon): Athéné temploma Athén központjában. Ha megépítetted a Parthenont, növeld a kultúrádat 1-gyel. Ezenkívül a játék további részében úgy használható a sarc-meződön lévő nyersanyagokat, mintha azok a raktáradban lennének.

Peloponnészoszi Szövetség (Peloponnesian League): Spárta által vezetett városállamok hatalmas szövetsége. Ha megépítetted a Peloponnészoszi Szövetséget, növeld meg katonai erődöt 2-vel, ezután hadat üzenhetsz. Lásd a hadüzenetről szóló részt fentebb.

Filozófia (Philosophy): Ez a kártya nem kerül nyersanyagköltségbe, de a „megépítéséhez” akkor is szükséges a minimum kultúra megléte.

A baloldaladon lévő játékostól kezdve minden játékosnak be kell jelentenie, hogy szeretne-e egy ingyenes nyersanyagot (és hogy melyet) a közös készletből. Minden szomszédod által elvett nyersanyag után kapsz egy-egy, azokkal azonos nyersanyagkockát. Ezek a nyersanyagok a raktáradba kerülnek.

A Filozófia hatása azonnali, így minden játékos rögtön használhatja az így megszerzett nyersanyagokat.

Példa: Szilvi Héphaisztosz **α** mezőjére helyezett egy papot, és első építési akciójaként megépíti a Filozófiát. Két ellenfele kér nyersanyagot a készletből, így Szilvi is két nyersanyagot kap. Amikor kihasználja a második építési akcióját, felhasználhatja ezeket a nyersanyagokat, mivel azok a raktárában vannak. Hasonlóképpen, mindkét ellenfele, akik elvettek egy nyersanyagot a Filozófus hatásának köszönhetően, szintén használhatják ezeket a nyersanyagokat egy új építési akcióban, ha követik őt Héphaisztosz ceremóniáján (lehelyezve egy papot a **β** mezőjére).

Úthálózat (Road System): Ha megépítetted az Úthálózatot, növeld a népességedet 1-gyel.

Iskola (School): Ha megépítetted az Iskolát, kultúrád 4 fölé emelkedhet, de nem emelkedhet 7 fölé, amíg nincs a Könyvtárad (Library) is megépítve.

Szobor (Statue): Ha megépítetted a Szobrot, mozgásod előre a hátról az egyik (választásod szerinti) termelésjelződet 1-gyel és növeld a kultúrádat 1-gyel.

Afrodité Temploma (Temple of Aphrodite): Afrodité „imádata” azt jelenti, hogy egy papot helyezel az **α** vagy **β** mezőjére. Ha Afrodité imádod, a rendes adományai mellé 2 választásod szerinti nyersanyagkockát is kapsz. Ha a népességed 10-esen áll, (összesen) 3 választásod szerinti nyersanyagot kapsz. Akkor is megkapod a harmadik nyersanyagot, ha Afrodité imádatával szerzed meg a népesség 10. szintjét.

Apollón Temploma (Temple of Apollo): Ha megépítetted Apollón Templomát, a játék további részében nem lesz rád hatással a pestis.

Árész Temploma (Temple of Ares): Ha van papod a közös készletben, amikor megnyersz egy háborút, egyiket a

polisz táblára helyezheted, hogy később használd abban a körben. Árész Templomának nem lesz hatása, ha már mindegyik papod játékban van. Ne feledd, hogy a Fenntartás fázisában minden pap visszakerül a közös készletbe, tehát minden pap, melyet Árész Templomával szerzel, nem végleges: csak az aktuális körben használhatóak.

Artemisz Temploma (Temple of Artemis): Ha megépítetted ezt az épületet, mozgasd előre vadhústermelés jelződet egy mezővel és ezután termelj vadhúst, annyi vadhúst (piros kockát) elvéve a közös készletből, amennyi a vadhústermelés jelzőnél látható. Ezenkívül a játék további részében a vadhús nyersanyagkockáid bármilyen nyersanyagot helyettesítenek (a vadhúst „jokerként” használhatod).

Athéné Temploma (Temple of Athena): Athéné „imádata” azt jelenti, hogy egy papot helyezel az **α** vagy **β** mezőjére. Ha Athénét imádot, a rendes adományai mellé 1 választásod szerinti fejlődésjelződ előremozgathatod 1 mezővel. Ha a kultúrád 6-os, vagy magasabb, mindegyik ellenfelednek vissza kell mozgatnia valamelyik fejlődésjelzőjét 1 mezővel. **Ne feledd:** Az olyan fejlődésjelző, mely a sáv első mezőjén áll, nem mozgatható hátrafelé. Ha van rá lehetőség, ellenfeleidnek olyan jelzőt kell választania, melyet lehet mozgatni. Ha Athéné imádatának köszönhetően emelkedik kultúrád 6-osra vagy magasabbra, ellenfeleidre érvényes lesz a negatív hatás. De ha Athéné imádata kultúrádat csak 5-ig emeli és a Templom képességeit használod ki annak 6-osra emeléséhez, a negatív hatás **nem** fog életbe lépni.

Démétér Temploma (Temple of Demetra): Ha megépítetted ezt a templomot, mozgasd előre a gabonatermelés jelzőjét egy mezővel, és ezután termelj gabonát, annyi gabonát (sárga kockát) elvéve a közös készletből, amennyi a gabonatermelés jelzőnél látható. Ezenkívül a játék további részében a gabona nyersanyagkockáid bármilyen nyersanyagot helyettesítenek (a gabonát „jokerként” használhatod).

Hadész Temploma (Temple of Hades): Ha megépítetted ezt az épületet, mindegyik ellenfelednek vissza kell mozgatnia egy mezőt valamelyik két fejlődésjelzőjét, vagy elvesztenek 3 győzelmi pontot. Ellenfeled döntheti el, melyik büntetést választja. **Ne feledd:** Az olyan fejlődésjelző, mely a sáv első mezőjén áll, nem mozgatható hátrafelé. Ha van rá lehetőség, ellenfeleidnek két olyan jelzőt kell választania, melyeket lehet mozgatni (hacsak nem a 3 győzelmi pont elvesztését választja). Ha egy játékosnak csak egy jelzője van, mely nem az első mezőn áll (és a [balra nyíl][balra nyíl] lehetőséget választja), csak egy jelzőjét mozgatja hátra, és nem kap több büntetést. Ha egy játékos összes jelzője a sáv első mezőjén áll, nem szenved el semmilyen büntetést. Ha a játékos azt választja, hogy 3 győzelmi pontot veszít, de nincs neki annyi, csak annyit veszít, amennyi győzelmi pontja van. Pontszámai nem csökkenhetnek nulla alá, ezért nem kap több büntetést. Mivel ez a hatás azonnali, minden olyan játékosra, aki az adott istenség adományára vár, azonnal hatással lesz Hadész Temploma, **mielőtt** adományát megkapná.

Héphaisztosz Temploma (Temple of Hephaestus): Ennek az épületnek a segítségével egy épület megépítésekor elhasználhatsz egy győzelmi pontot egy bármilyen típusú nyersanyag helyett. Ezt a képességet minden megépíteni kívánt épületnél csak egyszer használhatod (vagyis ugyanahhoz a kártyához nem használhatsz el több győzelmi pontot nyersanyagok helyett). Héphaisztosz Temploma nem csökkentheti a saját költségeit (mivel képessége csak annak kifizetése és megépítése után lép életbe). Ez a képesség választható: minden építésnél eldöntheted, hogy élsz-e vele. Nem kölhatsz annál több győzelmi pontot, mint amennyi

rendelkezésedre áll (pontszámaid nem csökkenhetnek nulla alá).

Héra Temploma (Temple of Hera): Amikor Héra **β** adományát kapnád meg, helyette az **α** adományának képességét fogod megkapni.

Hesztia Temploma (Temple of Hestia): Ennek az épületnek nincs képessége, de sok győzelmi pontot ér.

Poszeidón Temploma (Temple of Poseidon): Ha megépítetted ezt az épületet, haltermelés jelződet egy mezővel mozgasd előre és ezután termelj halat, annyi halat (kék kockát) elvéve a közös készletből, amennyi a haltermelés jelzőnél látható. Ezenkívül a játék további részében a hal nyersanyagkockáid bármilyen nyersanyagot helyettesítenek (a halat „jokerként” használhatod).

Zeusz Temploma (Temple of Zeus): Amikor Zeusz **β** a-dományát kapnád meg, helyette az **α** adományának képességét fogod megkapni.

Tholosz (Tholos): Egy kör alakú sirépitmény. A Tholosz a Fenntartás fázisának 5. lépésében csökkenti az extra papok megszerzéséhez szükséges elvárásokat. Így már csak 5-ös (6-os helyett) vagy magasabb népszerűsége és 7-es (8-as helyett) vagy magasabb kultúrára lesz szükségünk.

Kereskedelmi Útvonal (Trade Route): Ez az épület nem fejti ki hatását, ha a Fenntartás fázisának 3. lépésében nincsenek nyersanyagok a raktárban (ne feledd, hogy a sarc nem kerül át a raktárba a 4. lépésig, így azok nem használhatóak).

A Kereskedelmi Útvonal képessége választható és körönként csak egyszer használható (egy gabona elcserélése egy vadhússal és egy halra, vagy egy vadhús elcserélése egy gabonára és egy halra, vagy egy hal elcserélése egy gabonára és egy vadhússal).

Trispastos (Trispastos): Három csigával működő daru. Ha megépítetted a Trispastost, azonnal megépíthetsz kettőt a minimum 1-es kultúrád igénylő 7 épület közül. Ezek az épületek ingyen vannak. Mindkét épület után megkapod az értük járó összes győzelmi pontot és teljes képességet.

Ha már megépítettél hatot a hét épületből, csak azt az egyet kapod meg, amellyel még nem rendelkezel.

Ha már mind a hetet megépítetted, a Trispastosnak nem lesz hatása.

Kút (Well): Ha megépítetted a Kutat, növel a gabonatermelésed 1-gyel.

Csoda (Wonder): Ha megépítetted a Csodát, távolítsd el a játéktábláról az összes, **β** mezőn álló papodat (mindegy, melyik istenségnél állnak) és tedd őket vissza a polisz táblára.

Ezeket a papokat az Imádat fázisában újra használhatod.

A Csoda hatása kötelezően életbe lép. Nem hagyhatod ott papjaidat a játéktábla **β** mezőin.

Műhely (Workshop): Ha megépítetted a Műhelyt, válaszd ki az alábbi jutalmak egyikét: növel a katonai erődöt, gabonatermelésed, vadhústermelésed vagy haltermelésed 1-gyel, vagy termelj nyersanyagot egy bármelyik kiválasztott fajtából vagy kapsz egy győzelmi pontot. Ha a Műhelyt te építetted meg a játékosok közül elsőként, két (különböző) jutalmat is választhatsz a listáról.



A SZIMBÓLUMOK LEÍRÁSA



Ezek a szimbólumok jelölik a hat fejlődésávot a polisz táblán. A négyzet alakú szimbólumok azt jelentik, hogy mozgasd előre az adott sávon lévő jelölődet egy mezővel.



Ez egy „joker” szimbólum, és arra utasít, hogy mozgasd előre a termelésjelzőid (gabona, vadhús vagy hal) egyikét egy mezőre.



Ez a három szimbólum a három nyersanyagtypust jelöli: a gabonát, a vadhúst és a halat.

Amikor ezek vannak egy épületkártya baloldalán, a kártya árát jelölik (a szimbólumok mellett lévő számok pedig az adott típusból befizetendő mennyiséget jelölik).

Ha ezek a játéktáblán vagy egy épületkártya szövegének részeként jelennek meg, arra utasítanak, hogy termelj egyet a három nyersanyagtypus közül (gabonát, vadhúst vagy halat – lásd Démétért, Artemiszt és Poszeidónt a termelés részleteiért).

Ha a polisz táblán vannak, azt jelenti, hogy hányat kapsz az adott nyersanyagból termeléskor – lásd Démétért, Artemiszt és Poszeidónt a termelés részleteiért).



Ez egy „joker” szimbólum és a három nyersanyagból egyet jelöl (gabonát, vadhúst vagy halat). Amikor egy olyan költséget fizetsz ki, melyben egy amfóra (ókori görög cserépedény) látható, te döntheted el, milyen nyersanyagkockát használsz fel. Ha olyan nyersanyagot kapsz a közös készletből, melyet egy amfóra szimbolizál, te választhatsz ki a nyersanyag típusát.

Megjegyzés: Ha egyszerre több árut fizetsz be, és több amfóra van az adott költségben, mindegyik nyersanyagot egyenként megválaszthatod. Például a Piacér (Agora) megépítéséhez két amfórát kell kifizetned. Ehhez választhatsz két azonos, vagy két különböző nyersanyagot, ahogy neked tetszik.



Ez egy „joker” szimbólum, mely egy választásod szerinti nyersanyagtypus termelését jelöli (gabona, vadhús vagy hal – lásd Démétért, Artemiszt vagy Poszeidónt a termelés részleteiért).



Ez a szimbólum a győzelmi pontokat jelöli.



Ez a szimbólum a háborút jelöli. Lehetőséget ad arra, hogy hadat üzenj egy másik játékosnak. A háborúban védekező játékost nem jelöljük meg, amíg mindenki meg nem kapta az aktuális istenség adományát.



Ez a szimbólum arra utasít, hogy egyik választásunk szerinti fejlődésjelzőnket egy mezővel előremozgassuk. A fejlődés korlátai továbbra is érvényesek lesznek rád (ahogy az a szabályokban is olvasható).



Ez a szimbólum arra utasít, hogy egyik választásunk szerinti fejlődésjelzőnket egy mezővel hátramozgassuk. Mindig annak a játékosnak kell a jelzőt mozgatnia, aki eldönti, hogy melyik sávját érinti a büntetés. Ne feledd, hogy ha a kultúra szinted alacsonyabbra csökken, mint egy már megépített épülethez szükséges szint, semmi nem történik az épülettel (mivel a kultúra előfeltételét csak az épület megépítésekor vesszük figyelembe). Az olyan fejlődésjelző, mely a sáv első mezőjén áll, nem mozgatható hátrafelé. Ha egy épület minden játékost arra kötelez, hogy egy fejlődésjelzőt mozgassanak, az épület tulajdonosa mozgatja azt először, a többi játékos pedig az óramutató járása szerint következik utána.



Ez a szimbólum egy istenség „Alfa” adományát jelöli, vagy az azután járó képességet, ha helyezel oda egy papot.



Ez a szimbólum egy istenség „Béta” adományát jelöli, vagy az azután járó képességet, ha helyezel oda egy papot.



Ez a szimbólum Zeusz adományát jelöli.



Ez a szimbólum egy épület megépítésének lehetőségét jelöli.



Ez a szimbólum Apollón pestisét jelöli.



Ez a szimbólum az Apollón pestisével szembeni védettséget jelöli.

MEGJEGYZÉS A SZERZŐKTŐL



























































Az Olympus sok jellemzőjéből adódóan egy tipikus munkás lehelyezős játék. Nincs benne szerencsefaktor, körültekintő tervezést igényel, a győzelemhez számos út vezet, stb.

Valószínűleg több játszma lejátszására lesz szükség ahhoz, hogy minden működő stratégiát megtaláljatok, és minden egyes játék nagyon különböző lehet az előzőtől, ha néhány apró döntést másképpen hoztok meg a játék elején. Ami az egyik játékban nem működött, megfelelő lehet a következő játékban, hála az ellenfeleid különböző döntéshozatalainak és a saját kisebb módosításaid miatt.

Még egy megjegyzés: Az Olympus olyan szintű közvetlen interakcióra ad lehetőséget, mely az ilyen típusú játékoknál szokatlan. Néhány játékos szereti, más játékosok talán kevésbé. Úgy terveztük meg a játékot, hogy ennek az interakciónak a nagyságát a játékosok határozhassák meg: többféle játékesztelő csoportot látunk kialakítani saját légkörüket; vagyis az olyan csapatok, akik a nyersanyaggyűjtésre és az épületek fejlesztésére fókuszáltak, elég ritkán háborúztak vagy váltottak ki pestist, míg más csapatok jobban szórakoznak magasabb szintű agresszióval játszva. Ha mindkét típusú játékos jelen volt egy csapatban, lehetőséget adtunk a „békésebb” játékosok számára, hogy ellenállhassanak az agresszív megközelítésnek, még hozzá anélkül, hogy ellehetetlenítene a nyeres lehetőségét a katonai erőt használó játékosok számára. Különben is, egy raktárnyi árukészleten csücsülni nem a legokosabb döntés, ha az ellenfeled hatalmas hadsereget toborzott (te pedig nem)...






























OLYMPUS

OLYMPUS - ÉPÜLETEK

NÉV		KÖLTSÉG	LEÍRÁS	
Agora (Agora)	1	2 	Magasabb lehet a  mint 5.	-
Barakkok (Barracks)	1	1  1 	Magasabb lehet a  mint 3.	1
Tornacsarnok (Gymnasium)	1	1  1 	Épületeidhez eggyel alacsonyabb szintű  szükséges.	1
Kút (Well)	1	2 	Növeld 1-gyel a  termelésed.	1
Kertek (Gardens)	1	2 	Növeld 1-gyel a  termelésed.	1
Kikötő (Harbour)	1	2 	Növeld 1-gyel a  termelésed.	1
Úthálózat (Road System)	1	1  1 	Növeld 1-gyel a  .	1
Szobor (Statue)	3	2  1  1 	Növeld 1-gyel a  / 1-gyel a  / 1-gyel a  választásod szerint és 1-gyel a  .	3
Líceum (Lyceum)	3	1  2  1 	Növeld 1-gyel a  és 1-gyel a  .	3
Milícia (Militia)	3	1  1  2 	Növeld 1-gyel a  és 1-gyel a  .	3
Műhely (Workshop)	3	1  1 	Amikor megépül, válassz egyet: 1  / 1  / 1  / 1  / 1  / 1  / 1  . Ha egyik ellenfelednek sincs még Műhelye, válassz még egyet (különböző hatással).	1
Iskola (School)	3	1  1 	Magasabb lehet a  mint 4.	1
Hadsereg (Army)	3	1  1 	Ha vannak Barakkjaid (Barracks), magasabb lehet a  mint 6.	1
Tholosz (Tholos)	3	1  2 	Az extra papokhoz szükséges előfeltételeid:  legalább 5,  legalább 7.	2
Csatorna (Aqueduct)	3	2  1 	Amikor nyersanyagot termelsz, a fejlődésjelződ pozíciójánál eggyel magasabb mezőt használhatsz.	2
Flotta (Fleet)	3	1  2 	Az olyan háborúkban, ahol az ellenfelednek nincs Flottája, a te Flottád egy  szintet ér, és a döntetleneket megnyered (1-gyel).	2
Kereskedelmi Útvonal (Trade Route)	3	2 	A Fenntartás fázisában egyik nyersanyagod elcserélheted a másik kettőre (körönként csak egyszer).	-

OLYMPUS

OLYMPUS - ÉPÜLETEK

NÉV		KÖLTSÉG	LEÍRÁS	
Könyvtár (Library)	5	2 	Ha van Iskolád, magasabb lehet a  mint 7.	1
Aranyműves (Goldsmith)	5	2 	A Fenntartási fázisban fizethetsz egy  , hogy kapj egy  (körönként egyszer).	1
Bulé (Bouleuterion)	5	2 	A Fenntartási fázisban fizethetsz egy  , hogy kapj egy  (körönként egyszer).	1
Filozófia (Philosophy)	5	-	Amikor megépül, minden ellenfeled kaphat egy  . Ha kérnek, megkapod az azokkal azonos nyersanyagokat.	1
Farm (Farm)	5	2  2 	Növelj 1-gyel a  1-gyel a  és 1-gyel a  .	2
Peloponnészoszi Szövetség (Peloponnesian League)	5	2  2 	Növelj 1-gyel a  1-gyel a  és 1-gyel a  .	2
Déloszi Szövetség (Delian League)	5	2  2 	Amikor megnyersz egy  , a közös készletből megkapod azokat a nyersanyagokat, mellyel a védő tartozott volna, de nem tud kifizetni.	2
Parthenon (Parthenon)	5	1  3 	Növelj 1-gyel a  . A sarkokat úgy használhatod, mintha a raktárban lennének.	3
Amfiteátrum (Amphitheatre)	5	1  1 	Ha legalább két papod áll  mezőkön a Fenntartási fázisban,  kapsz.	3
Achaea Szövetség (Achaean League)	5	3  1 	Ha legalább két papod áll  mezőkön a Fenntartási fázisban,  kapsz.	2
Akropolisz (Acropolis)	7	1  1  1  1 	A Fenntartási fázisban megkapod a legkevesebb imádóval rendelkező istenség  adományát (ha több is van, te választasz).	3
Trispastos (Trispastos)	7	3 	Amikor megépül, megépíthetsz ingyen kettőt a hét épületből, melyekhez 1-es szintű  szükséges.	-
Márványbánya (Marble Quarry)	8	3  1 	Minden épület (hagyományos vagy egyedi) egy  kevesebbe kerül neked.	3
Orákulum (Oracle)	8	1  3 	Amikor megépül, válassz egy istenséget (ne Zeust): az ő  adományát kapod meg. (Apollón  ad.)	3
Gyarmat (Colony)	8	1  3 	Növelj    (különböző sávokon).	3
Csoda (Wonder)	8	1  1  1  1 	Amikor megépül, minden papod, amely  mezőn áll, visszakerül a polisz táblára.	4

OLYMPUS

OLYMPUS

A játék szerzői: Andrea Chiarvesio és Luca Iennaco
Tervezés és Grafika: Antonio Dessi
Gyártás: Silvio Negri-Clementi
Az angol szabályok szerkesztése: William Niebling

Köszönet az egész játékesztelő csapatnak, különösképpen:
Davide Vietti, Enrico Torazza, Fabio Lamacchia, Alberto Tonda, Lorenzo Rocci, Federico Sarzotti, Mauro Adriano, Filippo Pusset, Sonia Drappero, Chiara Steila, Andrea Senor, Lorenzo Pace, Luca Bobbio, Luca Cavaglià, Federica Bettoja, Gianluca De Lorenzo, Roberto Franco, Paolo "P.Ruffo" Ruffo, Gianfranco Buccoliero, Carlo Lanzavecchia, Sara Carpinello, Pierluca Zizzi, Mario Sacchi, Paolo Pastorino, Stefano "Fudo" Simoncini, Davide "Tolle" Bonati, Riccardo Sandroni, Giovanni "jedi" Intini, Davide Fenu, Andrea Tosino, Morsac, Fortunato "Tinuz" Cappellieri, Paoletta Mogliotti, Alessandro Dentis, Andrea Vigiak, Valeria Bottiglieri, Alessandro Prete, Alfio "minion" Ferrero, Alberto "slowplay" Bertinetti, Antonio Borrelli, Miro Catalano, Sirio Smeriglio, Danilo Callegari, Stefano Pavanello.

Köszönet az alábbi helyi játékos csapatoknak és szervezeteknek:
GiocaTorino, Terre Selvage, Alea Iacta Est, Re-velsh Blind Beholders, 3M Torino.

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta

Lektorálta: Artax



Giochi Uniti

Olympus © 2010 Stratelibri. Az Olympust Olaszországban kiadja: Stratelibri/Giochi Uniti srl – S. Anna dei Lombardi, 36 – Nápoly 80134 Olaszország - Tel 081-193.233.93. További termékinformációkért írjon a következő címek egyikére: info@stratelibri.it vagy info@giochiuniti.it. A Stratelibri a Giochi Uniti srl egyik márkája. Stratelibri © & TM 2002-2009-2010 Giochi Uniti srl. Minden jog fenntartva.

A termék bármilyen gyártása vagy fordítása részben vagy egészben engedély nélkül szigorúan tilos. Ebben a játékban minden szereplő kitalált személy.