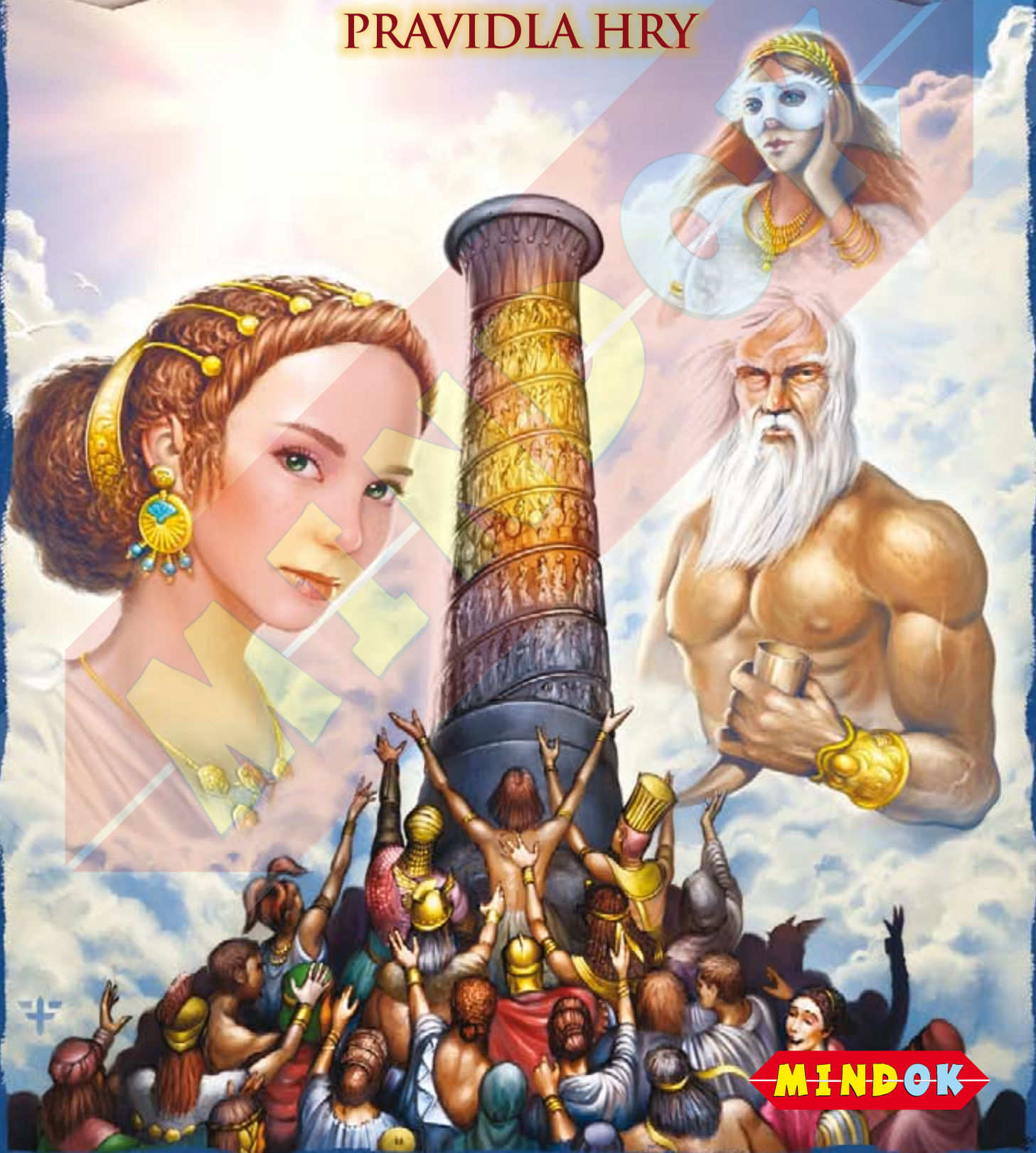


MICHAEL TUMMELHOFFER

PANTHEON

PRAVIDLA HRY



MINDOK

PANT

PŘÍPRAVA HRY:

Herní materiál:

Hrací plán

Hrací kameny:

48 sloupů ve čtyřech barvách

48 kamenů šlápot ve čtyřech barvách

4 figurky pro bodovací lištu

1 velká šlápot

1 chrám

Žetony:

8 malých kulatých žetonů národů

32 čtverhranných žetonů obětín

40 šestihhranných žetonů kořisti

40 větších čtverhranných kartiček bohů

21 kulatých žetonů polobohů

4 žetony 50/100

6 menších čtverhranných bonusových žetonů

Žetony

Karty:

75 akčních karet, z toho

16 karet pohybu,

44 karet obětín,

15 karet peněz v hodnotě 1

7 zvláštních karet peněz, z toho

po 2 v hodnotách 2, 3 a 4 a

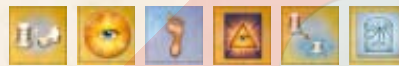
1 v hodnotě 5

8 karet národů

Plátěný sáček

4 přehledové kartičky se shrnutím pravidel

1. Hrací plán položte doprostřed stolu. Kámen **velké šlápoty** a žetony **50/100** položte vedle něj. **48 sloupů** a **48 malých šlápot** rozřídte podle barev a připravte vedle hracího plánu jako všeobecnou zásobu. **Bonusové žetony** zamíchejte a vytvořte z nich sloupeček lícem dolů vedle hracího plánu.



2. 40 šestihhranných žetonů kořisti vložte do sáčku a připravte vedle hracího plánu.



velká šlápot

50/100

bonusové žetony

všeobecná zásoba

11. Je-li mezi hráči nějaký polobůh, je začínajícím hráčem. V nepravděpodobném případě, že se polobohů vyskytuje kolem stolu více nebo žádný, je začínajícím nejmladší hráč. Vezme si kámen chrámu a začíná hru.



10. Každý hráč obdrží ve své barvě

1 figurku pro bodovací lištu a postaví ji na pole 0 této lišty (běží dokola kolem hracího plánu),

3 sloupy a **4 šlápoty**, které tvoří jeho osobní zásobu,

5 akčních karet z doplňovacího balíčku,

1 bonusový žeton náhodně z připraveného sloupečku nebo si ho vybere

(viz varianta na straně 4),

přehledovou kartičku.



Příklad:



Obětina



Peníze



Obětina

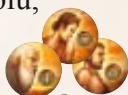
HEON

Hra pro 2 – 4 hráče
od 10 let, doba hry
60 – 90 minut.

3. 40 kartiček bohů zamíchejte, vytvořte zásobu lícem dolů vedle hracího plánu.



4. 21 kulatých žetonů polobohů roztrďte na dvě hromádky - první s hodnotami 4, 5 a 6 zamíchejte a vytvořte sloupeček lícem dolů, druhou s hodnotami 1, 2 a 3 rovněž zamíchejte a lícem dolů položte na první sloupeček.



4-6 dole



1-3 nahore

5. 8 žetonů národů položte lícem nahoru vedle hracího plánu.

6. 8 karet národů zamíchejte a vytvořte balíček lícem dolů.



POZOR! ROZLIŠUJTE!
Bohové větší čtverhranné
Polobohové menší kulaté

7. 32 žetonů obětin roztrďte podle druhů a hodnot (existují čtyři druhy každý z nich v hodnotách 1/2 a 3/4) a vytvořte 8 hromádek.



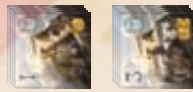
Dary



Kněží



Tanečnice



Chrámy

8. 7 zvláštních karet peněz seřídte do balíčku vzestupně podle hodnot tak, aby nahore byly karty s hodnotou 2 a dole karta s hodnotou 5, balíček položte lícem nahoru vedle hracího plánu.



9. 75 akčních karet dobře zamíchejte a vytvořte doplňovací balíček vedle hracího plánu. Vrchní 4 karty vyložte vedle balíčku lícem nahoru.



Pohyb

CÍL HRY

Hráči se snaží zajistit si přízeň bohů a polobohů panteonu tím, že jim přinášejí oběti a staví sloupy (proč se dít se stavbou nákladných chrámů, když s nich stejně nezůstane víc než pár sloupů...). Za to získávají vítězné body. Hráč, který získá v průběhu hry nejvíce bodů, zvítězí.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v šesti epochách. V každé epoše je aktivní jeden z národů.

Každá epocha se dále skládá z následujících tří fází:

1. Příprava epochy – vzestup národa
2. Fáze tahů hráčů – doba rozkvětu
3. Konec epochy – úpadek národa



lišta epoch s epochami 1–6

1. FÁZE - PŘÍPRAVA EPOCHY – VZESTUP NÁRODA

- Začínající hráč otočí vrchní kartu z balíčku karet národů, čímž aktivuje příslušný národ.
- Vyhledá v hromádce žetonů národů příslušný žeton a položí ho na volné pole nejvíce vlevo na liště epoch v její horní polovině – lišta epoch se nachází vlevo nahoře na hracím plánu. Horní polovina lišty má pole vyhrazená pro jednotlivé epochy očíslované římskými čísly, na něž se kladou žetony národů aktivních v příslušné epoše.
- Hráč dále otočí z hromádky kartičky bohů v počtu o jedna převyšujícím počet hráčů a vyloží je lícem nahoru v horní části hracího plánu.
- Jiný z hráčů vezme ze sáčku náhodně žetony kořisti opět v počtu o jedna převyšujícím počet hráčů a vyloží je náhodně na vedlejší pole příslušného národa na hracím plánu – na hracím plánu je vyznačeno vždy po jednom hlavním poli pro každý národ, kolem něhož je přibližně do kruhu vyznačeno po 5 vedlejších polí, právě na ně se kladou žetony kořisti.
 - Při hře ve dvou hráčích zůstanou volná vedlejší pole s čísly 3 a 4.
 - Při hře ve třech neobsazujte pole s čísly 4.
- Každý národ má nějakou zvláštní vlastnost, jak ve hře působí. Tento efekt se provede nyní.
- Nakonec postaví začínající hráč kámen chrámu na hlavní pole příslušného národa.
- Tyto přípravy se provádějí na začátku každé epochy.

Zvláštní vlastnosti jednotlivých národů, funkce žetonů kořisti a bonusových žetonů jsou podrobně vysvětleny dále (str. 11 a 12).



Názorný příklad hry ve třech hráčích:

1. Začínající hráč otáčí kartu národa Gallia
2. Bere žeton Gallia a vykládá ho na první pole horní části lišty epoch
3. Otáčí 4 kartičky bohů (počet hráčů 3 + 1) a vykládá je v horní části hracího plánu
4. Jiný z hráčů vytahuje ze sáčku 4 žetony kořisti (opět počet hráčů 3 + 1) a klade je na vedlejší pole národa Gallia na hracím plánu, pole s číslem 4 vynechává
5. Nyní se provede efekt zvláštní vlastnosti národa Gallia
6. Nakonec pokládá začínající hráč kámen chrámu na hlavní pole národa Gallia na hracím plánu



Varianta přidělení bonusových žetonů: Namísto náhodného přidělení v rámci přípravy hry je možná varianta, kdy si je hráči sami vyberou. To se provede nyní v okamžiku, kdy na hracím plánu již leží žetony kořisti pro první epochu. Hráč, který je poslední na řadě, si smí z bonusových žetonů libovolný vybrat jako první, po něm hráč proti směru hodinových ručiček, nakonec si vybírá začínající hráč.

2. FÁZE TAHŮ HRÁČŮ – DOBA ROZKVĚTU

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček provádějí hráči své tahy. Ve svém tahu musí hráč provést právě jednu z následujících akcí:

I. Hráč provede akci **pohyb.** (V tu chvíli mají možnost pohybu i ostatní hráči.)

nebo

II. Hráč provede akci **nákup.**

nebo

III. Hráč získá kartičku boha.

nebo

IV. Hráč si vezme 3 akční karty.

Jakmile hráč provede jednu z těchto akcí, je jeho tah u konce a pokračuje další hráč v pořadí.

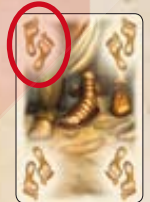


I. Akce pohyb

- Hráč, který si vybral tuto akci, si vezme velkou šlápotu (čímž získá jeden krok, viz dále).
- Hráč nyní zahraje z ruky libovolný počet karet pohybu, za každou získá dva kroky.
- Hráč provede celkový počet kroků na hracím plánu.

Příklad: **Červený** hráč volí akci pohyb. Bere si velkou šlápotu a zahraje z ruky jednu kartu pohybu. Získává celkem 3 kroky.

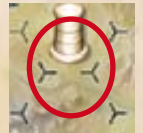
1 šlápotu



2 šlápoty

Provedení kroků:

- Za každý krok smí hráč umístit na hrací plán po jedné své šlápotě nebo sloupu.
- Kameny šlápot a sloupů, které hráč hodlá umístit na hrací plán, musí brát ze své zásoby, nikoliv ze všeobecné.
- Kameny šlápot je dovoleno pokládat na libovolná pole hracího plánu (včetně moří) kromě polí s vyznačeným sloupem. Na ně šlápoty pokládat nelze.
- Sloupy lze stavět výhradně na pole s vyznačeným sloupem.
- Svou první šlápotu musí hráč umístit na pole sousedící s chrámem.
- Další své šlápoty musí hráč umístit opět na pole sousedící s chrámem nebo na pole sousedící s jeho šlápotou či sloupem na hracím plánu již umístěným.
- Sloupy lze umísťovat výhradně na pole sousedící s vlastní šlápotou. Všechny umísťované šlápoty a sloupy tak musí být propojeny řadou vlastních kamenů s chrámem.



pole pro sloup

Příklad: Na tahu je stále **červený** hráč, má k dispozici 3 kroky. Umísťuje první svou šlápotu na pole sousedící s chrámem, další šlápotu na severovýchodně sousedící pole. Nakonec umísťuje sloup na pole s vyznačeným sloupem, které sousedí s druhou šlápotou. Tím červený vyčerpá všechny 3 své kroky.



- Umístí-li hráč svou šlápotu na pole, na němž leží žeton kořisti, smí si ho vzít do své zásoby.
- Umístění šlápoty či sloupu na pole, na němž se již nachází šlápoty či sloup jiného hráče, stojí 2 kroky (1 krok navíc).
- Na téže poli smí být maximálně dvě šlápoty nebo dva sloupy a musejí patřit různým hráčům.
- Použité karty pohybu odhodí hráč na odhazovací balíček a případně provede efekt získaného žetonu kořisti.

Nyní mohou provést pohyb popořadě i všichni ostatní hráči. Hrají z ruky karty pohybu, ale nemají k dispozici velkou šlápotu.



Žlutý zahrál tyto karty a má k dispozici 6 kroků.



Příklad: Poté, co provedl své tři kroky **červený** hráč dle předchozího příkladu, může provést pohyb další hráč v pořadí, zde **zelený**. Hraje 1 kartu pohybu a umísťuje na hrací plán dvě své šlápoty, první z nich na pole sousedící s chrámem a druhou vedle ní. Nyní přichází na řadu **žlutý** hráč, nese z ruky 3 karty pohybu a má k dispozici 6 kroků. Umísťuje na hrací plán dvě své šlápoty, dále svůj sloup na pole, kde již stojí červený sloup, a dále další šlápotu na pole, kde leží žeton kořisti. Tímto vyčerpá 5 kroků (sloup je za dva kroky), 6. krok nevyužije (propadá) a bere si žeton kořisti. Odehrané karty odhodí a provede efekt žetonu kořisti.

- Pokud hráč nechce nebo nemůže provést žádný pohyb, smí si vzít jednu akční kartu z doplňovacího balíčku.
- Poté, co provedli všichni hráči pohyb nebo si vzali jednu kartu, je u konce tah hráče, který původně zvolil akci pohyb. Vrací zpět velkou šlápotu a na řadě je další hráč (který opět může zvolit akci pohyb nebo jinou akci).

Další příklady pohybu: Hráč může v dalším průběhu opět zahájit svůj pohyb od chrámu, může vytvořit odbočku od již ležící své trasy nebo ve své trase na libovolném konci pokračovat dále.



Nově umístěné sloupy a šlápoty jsou zvýrazněné červeně.

Příklad: Na tahu je **zelený** hráč. Volí akci pohyb, bere si velkou šlápotu a nese 2 karty pohybu. Má tedy k dispozici 5 kroků. Umístí nejprve svůj sloup vedle šlápoty, která již na hracím plánu leží (viz předchozí příklad) a dále umístí dvě šlápoty a jeden sloup vlevo od chrámu. Tím vyčerpá celkem 4 kroky (zobrazené žluté kameny dosud na hracím plánu neleží).

Na řadu přichází **žlutý** hráč. Nese 3 karty pohybu a zahajuje svou novou trasu od chrámu. První šlápotu umísťuje na pole, na němž již leží zelená šlápoty, další umísťuje na volné pole a dále umísťuje svůj sloup na pole, na němž již stojí zelený sloup. Celkem vyčerpá 5 kroků. Na řadě je **červený** hráč, který však má v ruce pouze jednu kartu pohybu. V tomto tahu nemůže postavit žádný sloup ani získat žeton kořisti, rozhodne se proto raději si vzít jednu kartu z doplňovacího balíčku.

Jak je popsáno dále (viz konec epochy), zůstávají sloupy stát na hracím plánu i do dalších epoch. Hráč může zahrnout do trasy svého pohybu i sloupy umístěné v předchozích epochách, musí je ale znovu propojit šlápotami s chrámem.



Příklad: **Žlutý** volí ve svém tahu akci pohyb. Bere si velkou šlápotu a hraje 2 karty pohybu, čímž získává k dispozici 5 kroků. Umísťuje na hrací plán 4 své šlápoty a 1 sloup, přičemž využije k prodloužení trasy i sloup umístěného v předchozí etapě.

Nově umístěné šlápoty a sloup jsou na obrázku zvýrazněny červeně.



II. Akce nákup

K nákupu hraje hráč z ruky karty peněz a může provést tolik nákupů (i opakovaně), na kolik mu vystačí hrané karty peněz.

- Hráč si může **koupit žetony obětín** a vyložit je před sebe do své zásoby. Žetony obětín se vyskytují ve čtyřech druzích. V průběhu celé hry si smí hráč koupit nanejvýš po jednom žetonu obětín každého druhu. Každý druh obětín se dále vyskytuje ve 4 stupních. Koupit lze obětínu jakéhokoliv stupně. Cena je uvedena vždy na žetonu vpravo dole.

Dary



Kněží



Tanečnice



Chrámy



=



nebo



=



Příklad: Hráč si kupuje žeton obětiny typu tanečnice stupně 1, což stojí 1 peněz.

Tanečnice stupně 3 stojí 6 peněz.

- Hráč může **povýšit již vlastněný žeton obětín na vyšší stupeň**. Povýšení ze stupně 1 na 2 nebo ze stupně 3 na 4 se provede tak, že hráč prostě otočí žeton druhou stranou nahoru. V jiném případě hráč svůj žeton vrátí do krabice (vyřadí z další hry) a vezme si příslušný žeton vyššího stupně z všeobecné zásoby. Cena za povýšení je dána rozdílem cen žetonů obou stupňů.



Rozdíl cen žetonů: 5 peněz



Příklad: Povýšení žetonu chrámu ze stupně 1 na 3 stojí 5 peněz, hráč vrátí první žeton do krabice a vezme si do své zásoby druhý žeton z obecné zásoby.

- Hráč si smí koupit ze všeobecné zásoby šlápoty a sloupy své barvy, každý kámen stojí po 1 penízu.
- Hráč smí umístit na hrací plán šlápoty a sloupy ze své zásoby (i ty, které právě v tomto tahu nakoupil) podobně, jako při akci pohyb. Cena za umístění je 1 peněz při umístění na volné pole a 2 peníze při umístění na pole obsazené. Postupuje se stejně jako při akci pohyb s následujícími odlišnostmi:
 - místo karet pohybu se hrají karty peněz
 - velká šlápotka není použita
 - ostatní hráči tuto akci neprovádějí
- Po ukončení nákupu jsou odehrané karty peněz odhozeny na odhazovací balíček akčních karet.
- Při nákupu se karty větších hodnot nerozměňují ani se nevracejí drobné.

Příklad nákupu:

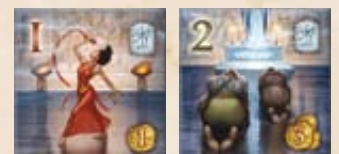
Zelený hráč provádí akci nákup, odhazuje 5 karet peněz v hodnotě 1 a jednu v hodnotě 3.

Celkový počet 8 peněz použije takto:

- Koupí si žeton obětiny tanečnice stupně 1 a žeton kněží stupně 2, celkem cena 4 peníze.
- Koupí si jednu svou šlápotu a jeden sloup ze všeobecné zásoby a umístí je do své zásoby, cena 2 peníze.
- Sloup umístí na hrací plán (zvýrazněn červeně, ostatní kameny již na hracím plánu ležely) ke žlutému sloupu, cena 2 peníze.
- Všechny použité karty peněz odhodí na odhazovací balíček akčních karet.



8 peněz



III. Získání kartičky boha

Hráč smí získat **jednu z kartiček bohů** vyložených v horní části hracího plánu. K tomu je zapotřebí přinést oběti.

- Přinést oběti znamená použít získané žetony obětí nebo zahrát karty obětí.
- Karty obětí se vyskytují ve stejných druzích jako žetony obětí.

Dary



Kněží



Tanečnice



Chrám



- Každá kartička boha uvádí v levém horním rohu, kolik kusů a druhů karet či žetonů obětí je třeba obětovat pro získání této kartičky.
- Vše je zřejmé z následujících příkladů – na kartičce boha Gaivila, na níž jsou uvedeny hodnoty 4 a 1. Znamená to, že k jejímu získání je potřeba vynaložit 4 ks obětí jednoho (libovolného) druhu ve formě karet či žetonů a dále 1 ks obětí jiného druhu.

Příklad oběti, kdy hráč použije pouze karty obětí:



4 tanečnice



1 chrám



Červený hráč použije k získání kartičky boha Gaivila 4 ks karet tanečnice a 1 kartu chrám.

Jsou třeba:

4 obětiny **jednoho** druhu

+

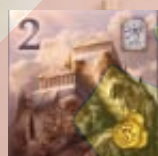
1 obětina **jiného** druhu



Příklad oběti, kdy hráč použije pouze žetony obětí:



4 tanečnice



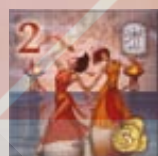
1 chrám

hráč může využít svůj žeton chrámu s hodnotou 2

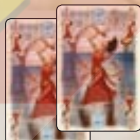


Žlutý hráč použije pro získání kartičky Gaivila žeton tanečnic stupně 4 a žeton chrámu stupně 2 (stačil by stupeň 1, ale lze použít i libovolný vyšší stupeň).

Příklad oběti, kdy hráč použije kombinaci karet a žetonů obětí:



+



2+2 tanečnice



1 chrám



Zelený hráč použije svůj žeton tanečnic stupně 2 a dále zahráje 2 karty tanečnic a jednu kartu chrám.

- Získanou kartičku boha si hráč vezme a položí ji před sebe do své zásoby. V uvedených příkladech by samozřejmě bylo možné použít karty i žetony jiných druhů, tanečnice a chrám jsou použity jako příklad.



Další příklad: Zelený má zájem o získání kartičky boha Taksatora. K tomu je zapotřebí obětí 4 různých druhů v uvedených počtech kusů. Hráč vynese dvě karty kněží, použije žeton tanečnic stupně 2, žeton chrámu stupně 1 a zahraje jednu kartu chrámu a ještě jednu kartu darů.

- Použité karty obětí se odhazují na odhazovací balíček akčních karet.
- Použité žetony obětí si hráči ponechávají dále – lze je použít v každém tahu znovu.
- Kartičky bohů přinášejí svým majitelům různé výhody – viz dále.
- Za získání kartičky boha získává hráč **ihned vítězné body**, a to v počtu odpovídajícím právě probíhající epoše, jak udává spodní polovina lišty epoch (v první epoše 1 bod, v druhé 2 atd.).

Příklad: hra je ve druhé epoše, **červený** hráč získává za získání kartičky boha 2 vítězné body, které ihned zaznamená na bodovací liště.



- V rámci jedné akce získání kartičky boha smí hráč získat maximálně **jednu** kartičku boha.

IV. Doplnění 3 akčních karet

Hráč si vezme postupně 3 akční karty, přitom si může vzít libovolnou z karet vyložených lícem nahoru nebo z doplňovacího balíčku karet lícem dolů. Vezme-li si jednu z vyložených, doplní místo ní ihned novou z balíčku – vybírá tak vždy ze čtyř vyložených karet. Pokud je doplňovací balíček spotřebován, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový doplňovací. **Pokud ani to nestačí, musejí všichni hráči odhodit všechny akční karty**, ze kterých je po zamíchání vytvořen nový doplňovací balíček. Hráč na řadě poté obdrží zbývající karty dle tohoto odstavce.

Konec fáze tahů hráčů

Hráči se střídají na tazích tak dlouho, dokud nejsou vysbírány všechny žetony kořisti nebo získány všechny kartičky bohů z hracího plánu. Poté končí fáze tahů hráčů. Aktivní hráč na tahu svůj tah ještě dokončí a získá **3 vítězné body**, které ihned zaznamená na bodovací liště. Poté předá kámen chrámu soupeři po směru hodinových ručiček. Ten se stane začínajícím hráčem v následující epoše.

Pozor: Pokud je získán poslední žeton kořisti v rámci akce pohyb, provedou nejprve svůj pohyb zbylí hráči, kteří tak doposud neučinili, potom získá 3 vítězné body hráč mající v držení velkou šlápotu.

3. FÁZE – KONEC EPOCHY – ÚPADEK NÁRODA

- Hráči si vezmou všechny své šlápoty z hracího plánu do své zásoby.
- **Sloupy zůstanou stát na hracím plánu.**
- Zbýlé kartičky bohů, žetony polobohů a žetony kořisti z hracího plánu odstraňte a vraťte do krabice.
- Poté začne další epocha fází 1.
- Po 3. epoše proběhne nejprve první bodování (je znázorněno symbolem na liště epoch), druhé bodování proběhne po 6. epoše. Po druhém bodování je hra u konce.



1. bodování 2. bodování

Bodování

Obě bodování probíhají stejným způsobem. Nejprve se vyhodnotí žetony polobohů v držení hráčů, poté sloupky na hracím plánu.

Žetony polobohů: Každý hráč sečte všechny hodnoty na žetonech polobohů, které v průběhu hry získal. O tento součet posune svoji figurku na bodovací liště. Žetony získané v první půli hry zůstávají samozřejmě v zásobě hráčů i pro druhé bodování, kdy jsou vyhodnoceny znovu.

Sloupky: Hráči získají za každý svůj sloup na hracím plánu body odpovídající celkovému počtu sloupů daného hráče dle následující tabulky:

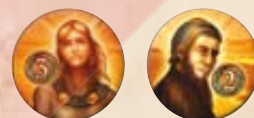
Počet sloupů hráče celkem	Počet bodů získaných za každý z nich
1–3	1
4–7	2
8–11	3
všech 12	4 (tedy celkem 48 bodů!)

Příklad prvního bodování červeného hráče (jsou vyobrazeny jen jeho hrací kameny):

Hráč má již před bodováním 11 bodů (jednou byl posledním hráčem na tahu v epoše a další body získal pomocí kartiček bohů).

Má ve své zásobě dva žetony polobohů, jeden v hodnotě 3 a jeden v hodnotě 2, celkem 5 bodů.

Na hracím plánu má 5 sloupů, dle tabulky výše to znamená 2 body za každý z nich, tedy celkem 10, za celé bodování tak získává 5 + 10 = 15 bodů a má celkem 26.



KONEC HRY

Hráč, který má po druhém bodování nejvíce bodů, vítězí. V případě rovnosti je vítězem hráč, jenž získal větší počet kusů žetonů polobohů (k jejich hodnotě se nepřihlíží). Trvá-li shoda dále, je vítězů více.

VARIANTY HRY URČENÉ PRO NÁROČNÉ HRÁČE NAJDETE NA WWW.HRAJEME.CZ.

PŘEHLED

BONUSOVÝCH ŽETONŮ A ŽETONŮ KOŘISTI

Pozor: Výhody bonusových žetonů získají hráči po dokončení přípravy 1. epochy.



Zásoby

Hráč si vezme z obecné zásoby vyobrazený počet svých sloupů a (+) nebo (/) šlápot do své zásoby.



Polobůh

Postup v rámci přípravy epochy: za každý žeton kořisti polobůh, který je umístěn na hrací plán, vezmou hráči po jednom žetonu polobůh shora ze všeobecné zásoby ležící lícem dolů a vyloží je lícem nahoru v horní části hracího plánu. Hráč, který v průběhu epochy získá žeton kořisti polobůh, si vezme z těchto vyložených žetonů ten s nejvyšší hodnotou a umístí ho do své zásoby lícem dolů. Pokud získá hráč v rámci přípravy hry bonusovou kartičku polobůh, vezme si horní ze zakrytých žetonů polobůhů ve všeobecné zásobě a rovněž ho položí lícem dolů do své zásoby. Hráč se smí kdykoliv podívat na své žetony polobůhů.



Kartičky bohů

Hráč si vezme horní ze zakrytých kartiček bohů ve všeobecné zásobě. K tomu nemusí skládat žádné oběti. Kartičku si ponechá ve své zásobě lícem nahoru, případně okamžitě provede její efekt, a rovněž získá počet bodů příslušný právě probíhající epoše.



Sloupy

Hráč, který získá tuto bonusovou kartičku, smí v rámci přípravy hry umístit na libovolné příslušné pole na hracím plánu jeden svůj sloup ze všeobecné zásoby. Tento sloup dále pro všechny účely platí, jako by ho byl umístil v průběhu hry.



Žetony obětí

Hráč smí povýšit jeden libovolný ze svých žetonů obětí o 1 stupeň nebo získá zdarma libovolný žeton obětí stupně 1. Může-li hráč tento efekt použít opakovaně (buď současným ziskem více žetonů kořisti tohoto typu nebo ziskem žetonu s dvojitým efektem), může ho použít pro tentýž druh obětiny nebo rozdělit na dva různé druhy.



Doplnění karet

Hráč si smí z doplňovacího balíčku dobrat vyznačený počet akčních karet.



Zvláštní karta peněz

Hráč si smí vzít vrchní z balíčku zvláštních karet peněz. Jakmile ji v další hře použije, odhodí ji normálně do odhazovacího balíčku akčních karet (takže se následně může dostat do hry mezi ostatními akčními kartami).



Kroky

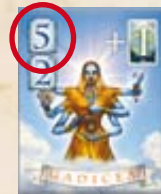
Hráč vyloží tento žeton před sebe a v dalším průběhu má vždy až do konce hry v rámci akce pohyb k dispozici o příslušný počet kroků více. Hráč tak může akci pohyb provést i bez vynesení karet pohybu. Získá-li hráč takovýchto žetonů více, je jejich efekt kumulativní. Tuto kartičku a žetony však nelze použít v rámci akce nákup.

PŘEHLED NÁRODŮ



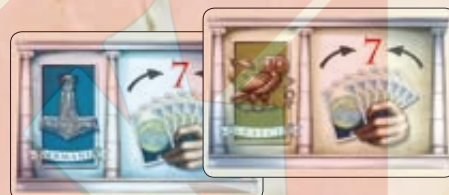
GALLIA

Počínaje začínajícím hráčem má každý hráč postupně volbu – buď si vezme si dvě akční karty z doplňovacího balíčku, nebo otočí vrchní ze zakrytých kartiček bohů ve všeobecné zásobě. Tuto kartičku může získat, pokud složí předepsané oběti, ovšem platí pouze **vrchní číslo** uvedené na kartičce boha. K tomu může libovolně použít své žetony obětin nebo zahrát karty obětin z ruky dle obvyklých pravidel. Pokud nechce nebo nemůže, odloží kartičku boha do krabice. Pokud by hráč například otočil kartičku bohyně Gadicey, potřeboval by k jejímu získání 5 ks obětin jednoho libovolného druhu.



GERMANIA / GRAECIA

Všichni hráči upraví počet karet v ruce na 7. Ti, kdo mají více, přebytečné karty (dle své volby) odhodí, kdo má méně, doplní si z doplňovacího balíčku.



AEGYPTUS

Počínaje začínajícím hráčem si hráči mohou postupně vyměnit libovolný počet šlápot za sloupy a opačně mezi svou a obecnou zásobou (vždy samozřejmě ve své barvě).

PERSIA

Balíček zvláštních karet peněz je uspořádán obráceně, to jest karta s hodnotou 5 je navrchu a ostatní dále následují sestupně. Balíček zůstane v tomto uspořádání až do konce hry.



CARTAGO

Počínaje začínajícím hráčem mohou hráči postupně utratit po dvou penězích a použít je stejným způsobem jako při akci nákup. Jedná se o „virtuální“ peníze z této karty. Není možné k nim přidat karty peněz z ruky, ani výhody bohů.

IBERIA

Počínaje začínajícím hráčem si mohou hráči postupně vzít po jednom libovolném žetonu obětin stupně 1 ze všeobecné zásoby nebo povýšit libovolný žeton obětiny o 1 stupeň.



ROMA

Počínaje začínajícím hráčem si mohou hráči postupně dobrat po dvou akčních kartách z doplňovacího balíčku (nesmějí brát z vyložených karet lícem nahoru).



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Za překlad pravidel
děkujeme Karlu Vlasákovvi.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky,
velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách
najdete na www.hrajeme.cz.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.
V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás.
Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.