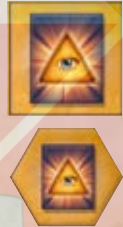


# PANTHEON

## PŘEHLED BOHŮ

Hráči mohou získat kartičky bohů následujícími čtyřmi způsoby:

- pomocí bonusové kartičky na začátku hry – hráč si vezme horní ze zakrytých kartiček bohů ze všeobecné zásoby,
- pomocí žetonu kořisti v rámci akce pohyb nebo nákup – hráč si vezme horní ze zakrytých kartiček bohů ze všeobecné zásoby,
- pomocí akce získání kartičky boha – hráč smí v rámci jedné akce získat max. 1 kartičku boha
- pomocí kartičky bohyně Surparit – viz dále.
- pomocí karty národa Gallia



Každá kartička boha přináší hráči určitou výhodu.



Kartičky se žlutým pozadím mají jednorázový a okamžitý efekt. Po použití můžete kartičku boha vrátit do krabice.



Kartičky s modrým pozadím mají trvalý efekt až do konce hry – hráči je vyloží před sebe do své zásoby.

Kromě toho je získání kartičky boha spojeno se získkem vítězných bodů podle toho, ve které epoše k tomu došlo.

## JEDNOTLIVÍ BOHOVÉ A JEJICH VÝHODY

(... a co o nich říkají ostatní bohové)



### SURPARIT

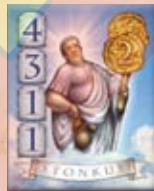
**Okamžitý efekt: získá další kartičky boha.**

Hráč si vezme horní ze zakrytých kartiček ze všeobecné zásoby. Pokud je to opět Surparit, další kartičku už si nebere (nedojde k řetězení). Hráč získá vítězné body za Surparit i za druhou taženou kartičku boha

„Někdy si dokonce stoupne před zrcadlo, jen aby nebyla sama.“



body dle epochy



body dle epochy

**Příklad 1:** Hráč získá jako další kartičku boha Stonka. Za obě kartičky získá vítězné body, Stonka vyloží před sebe (trvalý efekt) a Surparit odloží do krabice (jednorázový efekt vyčerpán).



body dle epochy



body dle epochy

**Příklad 2:** Hráč získá jako další kartičku bohyně Plaesiris. Hráč získá vítězné body za obě kartičky a za Plaesiris si vezme dva ze zakrytých žetonů polobohů ze všeobecné zásoby. Obě kartičky bohů odloží do krabice (jednorázový efekt obou vyčerpán).



body dle epochy



body dle epochy

**Příklad 3:** Hráč získá další kartičku bohyně Surparit. Další kartičku nezískává, jen vítězné body za obě kartičky, které poté odloží do krabice.



## PLAESIRIS

**Okamžitý efekt:**  
**zisk dvou žetonů polobohů.**

*„Pořád se jen pakuje se svými egyptskými příbuznými.  
Je s tím nesnesitelná.“*

Je-li karta bohyně Plaesiris otočena v rámci přípravy epochy, otočte vrchní dva žetony polobohů a vyložte je v horní části hracího plánu. Získá-li hráč kartu Plaesiris v rámci akce získání kartičky boha, vezme si dva z vyložených žetonů polobohů s nejvyšší hodnotou. Získá-li hráč tuto kartu pomocí bonusové kartičky, žetonu kořisti nebo pomocí bohyně Surparit, vezme si dva vrchní ze zakrytých žetonů polobohů ze všeobecné zásoby.



## TAKSATOR

**Okamžitý efekt:**  
**zisk zvláštní karty peněz**

*„Pořád mluví jen o penězích a nějak záhadně  
vždycky nějaké má.“*

Hráč si vezme vrchní kartu 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).



## DEPRACCUS

**Trvalý efekt:**  
**zisk dvou akčních karet.**

*„Jednou nás svou migrénou určitě nakazí!“*

Hráč si musí vždy **na konci přípravy epochy** (poté, co je na hrací plán umístěn kámen chrámu) vzít dvě karty z doplňovacího balíčku akčních karet.

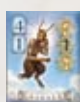


## VINTHRAD

**Trvalý efekt:**  
**jeden krok navíc.**

*„Bůh hromu... jistě, ale ti dole nemají tušení,  
co to vlastně znamená.“*

Hráč má vždy v rámci akce pohyb k dispozici o další krok navíc, ať už tuto akci sám zvolil nebo jen participoval v rámci akce jiného hráče. Efekty více karet boha Vinthrada se kumulují. Hráč tak může provádět akci pohyb i bez hraní karet pohybu. Tuto kartičku však nelze použít v rámci akce nákup k umístění šlápot nebo sloupů na hrací plán.



Velká šlápotá, bonusová kartička či žeton kořisti kroky, kartičky boha Vinthrad a Gaivila mohou být spolu libovolně kombinovány a lze je použít pro pohyb i bez hraní karet pohybu. Žádnou z nich však nelze použít v rámci akce nákup.



## GAIVILES

### Trvalý efekt: skoky.

Hráč smí v rámci akce pohyb (ať už tuto akci sám zvolil nebo jen participoval v rámci akce jiného hráče) přeskočit pole obsazené soupeřovým kamenem, jako by na něm měl též vlastní kámen. Toto zahrnuje možnosti:

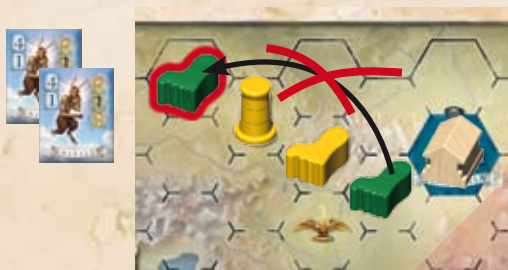
- přeskočit soupeřův kámen sousedící s chrámem,
- v rámci skoku zatočit,
- skočit na obsazené pole (stojí jako obvykle 2 kroky),
- přeskočit pole, na němž již leží dva kameny,
- **nelze** však přeskočit volné pole.

„U něj mám aspoň jistotu, že si tajně nepůjčí moje boty.“

Více kartiček boha Gaivila umožňují skákat vícekrát, nikoliv ale přeskočit rovnou dvě obsazená sousední pole.



**Příklad 1:** **Žlutý** hráč má ve své zásobě kartičku boha Gaivila. Hráč přeskočí ležící zelenou šlápotu, položí svou šlápotu na sousedící pole a dále ještě postaví sloup. Skáče hned od chrámu a na šikmo a na celou akci spotřebuje dva kroky.



**Příklad 2:** **Zelený** hráč má dvě kartičky Gaivila. Nesmí přeskočit oba žluté kameny najednou dle levého obrázku, ale může provést skoky dle obrázku vpravo.



## STONKUS

### Trvalý efekt: virtuální peníze navíc.

Při každé akci nákup smí hráč vydat o vyznačený počet virtuálních peněz více (1 nebo 2). Efekt více karet boha Stonka se kumuluje. Hráč smí provést akci nákup i jen za použití kartičky boha Stonka bez vynaložení karet peněz.

„U něj si někdy myslím, že vidím dvakrát.“

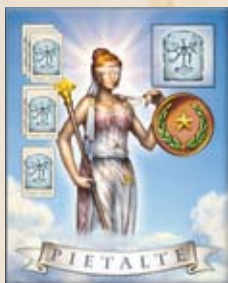


## GADICEA

### Trvalý efekt: akční karta navíc

Hráč si smí v rámci každé akce doplnění 3 akčních karet vzít o kartu navíc. Efekt více kartiček bohyně Gadicey se kumuluje. Tuto kartičku lze využít výhradně v rámci akce doplnění 3 akčních karet

„Rád bych věděl, co všechno s tolika svýma rukama dokáže zařídit.“

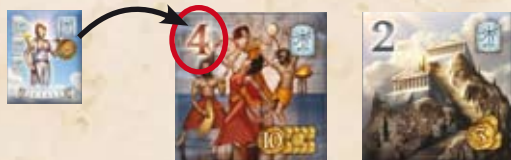


## PIETALTE

„Vždycky musí být nějak jiná než ostatní.“

### Trvalý efekt při bodování

Při získání této kartičky v rámci akce získání kartičky boha je možno použít pouze karty obětín. Žetony obětín použít nelze. Hráč musí vynést 3 karty obětín jednoho druhu, 2 karty jiného druhu a 1 kartu ještě jiného druhu. V rámci bodování lze tuto kartičku přiřadit tomu z vlastních druhů žetonů obětín, v němž hráč dosáhl nejvyššího stupně, a získat tak při bodování příslušný počet vítězných bodů. Více karet bohyně Pietalte lze přiřadit témuž druhu obětín.



**Příklad 1:** Červený hráč má jednu kartičku bohyně Pietalte a žeton obětín tanečnice stupně 4 a chrám stupně 2. Při bodování přiřadí hráč kartičku bohyně tanečnicím a získá 4 vítězné body.



**Příklad 2:** Červený má dvě kartičky bohyně Pietalte a žetony obětín jako v předchozím příkladu. Obě kartičky bohyně může přiřadit témuž druhu obětín, v tomto příkladě tanečnicím, a získá tak 8 vítězných bodů.



## TRAITERA

„Může se sice dlouho povalovat, ale když vstane, stojí to za to.“

### Jednorázový efekt: další akce navíc

Hráč může ve svém tahu použít tuto kartičku poté, co provedl některou z akcí, čímž získá možnost provést další akci. Přitom platí:

- Akce může být jiná nebo i tatáž, jako právě provedl.
- Zvolí-li hráč opakování téže akce, může znovu použít i všechny kartičky bohů, žetony obětín, bonusové kartičky či žetony kořisti, které použil pro první akci.  
**Příklad:** Hráč prováděl akci nákup, přičemž využil efektu kartičky boha Stonka. Použije bohyně Traitery, znovu volí akci nákup a znovu smí využít efektu boha Stonka.
- Hráč smí použít všechny akční karty, kartičky a žetony, které získal v rámci první akce.
- Hráč smí využít efektu této kartičky, jen pokud ji vlastnil již před zahájením tohoto svého tahu.
- Poté, co hráč tuto kartičku použije, vrátí ji do krabice. Každá kartička bohyně Traitery tedy může ležet v zásobě hráče libovolně dlouho, smí však být použita jen jednou.

Teoreticky se může stát, že dojdou zakryté kartičky bohů. V takovém případě zamíchejte kartičky odhozené do krabice a vytvořte z nich novou obecnou zásobu kartiček bohů. Pokud hráč získá kartičku boha, jehož efekt již nelze využít, např. u boha Taksatora v okamžiku, kdy již byl spotřebován balíček zvláštních karet peněz, získá hráč pouze vítězné body dle epochy.