I. STATUSPRÜFUNG

A **Belagerung:** Liegt dein Plättchen aus, → **ersetze die Säule oder übernimm die Stadt, wenn du das Feld beherrschst** *(nach taktischer Kartenunterstützung)***; überspringe den Rest.**

B **Vorherrschaft:** Beherrschst du ein Landfeld, auf dem ein anderer Spieler Säule, Gebäude oder Stadt hat, → **rücke auf der Region-Leiste vor**.

C **Konsolidierung:** Beherrschst du mind. 3 Landfelder mit gleichem Symbol, → **rücke auf der Leiste dieses Symbols vor.** / /

B/C kostenlos; je Leiste höchstens einmal, nie über Feld 4.

II. VORMARSCH/AUFFRISCHUNG

A VORMARSCH

Spiele eine Aktionskarte, rücke auf dem Rondell vor = Stärke der Karte. *Andere Spieler mit Markern auf dem erreichten Rondellfeld ziehen je eine Karte.*

Führe dann in beliebiger Reihenfolge aus:

A **Du darfst die Fähigkeit der Karte nutzen** *(nicht ihren Rohstoff)*.

B **Bewegung** *(nur mit Marker auf Beschaffen/Entsenden/Bauen/Besiedeln).*

- Erkunden: Betritt deine Landeinheit ein Landfeld, decke dort alle verdeckten Rohstoff- und Bevölkerungsplättchen auf.
- Schiffe: Dürfen sich nur zwischen **Seefeldern** sowie in und aus Häfen bewegen.
- Landeinheiten: Dürfen Schiffe kostenlos als Brücken zwischen Landfeldern nutzen, müssen aber auf Landfeldern enden.

C **Rondellaktion:**

BESCHAFFEN: Nimm Karten aus dem Beschaffungsbereich gegen Rohstoffe. Je beschaffter darfst du eine Karte von der Hand oder vom Ablagestapel verbannen.

Charakterkarten kosten: Nennwert.

Monumentkarten kosten: Nennwert + /

Nimm beschaffte Karten nach der Aktion auf die Hand und decke neue oberste Karten auf.

ENTSENDEN: Gib Rohstoffe aus, platziere 1 oder mehr:

Hoplit auf einem Feld mit deiner Stadt/Zitadelle

Arbeiter auf einem Feld mit deiner Stadt/Agora

Schiff angrenzend an deine Stadt/Tempel

BAUEN: Gib Rohstoffe aus, um Gebäude/Städte auf Feldern mit deinen **Arbeitern** zu platzieren, sofern dort kein Gebäude dieses Typs/keine Stadt steht *(und für ein Gebäude: kein anderes Gebäude von dir auf dem Feld und kein Gebäude desselben Typs auf dem Feld).*

Zitadelle: 3 Stärke im Landfeld; erlaubt das Entsenden von Hopliten.

Agora: Rohstoffrabatt *für jeden Schritt* deiner Aufstieg-Aktionen; erlaubt das Entsenden von Arbeitern.

Tempel: Schaltet einen Mythologiekarten-Platz frei; erlaubt das Entsenden von Schiffen auf angrenzende Seefelder/Häfen.

Stadt: Erlaubt das Entsenden von Einheiten; zählt am Spielende für Ruhm.

BESIEDELN: Landfelder, die du beherrschst. Entferne Bevölkerungsplättchen, erhalte Belohnungen. Platziere eine Säule *(falls keine dort).*

AUFSTIEG: Rücke Schritt für Schritt auf Leisten vor, indem du für jeden Schritt so viele passende Rohstoffe ausgibst, wie die Zahl des Feldes angibt, auf das du vorrückst, oder 3 Charakterkarten aus deiner Hand verbannst. Erhalte Belohnung(en).

Erinnerung: **Rohstoffrabatt je Leistenschritt durch deine Agora auf einem Feld mit passendem Rohstoff.**

Dann: **A)** Frische deine Hand auf, oder **B)** Frische Säulen auf und aktiviere optional Mythologiekarten.

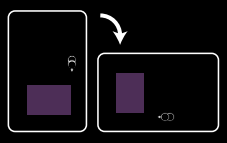
B AUFFRISCHUNG

1. **Handkarten auffrischen:** Du darfst Karten abwerfen, dann ziehe bis zum Handkartenlimit nach.
2. **Frische deine Säulen auf**
3. **Aktiviere Mythologiekarten** *(für 1 oder 2 Wein)*

FREIE AKTIONEN

Beliebig oft während deines Vormarsch-/Auffrischungs-Zuges.

A **Beschwöre eine deiner Mythologiekarten** *Höchstens einmal im Zug eines anderen Spielers, vor, zwischen oder nach dessen Hauptaktionen/-schritten.*



B **Belagerungsplättchen:** *Lege es auf ein Feld, das du beherrschst: mit deiner Landeinheit und fremder Säule/Stadt (nicht die einzige Stadt).*

C **Erfülle eine Prophezeiung** *(einmal pro Zug, an dessen Ende).*

Beispiele in lesbarer Größe: Seite 7

ROHSTOFFE

Ausgeben durch Abwerfen von Aktionskarten aus der Hand *(nicht die zu Beginn des Vormarsch-Zuges ausgespielte Karte)* oder durch Erschöpfen von Säulen. **Tauschen:** 2:1; muss sofort ausgegeben werden.

Wein Marmor Gold Eisen Holz

STÄRKE

- **Arbeiter/Agora/Tempel/Säule: 1**
- **Hoplit: 2** **Stadt: 1**
- **Schiff: 1** auf Seefeld *(und 1 auf ein angrenzendes Landfeld)*. **2 im Hafen** *(auf sein Landfeld)*
- **Zitadelle: 3**

STÄDTE GEWINNEN

Auf Feld 5 einer Leiste: auf ein Landfeld ohne andere Stadt legen. In deiner Bauen-Aktion darfst du 1 der verfügbaren bauen, indem du die angegebenen Rohstoffe ausgibst.

Die auf Feld 3 einer Leiste erhält der Spieler mit der meisten Stärke in der Region; sie muss in der Region platziert werden.

BEHERRSCHEN

Mehr Stärke in der Region/auf dem Feld als jeder andere Spieler und mehr als die Summe aller Bevölkerungsplättchen.

SPIELENDE

Wird ausgelöst, wenn:

A: ein Spieler in seinem Zug **6 Städte** beherrscht; **oder**

B: die Spieler **so viele Leisten ans Ende gebracht haben, wie es Spieler gibt**; **oder**

C: 3 Prophezeiungskarten der **Ära III** entfernt wurden.

Wird das Spielende ausgelöst, beende die laufende Runde und spiele dann eine weitere Runde.

Wer den meisten Ruhm hat, gewinnt:

- Jede beherrschte Stadt oder Region: **3 Ruhm**
- Prophezeiungs-/Monumentkarten: **ihr gesamter Ruhm**

BEVÖLKERUNGSBELOHNUNGEN

3

Lege dieses Bevölkerungsplättchen neben dein Spielertableau. Beim Ausgeben von Rohstoffen darfst du dieses Plättchen abwerfen, statt einen einzelnen Rohstoff beliebigen Typs auszugeben.

5 7

8

Ziehe 2 Karten vom Halbgott-/Titanen-/Olympierstapel, behalte eine und lege sie offen in einen leeren Mythologiekarten-Platz über deinem Spielertableau, und lege die andere verdeckt unter ihren Stapel. **Hast du keinen freien Platz, darfst du eine deiner Mythologiekarten abwerfen, um einen Platz frei zu machen.**

Alternativ darfst du keine Mythologiekarte ziehen und stattdessen eine deiner vorhandenen Mythologiekarten kostenlos **aktivieren**.

6 6

Nimm **am Ende deiner Aktion** kostenlos eine Charakter-/Monumentkarte aus dem Beschaffungsbereich auf die Hand. Beim Nehmen einer Charakterkarte darfst du optional auch eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel verbannen, indem du sie aus dem Spiel entfernst. Decke dann die oberste Karte des Stapels auf, aus dem du genommen hast.

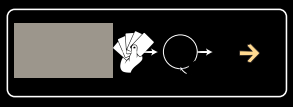
3 4 5

Für das Besiegen eines **Barbarenlagers** rücke auf der entsprechenden Region-Leiste vor.

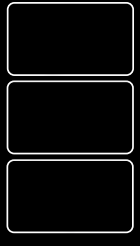
STRATEGIEPLÄTTCHEN



Z. B. Verdoppelt deine Produktion aus Säulen für den abgebildeten Rohstoff.



Z. B. Wann immer du einen Auffrischungs-Zug ausführst und ein Schiff in einem Hafen hast, rücke kostenlos auf der Leiste der zu diesem Hafen gehörenden Region vor.



Wann immer du eine Reihe auf deinem Spielertableau leerst, darfst du ein Strategieplättchen des entsprechenden Typs nehmen und auf eine leere Reihe deines Spielertableaus legen.

Beispiele in lesbarer Größe: Seite 7

LEISTENBELOHNUNGEN

Nimm kostenlos eine Charakterkarte/ Monumentkarte aus dem Beschaffungsbereich auf die Hand. Decke dann die oberste Karte des Stapels auf, aus dem du genommen hast.

Liegt auf diesem Feld noch ein Plättchen für eine gewöhnliche Stadt, erhalte es kostenlos.

ZIVILISATIONSLEISTE



Dein Handkartenlimit beträgt 5/6/7.

Du darfst deinen Marker beim Vorrücken auf dem Rondell während eines Vormarsch-Zuges optional 1 Feld weiter / 1 Feld weniger *(mindestens 1)* ziehen.

NAVIGATIONSLEISTE

Während deines Zuges hast du 2/3/4 Bewegungen vor oder nach jeder deiner Beschaffen-/ Entsenden-/Bauen-/Besiedeln-Aktionen.

MILITÄRLEISTE

+1 +1 +1 +1

Jede deiner Säulen/Hopliten/Arbeiter/Schiffe trägt 1 zusätzliche Stärke bei. *(Ein Schiff auf einem Seefeld trägt 1 zusätzliche Stärke sowohl zu seinem Seefeld als auch zu einem angrenzenden Landfeld bei. Ein Schiff in einem Hafen trägt 1 zusätzliche Stärke nur zu seinem entsprechenden Landfeld bei.)*

SÖLDNERLEISTE

Indem du ein zusätzliches Eisen ausgibst *(zusätzlich zu etwaigen Kosten für das Vorrücken auf dieser Leiste)* oder ohne zusätzliche Kosten *(auf Feld 4, wo keine Eisenkosten angegeben sind)*, darfst du einen deiner Hopliten von neben dem Spielplan an der Söldnerleiste nehmen und auf ein beliebiges Landfeld mit einer deiner Städte legen. Beachte, dass dies nicht als „Entsenden“-Aktion gilt.

OLYMPIER-/TITANENLEISTE

Wie **Bevölkerungsbelohnung** *(Seite 4)*; Aktivieren nur beim selben Kartentyp.

PROPHEZEIUNGSSYMBOLE

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Säulen in der Region.

Habe eine Zitadelle/Agora/einen Tempel in der Region.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Gebäuden beliebigen Typs in der Region.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Arbeitern/Hopliten in der Region.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Schiffen in Häfen, die der Region entsprechen.

Habe eine Säule auf einem Landfeld in dieser Region, auf dem du keine Stadt hast.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Städten in der Region.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Monument-/Charakterkarten in deinem Deck. Du darfst deinen Nachzieh- und Ablagestapel nach solchen Karten durchsuchen. Wenn du das tust, mische deinen Nachziehstapel.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an aktivierten Mythologiekarten.

Verbanne eine Monument- oder Charakterkarte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel, indem du sie aus dem Spiel entfernst.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Olympier-/Titanenkarten.

Beherrsche alle 3 Landfelder der Region.

Beherrsche mindestens 1 Landfeld in der Region, das eine Stadt eines anderen Spielers enthält.

Habe mindestens die angegebene Anzahl an Strategieplättchen.

ILLUSTRIERTE BEISPIELE

Die Abbildungen der Seiten 2 und 4 in lesbarer Größe.

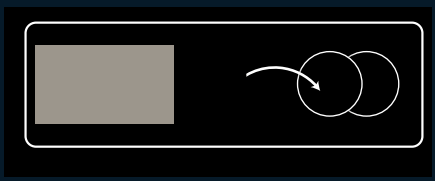


ZEUS

KÖNIG DER GÖTTER

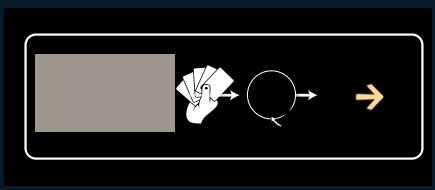
Göttliche Autorität

Verbanne eine Stadt auf einem von dir beherrschten Landfeld.



WINZERGILDE

Verdoppelt deine Produktion aus Säulen für den abgebildeten Rohstoff.



POLIS-AUSDEHNUNG

Wann immer du einen Auffrischungs-Zug ausführst und ein Schiff in einem Hafen hast, rücke kostenlos auf der Leiste der zu diesem Hafen gehörenden Region vor.

Die Miniaturtitel stehen hier neben der Originalgrafik.

Karteneffekt und Beispiele verwenden die freigegebene Übersetzung.