ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΚΑΝΟΝΩΝ

Διορθώσεις και Συχνές Ερωτήσεις

Ενημέρωση: 26 Οκτωβρίου 2026. Αυτές οι Διορθώσεις και Συχνές Ερωτήσεις αντικαθιστούν την ελληνική έκδοση v1.3. Όπου διαφέρουν από το έντυπο εγχειρίδιο κανόνων, ισχύουν αυτές. Απαντούν στις ερωτήσεις κανόνων που έχουν θέσει οι παίκτες στο BoardGameGeek, στο Kickstarter, κάτω από βίντεο στο YouTube και στην ομάδα μας στο Facebook.

Οι αριθμοί σελίδων παραπέμπουν στο έντυπο αγγλικό εγχειρίδιο κανόνων· σε αγκύλες, η σελίδα της ελληνικής έκδοσης ανάγνωσης v1.2. Η ελληνική έκδοση ανάγνωσης v1.2 περιλαμβάνει ήδη αυτές τις διορθώσεις, και εκείνες της 23ης Οκτωβρίου 2026. Διάβασε τους ελληνικούς κανόνες online.

ΝΕΟ προστέθηκε στις 23 Οκτωβρίου 2026 **ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ** αντικαθιστά παλαιότερη απάντησή μας
apeiron.games/pillars/faq · Η αγγλική ιστοσελίδα είναι πάντα η πιο πρόσφατη έκδοση· αυτό το PDF είναι η ελληνική μετάφρασή της, της 26ης Οκτωβρίου 2026.

Διορθώσεις

Διορθώσεις στα έντυπα στοιχεία του παιχνιδιού. Παίξε με αυτές.

Κανόνες Παιχνιδιού

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Τα Πλακίδια Πόρου μπαίνουν με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω σελ. 5 [σελ. 7], βήμα 20

Τοποθέτησε τα Πλακίδια Πόρου τυχαία στις Χερσαίες Θέσεις, και έπειτα αναποδογύρισέ τα με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω.

Οι διορθώσεις μας του Μαΐου 2025 παρέπεμπαν κατά λάθος στη σελίδα 4, βήμα 10.

ΝΕΟ Χρησιμοποίησε και τα 21 Πλακίδια Στρατηγικής σελ. 4 [σελ. 6], βήμα 6

Υπάρχουν 7 Πλακίδια Στρατηγικής από κάθε τύπο. Χώρισε κάθε τύπο σε μία στοίβα των 4 και μία στοίβα των 3, και έπειτα αναποδογύρισε το πλακίδιο από την κορυφή κάθε στοίβας με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Τρία πλακίδια προστέθηκαν αργά και δεν μπήκαν στο κείμενο του στησίματος.

Πού πηγαίνει η Δύναμη ενός Πλοίου σελ. 6 [σελ. 10]

«Όταν Δύναμη αποδίδεται σε μια συγκεκριμένη Χερσαία Θέση της επιλογής σου, η επιλογή αυτή ισχύει μόνο κατά τη φάση στην οποία γίνεται. Σε επόμενες φάσεις ή επόμενους γύρους, μπορείς να αλλάξεις την επιλογή αυτή, κάθε φορά που μετριέται η Δύναμη.» (Έτσι, για παράδειγμα, μπορείς να μετρήσεις ένα Πλοίο για μία Χερσαία Θέση κατά τον Έλεγχο Κατάστασης, και αργότερα κατά τον Γύρο Προέλασής σου να το μετρήσεις για άλλη Χερσαία Θέση.)

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Μια αμοιβή Μυθολογίας ανανεώνει μόνο κάρτα του ίδιου τύπου σελ. 7 [σελ. 11] και σελ. 11 [σελ. 18]

Όταν μια αμοιβή σού επιτρέπει να τραβήξεις Κάρτα Μυθολογίας, η εναλλακτική επιλογή να Ενεργοποιήσεις αντ' αυτού μία από τις κάρτες σου ισχύει μόνο για κάρτα του ίδιου τύπου. Μια αμοιβή Τιτάνα Ενεργοποιεί Τιτάνα, μια αμοιβή Ολύμπιου Ολύμπιο, μια αμοιβή Ημίθεου Ημίθεο. Αυτό ισχύει για τις αμοιβές Μονοπατιού (σελ. 7 [σελ. 11]) και για τις αμοιβές Πλακιδίων Πληθυσμού (σελ. 11 [σελ. 18]).

Οι διορθώσεις του Μαΐου 2025 ανέφεραν μόνο τη σελίδα 7.

ΝΕΟ Η Πόλη του βήματος 3 απαιτεί Δύναμη στην Περιοχή σελ. 7 [σελ. 11]

Για να αποκτήσει το κοινό πλακίδιο Πόλης στο βήμα 3 ενός Μονοπατιού Περιοχής, ένας παίκτης πρέπει να έχει τουλάχιστον 1 Δύναμη σε εκείνη την Περιοχή. Αν κανένας παίκτης δεν έχει Δύναμη εκεί, δεν το αποκτά κανείς: τοποθέτησέ το στη Θέση κάτω από την ενότητα «Κατασκευή» του Ροντέλ. Οι ισοψηφίες επιλύονται όπως είναι τυπωμένο.

ΝΕΟ Κάθε γραμμή του ταμπλό παίκτη δίνει το Πλακίδιο Στρατηγικής της μία φορά σελ. 6 [σελ. 9], σελ. 10 [σελ. 16–17], σελ. 11 [σελ. 18]

Το άδειασμα μιας γραμμής του ταμπλό παίκτη σου σού δίνει το Πλακίδιο Στρατηγικής της μία φορά ανά παρτίδα. Αν κομμάτια επιστρέψουν σε εκείνη τη γραμμή και την αδειάσεις ξανά, δεν κερδίζεις τίποτα επιπλέον.

Η προέλαση στον Έλεγχο Κατάστασης είναι δωρεάν σελ. 8 [σελ. 13]

Έλεγχος Κατάστασης: οι έλεγχοι Κυριαρχίας και Ενοποίησης είναι δωρεάν.

Μία Προφητεία ανά γύρο σελ. 8 [σελ. 14]

Μπορείς να εκπληρώσεις μόνο μία Κάρτα Προφητείας ανά γύρο, και μάλιστα στο τέλος του γύρου σου. Εξαίρεση αποτελεί η Περσεφόνη (Persephone) (βλ. Περσεφόνη).

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Πότε μπορείς να Επικαλεστείς Κάρτα Μυθολογίας σελ. 8 [σελ. 13–14]

Στον γύρο σου, μπορείς να Επικαλεστείς οποιονδήποτε αριθμό Καρτών Μυθολογίας πριν, ανάμεσα ή μετά από τα βήματα του γύρου σου: πριν από τον Έλεγχο Κατάστασης, ανάμεσα στα βήματά του (Πολιορκία, Κυριαρχία, Ενοποίηση), ανάμεσα στα βήματα του Γύρου Προέλασης ή του Γύρου Ανεφοδιασμού σου, και στο τέλος του γύρου σου. Δεν μπορείς να Επικαλεστείς κάρτα στη μέση ενός βήματος, για παράδειγμα στη μέση της Μετακίνησής σου ή κατά τη διάρκεια μιας Κατασκευής.

Στον γύρο άλλου παίκτη, μπορείς να Επικαλεστείς το πολύ μία κάρτα, πριν, ανάμεσα ή μετά από τα βήματά του, όπως είναι τυπωμένο.

Οι κάρτες που ακυρώνουν κάτι (ο Ασκληπιός (Asclepius), οι Λωτοφάγοι (Lotus Eaters), καθώς και ο Ρα (Ra) και η Χάθωρ (Hathor) του Βασιλείου της Αιγύπτου) παίζονται τη στιγμή που συμβαίνει αυτό που ακυρώνουν. Στον γύρο άλλου παίκτη, αυτή είναι η μία σου κάρτα.

Αυτό αντικαθιστά την απάντησή μας στο BoardGameGeek του Αυγούστου 2025, που επέτρεπε την Επίκληση στη μέση μιας ενέργειας. Ένα σαφές σύνολο στιγμών εξασφαλίζει ότι όλα τα τραπέζια, και η έκδοση του Board Game Arena, παίζουν το ίδιο παιχνίδι.

Το παράδειγμα του κίτρινου παίκτη σελ. 12 [σελ. 19]

Στο παράδειγμα, ο κίτρινος παίκτης τραβά επίσης δύο κάρτες Τιτάνα και κρατά μία, ως αμοιβή Μονοπατιού.

ΝΕΟ Τέλος παρτίδας: μετράνε τα διαφορετικά Μονοπάτια σελ. 6 [σελ. 9], σελ. 13 [σελ. 20]

Το τέλος της παρτίδας ενεργοποιείται όταν οι παίκτες έχουν φτάσει στο τέλος αριθμού *διαφορετικών* Μονοπατιών Περιοχής ίσου με τον αριθμό των παικτών. Δύο παίκτες που φτάνουν στο τέλος του ίδιου Μονοπατιού μετρούν ως ένα Μονοπάτι.

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Ισοψηφίες στη μετακίνηση των Βαρβάρων σελ. 15 [σελ. 24]

Οι Βάρβαροι μετακινούνται προς την πλησιέστερη Χερσαία Θέση με Κτίριο, Πόλη ή Κολόνα. Αν δύο Θέσεις απέχουν το ίδιο, μετακινούνται προς εκείνη όπου ένας παίκτης που έχει εκεί Κτίριο, Πόλη ή Κολόνα έχει τη μικρότερη Δύναμη. Οι παίκτες χωρίς Κτίριο, Πόλη ή Κολόνα στη Θέση δεν λαμβάνονται υπόψη. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοψηφία, μετακινούνται προς τη Θέση με τη μικρότερη συνολική Δύναμη όλων των παικτών, και έπειτα όπως είναι τυπωμένο.

Αυτό αντικαθιστά την απάντησή μας του Μαΐου 2025, που ανακάτευε τις δύο ερμηνείες.

Το «Advanced deck» σημαίνει την τράπουλα Πόρων σελ. 31 [σελ. 45]

Η ένδειξη «Advanced deck» είναι τυπογραφικό λάθος· αναφέρεται στην τράπουλα Πόρων. Αυτό έχει σημασία μόνο για το έντυπο εγχειρίδιο κανόνων: ο Ολυμπιονίκης δεν χρησιμοποιείται πλέον στο σόλο παιχνίδι (βλ. Κάρτες που αφαιρούνται από το σόλο παιχνίδι).

Φύλλο Παίκτη

Προϋποθέσεις Κατασκευής

Για να Κατασκευάσεις Κτίριο σε Χερσαία Θέση χρειάζεσαι:

1. έναν από τους Εργάτες σου εκεί·
2. κανένα άλλο δικό σου Κτίριο εκεί· και
3. κανένα Κτίριο του ίδιου τύπου εκεί, από οποιονδήποτε παίκτη.

Δεν υπάρχει **κανένα όριο ανά Περιοχή**. Η γραμμή του Φύλλου παίκτη για ένα Κτίριο κάθε τύπου ανά Περιοχή είναι τυπογραφικό λάθος· το εγχειρίδιο (σελ. 10 [σελ. 17]) είναι σωστό. Μια Χερσαία Θέση μπορεί επομένως να έχει το πολύ έναν Ναό, μία Αγορά και μία Ακρόπολη, το καθένα από διαφορετικό παίκτη.

Κάρτες και στοιχεία

Κυρήνη (Kyrene)

Η ικανότητα της Πόλης-κράτους Κυρήνης (Kyrene) μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά ανά γύρο.

ΝΕΟ Επέκταση Πόλης

Η προέλαση στο Μονοπάτι είναι δωρεάν. Προελαύνεις μία φορά για κάθε Περιοχή όπου έχεις ένα από τα Πλοία σου στα Λιμάνια της, όσα Πλοία κι αν έχεις εκεί.

Ασκληπιός (Asclepius)

Το κείμενο της κάρτας του Ασκληπιού (Asclepius) θα έπρεπε να ξεκινά με «Επίκληση».

Ιαπετός (Iapetos)

Ο Ιαπετός (Iapetos) αφαιρεί μια *Χερσαία Μονάδα* άλλου παίκτη (όχι οποιαδήποτε Μονάδα).

Κέρβερος (Kerberos)

Η χρήση του Κέρβερου (Kerberos) περιορίζεται σε μία φορά ανά γύρο όλων των παικτών.

ΝΕΟ Οι κάρτες του Βασιλείου της Αιγύπτου σελ. 3 [σελ. 4]

Η Μέμφιδα (Memphis) δεν μπορεί να χρησιμοποιεί κανονικές Κάρτες Μυθολογίας. Κάθε φορά που θα κέρδιζε μία, παίρνει αντ' αυτού μία από τις τέσσερις κάρτες της του Βασιλείου της Αιγύπτου:

- **Ο Άπεπ (Apep), ο Ρα (Ra) και η Χάθωρ (Hathor)** είναι οι Κάρτες Μυθολογίας της Μέμφιδας. Τοποθέτησε την επιλεγμένη κάρτα σε θέση Κάρτας Μυθολογίας· η Μέμφιδα την Επικαλείται και την Ενεργοποιεί όπως κάθε Κάρτα Μυθολογίας, και μετράει ως Κάρτα Μυθολογίας για τις Προφητείες.
- **Η Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας (The Great Pyramid of Giza)** είναι το ειδικό Μνημείο της Μέμφιδας. Πάρε την στο χέρι σου και παίξε την όπως κάθε Κάρτα Μνημείου.

Η λίστα στοιχείων ονομάζει αυτές τις κάρτες «Κάρτες Δράσης» και το πλακίδιο της Μέμφιδας γράφει «4 ειδικές Κάρτες Μυθολογίας»· οι τυπωμένες όψεις των καρτών είναι σωστές.

ΝΕΟ Ο 5ος παίκτης

Ο 5ος παίκτης (Επική Επέκταση) προορίζεται για τη λειτουργία Πολιορκία του Πεπρωμένου. Ένας 5ος παίκτης τραβά 7 κάρτες κατά το στήσιμο.

Κάρτες Μυθολογίας

Για το πότε μπορείς να Επικαλεστείς κάρτα, βλ. Πότε μπορείς να Επικαλεστείς Κάρτα Μυθολογίας.

ΝΕΟ Άτλας (Atlas): τι μετακινείται, και πού;

Επίλεξε μια Περιοχή. Οποιεσδήποτε ή όλες οι Μονάδες, τα Κτίρια, οι Κολόνες και τα πλακίδια Πολιορκίας σε εκείνη την Περιοχή μπορούν να μετακινηθούν, το καθένα σε γειτονική Χερσαία Θέση της επιλογής σου. Κάθε κομμάτι μπορεί να πάει σε διαφορετική Θέση, και ο προορισμός μπορεί να βρίσκεται σε άλλη Περιοχή. Οι περιορισμοί αγνοούνται, οπότε κομμάτια μπορεί να καταλήξουν μαζί (για παράδειγμα, δύο Κολόνες σε μία Χερσαία Θέση· βλ. δύο Πόλεις ή Κολόνες σε μία Θέση). Οι Πόλεις δεν μετακινούνται.

ΝΕΟ Περσεφόνη (Persephone): ποια Προφητεία, και πότε;

Η Περσεφόνη σού επιτρέπει να Εκπληρώσεις μία επιπλέον Προφητεία, αμέσως μόλις την Επικαλεστείς, ακόμη και στον γύρο άλλου παίκτη. Αυτή προστίθεται στη μία κανονική σου Προφητεία στο τέλος του γύρου σου. Πρέπει να πληροίς τις προϋποθέσεις εκείνης της Προφητείας εντός της δικής της Περιοχής, όπως συνήθως.

ΝΕΟ Γοργώ (Gorgon): ποιος γύρος είναι «αυτός ο γύρος»;

Ο γύρος στον οποίο την Επικαλείσαι. Για να εμποδίσεις τις Μονάδες άλλου παίκτη να μετακινηθούν, Επικαλέσου τη Γοργώ στον γύρο εκείνου του παίκτη, πριν από το βήμα Μετακίνησής του. Αν τη χρησιμοποιήσεις στον δικό σου γύρο, σταματά αυτές τις Μονάδες μόνο κατά τον γύρο σου.

ΝΕΟ Λωτοφάγοι (Lotus Eaters): πότε τους παίζω;

Όταν άλλος παίκτης χρησιμοποιεί την ικανότητα της Κάρτας Δράσης του, πριν αυτή εφαρμοστεί. Η κάρτα του παραμένει παιγμένη και η κίνησή του στο Ροντέλ ισχύει· ακυρώνεται μόνο η ικανότητα. Αυτή είναι η μία σου κάρτα για τον γύρο εκείνου του παίκτη.

ΝΕΟ Θέατρο (Theatre): μπορεί να αντιγράψει χρησιμοποιημένη Κάρτα Μυθολογίας;

Ναι. Το Θέατρο μπορεί να αντιγράψει την ικανότητα οποιασδήποτε Κάρτας Μυθολογίας άλλου παίκτη, είτε είναι Ενεργοποιημένη είτε Επικλημένη. Η κάρτα του δεν αλλάζει κατάσταση.

ΝΕΟ Περσέας (Perseus): τι γίνεται με την κάρτα;

Επίλεξε οποιαδήποτε Κάρτα Μυθολογίας άλλου παίκτη, Ενεργοποιημένη ή Επικλημένη. Εκείνος την απορρίπτει στο κάτω μέρος της τράπουλάς της, και εσύ μπορείς να χρησιμοποιήσεις την ικανότητά της μία φορά, αμέσως, σαν να ήσουν ο ενεργός παίκτης.

Κέρβερος, Θέατρο και Αθηνά μαζί

Ο Κέρβερος (Kerberos) μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία φορά ανά γύρο όλων των παικτών (διόρθωση), κάτι που σταματά τον επαναλαμβανόμενο βρόχο που εντόπισαν οι παίκτες. Το Θέατρο (Theatre) αντιγράφει την ικανότητα οποιασδήποτε Κάρτας Μυθολογίας άλλου παίκτη. Η Αθηνά (Athena) μπορεί να Ενεργοποιηθεί με αμοιβή Ολύμπιου (βλ. Αθηνά).

Μπορεί η Αθηνά (Athena) (Ολύμπιος) να χρησιμοποιηθεί για να ανανεώσει τον εαυτό της;

Η Αθηνά σου επιτρέπει να προελάσεις σε οποιοδήποτε Μονοπάτι. Κάθε φορά που θα έπαιρνες αμοιβή Μονοπατιού για να κερδίσεις μια Κάρτα Ολύμπιου, μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την αμοιβή για να ανανεώσεις μια Κάρτα Ολύμπιου —συμπεριλαμβανομένης της Αθηνάς— αντί να τραβήξεις άλλη μία. Ωστόσο, δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις αμοιβή Ημίθεου ή Τιτάνα για να ανανεώσεις την Αθηνά.

ΝΕΟ Πότε φεύγουν τα πλακίδια Μυθολογίας από το ταμπλό;

Ένα πλακίδιο Μυθολογίας (Άρης (Ares), Αφροδίτη (Aphrodite), Σφίγγα (Sphinx), Εστία (Hestia)) παραμένει στο ταμπλό όσο η κάρτα του είναι Επικλημένη. Όταν εκείνη η κάρτα Ενεργοποιηθεί ξανά ή απορριφθεί, αφαίρεσε το πλακίδιο.

ΝΕΟ Αφροδίτη (Aphrodite): για πόσο καιρό η Μονάδα είναι δική μου;

Μέχρι να Ενεργοποιηθεί ξανά ή να απορριφθεί η Αφροδίτη. Μπορεί να είναι οποιαδήποτε Μονάδα, συμπεριλαμβανομένου Ήρωα, καθώς οι Ήρωες είναι Χερσαίες Μονάδες. Εξαίρεση αποτελεί ο Αχιλλέας (Achilleús): οι άλλοι παίκτες δεν μπορούν να επηρεάσουν με Κάρτες Μυθολογίας τη Χερσαία Θέση όπου βρίσκεται.

ΝΕΟ «Μείωσε σε 1» έναντι «+1» (Ορφέας και άλλοι)

Ένα αποτέλεσμα που ορίζει τη Δύναμη σε συγκεκριμένο αριθμό εφαρμόζεται μετά από κάθε μπόνους. Μια Χερσαία Μονάδα υπό την επίδραση του Ορφέα (Orpheus) έχει ακριβώς 1 Δύναμη, όποιες αναβαθμίσεις ή αποτελέσματα +1 κι αν έχει. Ο Ορφέας δεν επηρεάζει τα Πλοία.

ΝΕΟ Κύκλωπας (Cyclops): μπορεί ακόμη να Αποικιστεί εκείνη η Θέση;

Ναι. Η μετακίνηση της Κολόνας σε ανεξερεύνητη Θέση την εξερευνά: αναποδογύρισε τα Πλακίδια Πληθυσμού της με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Τα Πλακίδια Πληθυσμού παραμένουν μέχρι κάποιος να Αποικίσει τη Θέση. Όποιος την Ελέγχει μπορεί να την Αποικίσει αργότερα: αφαιρεί τα Πλακίδια Πληθυσμού και παίρνει την αμοιβή, αλλά δεν τοποθετεί Κολόνα, επειδή υπάρχει ήδη μία εκεί. Ο κάτοχος της Κολόνας μπορεί να εξαντλήσει το Πλακίδιο Πόρου εκείνης της Θέσης κανονικά.

ΝΕΟ Ασκληπιός (Asclepius) και Χάθωρ (Hathor): τι μετράει ως «αφαίρεση»;

Μια Μονάδα που επιστρέφει στο ταμπλό παίκτη σου από τον Ιαπετό (Iapetos) ή τον Ωκεανό (Okeanos), και μια Μονάδα που χάνεται σε Συμπλοκή.

Μπορεί ο Δίας (Zeus) (Ολύμπιος) να στοχεύσει την τελευταία (μοναδική) πόλη ενός αντιπάλου;

Όχι, καθώς αυτό ουσιαστικά θα εξάλειφε έναν παίκτη, παρόμοια με την απαγόρευση Πολιορκίας τελευταίων πόλεων.

Άδης (Hades)

Μπορείς να πάρεις πίσω οποιαδήποτε Εξορισμένη κάρτα, ακόμη και μία που Εξόρισε άλλος παίκτης. Η κάρτα παραμένει στο χέρι σου αφού χρησιμοποιήσεις την ικανότητά της.

Γεμάτες θέσεις Μυθολογίας, και απώλεια Ναού

Αν όλες οι θέσεις σου είναι γεμάτες όταν κερδίζεις Κάρτα Μυθολογίας, μπορείς να απορρίψεις μία δική σου για να κάνεις χώρο. Η νέα κάρτα έρχεται Ενεργοποιημένη. Αν χάσεις έναν Ναό και έχεις πλέον περισσότερες Κάρτες Μυθολογίας από θέσεις, απόρριψε αμέσως κάρτες ώστε να μείνουν τόσες όσες οι θέσεις σου.

Χαρακτήρες, Μνημεία και Πόλεις-κράτη

Κάρτα Χαρακτήρα από αμοιβή Μονοπατιού: μπορώ να Εξορίσω;

Όχι. Μπορείς να Εξορίσεις μόνο όταν η αμοιβή δείχνει το εικονίδιο Εξορίας, ή όταν Προμηθεύεσαι κάρτες (συμπεριλαμβανομένων των Μνημείων).

Πότε λειτουργεί η ικανότητα μιας Κάρτας Δράσης;

Μόνο όταν παίζεις την κάρτα για να προελάσεις στο Ροντέλ, στην αρχή του Γύρου Προέλασής σου. Μια κάρτα που απορρίπτεις για να πληρώσεις κάτι δίνει μόνο τον Πόρο της.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την Κάρτα Χαρακτήρα Αμαζόνα για να μετακινήσεις τις Χερσαίες Μονάδες άλλου παίκτη μέσω Πλοίου που ανήκει σε εκείνον τον παίκτη;

Ναι.

NEO Αρχιτέκτονας (Architect): από πού έρχεται η Πόλη;

Από τα κοινά πλακίδια Πόλης κάτω από την ενότητα «Κατασκευή» του Ροντέλ, όπως σε μια κανονική Κατασκευή.

NEO Μινώταυρος (Minotaur): χρειάζομαι Εργάτη;

Ναι. Ο Μινώταυρος σού δίνει μία επιπλέον ενέργεια Κατασκευής με μείωση 1 Πόρου, ακολουθώντας τις κανονικές προϋποθέσεις Κατασκευής, οπότε χρειάζεσαι έναν από τους Εργάτες σου στη Θέση.

ΝΕΟ Ελαιοπαραγωγός (Oilmaker): «μείωση Άγριου Πόρου»

Μία φορά κατά τον γύρο σου, πλήρωσε έναν Πόρο λιγότερο, οποιουδήποτε τύπου επιλέξεις. Το εικονίδιο στο κάτω μέρος ορισμένων καρτών σημαίνει κάρτες που χρησιμοποιούνται μόνο με 3 ή περισσότερους παίκτες.

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Μεγάλος Ναός (Grand Temple): καμία ικανότητα;

Σωστά, δεν έχει ικανότητα. Είναι το μοναδικό Μνημείο που αξίζει 3 Δόξα, όπως είναι τυπωμένο· κάθε άλλο Μνημείο αξίζει 1. Το 2 πάνω στην κάρτα είναι η Δύναμή της.

Τον Ιούνιο του 2025 επιβεβαιώσαμε κατά λάθος στο BoardGameGeek ότι «αξίζει δύο πόντους».

ΝΕΟ Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας (The Great Pyramid of Giza): τι σημαίνει «αναδιάταξη»;

Μετακίνησε έως τρία από τα Κτίρια ή/και τις Κολόνες σου σε οποιεσδήποτε Χερσαίες Θέσεις του ταμπλού, αγνοώντας τους συνήθεις περιορισμούς. Η Πυραμίδα είναι η Κάρτα Μνημείου της Μέμφιδας (Memphis): μπαίνει στο χέρι σου όταν την κερδίζεις (βλ. τις κάρτες της Αιγύπτου).

ΝΕΟ Μέμφιδα (Memphis), Καρχηδόνα (Qart-ḥadašt) και Προφητείες Μυθολογίας

Ο Άπεπ, ο Ρα και η Χάθωρ της Μέμφιδας μετρούν ως Κάρτες Μυθολογίας για τις Προφητείες (βλ. τις κάρτες της Αιγύπτου). Οι Εξορισμένες Κάρτες Μυθολογίας της Καρχηδόνας δεν μετρούν· απλώς προσθέτουν Δύναμη στους Ναούς της.

ΝΕΟ Κυρήνη (Kyrene): «αν Άγριος»

Αυτό ισχύει όταν η Κυρήνη εξαντλεί Πλακίδιο Άγριου Πόρου, δηλαδή την Ατλαντίδα στη λειτουργία Ατλαντίδα. Η Κυρήνη τότε παράγει 2 από έναν Πόρο. Με την αντίστοιχη Συντεχνία, η Κυρήνη παράγει 4.

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Άργος (Argos): πόση Δόξα;

3 Δόξα για κάθε *διαφορετικό* παίκτη του οποίου τη μάρκα κρατάς στο τέλος της παρτίδας: το πολύ 3 σε παιχνίδι 2 παικτών, 6 με 3 παίκτες, 9 με 4.

Τον Μάιο του 2025 γράψαμε ότι δύο νίκες δίνουν 6 Δόξα σε παιχνίδι 2 παικτών. Η κάρτα είναι σωστή.

Πέλλα (Pella)

Η Δύναμη Μονοπατιού της Πέλλας μετράει μόνο όταν συγκρίνεται η Δύναμη για ολόκληρη Περιοχή, ποτέ για μία μόνο Χερσαία Θέση.

Εμπόριον (Emporion)

Η ικανότητά του λειτουργεί μία φορά ανά γύρο, όπως είναι τυπωμένο.

Αθήνα (Athenai) (Αιγαίο): το Πλακίδιο Στρατηγικής του στησίματος

Λειτουργεί από την αρχή της παρτίδας, όπως κάθε Πλακίδιο Στρατηγικής.

ΝΕΟ Ρώμη (Rome)

Η Ρώμη (μεσογειακή πλευρά, Επική Επέκταση) έχει πλακίδιο Πόλης-κράτους και καμία επιπλέον κάρτα. *Όλοι οι δρόμοι οδηγούν στη Ρώμη:* κοστίζει 0 Μετακίνηση να μετακινήσεις μία από τις Χερσαίες Μονάδες σου σε γειτονική Θέση με ένα από τα Κτίριά σου.

ΝΕΟ Πού βρίσκεται το κείμενο των Πλακιδίων Στρατηγικής;

Τα πλακίδια δείχνουν μόνο εικονίδια. Το πλήρες κείμενό τους είναι το Παράρτημα 2 του εγχειριδίου (σελ. 14 [σελ. 22]), και αυτό το κείμενο είναι ο κανόνας.

ΝΕΟ Θεϊκή Ανάβαση: ένα βήμα ή περισσότερα;

Ένα βήμα. Κάθε φορά που εκτελείς ενέργεια Ροντέλ Αποικισμού, πρόελασε ένα βήμα στο Μονοπάτι Ολύμπιου ή Τιτάνα, πληρώνοντας 3 Πόρους λιγότερους από το κόστος του. Οι Αρχιτέκτονες της Ευημερίας (Κατασκευή) και οι Ολυμπιακοί Αγώνες (Ανάπτυξη) λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο.

ΝΕΟ Δεξιοτεχνία Τοξοβολίας

Καθένας από τους Οπλίτες σου μπορεί να δώσει το πολύ 1 Δύναμη σε μία γειτονική Χερσαία Θέση αντί για τη δική του. Αυτή η Δύναμη μετράει εκεί για τα πάντα: Έλεγχο, Κυριαρχία και Ενοποίηση.

ΝΕΟ Τακτικός Ελιγμός

Κάθε Μετακίνηση μπορεί να μετακινήσει όλες τις Μονάδες σου από μία Θέση σε γειτονική Χερσαία Θέση. Με 2 Μετακινήσεις μπορείς να το κάνεις δύο φορές.

Κατασκευή, Αποικισμός και Έλεγχος

Οι Κολόνες και οι Πόλεις δεν είναι Κτίρια

Κτίρια είναι μόνο οι Ναοί, οι Αγορές και οι Ακροπόλεις. Μια Χερσαία Θέση μπορεί να έχει ταυτόχρονα Πόλη, Κτίρια και Κολόνα. Για τους κανόνες Κτιρίων, βλ. Προϋποθέσεις Κατασκευής.

Μπορούν να υπάρχουν 2 Πόλεις ή 2 Κολόνες στην ίδια Χερσαία Θέση;

Κανονικά (μέσω κανονικής ενέργειας όπως η «Κατασκευή» ή ο «Αποικισμός») όχι, αλλά λόγω του Χρυσού Κανόνα, τα αποτελέσματα καρτών και πλακιδίων μπορούν να παρακάμψουν τους κανονικούς κανόνες, οπότε μπορεί να καταλήξεις με 2 Πόλεις ή 2 Κολόνες στην ίδια Χερσαία Θέση, για παράδειγμα λόγω της χρήσης Κάρτας Μυθολογίας.

Δύο Κολόνες και ένα Πλακίδιο Πόρου: το πλακίδιο δεν ανήκει σε κανέναν. Το εξαντλείς μετακινώντας την Κολόνα σου πάνω του, και μόνο αν δεν υπάρχει ήδη Κολόνα πάνω του (σελ. 7 [σελ. 12]). Έτσι, όποιος το εξαντλήσει πρώτος βάζει την Κολόνα του πάνω του, και ο άλλος παίκτης δεν μπορεί να το χρησιμοποιήσει όσο βρίσκεται εκεί αυτή η Κολόνα. Όταν ο κάτοχός της Ανεφοδιάσει τις Κολόνες του, η Κολόνα επιστρέφει δίπλα στο πλακίδιο, στην ίδια Θέση, και οποιοσδήποτε από τους δύο παίκτες μπορεί να το εξαντλήσει ξανά.

Αποικισμός: πού, και με τι;

Μπορείς να Αποικίσεις οποιαδήποτε Χερσαία Θέση Ελέγχεις. Δεν χρειάζεσαι Χερσαία Μονάδα εκεί: τα Κτίρια, τα Πλοία στο Λιμάνι της και οι Πόλεις μετράνε στη Δύναμή σου. Ο Αποικισμός αφαιρεί τα Πλακίδια Πληθυσμού της Θέσης, και παίρνεις τις αμοιβές τους. Έπειτα, αν η Θέση δεν έχει Κολόνα, μπορείς να τοποθετήσεις μία δική σου.

ΝΕΟ Αποικισμός αργά στην παρτίδα

Ο Αποικισμός εξακολουθεί να σου επιτρέπει να τοποθετήσεις Κολόνα σε οποιαδήποτε Χερσαία Θέση Ελέγχεις που δεν έχει Κολόνα. Μια Θέση με Κολόνα άλλου παίκτη μπορεί να Αποικιστεί αν την Ελέγχεις: παίρνεις όποια αμοιβή Πληθυσμού υπάρχει ακόμη εκεί, αλλά δεν τοποθετείς Κολόνα. Για να πάρεις την Κολόνα άλλου παίκτη, θέσε Πολιορκία.

ΝΕΟ Έλεγχος Θέσης ή Περιοχής

Ελέγχεις μια Χερσαία Θέση όταν η Δύναμή σου εκεί είναι μεγαλύτερη από εκείνη κάθε άλλου παίκτη και μεγαλύτερη από το άθροισμα των Πλακιδίων Πληθυσμού της. Ελέγχεις μια Περιοχή με τον ίδιο τρόπο, χρησιμοποιώντας τη συνολική σου Δύναμη σε όλη την Περιοχή· δεν χρειάζεται να Ελέγχεις κάθε Θέση της.

Μετρούν μόνο τα Πλακίδια Πληθυσμού με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Ένα πλακίδιο με την πίσω όψη δεν προσθέτει τίποτα μέχρι να εξερευνηθεί.

ΝΕΟ Στρατηγική Πρωτοβουλία έναντι Πλακιδίων Πληθυσμού

Η Στρατηγική Πρωτοβουλία κερδίζει ισοψηφίες μόνο έναντι άλλων παικτών. Έναντι Πλακιδίων Πληθυσμού και Βαρβάρων, η Δύναμή σου πρέπει και πάλι να είναι μεγαλύτερη, ποτέ ίση.

NEO Η Πόλη του βήματος 3: πού πρέπει να μπει;

Σε οποιαδήποτε Χερσαία Θέση εκείνης της Περιοχής χωρίς Πόλη· δεν χρειάζεται να είναι Θέση που Ελέγχεις. Αν η Περιοχή δεν έχει καμία, ή είναι Απαγορευμένος Τομέας, τοποθέτησέ την σε κατάλληλη Θέση σε άλλη Περιοχή. Για το ποιος την αποκτά, βλ. τις διορθώσεις.

Μπορούν η Κυριαρχία ή η Ενοποίηση να φτάσουν στο βήμα 5;

Όχι. Ένας Έλεγχος Κατάστασης δεν σε πηγαίνει ποτέ πέρα από το βήμα 4. Φτάνεις στο βήμα 5 με Ανάβαση, ή μέσω αποτελεσμάτων καρτών και πλακιδίων.

NEO Αμοιβές Μονοπατιού και το εικονίδιο κεραυνού

Οι ικανότητες Μονοπατιού είναι μόνιμες και αθροίζονται. Ένα εικονίδιο κεραυνού σημαίνει εφάπαξ αμοιβή, που λαμβάνεται μία φορά, όταν φτάνεις σε εκείνο το βήμα.

Μειώσεις Αγοράς και Μνημείων

Κάθε μείωση Αγοράς είναι ένας Πόρος του τύπου της Χερσαίας Θέσης της, ανά βήμα Μονοπατιού. Μια μείωση μεγαλύτερη από το κόστος κάνει το βήμα δωρεάν· δεν σου δίνει ποτέ Πόρους.

NEO Νίκη επί καταυλισμού Βαρβάρων: είναι δωρεάν το βήμα Μονοπατιού;

Ναι. Όπως κάθε αμοιβή Πλακιδίου Πληθυσμού, δεν κοστίζει τίποτα.

Πολιορκίες και ΣυΜΠλοκές

NEO Αφαιρείται το πλακίδιο Πολιορκίας μου αν χάσω;

Ναι. Είτε κερδίσεις είτε χάσεις, αφαίρεσε το πλακίδιο Πολιορκίας σου και παράλειψε το υπόλοιπο του Ελέγχου Κατάστασής σου.

Μπορώ να στοχεύσω πολλούς παίκτες με το πλακίδιο Πολιορκίας/Συμπλοκής;

Όχι, πρέπει να στοχεύσεις ακριβώς έναν παίκτη με το πλακίδιο Πολιορκίας, και έναν παίκτη (μπορεί να είναι διαφορετικός) με το πλακίδιο Συμπλοκής.

Πώς λειτουργεί η αφαίρεση Κολόνας μετά από επιτυχημένη Πολιορκία;

1. Ο νικητής μπορεί να τοποθετήσει εκεί μία από τις δικές του Κολόνες, από το ταμπλό παίκτη του. Αν όλες οι Κολόνες του βρίσκονται ήδη στο ταμπλό, μπορεί να μετακινήσει μία από άλλη Θέση, όπως στον Αποικισμό.
2. Αν αδειάσεις μια γραμμή του ταμπλό παίκτη σου με αυτόν τον τρόπο, κερδίζεις το Πλακίδιο Στρατηγικής της κανονικά (μία φορά ανά γραμμή· βλ. τις διορθώσεις).
3. Αν η Κολόνα που αφαιρέθηκε βρισκόταν πάνω σε Πλακίδιο Πόρου, η νέα Κολόνα τοποθετείται στη Χερσαία Θέση ανεφοδιασμένη, όχι εξαντλημένη.
4. Ο παίκτης που έχασε την Κολόνα την επιστρέφει στο ταμπλό παίκτη του, στην αντίστοιχη υποδοχή. Ένα Πλακίδιο Στρατηγικής σε εκείνη την υποδοχή δεν την εμποδίζει, και ο παίκτης δεν χάνει το πλακίδιο.

Εμποδίζουν τα Πλακίδια Στρατηγικής την επιστροφή κομματιών;

Όχι. Τα Πλακίδια Στρατηγικής είναι μόνιμα, και ένα κομμάτι που επιστρέφει πηγαίνει στην αντίστοιχη υποδοχή του.

Συμπλοκή

Χρειάζεσαι τουλάχιστον έναν Οπλίτη στη Θέση. Τις ισοψηφίες τις κερδίζει ο επιτιθέμενος. Ένας επιτιθέμενος που χάνει δεν τραβά 2 κάρτες. Ο ηττημένος ξανατραβά τις κάρτες που χρησιμοποίησε για Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες.

NEO Πώς μπορώ να αφαιρέσω την Κολόνα άλλου παίκτη;

Κερδίζοντας Πολιορκία εναντίον της, κερδίζοντας Συμπλοκή (Λειτουργία Συμπλοκής), με τον Κριό (Krios), ή μέσω των Βαρβάρων (Ορδές Βαρβάρων).

Πώς μπορώ να πολιορκήσω μια Πόλη που ιδρύθηκε από τη Μασσαλία (Massalia);

Τοποθέτησε εκεί το πλακίδιο Πολιορκίας κανονικά, και επίλυσέ το στην αρχή του επόμενου γύρου σου. Μόνο Πλοία μπορούν να συμμετάσχουν στην Πολιορκία, καθώς οι Χερσαίες Μονάδες δεν μπορούν να εισέλθουν σε Θαλάσσιες Θέσεις.

NEO Σε τι χρησιμεύει η Δύναμη σε Θαλάσσια Θέση;

Έχει σημασία σε δύο περιπτώσεις: σε Πολιορκία Πόλης της Μασσαλίας (Massalia) χτισμένης σε Θαλάσσια Θέση (συμμετέχουν μόνο Πλοία), και στην Ατλαντίδα. Ένα Πλοίο σε Θαλάσσια Θέση δίνει επίσης 1 Δύναμη σε μία γειτονική Χερσαία Θέση της επιλογής σου, που επιλέγεται ξανά σε κάθε φάση (βλ. τις διορθώσεις).

Μετακίνηση και Πλοία

Τα Πλοία ως γέφυρες

Η μετακίνηση μιας Χερσαίας Μονάδας πάνω σε ένα από τα Πλοία σου κοστίζει 0 Μετακίνηση, είτε από Χερσαία Θέση είτε από άλλο Πλοίο σου. Μια αλυσίδα από Πλοία σου σε πολλές Θαλάσσιες Θέσεις είναι επομένως μία γέφυρα. Η αποβίβαση σε Χερσαία Θέση κοστίζει 1 Μετακίνηση. Ένα Πλοίο σε Λιμάνι δεν είναι γέφυρα. Τα Πλοία δεν έχουν όριο χωρητικότητας· οι «3 Μονάδες ανά Πλοίο» που φαίνονται σε παλιά βίντεο προέρχονται από τους κανόνες του πρωτοτύπου.

ΝΕΟ Ένα βήμα Μετακίνησης ανά Γύρο Προέλασης

Έχεις ένα βήμα Μετακίνησης στον Γύρο Προέλασής σου, πριν ή μετά την ενέργεια Ροντέλ σου. Οι επιπλέον ενέργειες από κάρτες (όπως ο Κρόνος (Kronos), ο Γραφέας (Scribe), ο Αρχιτέκτονας (Architect), ο Μινώταυρος (Minotaur) ή ο Βελλεροφόντης (Bellerophon)) δεν σου δίνουν δεύτερο.

ΝΕΟ Τα Πλοία και οι γέφυρες στο ταμπλό

Τα Πλοία μπορούν να πλέουν κάτω από κάθε γέφυρα που απεικονίζεται στο ταμπλό: Γιβραλτάρ, Μεσσήνη, Βόσπορος και Ισθμός της Κορίνθου.

ΝΕΟ Οι Κυκλάδες

Τα νησιά των Κυκλάδων είναι Χερσαίες Θέσεις (σελ. 2 [σελ. 2]). Τα Πλοία μπορούν επίσης να μπουν στα νερά των Κυκλάδων (Θαλάσσιες Θέσεις 6, 7 και 8). Ένα Πλοίο εκεί δίνει 1 Δύναμη σε μία γειτονική Χερσαία Θέση, όπως κάθε Πλοίο σε Θαλάσσια Θέση.

ΝΕΟ Κορινθία και Λακωνία

Η Κορινθία και η Λακωνία δεν είναι γειτονικές.

Μετακίνηση Μονάδων μέσω θάλασσας με αποτελέσματα καρτών

Οι Μονάδες σου περνούν μόνο με τα δικά σου Πλοία. Εξαίρεση αποτελεί η Αμαζόνα (βλ. Αμαζόνα).

Μέσα σε ανεξερεύνητη Θέση και πάλι έξω

Επιτρέπεται: μπες, αποκάλυψε τα πλακίδιά της, και συνέχισε με τις υπόλοιπες Μετακινήσεις σου.

Μπορώ να μετακινηθώ ο Θέσεις στο Ροντέλ;

Όχι. Το ελάχιστο είναι 1, ακόμη και με το μπόνους του Μονοπατιού Πολιτισμού (σελ. 7 [σελ. 10]).

Στήσιμο και ροή του γύρου

Υπάρχει όριο καρτών στο χέρι;

Όχι. Υπάρχει μόνο Μέγεθος Ανεφοδιασμού.

Φύλαξη Πόρων για αργότερα

Ένας Πόρος από κάρτα που απέρριψες πρέπει να δαπανηθεί στον ίδιο γύρο· δεν μπορείς να τον φυλάξεις. Σε Γύρο Ανεφοδιασμού η σειρά είναι: το χέρι σου, έπειτα οι Κολόνες σου, έπειτα η Ενεργοποίηση. Μια Κολόνα που ανεφοδιάστηκε από ικανότητα Πόλης-κράτους μπορεί να εξαντλήσει ξανά στον ίδιο γύρο, γιατί αυτό είναι δαπάνη, όχι φύλαξη.

Η μάρκα Πρώτου Παίκτη

Δεν μετακινείται ποτέ. Σημαδεύει το τέλος κάθε γύρου όλων των παικτών.

Οι Προφητείες ανήκουν στην Περιοχή τους

Πληροίς τις προϋποθέσεις μιας Προφητείας εντός της Περιοχής όπου βρίσκεται.

Πυθία (Pythia): τι είναι «μία προϋπόθεση»;

Ένα εικονίδιο στην Κάρτα Προφητείας, ή μία ομάδα εικονιδίων τυπωμένων μαζί. Για το «Έλεγξε 3 Χερσαίες Θέσεις», η Πυθία σημαίνει ότι χρειάζεται να Ελέγχεις μόνο 2.

Σημειώσεις στησίματος

Τα Πλοία μπορούν να μοιράζονται Θαλάσσια Θέση. Τα πλακίδια «V» αφαιρούνται στο βήμα 11. Οι επιπλέον Οπλίτες περιμένουν δίπλα στο Μονοπάτι Μισθοφόρων. Χρησιμοποίησε και τα 21 Πλακίδια Στρατηγικής (βλ. τις διορθώσεις).

Λειτουργίες Παιχνιδιού και Ήρωες

Ήρωες

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ Θησέας (Theseus)

Ο Θησέας λειτουργεί ως Οπλίτης, Εργάτης ή Πλοίο, ένα κάθε φορά, επομένως οι αναβαθμίσεις του Στρατιωτικού Μονοπατιού δεν αθροίζονται ποτέ. Σε Λιμάνι έχει **συνολικά 3 Δύναμη**: 2 βασική, συν 1 για το Λιμάνι. Για να φτάσει σε Λιμάνι πρέπει πρώτα να μετακινηθεί στη Θαλάσσια Θέση.

Η διατύπωση του Μαΐου 2025 («3, συν ένα σε Λιμάνι») διαβαζόταν ως 4.

Πώς ακριβώς λειτουργεί ο Κάδμος (Kadmos) (Μονάδα Ήρωα);

Αν ο Κάδμος βρίσκεται σε μια Θέση, ένας αντίπαλος παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει νέες μονάδες στη Θέση αν έχει ήδη 2 εκεί. Και αν υπήρχαν ήδη περισσότερες από 2 όταν εισέρχεται ο Κάδμος, ο Κάδμος μπορεί να μετακινήσει τις επιπλέον σε οποιεσδήποτε γειτονικές Θέσεις.

ΝΕΟ Αταλάντη (Atalanta): εξάντληση «σαν να ήταν Κολόνα»

Εξαντλεί ένα Πλακίδιο Πόρου στη Θέση της χωρίς να ξοδέψει Μετακίνηση, και δεν χρειάζεται να Ελέγχεις τη Θέση. Έπειτα παραμένει πάνω σε εκείνο το πλακίδιο, όπως μια Κολόνα, και δεν μπορεί να μετακινηθεί μέχρι να Ανεφοδιάσεις τις Κολόνες σου.

Ορδές Βαρβάρων, Ατλαντίδα, Πολιορκία του ΠεΠρωΜένου

Οι Βάρβαροι εμφανίζονται μόνο σε αποκαλυμμένους καταυλισμούς

Ναι. Τα πλακίδια Βαρβάρων τοποθετούνται μόνο σε ορατούς καταυλισμούς Βαρβάρων. Για τη μετακίνησή τους, βλ. τις διορθώσεις.

ΝΕΟ Ατλαντίδα

Η Ατλαντίδα είναι ταυτόχρονα Θαλάσσια Θέση και Χερσαία Θέση. Οι Χερσαίες Μονάδες μπορούν να μπουν σε αυτήν από γειτονική Χερσαία Θέση, ή να περάσουν με τα Πλοία σου. Παίρνεις τον Έλεγχό της Αποικίζοντας τη Θέση της με τουλάχιστον 10 Δύναμη. Η Ατλαντίδα μετράει ως Πόλη για όλους τους σκοπούς του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της Κυριαρχίας.

Με τα Εμπορικά Μονοπώλια: η Ατλαντίδα είναι Πλακίδιο Άγριου Πόρου. Αν έχεις Κολόνα εκεί στο τέλος της παρτίδας, επίλεξε έναν τύπο Πόρου γι' αυτήν· μετράει ως Χερσαία Θέση με εκείνον τον Πόρο όταν βαθμολογείς την Εμπορική Δύναμη.

NEO Πολιορκία του Πεπρωμένου: είναι ανάποδα οι μάρκες Χρόνου;

Όχι. 6 μάρκες Χρόνου με 2 ή 4 παίκτες και 9 με 3 ή 5 παίκτες είναι σωστό.

Σόλο: Η Πρόκληση του Τυράννου

NEO Κάρτες που αφαιρούνται από το σόλο παιχνίδι

Αφαίρεσε αυτές τις οκτώ κάρτες πριν από ένα σόλο παιχνίδι: **Θέατρο (Theatre), Κατάσκοπος (Spy), Διπλωμάτης (Diplomat), Εστία (Hestia), Λωτοφάγοι (Lotus Eaters), Περσέας (Perseus), Γαία (Gaia) και Ολυμπιονίκης (Olympic Athlete)**. Οι καταχωρίσεις της σελίδας 31 [σελ. 45] για τον Περσέα, τη Γαία και τον Ολυμπιονίκη δεν ισχύουν πλέον. Ο Ασπιδοποιός (Shield Maker) παραμένει στο παιχνίδι, με μόνο την πρώτη του ικανότητα (σελ. 31 [σελ. 45]).

NEO Πώς χρησιμοποιεί ο Τύραννος τη ρόδα

Σημείο εκκίνησης είναι ο Πόρος στην κάρτα που ξεκινά τον Γύρο Προέλασης του Τυράννου (την ενεργή κάρτα του). Για να επιλέξεις Περιοχή ή Μονοπάτι, ξεκίνα από εκείνον τον Πόρο στη ρόδα Πόρων και προχώρα δεξιόστροφα μέχρι η επιλογή να είναι έγκυρη. Για να επιλέξεις Χερσαία Θέση, ξεκίνα από το σύμβολο εδάφους δίπλα σε εκείνον τον Πόρο στη ρόδα τύπων εδάφους και προχώρα δεξιόστροφα με τον ίδιο τρόπο (εγχειρίδιο σελ. 23 [σελ. 34–35]).

Ο Τύραννος δεν μετακινείται ποτέ όπως ένας παίκτης. Οι Μονάδες του Μεταφέρονται κατευθείαν εκεί όπου τις στέλνει η ενέργειά του. Όταν Αναπτύσσει τον πρώτο του Εργάτη ή Οπλίτη, ή Κατασκευάζει τον πρώτο του Ναό, Αγορά ή Ακρόπολη, βάλε το πλακίδιο Υπενθύμισης Βελτιωμένης Ενέργειας που βρίσκεται κάτω από εκείνο το κομμάτι δίπλα στην αντίστοιχη ενότητα του Ροντέλ: από εκεί και πέρα χρησιμοποιεί τη βελτιωμένη εκδοχή εκείνης της ενέργειας.

NEO Η «Προτιμώμενη Μονάδα Πόλης-κράτους» του Τυράννου

Είναι τυπωμένη στο Φύλλο βοήθειας Σόλο της Πόλης-κράτους του Τυράννου, στη γραμμή Ανάπτυξης: για παράδειγμα, *Least-Deployed: Ship* > *Hoplite* > *Worker* (η λιγότερο Αναπτυγμένη: Πλοίο > Οπλίτης > Εργάτης). Ο Τύραννος Αναπτύσσει τον τύπο Μονάδας από τον οποίο έχει τις λιγότερες στο ταμπλό· οι ισοψηφίες ακολουθούν τη σειρά που εμφανίζεται.

Μάχη στο σόλο

Οι κανόνες Πολιορκίας δεν ισχύουν στο σόλο, και μια Κάρτα Μυθολογίας που μετακινεί Μονάδες δεν ενεργοποιεί μάχη (σελ. 31 [σελ. 45]).

> Έχεις ερώτηση που δεν απαντά αυτή η σελίδα; Ρώτησε στο φόρουμ κανόνων του Pillars of Heracles στο BoardGameGeek ή στην ομάδα μας στο Facebook, και θα την προσθέσουμε εδώ.

Σχεδιασμός παιχνιδιού: Tamás Oláh· λειτουργία σόλο: David Digby· επιμέλεια εγχειριδίου: Chris Spath. Δωρεάν εγχειρίδια κανόνων στα γαλλικά, γερμανικά, ελληνικά και ολλανδικά: apeiron.games/pillars/translations. Οι απαντήσεις που προστέθηκαν στις 24 Οκτωβρίου 2026 δεν έχουν ακόμη ελεγχθεί από φυσικό ομιλητή· οι διορθώσεις είναι ευπρόσδεκτες.

Το Μέρος II της τριλογίας Legends of Hellas έρχεται: στο *Age of Pericles* κουβαλάς το βάρος των δημοκρατικών αποφάσεων της Αθήνας. Ακολούθησέ το στο Gamefound.