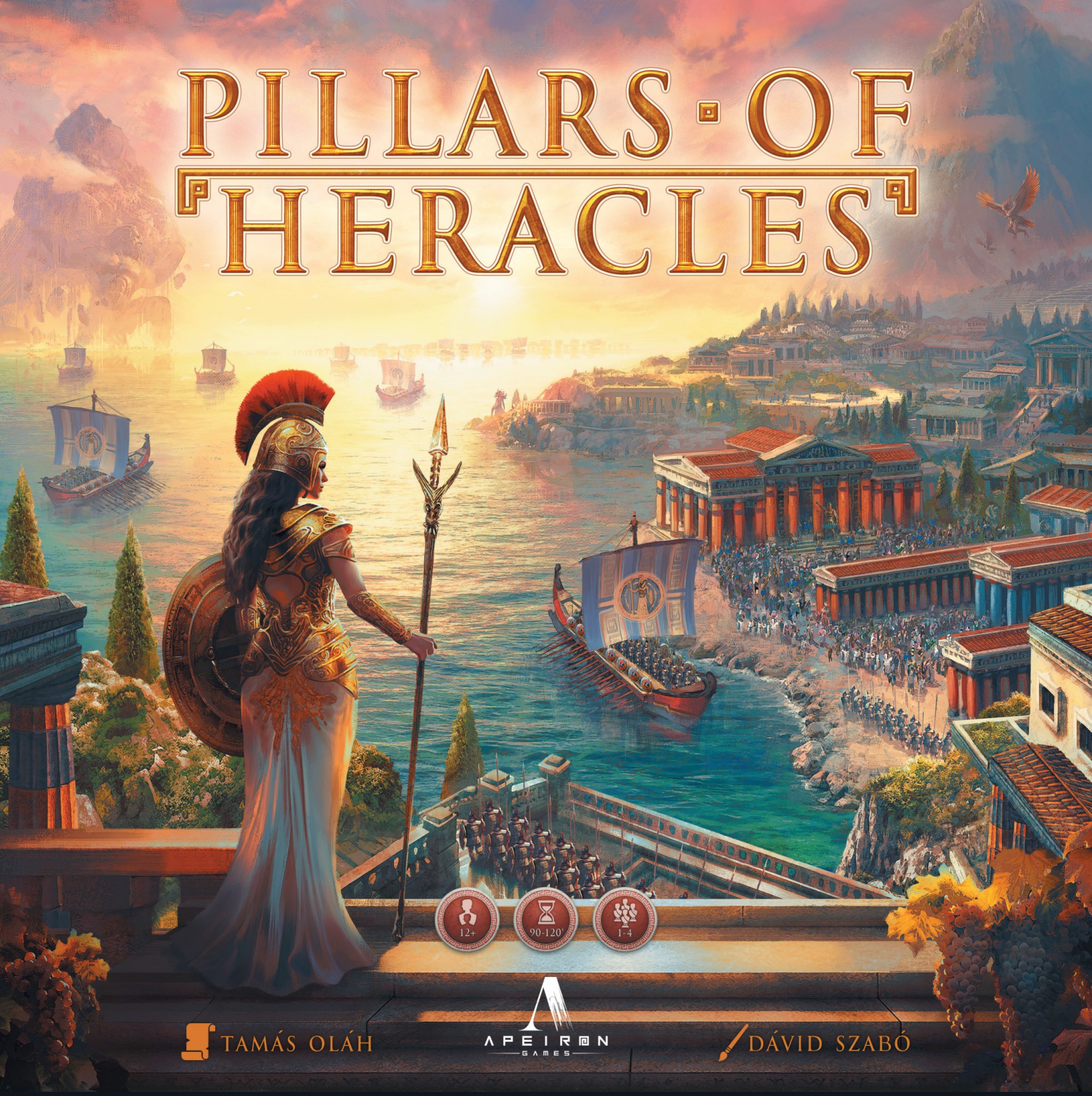


ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Έκδοση ανάγνωσης · Ελληνικά

Σελιδοποιημένο για οθόνη και εκτύπωση στο σπίτι. Το περιεχόμενο αντιστοιχεί στους ελληνικούς κανόνες του παιχνιδιού.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Στο ***Pillars of Heracles***, ηγείσαι μιας ελληνικής πόλης-κράτους που πλοηγείται στην Αρχαϊκή Περίοδο της αρχαίας Ελλάδας.

Αυτή η εποχή είδε το πρωτοποριακό πνεύμα των Ελλήνων καθώς εξερευνούσαν νέους τόπους και ίδρυαν αποικίες κατά μήκος της απέραντης μεσογειακής ακτής. **Στόχος σου είναι να οδηγήσεις τον λαό σου στο μεγαλείο και να αναδειχθείς ως η πιο ένδοξη πόλη-κράτος απ' όλες.** Ανάπτυξε την πόλη-κράτος σου στρατολογώντας χαρακτήρες, κατασκευάζοντας κτίρια και μνημεία, αναπτύσσοντας και διοικώντας μονάδες, αποικίζοντας νέα εδάφη, ανταλλάσσοντας πόρους για ισχυρές αναβαθμίσεις και αναζητώντας τη θεϊκή εύνοια. Εξασφάλισε τον θρίαμβό σου ελέγχοντας αριστοτεχνικά πόλεις και περιοχές, εκπληρώνοντας αρχαίες προφητείες και εγείροντας δέος εμπνέοντα μνημεία που θα αντέξουν στη δοκιμασία του χρόνου.

Οι Στήλες του Ηρακλή —δύο ακρωτήρια στην ανατολική είσοδο των Στενών του Γιβραλτάρ— σηματοδοτούσαν τα όρια του γνωστού κόσμου για τους αρχαίους Έλληνες.
Πίστευαν ότι πέρα από τις Στήλες, που σφυρηλατήθηκαν από τον Ηρακλή για να σημαδέψουν τη θρυλική του οδύσσεια για τα χρυσά μήλα των Εσπερίδων, ένα κατόρθωμα προς την αθανασία, βρισκόταν το βασίλειο των Θεών.

ΟΔΗΓΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΕΣ ΣΤΟΝ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ «*PILLARS OF HERACLES*»!

ΟΡΙΣΤΕ ΜΕΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙΣ:

1. **Επισκόπηση Στοιχείων:** εξοικειώσου με τα στοιχεία του παιχνιδιού στα δεξιά για να κατανοήσεις τα εργαλεία που έχεις στη διάθεσή σου.
2. **Ροή Παιχνιδιού:** διάβασε την επάνω αριστερή ενότητα της σελ. 13 για να συλλάβεις τη βασική ακολουθία του παιχνιδιού.
3. **Για παίκτες που παίζουν πρώτη φορά**, προτείνουμε να χρησιμοποιήσουν είτε τη Λειτουργία Εκπαίδευσης, που είναι η συντομότερη εκδοχή του παιχνιδιού, είτε το Σύντομο Παιχνίδι. Βλ. σελ. 24 για οδηγίες.
4. **Βασική Στρατηγική:** ρίξε μια ματιά στις βασικές στρατηγικές στη σελ. 28 για να σε βοηθήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
5. **Βίντεο-Οδηγός Παιχνιδιού:** μπορείς να παρακολουθήσεις το επίσημο βίντεο εκμάθησής μας στο apeiron.games/pillars.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ

ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ *(1)*

Το ταμπλό παιχνιδιού έχει 2 πλευρές:



Η **μεσογειακή** πλευρά, που εμφανίζει τη Μεσόγειο Θάλασσα.

Η **αιγαιακή** πλευρά, που εμφανίζει το Αιγαίο Πέλαγος.

Κάθε πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού αποτελείται από **Θέσεις** και **Περιοχές**.

- Μια **Θέση** είναι μια περιοχή στον χάρτη του ταμπλού παιχνιδιού που ορίζεται από λευκά περιγράμματα· είτε **Χερσαία Θέση** *(που ανήκει σε μια Περιοχή)*, είτε **Θαλάσσια Θέση**.
- Μια **Περιοχή** αποτελείται από 3 Χερσαίες Θέσεις που υποδεικνύονται με το ίδιο χρώμα περιγράμματος στο ταμπλό παιχνιδιού.

> Στην αιγαιακή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού, αν και οι Θέσεις της περιοχής των ***Κυκλάδων*** εμφανίζουν νησιά στη θάλασσα, εξακολουθούν να θεωρούνται μόνο Χερσαίες Θέσεις.

ΤΟ ΡΟΝΤΕΛ

Η κάτω αριστερή γωνία του ταμπλού παιχνιδιού φέρει ένα Ροντέλ, έναν κυκλικό τροχό επιλογής ενεργειών. Μπορείς να προελάσεις στο Ροντέλ και να επιλέξεις μια ενέργεια από αυτό **παίζοντας μια Κάρτα Δράσης** από το χέρι σου.



Μαρκα Πρωτου Παικτη *(1)*



Ταμπλο παικτη *(4)*

Το ταμπλό παίκτη σου αντιπροσωπεύει την πόλη-κράτος της οποίας ηγείσαι. Φέρει το πλακίδιο Πόλης-κράτους σου. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας, θα τοποθετείς τις Κολόνες, τις Μονάδες και τα Κτίριά σου από το ταμπλό παίκτη σου στο ταμπλό παιχνιδιού.



Πλακιδια Πολης-κρατους *(12)*

Κάθε πλακίδιο Πόλης-κράτους έχει μια μοναδική ικανότητα. Κάθε πλευρά ενός πλακιδίου Πόλης-κράτους αντιστοιχεί σε μια πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού, όπως υποδεικνύεται στην κάτω δεξιά ενότητά του.



Πλακιδια Πολεων *(20)*

Υπάρχουν οι ακόλουθοι τύποι Πόλης:



4 Πλακίδια Πόλης Εκκίνησης
(1 σε κάθε χρώμα παίκτη)

16 κοινά Πλακίδια Πόλης

Φυλλα παικτη *(5)*



Πλακιδια Μονοπατιου *(6)*

Στην αρχή της παρτίδας, ένα πλακίδιο Μονοπατιού θα ανατεθεί τυχαία σε κάθε Περιοχή. Κάθε Μονοπάτι σχετίζεται με έναν τύπο Πόρου *(όπως φαίνεται στην αριστερότερη Θέση του)*, και το Μονοπάτι Τιτάνα θεωρείται Άγριο.



Πλακιδια Πορου *(20)*

Υπάρχουν πέντε Πόροι στο παιχνίδι:



> Τα Πλακίδια Πόρου **Εκκίνησης** έχουν αυτό το σύμβολο στην πίσω όψη.



Πλακιδια Πληθυσμου *(18)*

Τα Πλακίδια Πληθυσμού αντιπροσωπεύουν τον τοπικό πληθυσμό.
Σε αυτά περιλαμβάνονται οι **καταυλισμοί Βαρβάρων** *(με το γκρι περίγραμμα)*.





Πλακιδια Στρατηγικης *(21)*

Αυτά τα πλακίδια παρέχουν μόνιμες ικανότητες κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Υπάρχουν **3 τύποι** Πλακιδίου Στρατηγικής, καθένας με διαφορετικό εικονίδιο

στην πίσω όψη του.



Κομματια παικτη *(σε 4 χρωματα παικτων)*





Καρτες Προφητειας *(24)*

Οι Προφητείες αντιπροσωπεύουν αποστολές που δίνονται από τους Έλληνες θεούς. Κατατάσσονται στις Εποχές I, II και III, όπως φαίνεται στην πίσω όψη τους.



Παράδειγμα Κάρτας Προφητείας Εποχής I

Καρτες Απαγορευμενου Τομεα *(2)*



Μπλοκ βαθμολογιας *(1)*



Κάρτες Δράσης *(100)*

Κάθε παίκτης έχει τη δική του τράπουλα Καρτών Δράσης, που αρχικά αποτελείται από τις **10 Κάρτες Εκκίνησής του**, με δυνατότητα απόκτησης περισσότερων Καρτών Δράσης από την Περιοχή Προμήθειας *(στην αριστερή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού)*.

Κάθε Κάρτα Δράσης έχει μια **Δύναμη** *(που υποδεικνύεται από έναν αριθμό στο μέσον της κάρτας)*, και έναν ή περισσότερους **Πόρους** *(που υποδεικνύονται στην επάνω αριστερή γωνία της κάρτας)*. Όπου εμφανίζεται «/» ανάμεσα σε δύο Πόρους, αυτό υποδεικνύει ότι **μόνο ένας** από εκείνους τους δύο Πόρους μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Υπάρχουν 4 τύποι Καρτών Δράσης:



Εκκίνησης (40) (10 σε κάθε χρώμα παίκτη)
Χαρακτήρας (42)
Μνημείο (14)
Βασίλειο Αιγύπτου (4) (Χρησιμοποιείται μόνο με την Πόλη-κράτος Μέμφιδα (Memphis))

> Κάθε Κάρτα Χαρακτήρα και Μνημείου έχει μια ικανότητα γραμμένη πάνω της. Όταν παίζεις μια τέτοια κάρτα κατά τη διάρκεια Γύρου Προέλασης *(βλ. σελ. 13)*, μπορείς να χρησιμοποιήσεις την ικανότητα εκείνης της κάρτας.

Καρτες Μυθολογιας *(54)*

Σε αντίθεση με τις Κάρτες Δράσης, οι Κάρτες Μυθολογίας δεν γίνονται μέρος των τραπουλών των παικτών· αντ' αυτού **τοποθετούνται πάνω από τα ταμπλό παίκτη τους** στις υποδεικνυόμενες θέσεις. Ορισμένες κάρτες συνοδεύονται από πλακίδια *(βλ. «Πλακίδια Μυθολογίας» παρακάτω)*. Οι Κάρτες Μυθολογίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια **Δωρεάν Ενέργειας** *(βλ. σελ. 14)*.

Υπάρχουν 3 τύποι Καρτών Μυθολογίας, καθένας με διαφορετικό εικονίδιο στην πίσω όψη του:



κάρτες Ημίθεου (22)
κάρτες Τιτάνα (16)
κάρτες Ολυμπίου (16)

Πλακιδια Μυθολογιας *(4)*



Πλακιδια Πολιορκιας *(4)*



Στοιχεια Λειτουργιων Παιχνιδιου *(σελ. 24-45)*

Τα υπολοιπα στοιχεια χρησιμοποιουνται μονο σε ορισμενες λειτουργιες παιχνιδιου.

- Πλακίδια Βαρβάρων *(12)*
- Πλακίδιο Ατλαντίδας *(1)*
- Πλακίδια Συμπλοκής *(4)*
- Πλακίδια Ήρωα *(10)*
- Φιγούρες Μονάδας Ήρωα *(10)*
- Βάσεις φιγούρων *(4)*
- Μάρκες Οδυσσέα (Odysseus) *(6)*
- Κάρτες Χαρακτήρα Πολιορκία του Πεπρωμένου *(5)*
- Κάρτα Μνημείου Πολιορκία του Πεπρωμένου *(1)*
- Μάρκες Χρόνου *(9)*
- Γενικό Σόλο Φύλλο παίκτη *(1)*
- Σόλο Φύλλα παίκτη Πόλεων-κρατών *(9)*
- Σόλο Φύλλα παίκτη *(9)*
- Πλακίδια Υπενθύμισης Βελτιωμένης Ενέργειας *(5)*

Σημειωση: τα Σολο Φυλλα παικτη χρησιμοποιουνται μονο στη «Λειτουργια Σολο».

ΣΤΗΣΙΜΟ

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΑΜΠΛΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. **Επίλεξε μια πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού**: Μεσόγειος ή Αιγαίο, και τοποθέτησε εκείνη την πλευρά με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω στο μέσον της περιοχής παιχνιδιού.
2. Διαχώρισε τις **Κάρτες Μυθολογίας** ανά τύπο: δημιούργησε ξεχωριστές τράπουλες με την πίσω όψη για Ημίθεους, Ολύμπιους και Τιτάνες, ανακάτεψε κάθε τράπουλα ξεχωριστά, και έπειτα τοποθέτησέ τες στις κατάλληλες Θέσεις *(με τα αντίστοιχα εικονίδια)*.
3. Όταν παίζεις με ***λιγότερους από 3 παίκτες***, αφαίρεσε πρώτα τυχόν Κάρτες Χαρακτήρα που εμφανίζουν το εικονίδιο 3 παικτών . Έπειτα, ανακάτεψε τις **Κάρτες Μνημείου** και διαχώρισέ τις σε 3 τράπουλες με την πίσω όψη όσο πιο ισόποσα γίνεται στις επάνω 3 θέσεις της **Περιοχής Προμήθειας** *(στην αριστερή άκρη του ταμπλού παιχνιδιού)*. Ανακάτεψε τις **Κάρτες Χαρακτήρα**, και διαχώρισέ τις σε 3 τράπουλες με την πίσω όψη όσο πιο ισόποσα γίνεται στις κάτω 3 θέσεις της Περιοχής Προμήθειας. Έπειτα, αναποδογύρισε την κάρτα από την κορυφή καθεμιάς από αυτές τις τράπουλες με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω.
4. Ανακάτεψε τα **πλακίδια Μονοπατιού,** και τοποθέτησε ένα τυχαία με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω στην καθορισμένη θέση κάθε Περιοχής.
5. Τοποθέτησε ένα **κοινό πλακίδιο Πόλης** στη **Θέση 3** και στη **Θέση 5** κάθε Μονοπατιού, και αριθμό κοινών πλακιδίων Πόλης ίσο με τον αριθμό των παικτών στη Θέση κάτω από την ενότητα «Κατασκευή» του Ροντέλ. Αφαίρεσε τυχόν αχρησιμοποίητα κοινά πλακίδια Πόλης από το παιχνίδι.
6. Διαχώρισε τα **Πλακίδια Στρατηγικής** ανά τύπο με βάση τα εικονίδια στην πίσω όψη τους. Υπάρχουν 7 πλακίδια από κάθε τύπο. Ανακάτεψε κάθε τύπο ξεχωριστά και χώρισέ τον σε δύο στοίβες με την πίσω όψη, μία των 4 πλακιδίων και μία των 3 πλακιδίων, τοποθετημένες στις Θέσεις δίπλα στο αντίστοιχο εικονίδιο στην αριστερή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού. Έπειτα, αναποδογύρισε το πλακίδιο από την κορυφή κάθε στοίβας με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω.
7. Τοποθέτησε τα **πλακίδια Μυθολογίας** δίπλα στο ταμπλό παιχνιδιού.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΠΑΙΚΤΗ

8. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει **όλα τα στοιχεία στο χρώμα του**: 1 ταμπλό παίκτη, 1 Πλακίδιο Πόλης Εκκίνησης, 12 Μονάδες, 6 Κτίρια, 7 Κολόνες, 14 μάρκες παίκτη, 1 πλακίδιο Πολιορκίας, και 10 Κάρτες Δράσης Εκκίνησης. Αφαίρεσε από το παιχνίδι όλα τα στοιχεία τυχόν αχρησιμοποίητων χρωμάτων παικτών.
   Κάθε παίκτης τοποθετεί:
   6 από τις Μονάδες του στην επάνω αριστερή περιοχή του ταμπλό παίκτη του *(«Ανάπτυξη»)*
   (από αριστερά προς τα δεξιά: ένα Πλοίο, έναν Εργάτη και έναν Οπλίτη σε κάθε γραμμή)·
   τα 6 Κτίριά του στην κάτω αριστερή περιοχή του ταμπλό παίκτη του *(«Κατασκευή»)*
   (από αριστερά προς τα δεξιά: έναν Ναό, μια Αγορά και μια Ακρόπολη σε κάθε γραμμή)· και
   6 από τις Κολόνες του στην κάτω δεξιά περιοχή του ταμπλό παίκτη του *(«Αποικισμός»)*.
9. Επίλεξε πρώτο παίκτη, και δώσε σε εκείνον τον παίκτη τη **μάρκα Πρώτου Παίκτη.**
10. Ανακάτεψε τα **πλακίδια Πόλης-κράτους,** έπειτα τράβα τυχαία αριθμό πλακιδίων ίσο με τον ***αριθμό των παικτών συν 1*** και τοποθέτησέ τα σε σειρά, με τις πλευρές τους που αντιστοιχούν στην επιλεγμένη πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Σε περίπτωση που οποιεσδήποτε από τις τραβηγμένες Πόλεις-κράτη έχουν Θέσεις εκκίνησης στην ίδια Περιοχή, συνέχισε να τραβάς μέχρι να πάρεις Πόλεις-κράτη με Θέσεις εκκίνησης σε διαφορετικές Περιοχές. Έπειτα ανακάτεψε τα **Πλακίδια Πόρου Εκκίνησης**, και τοποθέτησε 1 τυχαία κάτω από κάθε τραβηγμένο πλακίδιο Πόλης-κράτους.
11. Με αντίστροφη σειρά γύρων *(ξεκινώντας από τον παίκτη στα δεξιά του παίκτη με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη και προχωρώντας αριστερόστροφα)*, **κάθε παίκτης επιλέγει ένα πλακίδιο Πόλης-κράτους και το Πλακίδιο Πόρου Εκκίνησης από κάτω του**, τοποθετώντας το πλακίδιο Πόλης-κράτους στην επάνω δεξιά ενότητα του ταμπλό παίκτη του. Αφαίρεσε από το παιχνίδι όλα τα αχρησιμοποίητα πλακίδια Πόλης-κράτους και τα Πλακίδια Πόρου Εκκίνησης *(συμπεριλαμβανομένων εκείνων*

που τραβήχτηκαν αλλά δεν επιλέχθηκαν από κανέναν παίκτη). Αν κάποιος παίκτης επέλεξε τη Μέμφιδα ως Πόλη-κράτος του, τοποθέτησε τις **4 Κάρτες Δράσης Βασιλείου της Αιγύπτου** με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω δίπλα στο ταμπλό παιχνιδιού· διαφορετικά αφαίρεσέ τες από το παιχνίδι.

12. Με αντίστροφη σειρά γύρων, κάθε παίκτης τοποθετεί **1 Οπλίτη,** τον **1** εναπομείναντα **Εργάτη του,** την **1** εναπομείνασα **Κολόνα του, το Πλακίδιο Πόλης Εκκίνησης του, και το Πλακίδιο Πόρου Εκκίνησης του** με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω στη Χερσαία Θέση εκκίνησης που υποδεικνύεται στο πλακίδιο Πόλης-κράτους του, καθώς και το **1** εναπομείναν **Πλοίο** του σε γειτονική Θαλάσσια Θέση.

13. Κάθε παίκτης τοποθετεί μία από τις **μάρκες παίκτη του σε καθεμία από τις Θέσεις «0»** των Μονοπατιών Στρατιωτικού, Μισθοφόρων, Ναυτιλίας, Πολιτισμού, Ολύμπιου και Τιτάνα, έπειτα, με σειρά γύρων, **μετακινεί τη μάρκα του στη *Θέση 1* του Μονοπατιού που αντιστοιχεί στην Περιοχή που υποδεικνύεται στο πλακίδιο Πόλης-κράτους του και *παίρνει την αντίστοιχη αμοιβή*** *(όπως εξηγείται στη σελ. 10).*

14. Κάθε παίκτης τοποθετεί τους **3** εναπομείναντες **Οπλίτες** του δίπλα στο **Μονοπάτι Μισθοφόρων** *(Χρυσός)* δίπλα στο ταμπλό παιχνιδιού.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

15. Κάθε παίκτης **ανακατεύει τις 10 Κάρτες Δράσης Εκκίνησής του**, τις τοποθετεί σε τράπουλα με την πίσω όψη στην αριστερή πλευρά του ταμπλό παίκτη του, και τραβά τον ακόλουθο αριθμό καρτών στο χέρι του: πρώτος παίκτης: **5 κάρτες**· δεύτερος παίκτης: **6 κάρτες**· τρίτος παίκτης: **6 κάρτες**· τέταρτος παίκτης: **7 κάρτες**· πέμπτος παίκτης: 7 κάρτες.

16. Κάθε παίκτης τοποθετεί μία από τις **μάρκες παίκτη του στην ενότητα «Ανάβαση» του Ροντέλ** *(ο τροχός επιλογής ενεργειών στην κάτω αριστερή γωνία του ταμπλού παιχνιδιού)*, αφήνοντας τις υπόλοιπες 7 μάρκες παίκτη του δίπλα στο ταμπλό παίκτη του.

17. Όταν παίζεις με λιγότερους από 4 παίκτες, δεν θα είναι σε χρήση όλες οι Περιοχές του ταμπλού παιχνιδιού και θα χρειαστεί να ***«αποκλειστούν»***. Για να αποκλείσεις μια Περιοχή, τοποθέτησε μια Κάρτα Απαγορευμένου Τομέα στη θέση κάρτας της Περιοχής. Για παιχνίδι **3 παικτών**, απόκλεισε **1 Περιοχή**, ή για παιχνίδι **2 παικτών** απόκλεισε **2 Περιοχές**, επιλέγοντας από τις Περιοχές που δεν περιέχουν την Πόλη Εκκίνησης κανενός παίκτη.

Κάνε το με την ακόλουθη σειρά προτίμησης:
Μεσόγειος: Λιβύη → Ιβηρία → Αίγυπτος → Ανατολή
Αιγαίο: Ιωνία → Μακεδονία → Πελοπόννησος → Λυδία
Σε παιχνίδι 4 παικτών, δεν αποκλείεται καμία Περιοχή. Αφαίρεσε τυχόν αχρησιμοποίητες Κάρτες Απαγορευμένου Τομέα από το παιχνίδι.

18. Ταξινόμησε τις **Κάρτες Προφητείας** ανά Εποχές *(I, II και III)* χρησιμοποιώντας τους αριθμούς στην πίσω όψη τους και ανακάτεψε κάθε σύνολο ξεχωριστά. Για κάθε Περιοχή *(εκτός των αποκλεισμένων Περιοχών, αν υπάρχουν)*, τοποθέτησε μία κάρτα από κάθε Εποχή με την πίσω όψη στη θέση κάρτας της με την ακόλουθη σειρά: **Εποχή III** στο ***κάτω μέρος***, **Εποχή II** στη ***μέση***, και **Εποχή I** ***στην κορυφή***. Έπειτα αναποδογύρισε την κορυφαία Κάρτα Προφητείας *(Εποχή I)* κάθε Περιοχής με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Αφαίρεσε τις αχρησιμοποίητες Κάρτες Προφητείας, χωρίς να τις δεις, από το παιχνίδι.

19. Διαχώρισε τα **Πλακίδια Πληθυσμού** ανά τύπο με βάση τα εικονίδια στην πίσω όψη τους *(Κράνος, Κέρας Αμάλθειας και Αετός)*. Ανακάτεψε κάθε τύπο και, σε κάθε Χερσαία Θέση που δεν περιέχει Πόλη Εκκίνησης *(εκτός εκείνων σε αποκλεισμένες Περιοχές, αν υπάρχουν)*, τοποθέτησε ένα Πλακίδιο Πληθυσμού του αντίστοιχου τύπου με την πίσω όψη, όπως υποδεικνύεται από τα σύμβολα στις Χερσαίες Θέσεις. Αφαίρεσε τυχόν αχρησιμοποίητα Πλακίδια Πληθυσμού από το παιχνίδι.

20. Ανακάτεψε τα **Πλακίδια Πόρου** και τοποθέτησε ένα τυχαία **με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω** σε κάθε Χερσαία Θέση που δεν έχει ακόμη Πλακίδιο Πόρου *(εκτός εκείνων σε αποκλεισμένες Περιοχές, αν υπάρχουν).*
Για να διατηρηθεί η ισορροπία των Πόρων σε παιχνίδια με ***λιγότερους από 4 παίκτες***, σε παιχνίδι 2 παικτών, αφαίρεσε ***ένα από καθέναν*** από τους 5 τύπους Πλακιδίου Πόρου, και σε παιχνίδι 3 παικτών αφαίρεσε τυχαία **από ένα 3 διαφορετικών τύπων** Πλακιδίου Πόρου, πριν ανακατέψεις τα Πλακίδια Πόρου στην αρχή αυτού του βήματος. Αφαίρεσε τυχόν αχρησιμοποίητα Πλακίδια Πόρου από το παιχνίδι.


Παράδειγμα στησίματος για παιχνίδι 3 παικτών
Περιοχή Προμήθειας
Ροντέλ
Προαιρετικό, μόνο για τη Μέμφιδα
IBERIA
ITALIA
HELLAS
ANATOLE
AIGYPTOS
MEDITERRANEAN
SYRAKUSAI
SPARTA
KYRENE
CENTAUR
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙΣ Η ΠΙΟ ΕΝΔΟΞΗ ΠΟΛΗ-ΚΡΑΤΟΣ ΑΠ' ΟΛΕΣ!

Μπορείς να κερδίσεις Δόξα στην παρτίδα **Ελέγχοντας Πόλεις και Περιοχές, Κατασκευάζοντας Μνημεία και Εκπληρώνοντας Προφητείες** *(βλ. σελ. 21 για λεπτομέρειες)*. Το τέλος της παρτίδας ενεργοποιείται όταν οι παίκτες έχουν φτάσει συλλογικά ***στο τέλος αριθμού διαφορετικών Μονοπατιών Περιοχής ίσου με τον αριθμό των παικτών***, όταν ένας παίκτης ***Ελέγχει 6 Πόλεις***, ή όταν ***3 Κάρτες Προφητείας Εποχής ΙΙΙ*** έχουν αφαιρεθεί από το ταμπλό παιχνιδιού.

Ο παίκτης με τη μεγαλύτερη Δόξα κερδίζει την παρτίδα.

Ο ΧΡΥΣΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ

Αν το αποτέλεσμα μιας κάρτας ή πλακιδίου έρχεται σε αντίθεση με τους γενικούς κανόνες του παιχνιδιού, να δίνεις πάντα προτεραιότητα και να ακολουθείς τις συγκεκριμένες οδηγίες εκείνης της κάρτας ή του πλακιδίου.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΟΛΗΣ-ΚΡΑΤΟΥΣ

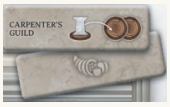
Κάθε πλακίδιο Πόλης-κράτους διαθέτει μοναδική ικανότητα που περιγράφεται σε αυτό. Μπορείς να χρησιμοποιείς την ικανότητα του πλακιδίου Πόλης-κράτους σου **κάθε φορά που εφαρμόζεται** κατά τη διάρκεια της παρτίδας.



ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Μπορείς να κερδίσεις Πλακίδια Στρατηγικής κατά τη διάρκεια της παρτίδας, συνήθως ως μπόνους για το άδειασμα γραμμών στις ενότητες Ανάπτυξης, Κατασκευής και Αποικισμού του ταμπλό παίκτη σου. **Κάθε γραμμή δίνει το Πλακίδιο Στρατηγικής της μία φορά ανά παρτίδα:** αν κομμάτια επιστρέψουν σε μια γραμμή και την αδειάσεις ξανά, δεν κερδίζεις τίποτα επιπλέον. Όταν κερδίζεις ένα, τοποθέτησέ το σε κενή γραμμή του ταμπλό παίκτη σου. Αν δεν έχεις αρκετό κενό χώρο τη στιγμή που θα κέρδιζες Πλακίδιο Στρατηγικής, μην κερδίσεις τίποτα αντ' αυτού.
Δεν μπορείς να αναδιατάξεις τα πλακίδιά σου στο ταμπλό παίκτη σου σε καμία στιγμή.

Αφού κερδίσεις Πλακίδιο Στρατηγικής, αναποδογύρισε το επόμενο πλακίδιο στη στοίβα του (αν υπάρχει) με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Τα Πλακίδια Στρατηγικής στο ταμπλό παίκτη σου σου παρέχουν διαρκείς ικανότητες *(βλ. Παράρτημα 2 για λεπτομέρειες)*.



ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΟΙ ΤΟΜΕΙΣ

Όταν παίζεις με **λιγότερους από 4 παίκτες**, 1 ή 2 Περιοχές θα είναι αποκλεισμένες κατά το στήσιμο. Αυτές είναι ***Απαγορευμένοι Τομείς***, όπως υποδεικνύεται από τις Κάρτες Απαγορευμένου Τομέα που τοποθετούνται σε αυτές, και με εξαίρεση τα Μονοπάτια Περιοχής *(όλα τα οποία χρησιμοποιούνται σε κάθε αριθμό παικτών)* δεν χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Οι Απαγορευμένοι Τομείς **δεν περιέχουν** Κάρτες Προφητείας, Πλακίδια Πληθυσμού ή Πλακίδια Πόρου, και στις Χερσαίες Θέσεις των Απαγορευμένων Τομέων καθώς και σε τυχόν Λιμάνια που τους αντιστοιχούν δεν μπορεί να γίνει μετακίνηση ούτε αλληλεπίδραση με κανέναν τρόπο.



ΔΥΝΑΜΗ

Η **Δύναμη** είναι θεμελιώδης έννοια στο παιχνίδι, αντιπροσωπεύοντας την επιρροή σου σε διάφορα μέρη του ταμπλού παιχνιδιού. Καθεμία από τις Μονάδες, τα Κτίρια, τις Κολόνες και τις Πόλεις σου συνεισφέρει συγκεκριμένη ποσότητα Δύναμης, όπως αναλύεται παρακάτω:

- Καθένας από τους **Εργάτες, τις Αγορές, τους Ναούς, τις Κολόνες και τις Πόλεις** σου συνεισφέρει
  1 Δύναμη στο σύνολό σου στη Χερσαία Θέση που καταλαμβάνει.
- Καθένα από τα **Πλοία** σου προσφέρει 1 Δύναμη στη Θαλάσσια Θέση που καταλαμβάνει και επίσης **σε μία γειτονική Χερσαία Θέση** της επιλογής σου

(δεν μπορούν να επεκτείνουν τη Δύναμή σου σε γειτονικές Θαλάσσιες Θέσεις).

- Αν καταλαμβάνει **Λιμάνι**, ένα Πλοίο προσφέρει αντ' αυτού 2 Δύναμη στην αντίστοιχη Χερσαία Θέση.
- Καθένας από τους **Οπλίτες** σου συνεισφέρει 2 Δύναμη στο σύνολό σου στη Χερσαία Θέση που καταλαμβάνει.
- Καθεμία από τις **Ακροπόλεις** σου προσφέρει 3 Δύναμη στη Χερσαία Θέση που καταλαμβάνει.

> Η συνολική σου Δύναμη σε μια Περιοχή είναι **το άθροισμα της Δύναμης** που παρέχουν οι Μονάδες, τα Κτίρια, οι Κολόνες και οι Πόλεις σου σε εκείνη την Περιοχή.

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.

Κάθε Κάρτα Δράσης έχει μια Δύναμη που υποδεικνύεται στο μέσον της κάρτας. Η Δύναμη χρησιμοποιείται κυρίως για προέλαση στο Ροντέλ κατά τον Γύρο Προέλασής σου *(βλ. σελ. 13)*.



Η Δύναμη της κάρτας μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες κατά τις ***Πολιορκίες*** *(βλ. σελ. 13)* και στη ***Λειτουργία Συμπλοκής*** *(βλ. Παράρτημα 4)*.

ΕΛΕΓΧΟΣ

- **Ελέγχεις μια Θέση** αν έχεις περισσότερη Δύναμη στη Θέση από κάθε άλλον παίκτη και η Δύναμή σου υπερβαίνει το άθροισμα τυχόν Πλακιδίων Πληθυσμού στη Θέση.
- **Ελέγχεις μια Περιοχή** αν έχεις περισσότερη Δύναμη στην Περιοχή από κάθε άλλον παίκτη και η Δύναμή σου υπερβαίνει το άθροισμα τυχόν Πλακιδίων Πληθυσμού στην Περιοχή. *Τυχόν Πλακίδια Πληθυσμού που βρίσκονται ακόμη στην Περιοχή πρέπει να είναι με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω για να γίνει αυτή η αξιολόγηση· κατά συνέπεια, κανείς δεν ελέγχει μια Περιοχή αν υπάρχουν ακόμη σε αυτή Πλακίδια Πληθυσμού με την πίσω όψη.*
- **Ελέγχεις μια Πόλη** αν έχεις τη μάρκα παίκτη σου πάνω της, ή αν είναι η Πόλη Εκκίνησής σου και η μάρκα κανενός άλλου παίκτη δεν βρίσκεται πάνω της.
- Σε περίπτωση **ισοψηφίας Δύναμης**, τη Θέση/Περιοχή Ελέγχει ο ισόπαλος παίκτης του οποίου η μάρκα παίκτη έχει προελάσει περισσότερο στο αντίστοιχο Μονοπάτι Περιοχής. Όπου περισσότερες από μία μάρκες παίκτη βρίσκονται στο ίδιο βήμα Μονοπατιού, οι ψηλότερες σε μια στοίβα θεωρούνται μπροστά από εκείνες από κάτω τους. Σε περίπτωση που οι μάρκες παίκτη των ισόπαλων παικτών βρίσκονται στη Θέση «0» του Μονοπατιού της Περιοχής, η ισοψηφία παραμένει άλυτη, και κανείς δεν θεωρείται ότι Ελέγχει τη Θέση/Περιοχή.

ΠΡΟΕΛΑΣΗ ΣΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ



> Μπορείς να προελαύνεις στα Μονοπάτια Περιοχής κυρίως κατά τον Έλεγχο Κατάστασης *(βλ. σελ. 13)* και την ενέργεια Ανάβασης *(βλ. σελ. 18)*. Ορισμένες κάρτες και πλακίδια μπορούν επίσης να σου δώσουν ευκαιρίες προέλασης στα Μονοπάτια.

Κάθε φορά που προελαύνεις σε Μονοπάτι, τοποθέτησε τη μάρκα Παίκτη σου από πάνω από κάθε άλλη μάρκα Παίκτη στο ίδιο βήμα, και κέρδισε την αμοιβή που αναγράφεται πάνω από αυτό το βήμα Μονοπατιού στο πλακίδιο Μονοπατιού *(βλ. παρακάτω)*.

ΑΜΟΙΒΕΣ ΜΟΝΟΠΑΤΙΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ



Πάρε δωρεάν μία Κάρτα Χαρακτήρα/Μνημείου από την Περιοχή Προμήθειας στο χέρι σου. Έπειτα αποκάλυψε την κάρτα στην κορυφή της τράπουλας από την οποία πήρες.



Αν απομένει κοινό πλακίδιο Πόλης σε αυτό το βήμα, μπορείς να το αποκτήσεις δωρεάν *(βλ. δεξιά για λεπτομέρειες)*.

ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ



Από εδώ και στο εξής, το Μέγεθος Ανεφοδιασμού σου είναι 5/6/7.



Από εδώ και στο εξής, μπορείς, προαιρετικά, να μετακινήσεις τη μάρκα σου 1 επιπλέον/1 λιγότερη *(ελάχιστο 1)* Θέση όταν προελαύνεις στο Ροντέλ κατά τη διάρκεια Γύρου Προέλασης *(βλ. σελ. 13)*.

ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΝΑΥΤΙΛΙΑΣ



Από εδώ και στο εξής, κατά τον γύρο σου, έχεις 2/3/4 Μετακινήσεις πριν ή μετά από κάθε μία από τις ενέργειές σου Προμήθεια/Ανάπτυξη/Κατασκευή/Αποικισμός.

ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ



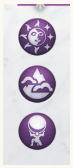
Από εδώ και στο εξής, καθεμία από τις Κολόνες/τους Οπλίτες/τους Εργάτες/τα Πλοία σου προσφέρει 1 επιπλέον Δύναμη. *(Πλοίο σε Θαλάσσια Θέση προσφέρει 1 επιπλέον Δύναμη και στη Θαλάσσια Θέση του και σε μία γειτονική Χερσαία Θέση. Πλοίο σε Λιμάνι προσφέρει 1 επιπλέον Δύναμη μόνο στην αντίστοιχη Χερσαία Θέση του.)*

ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΜΙΣΘΟΦΟΡΩΝ



Δαπανώντας επιπλέον Σίδηρο *(πέρα από οποιοδήποτε κόστος προέλασης σε αυτό το Μονοπάτι)*, ή χωρίς επιπλέον κόστος *(στο βήμα 4, όπου δεν υποδεικνύεται κόστος Σιδήρου)*, μπορείς να πάρεις έναν από τους Οπλίτες σου από τη θέση δίπλα στο ταμπλό κοντά στο Μονοπάτι Μισθοφόρων, και να τον τοποθετήσεις σε οποιαδήποτε Χερσαία Θέση που περιέχει μία από τις Πόλεις σου. Σημείωσε ότι αυτό δεν θεωρείται ενέργεια «Ανάπτυξης». **Αυτό πρέπει να γίνει αμέσως μετά την προέλαση στο αντίστοιχο βήμα, διαφορετικά η ευκαιρία χάνεται**.

ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΟΛΥΜΠΙΟΥ/ΤΙΤΑΝΑ



Τράβα 2 κάρτες από την τράπουλα Ημίθεου/Ολύμπιου/Τιτάνα, κράτα μία τοποθετώντας την με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω σε κενή θέση Κάρτας Μυθολογίας πάνω από το ταμπλό παίκτη σου, και απόρριψε την άλλη με την πίσω όψη στο κάτω μέρος της τράπουλάς της. **Αν δεν έχεις κενή θέση, μπορείς να επιλέξεις να απορρίψεις οποιαδήποτε από τις Κάρτες Μυθολογίας σου για να ελευθερώσεις θέση.** Εναλλακτικά, μπορείς να μην τραβήξεις καμία Κάρτα Μυθολογίας και να **Ενεργοποιήσεις** δωρεάν αντ' αυτού μία από τις υπάρχουσες Κάρτες Μυθολογίας σου **του ίδιου τύπου** *(Ημίθεο για αμοιβή Ημίθεου, Ολύμπιο για αμοιβή Ολύμπιου, Τιτάνα για αμοιβή Τιτάνα)*.

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΧΕΡΣΑΙΩΝ ΘΕΣΕΩΝ

Όταν οποιαδήποτε κομμάτια μετακινούνται ή τοποθετούνται με άλλον τρόπο σε Χερσαία Θέση με Πλακίδια Πόρου ή/και Πληθυσμού με την πίσω όψη, **εκείνες οι Θέσεις εξερευνώνται**. Αποκάλυψε εκείνα τα πλακίδια αναποδογυρίζοντάς τα με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Αυτό συμβαίνει συνήθως κατά τη Μετακίνηση Χερσαίων Μονάδων *(βλ. σελ. 15)*, αλλά μπορεί να συμβεί και ως αποτέλεσμα ορισμένων αποτελεσμάτων καρτών.

ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΠΟΛΕΩΝ

Κάθε παίκτης ***ξεκινά την παρτίδα με τη δική του Πόλη Εκκίνησης***. Περαιτέρω πλακίδια Πόλης μπορούν να αποκτηθούν με διάφορους τρόπους κατά τη διάρκεια της παρτίδας, όπως αναλύεται παρακάτω.

> **Όριο**: μπορεί να υπάρχει μόνο **1** πλακίδιο Πόλης σε κάθε Χερσαία Θέση.

- **Αξιολόγηση Περιοχών:** όταν ένας παίκτης προελάσει για πρώτη φορά στη Θέση 3 **ενός Μονοπατιού Περιοχής**, ***αφού αποδοθεί η αμοιβή του Μονοπατιού*** *(βλ. αριστερά)*, ο παίκτης με την περισσότερη Δύναμη σε εκείνη την Περιοχή αποκτά το κοινό πλακίδιο Πόλης σε αυτή τη Θέση και πρέπει να το τοποθετήσει αμέσως στην Περιοχή, ***σε Χερσαία Θέση που δεν περιέχει ακόμη Πόλη***, και έπειτα να τοποθετήσει πάνω του μία από τις μάρκες παίκτη του. **Για να αποκτήσει το πλακίδιο, ένας παίκτης πρέπει να έχει τουλάχιστον 1 Δύναμη σε εκείνη την Περιοχή.** Σε περίπτωση ισοψηφίας Δύναμης, το πλακίδιο αποκτά ο ισόπαλος παίκτης του οποίου η μάρκα παίκτη έχει προελάσει περισσότερο στο Μονοπάτι της Περιοχής *(όπου περισσότερες από μία μάρκες παίκτη βρίσκονται στο ίδιο βήμα Μονοπατιού, οι ψηλότερες σε μια στοίβα θεωρούνται μπροστά από εκείνες από κάτω τους)*. Αν εκείνος ο παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει το πλακίδιο Πόλης στην Περιοχή *(συμπεριλαμβανομένης της περίπτωσης που η Περιοχή είναι Απαγορευμένος Τομέας)*, πρέπει αντ' αυτού να το τοποθετήσει σε κατάλληλη Θέση σε διαφορετική Περιοχή. Αν κανένας παίκτης δεν έχει Δύναμη στην Περιοχή, ή αν εκείνος ο παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει την Πόλη σε καμία Περιοχή *(ή σε περίπτωση ισοψηφίας Δύναμης όπου όλοι οι ισόπαλοι παίκτες βρίσκονται στη Θέση «0» του Μονοπατιού της Περιοχής)*, το κοινό πλακίδιο Πόλης στη Θέση 3 του Μονοπατιού δεν αποδίδεται σε κανέναν παίκτη και αντ' αυτού τοποθετείται στη Θέση κάτω από την ενότητα «Κατασκευή» του Ροντέλ.
- **Φτάνοντας στο τέλος ενός Μονοπατιού:** όταν προελάσεις στη Θέση 5 **ενός Μονοπατιού**

Περιοχής, αν υπάρχει ακόμη εκεί κοινό πλακίδιο Πόλης το αποκτάς δωρεάν ως αμοιβή Μονοπατιού *(βλ. αριστερά)*. Τοποθέτησέ το σε ***οποιαδήποτε Χερσαία Θέση που δεν περιέχει ακόμη Πόλη***, και έπειτα τοποθέτησε πάνω του μία από τις μάρκες παίκτη σου. Στη σπάνια περίπτωση που δεν μπορείς να τοποθετήσεις ένα κοινό πλακίδιο Πόλης που κέρδισες προελαύνοντας στη Θέση 5 ενός Μονοπατιού, βάλ' το στην άκρη δίπλα στο ταμπλό παίκτη σου, και μπορείς να το τοποθετήσεις οποιαδήποτε στιγμή μπορείς κατά τον γύρο σου.

- **Κατασκευή Πόλεων:** τα κοινά πλακίδια Πόλης μπορούν επίσης να αποκτηθούν μέσω της ενέργειας «Κατασκευή» *(βλ. σελ. 17 για λεπτομέρειες)*.



- **Πολιορκία:** μπορείς να αποκτήσεις τον Έλεγχο μιας Πόλης από άλλον παίκτη μέσω Πολιορκίας *(βλ. σελ. 13)*.

Σημείωση: ο αριθμός των Πόλεων που μπορείς να Ελέγχεις δεν είναι περιορισμένος· αν αποκτήσεις μια Πόλη αλλά δεν έχεις αρκετές διαθέσιμες μάρκες παίκτη, χρησιμοποίησε ένα κατάλληλο υποκατάστατο για να υποδείξεις τον Έλεγχό σου.

ΔΑΠΑΝΗ ΠΟΡΩΝ

Υπάρχουν πέντε Πόροι στο παιχνίδι: **Κρασί, Μάρμαρο, Χρυσός, Σίδηρος και Ξύλο.**



Κάθε φορά που χρειάζεται να δαπανήσεις έναν Πόρο, **απόρριψε μια Κάρτα Δράσης** που εμφανίζει τον αντίστοιχο Πόρο από το χέρι σου ή/και **εξάντλησε ένα αντίστοιχο Πλακίδιο Πόρου** στην ίδια Θέση με μία από τις Κολόνες σου μετακινώντας την Κολόνα σου πάνω του, εφόσον δεν υπάρχει ήδη Κολόνα εκεί. ***Ο Πόρος που υποδεικνύεται σε Κάρτα Δράσης που παίχτηκε στην αρχή ενός Γύρου Προέλασης δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί.*** Μια κάρτα που εμφανίζει 2 Πόρους μπορεί να απορριφθεί για να δαπανηθεί ο ένας ή και οι δύο Πόροι της· μπορείς να χρησιμοποιήσεις καθέναν σε διαφορετικές στιγμές κατά τον ίδιο γύρο *(αλλά δεν μπορείς να δαπανήσεις τον έναν και να φυλάξεις τον άλλον για μελλοντικό γύρο)*.

Ανταλλαγή: για να αποκτήσεις έναν συγκεκριμένο Πόρο, μπορείς να ανταλλάξεις έναν Πόρο που κατέχεις σε αναλογία 2:1 *(δηλαδή 2 του ίδιου Πόρου για 1 άλλου τύπου)*.

Οι Πόροι που αποκτώνται από Ανταλλαγή πρέπει να δαπανηθούν αμέσως. **Δεν μπορείς** να χρησιμοποιήσεις έναν Πόρο που κέρδισες από Ανταλλαγή σε μεταγενέστερη Ανταλλαγή.

- **Πλακίδιο Πόρου:** κάθε Πλακίδιο Πόρου μπορεί να καταλαμβάνεται από **1 Κολόνα** τη φορά.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Ξεκινώντας από τον παίκτη που κρατά τη μάρκα Πρώτου Παίκτη, οι παίκτες παίζουν εναλλάξ με δεξιόστροφη σειρά. Η παρτίδα συνεχίζεται μέχρι να ενεργοποιηθεί το τέλος της παρτίδας *(βλ. σελ. 20)*.

Στον γύρο σου, πρέπει να εκτελέσεις **Έλεγχο Κατάστασης**, και έπειτα είτε: Α) **Γύρο Προέλασης**, είτε Β) **Γύρο Ανεφοδιασμού**.

Επιπλέον, κατά τον γύρο ***σου***, μπορείς να εκτελέσεις ***οποιονδήποτε αριθμό* Δωρεάν Ενεργειών**, οι οποίες μπορεί να είναι: Α) **Επίκληση Κάρτας Μυθολογίας**, Β) **Τοποθέτηση πλακιδίου Πολιορκίας**, ή Γ) **Εκπλήρωση Προφητείας** *(για το πότε, βλ. σελ. 13)*. Επιπλέον, κατά τον γύρο ***άλλου παίκτη*** μπορείς να Επικαλεστείς **μία** Κάρτα Μυθολογίας.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Εδώ θα αξιολογήσεις την πρόοδό σου προς διάφορους στόχους που βασίζονται σε περιοχές και θα διεκδικήσεις τις αμοιβές που κέρδισες.

Στην αρχή του γύρου σου, αν το πλακίδιο Πολιορκίας σου βρίσκεται στο ταμπλό παιχνιδιού, επίλυσε μια Πολιορκία ως εξής:

Α **Πολιορκία:** μπορείς να ενισχύσεις τη Δύναμή σου για την Πολιορκία με Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες *(βλ. παρακάτω)*. Αν, μετά την Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες, Ελέγχεις τη Θέση που περιέχει το πλακίδιο Πολιορκίας σου και αυτή περιέχει επίσης Κολόνα που ανήκει σε, ή/και Πόλη που Ελέγχεται από, άλλον παίκτη *(εκτός αν είναι η μοναδική του Πόλη)*, κερδίζεις την Πολιορκία και μπορείς είτε: να αφαιρέσεις την Κολόνα του άλλου παίκτη *(επιστρέφοντάς την στο ταμπλό παίκτη του, και προαιρετικά αντικαθιστώντας την με μία δική σου)*· είτε να αφαιρέσεις τη μάρκα του άλλου παίκτη *(αν υπάρχει)* από την Πόλη, και να τοποθετήσεις πάνω της τη δική σου μάρκα παίκτη *(ή, στην περίπτωση της δικής σου Πόλης Εκκίνησης, να την αφήσεις χωρίς μάρκα)*. Σε κάθε περίπτωση, αφαίρεσε το πλακίδιο Πολιορκίας σου. ***Έπειτα παράλειψε τα υπόλοιπα βήματα του Ελέγχου Κατάστασης.***

ΤΑΚΤΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ

Ξεκινώντας από τον παίκτη που ξεκινά την Πολιορκία, κάθε συμμετέχων παίκτης μπορεί να τοποθετήσει με την πίσω όψη 1 κάρτα από το χέρι του για κάθε Οπλίτη και κάθε Ακρόπολη που έχει στη Θέση. Αποκάλυψε όλες τις τοποθετημένες κάρτες ταυτόχρονα· η Δύναμή τους προστίθεται στη συνολική Δύναμη του αντίστοιχου παίκτη στη Θέση, και έπειτα όλες αυτές οι κάρτες απορρίπτονται. Αφού επιλυθεί η Πολιορκία, αν ο παίκτης που έχασε χρησιμοποίησε κάρτες για Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες, ξανατραβά τον ίδιο αριθμό καρτών στο χέρι του.

Διαφορετικά, εκτέλεσε τα ακόλουθα:

Β **Κυριαρχία:** για κάθε Περιοχή, αν **Ελέγχεις μια Χερσαία Θέση όπου άλλος παίκτης έχει Κολόνα, Κτίριο ή Πόλη**, μπορείς να προελάσεις δωρεάν στο Μονοπάτι της Περιοχής.



C **Ενοποίηση:** για κάθε εικονίδιο Χερσαίας Θέσης, αν ελέγχεις **τουλάχιστον 3 Χερσαίες Θέσεις** με το ίδιο εικονίδιο τυπωμένο πάνω τους, μπορείς να προελάσεις δωρεάν **1 βήμα** σε ένα από τα δύο Μονοπάτια με το αντίστοιχο εικονίδιο.

> Μπορείς να προελάσεις το πολύ **μία φορά σε κάθε Μονοπάτι Περιοχής** κατά τον Έλεγχο Κατάστασης, και **ποτέ πέρα από τη Θέση 4**.

ΓΥΡΟΣ ΠΡΟΕΛΑΣΗΣ

Παίξε μια Κάρτα Δράσης από το χέρι σου, τοποθετώντας την στη στοίβα απορριπτόμενών σου.

Πρόελασε τη μάρκα παίκτη σου δεξιόστροφα στο Ροντέλ ακριβώς τόσες Θέσεις όση είναι η Δύναμη της κάρτας που μόλις έπαιξες *(ή, αν έχεις προελάσει στο βήμα 1 ή 3 του Μονοπατιού Πολιτισμού, προαιρετικά 1 παραπάνω ή λιγότερη, αντίστοιχα· βλ. αμοιβές Μονοπατιού στη σελ. 10)*. **Κάθε άλλος παίκτης που έχει ήδη μάρκα** στη Θέση όπου μετακινείσαι μπορεί να **τραβήξει αμέσως μία Κάρτα Δράσης** από τη στοίβα τραβήγματός του.

Έπειτα, μπορείς να εκτελέσεις τις ακόλουθες ***προαιρετικές*** ενέργειες έως μία φορά την καθεμία, με όποια σειρά θέλεις:

A **Χρησιμοποίησε την ικανότητα** της κάρτας που έπαιξες για αυτόν τον Γύρο Προέλασης *(αν έχει κάποια)*.

B **Μετακίνηση:** Αν η μάρκα παίκτη σου βρίσκεται τώρα στην ενότητα ***Προμήθειας***, ***Ανάπτυξης***, ***Κατασκευής*** ή ***Αποικισμού*** του Ροντέλ, μπορείς να μετακινήσεις τις Μονάδες σου *(όπως αναλύεται στη σελ. 14)*.

C **Ενέργεια Ροντέλ:** Εκτέλεσε την ενέργεια της ενότητας του Ροντέλ όπου βρίσκεται τώρα η μάρκα σου.

> Πριν, μετά και ανάμεσα σε αυτές τις ενέργειες, μπορείς να εκτελέσεις **οποιονδήποτε αριθμό *Δωρεάν Ενεργειών***.

ΔΩΡΕΑΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Για να εκτελέσεις μια Δωρεάν Ενέργεια, μπορείς:

Α) **να χρησιμοποιήσεις την ικανότητα μιας Κάρτας Μυθολογίας Επικαλούμενός την**,
Β) **να τοποθετήσεις ένα πλακίδιο Πολιορκίας**, ή Γ) **να Εκπληρώσεις μια Προφητεία**.

Μπορείς να εκτελέσεις ***οποιονδήποτε αριθμό*** Δωρεάν Ενεργειών κατά τον γύρο ***σου***. Στον γύρο σου, μπορείς να Επικαλεστείς Κάρτες Μυθολογίας πριν, ανάμεσα ή μετά από τα βήματά του: πριν από τον Έλεγχο Κατάστασής σου, 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)*. Μπορείς να **Επικαλεστείς *το πολύ μία* Κάρτα Μυθολογίας** κατά τον γύρο ***άλλου παίκτη***, και μόνο πριν, ανάμεσα ή μετά από οποιαδήποτε από τις κύριες ενέργειες ή βήματά του: *(Γύρος Προέλασης: (α) παίξιμο κάρτας και προέλαση στο Ροντέλ, (β) χρήση της ικανότητας της κάρτας, (γ) Μετακίνηση, και (δ) ενέργεια Ροντέλ· ή Γύρος Ανεφοδιασμού: (α) ανεφοδιασμός χεριού, (β) ανεφοδιασμός Κολόνων, και (γ) Ενεργοποίηση Καρτών Μυθολογίας)*.

Αν περισσότεροι παίκτες θέλουν να Επικαλεστούν Κάρτα Μυθολογίας ταυτόχρονα, μπορούν να το κάνουν **ξεκινώντας από τον ενεργό παίκτη**, και έπειτα προχωρώντας με δεξιόστροφη σειρά.

A **Επίκληση Κάρτας Μυθολογίας:** Μπορείς να Επικαλεστείς μια Ενεργοποιημένη Κάρτα Μυθολογίας τοποθετημένη πάνω από το ταμπλό παίκτη σου χρησιμοποιώντας την ικανότητά της και γυρίζοντάς την στο πλάι. Εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, μια Κάρτα Μυθολογίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε από τις παραπάνω στιγμές, ακόμη και κατά τον γύρο άλλου παίκτη. Οι κάρτες που ακυρώνουν κάτι *(όπως ο Ασκληπιός και οι Λωτοφάγοι)* παίζονται τη στιγμή που συμβαίνει αυτό που ακυρώνουν· στον γύρο άλλου παίκτη, αυτή είναι η μία σου κάρτα.

Όσο μια Κάρτα Μυθολογίας είναι γυρισμένη στο πλάι, είναι «Επικλημένη».

Στην κανονική *(όρθια)* **κατάστασή της, είναι «Ενεργοποιημένη».**



B **Τοποθέτησε το πλακίδιο Πολιορκίας σου: αν δεν βρίσκεται ήδη στο ταμπλό παιχνιδιού, μπορείς να τοποθετήσεις το πλακίδιο Πολιορκίας σου σε Θέση που Ελέγχεις και που περιέχει τουλάχιστον μία από τις Χερσαίες Μονάδες σου και Κολόνα που ανήκει σε, ή Πόλη που Ελέγχεται από, άλλον παίκτη** *(εκτός αν είναι η μοναδική του Πόλη)*.

C **Εκπλήρωσε μια Προφητεία:** για να Εκπληρώσεις μια Προφητεία, πρέπει να έχεις ολοκληρώσει την αποστολή που υποδεικνύεται πάνω της εντός της Περιοχής της *(βλ. περιγραφή των εικονιδίων Κάρτας Προφητείας στο Παράρτημα 1)*. Πάρε την Κάρτα Προφητείας, και φύλαξέ την με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω κάτω από το ταμπλό παίκτη σου. Αναποδογύρισε αμέσως την επόμενη Κάρτα Προφητείας *(αν υπάρχει)* σε εκείνη την Περιοχή με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. **Μπορείς να Εκπληρώσεις Προφητεία μόνο στο τέλος του γύρου σου, και μπορείς να Εκπληρώσεις το πολύ 1 Προφητεία ανά γύρο**.

ΓΥΡΟΣ ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ

I. **Ανεφοδίασε το χέρι σου: μπορείς να απορρίψεις** οποιεσδήποτε κάρτες από το χέρι σου, και **να ξανατραβήξεις μέχρι το Μέγεθος Ανεφοδιασμού σου** *(που είναι 5 από προεπιλογή, αλλά αυξάνεται κατά 1 για κάθε 2 βήματα στο Μονοπάτι Πολιτισμού)*.

➤ **Τράβηγμα καρτών**: κάθε φορά που πρέπει να τραβήξεις μια Κάρτα Δράσης αλλά η στοίβα τραβήγματός σου έχει εξαντληθεί, ανακάτεψε τις κάρτες της στοίβας απορριπτόμενων *(μαζί με όσες μόλις έπαιξες ή απέρριψες)* για να σχηματίσεις νέα

στοίβα τραβήγματος.

2. **Ανεφοδίασε τις Κολόνες σου:** αφαίρεσε όλες τις Κολόνες σου από τα Πλακίδια Πόρου *(κράτησέ τες στις ίδιες Θέσεις, απλώς τοποθετημένες δίπλα στα Πλακίδια Πόρου αντί πάνω τους).*
3. Μπορείς να **Ενεργοποιήσεις** οποιονδήποτε αριθμό από τις Επικλημένες Κάρτες Μυθολογίας σου δαπανώντας την ποσότητα Κρασιού που υποδεικνύεται πάνω τους για να τις γυρίσεις όρθιες.

> Πριν, μετά και ανάμεσα σε αυτές τις ενέργειες, μπορείς να εκτελέσεις **οποιονδήποτε αριθμό *Δωρεάν Ενεργειών***.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ

Είτε ***πριν είτε μετά*** την εκτέλεση ενέργειας Ροντέλ **Προμήθειας, Ανάπτυξης, Κατασκευής ή Αποικισμού** (είτε επέλεξες να κάνεις εκείνη την ενέργεια είτε όχι), μπορείς να εκτελέσεις έως **τόσες Μετακινήσεις όσες επιτρέπει η θέση σου στο Μονοπάτι Ναυτιλίας** *(όπως υποδεικνύεται από τα βέλη: 2 Μετακινήσεις από την αρχή της παρτίδας, αυξανόμενες σε 3 ή 4 Μετακινήσεις αν έχεις προελάσει σε τουλάχιστον τη Θέση 2 ή τη Θέση 4 του Μονοπατιού αντίστοιχα· ορισμένες κάρτες και πλακίδια μπορεί επίσης να παρέχουν επιπλέον μετακινήσεις).* Για να εκτελέσεις μια Μετακίνηση, **μετακίνησε μία από τις Μονάδες σου σε γειτονική Θέση ή Λιμάνι**, με τους ακόλουθους κανόνες:

- **Τα Πλοία** μπορούν να μετακινούνται μόνο μεταξύ Θαλάσσιων Θέσεων ή μεταξύ Θαλάσσιων Θέσεων και Λιμανιών.



- Στη μεσογειακή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού, οι Θέσεις της **Μαύρης Θάλασσας** και των **Νήσων των Μακάρων** θεωρούνται γειτονικές για τους σκοπούς της Μετακίνησης, όπως υποδεικνύεται από τα σύμβολα ανεμοστρόβιλου σε εκείνες τις Θέσεις.
- **Οι Χερσαίες Μονάδες** μπορούν να μετακινούνται μεταξύ γειτονικών Χερσαίων Θέσεων ή/και Θαλάσσιων Θέσεων που περιέχουν τα Πλοία σου, εφόσον τελειώνουν τις μετακινήσεις τους σε Χερσαίες Θέσεις. Κοστίζει:
- ***0 Μετακίνηση*** για να μετακινήσεις μια Χερσαία Μονάδα σε γειτονική Θαλάσσια Θέση που περιέχει ένα από τα Πλοία σου *(είτε από Χερσαία Θέση είτε από Θαλάσσια Θέση που περιέχει άλλο Πλοίο σου)*· και
- ***1 Μετακίνηση*** για να μετακινήσεις μια Χερσαία Μονάδα σε γειτονική Χερσαία Θέση *(είτε από άλλη Χερσαία Θέση είτε από Θαλάσσια Θέση που περιέχει ένα από τα Πλοία σου).*
- *Δηλαδή, οι Χερσαίες Μονάδες σου μπορούν να χρησιμοποιούν τα Πλοία σου ως βήματα μεταξύ Χερσαίων Θέσεων δωρεάν, αλλά δεν μπορούν να σταματούν τη μετακίνησή τους πάνω σε Πλοία.*



- **Οι Χερσαίες Θέσεις που συνδέονται με γέφυρες** που απεικονίζονται στο ταμπλό παιχνιδιού θεωρούνται γειτονικές για τους σκοπούς της Μετακίνησης Χερσαίων Μονάδων.
- **Η μετακίνηση ενός Πλοίου από Θαλάσσια Θέση σε γειτονικό Λιμάνι**, ή από Λιμάνι σε γειτονική Θαλάσσια Θέση απαιτεί 1 Μετακίνηση.
- **Κατάληψη Λιμανιού:** κάθε Λιμάνι μπορεί να καταλαμβάνεται από **1 Πλοίο** τη φορά.
- **Μπορείς να μετακινήσεις την ίδια Μονάδα πολλές φορές σε έναν γύρο**.

Υπενθύμιση: όταν μετακινείς μία από τις Χερσαίες Μονάδες σου σε μια Χερσαία Θέση, **εκείνη η Θέση θεωρείται εξερευνημένη**: αποκάλυψε τυχόν Πλακίδια Πόρου και Πληθυσμού με την πίσω όψη σε αυτή αναποδογυρίζοντάς τα με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω.



> *Παράδειγμα: ο κόκκινος παίκτης, έχοντας 2 Μετακινήσεις, μετακινεί πρώτα το Πλοίο του (που κοστίζει 1 Μετακίνηση), έπειτα μετακινεί τον Οπλίτη του από την Τρινακρία μέσω του Πλοίου (κοστίζοντας 0 Μετακίνηση) και παρακάτω στην Κυρήνη (Kyrene) (κοστίζοντας άλλη 1 Μετακίνηση). Η Κυρήνη είναι τώρα εξερευνημένη, οπότε αποκαλύπτει επίσης τα πλακίδια εκεί.*

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΡΟΝΤΕΛ

ΠΡΟΜΗΘΕΙΑ



Η ενέργεια Προμήθειας σου επιτρέπει να αποκτήσεις νέες, πιο ισχυρές **Κάρτες Δράσης** *(είτε Κάρτες Μνημείου είτε Κάρτες Χαρακτήρα)* από την **Περιοχή Προμήθειας** *(στην αριστερή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού).*

Όταν εκτελείς αυτή την ενέργεια, μπορείς να Προμηθευτείς **μία ή περισσότερες κάρτες με την εμπρόσθια όψη** από την Περιοχή Προμήθειας δαπα-

νώντας τον/τους συγκεκριμένο/ους Πόρο/ους που απεικονίζεται/ονται στην/στις κάρτα/ες προς Προμήθεια. Όπου μια κάρτα έχει «/» ανάμεσα σε δύο Πόρους, επίλεξε να πληρώσεις μόνο έναν από αυτούς τους Πόρους.



- **Εξορία**: ***για κάθε Κάρτα Χαρακτήρα*** που Προμηθεύεσαι, μπορείς προαιρετικά να Εξορίσεις μια κάρτα από το χέρι σου ή τη στοίβα απορριπτόμενων αφαιρώντας την από το παιχνίδι.



- **Προμήθεια Μνημείου**: οι επάνω 3 θέσεις της Περιοχής Προμήθειας περιέχουν Κάρτες Μνημείου. Για να αποκτήσεις ένα Μνημείο, πρέπει **να δαπανήσεις 1 Ξύλο ή 1 Μάρμαρο** επιπλέον των συγκεκριμένων Πόρων που απεικονίζονται στην Κάρτα Μνημείου.

Μόλις πληρώσεις τα κόστη Πόρων και σταματήσεις να Προμηθεύεσαι κάρτες, πάρε τις κάρτες που Προμηθεύτηκες στο χέρι σου και ***αποκάλυψε την επάνω κάρτα κάθε τράπουλας Προμήθειας από την οποία πήρες κάρτες*** *(αν μια τράπουλα έχει αδειάσει, πάρε μία κλειστή κάρτα του ίδιου τύπου από μία από τις άλλες στοίβες).*



Παράδειγμα: ο πράσινος παίκτης εκτελεί την ενέργεια Προμήθειάς του, επιλέγοντας να Προμηθευτεί 2 κάρτες. Για να Προμηθευτεί τον Μάντη (μια Κάρτα Χαρακτήρα), ο πράσινος παίκτης απορρίπτει μια κάρτα Εμπόρου από το χέρι του για να δαπανήσει τον Πόρο Χρυσού της, και έπειτα εξορίζει την ίδια κάρτα Εμπόρου. Για να Προμηθευτεί το Θέατρο (μια Κάρτα Μνημείου), ο πράσινος παίκτης δαπανά έναν Σίδηρο εξαντλώντας τον Πόρο με την Κολόνα του στη Μασσαλία (Massalia), Ανταλλάσσει 2 Ξύλο για ένα Κρασί, και δαπανά άλλη μία κάρτα Μαρμάρου από το χέρι του (για το επιπλέον κόστος Μνημείου). Έπειτα ο πράσινος παίκτης παίρνει τις Προμηθευμένες κάρτες «Μάντης» και «Θέατρο» στο χέρι του, και αποκαλύπτει 2 νέες Κάρτες Δράσης από τις αντίστοιχες τράπουλες.

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΡΟΝΤΕΛ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ



Η ενέργεια Ανάπτυξης σου επιτρέπει να τοποθετήσεις Μονάδες στο ταμπλό, αυξάνοντας τις στρατηγικές σου επιλογές για Αποικισμό, Κατασκευή και Μετακίνηση.

Όταν εκτελείς αυτή την ενέργεια, τοποθέτησε **μία ή περισσότερες Μονάδες σου** από το ταμπλό παίκτη σου στο ταμπλό δαπανώντας τους Πόρους που υποδεικνύονται στο ταμπλό παίκτη σου κάτω από τις Μονάδες που Αναπτύσσεις.

Μπορείς να Αναπτύξεις Οπλίτη σε οποιαδήποτε Θέση όπου έχεις Πόλη ή Ακρόπολη. Μπορείς να Αναπτύξεις Εργάτη σε οποιαδήποτε Θέση όπου έχεις Πόλη ή Αγορά. Μπορείς να Αναπτύξεις Πλοίο σε γειτονική Θαλάσσια Θέση με Θέση όπου έχεις Πόλη ή Ναό, ή στο αντίστοιχο Λιμάνι τέτοιας Θέσης.

Σημείωση: το ταμπλό παίκτη σου λειτουργεί ως βοηθητικό σημείωμα, καθώς κάθε τύπος Μονάδας μοιράζεται στήλη με τον τύπο Κτιρίου που επιτρέπει την Ανάπτυξή της.



- **Μπόνους Πλακιδίου Στρατηγικής:** κάθε φορά που αδειάζεις μια γραμμή της ενότητας Ανάπτυξης του ταμπλό παίκτη σου αναπτύσσοντας όλες τις Μονάδες που ήταν εκεί, πάρε ένα ορατό Πλακίδιο Στρατηγικής Κράνους *(όπως απεικονίζεται στην ενότητα **Ανάπτυξης** του ταμπλό παίκτη σου)* από τις Θέσεις στην αριστερή πλευρά του ταμπλό.



Παράδειγμα: ο μπλε παίκτης Αναπτύσσει Εργάτη στο Ιτούκε (στη Χερσαία Θέση όπου βρίσκεται η Αγορά του), απορρίπτοντας Κάρτες Δράσης που εμφανίζουν Χρυσό και Κρασί, και Αναπτύσσει επίσης Πλοίο στη

Θαλάσσια Θέση γειτονική με τη Λέπτη Μάγνα όπου ο μπλε παίκτης έχει Πόλη, απορρίπτοντας από το χέρι του Κάρτα Δράσης που εμφανίζει Πόρο Ξύλο και εξαντλώντας Πόρο Σίδηρο στη Λέπτη Μάγνα τοποθετώντας εκεί την Κολόνα του.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ



Η ενέργεια Κατασκευής σου επιτρέπει να ανεγείρεις **ένα ή περισσότερα Κτίρια ή/και Πόλεις** στο ταμπλό.

- **Κατασκευή Κτιρίου:** πάρε ένα Κτίριο από το ταμπλό παίκτη σου και τοποθέτησέ το στο ταμπλό *(δαπανώντας τους Πόρους που υποδεικνύονται κάτω από αυτό το Κτίριο στο ταμπλό παίκτη σου)*. Μπορείς να Κατασκευάσεις κάθε Κτίριο σε Χερσαία Θέση όπου **έχεις τουλάχιστον έναν Εργάτη**, εφόσον **δεν έχεις άλλο Κτίριο σε αυτή τη Χερσαία Θέση** και **δεν υπάρχει άλλο Κτίριο του ίδιου τύπου σε αυτή τη Χερσαία Θέση**. Αν δεν έχεις άλλο Κτίριο κανενός τύπου στο ταμπλό παίκτη σου, μπορείς αντ' αυτού να μετακινήσεις ένα από τα Κτίριά σου που βρίσκονται ήδη στο ταμπλό στη Θέση όπου επέλεξες να Κατασκευάσεις, δαπανώντας τους Πόρους που υποδεικνύονται κάτω από τη Θέση αυτού του τύπου Κτιρίου στην πάνω γραμμή της ενότητας Κατασκευής του ταμπλό παίκτη σου.

Σημείωση: δεν χρειάζεται να Ελέγχεις μια Χερσαία Θέση για να Κατασκευάσεις εκεί Κτίριο ή Πόλη, ούτε να έχεις εκεί Πόλη για να Κατασκευάσεις Κτίριο.

- **Ειδικές ικανότητες Κτιρίων:**



Ακρόπολη προσφέρει 3 Δύναμη για όλους τους σκοπούς παιχνιδιού στη Χερσαία Θέση της. Μπορείς να Αναπτύσσεις τους Οπλίτες σου στη Θέση της.



Αγορά παρέχει μείωση **1 Πόρου** του τύπου Χερσαίας Θέσης της για κάθε βήμα Μονοπατιού που επιτυγχάνεται μέσω ενεργειών Ανάβασης *(βλ. σελ. 18)*. Μπορείς να Αναπτύσσεις τους Εργάτες σου στη Θέση της.



Ναός σου επιτρέπει να έχεις **μία** επιπλέον Κάρτα Μυθολογίας πάνω από το ταμπλό παίκτη σου. Ως προεπιλογή, μπορείς να έχεις 1 Κάρτα Μυθολογίας πάνω από το ταμπλό παίκτη σου, συν ***1 επιπλέον κάρτα ανά Ναό που έχεις Κατασκευάσει***, έως μέγιστο 3 Καρτών Μυθολογίας. Μπορείς να Αναπτύσσεις τα Πλοία σου σε Θαλάσσιες Θέσεις γειτονικές με Θέση που περιέχει έναν από τους Ναούς σου, ή στα Λιμάνια που αντιστοιχούν σε τέτοια Θέση.



- **Μπόνους Πλακιδίου Στρατηγικής:** κάθε φορά που αδειάζεις μια γραμμή της ενότητας Κατασκευής του ταμπλό παίκτη σου Κατασκευάζοντας όλα τα Κτίριά σου που ήταν εκεί, πάρε ένα ορατό Πλακίδιο Στρατηγικής Αετού *(όπως απεικονίζεται στην ενότητα **Κατασκευής** του ταμπλό παίκτη σου)* από τις Θέσεις στην αριστερή πλευρά του ταμπλό.

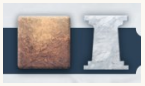


- **Κατασκευή Πόλης**: μπορείς να δαπανήσεις ***1 Κρασί, 1 Μάρμαρο, 1 Χρυσό*** και ***1 Σίδηρο*** για να κατασκευάσεις μία Πόλη, παίρνοντας διαθέσιμο κοινό πλακίδιο Πόλης δίπλα στην ενότητα «Κατασκευής» του Ροντέλ, και τοποθετώντας το σε Χερσαία Θέση που περιέχει τουλάχιστον έναν Εργάτη σου και καμία άλλη Πόλη. Για να δηλώσεις ότι Ελέγχεις αυτή την Πόλη, τοποθέτησε εκεί μία από τις μάρκες παίκτη σου.



Παράδειγμα: ο μπλε παίκτης εκτελεί την ενέργεια Κατασκευής. Για να Κατασκευάσει μια Ακρόπολη στην Αττική, ο μπλε παίκτης απορρίπτει από το χέρι του 2 Κάρτες Δράσης που περιέχουν τους Πόρους Ξύλο και Μάρμαρο.

ΑΠΟΙΚΙΣΜΟΣ



Η ενέργεια Αποικισμού σου επιτρέπει να ***αφαιρείς* Πλακίδια Πληθυσμού** και να ***τοποθετείς* Κολόνες** στο ταμπλό. Όταν εκτελείς αυτή την ενέργεια, μπορείς να Αποικίσεις **μία ή περισσότερες Χερσαίες Θέσεις που Ελέγχεις** *(δηλαδή έχεις μεγαλύτερη Δύναμη στη Θέση από κάθε άλλον παίκτη και η Δύναμή σου υπερβαίνει το άθροισμα τυχόν Πλακιδίων Πληθυσμού της Θέσης)*.

- Όταν Αποικίζεις μια Θέση, ***πρέπει να αφαιρέσεις όλα τα Πλακίδια Πληθυσμού***. Για κάθε πλακίδιο που αφαιρείς, πάρε την αμοιβή που αναγράφεται σε αυτό *(βλ. το πλαίσιο, δεξιά)* και μετά απόρριψέ το, εκτός αν δείχνει σύμβολο Πόρου Άγριου, οπότε

τοποθέτησέ το δίπλα στο ταμπλό παίκτη σου.

Αμέσως μετά τον Αποικισμό μιας Θέσης, αν δεν υπάρχει ήδη **Κολόνα**, μπορείς να **τοποθετήσεις μία από τις Κολόνες σου** από την περιοχή «Αποικισμός» του ταμπλό παίκτη σου. Αν δεν έχεις διαθέσιμη Κολόνα στο ταμπλό παίκτη σου, μπορείς εναλλακτικά να μετακινήσεις στη νέα Θέση μία από τις Κολόνες σου που είναι ήδη τοποθετημένες στο ταμπλό.



➤ **Μπόνους Πλακιδίου Στρατηγικής:** κάθε φορά που αδειάζεις μια σειρά από την ενότητα Αποικισμού του ταμπλό παίκτη σου τοποθετώντας στο ταμπλό όλες τις Κολόνες που βρίσκονταν εκεί, πάρε ένα Πλακίδιο Στρατηγικής Κέρατος Αμάλθειας με την εμπρός όψη *(όπως απεικονίζεται στην ενότητα **Αποικισμού** του ταμπλό παίκτη σου)* από τις Θέσεις στην αριστερή πλευρά του ταμπλό.



Παράδειγμα: ο πράσινος παίκτης εκτελεί την ενέργεια Αποικισμού. Αποικίζει τη Naxos, όπου η συνολική του Δύναμη είναι (1 Οπλίτης, 1 Εργάτης, 1 Πλοίο σε Λιμάνι και 1 Πλοίο σε γειτονική Θαλάσσια Θέση), ενώ η Δύναμη του Πλακιδίου Πληθυσμού είναι 5.

Αφαιρεί το Πλακίδιο Πληθυσμού, που δείχνει βαρβαρικό στρατόπεδο· ο πράσινος παίκτης προελαύνει λοιπόν στο Μονοπάτι Περιοχής και κερδίζει την αντίστοιχη αμοιβή.
Ο πράσινος παίκτης τοποθετεί στη συνέχεια Κολόνα από το ταμπλό παίκτη του στη Naxos.

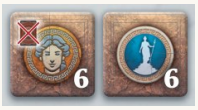
Αμοιβες Πλακιδιων Πληθυσμου



Τοποθέτησε αυτό το Πλακίδιο Πληθυσμού δίπλα στο ταμπλό παίκτη σου. Όταν δαπανάς Πόρους, μπορείς να απορρίψεις αυτό το πλακίδιο αντί για τη δαπάνη ενός μόνο Πόρου οποιουδήποτε τύπου.



Τράβα 2 κάρτες από την τράπουλα Ημίθεου/Τιτάνα/Ολύμπιου, κράτα μία τοποθετώντας την με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω σε κενή θέση Κάρτας Μυθολογίας πάνω από το ταμπλό παίκτη σου, και απόρριψε την άλλη με την πίσω όψη στο κάτω μέρος της τράπουλάς της. **Αν δεν έχεις κενή θέση, μπορείς να επιλέξεις να απορρίψεις οποιαδήποτε από τις Κάρτες Μυθολογίας σου για να ελευθερώσεις θέση.** Εναλλακτικά, μπορείς να μην τραβήξεις καμία Κάρτα Μυθολογίας και να **Ενεργοποιήσεις** δωρεάν αντ' αυτού μία από τις υπάρχουσες Κάρτες Μυθολογίας σου **του ίδιου τύπου** *(Ημίθεο για αμοιβή Ημίθεου, Ολύμπιο για αμοιβή Ολύμπιου, Τιτάνα για αμοιβή Τιτάνα).*



Πάρε δωρεάν μία Κάρτα Χαρακτήρα/Μνημείου από την Περιοχή Προμήθειας στο χέρι σου **στο τέλος της ενέργειας κατά την οποία κέρδισες αυτή την κάρτα**. Παίρνοντας Κάρτα Χαρακτήρα, μπορείς επίσης, προαιρετικά, να εξορίσεις μια κάρτα από το χέρι σου ή τη στοίβα απορριπτόμενων αφαιρώντας την από το παιχνίδι. Έπειτα αποκάλυψε την κάρτα στην κορυφή της τράπουλας από την οποία πήρες.



Για τη νίκη επί ενός **καταυλισμού Βαρβάρων**, πρόελασε στο Μονοπάτι της αντίστοιχης Περιοχής.

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΡΟΝΤΕΛ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

Ανάβαση



Η ενέργεια Ανάβασης σου επιτρέπει **να προελαύνεις στα Μονοπάτια Περιοχής** δαπανώντας Πόρους, και ενδεχομένως να κερδίζεις ισχυρές βελτιώσεις, συμπεριλαμβανομένων Πόλεων, Καρτών Μυθολογίας και Καρτών Δράσης, καθώς και παθητικές ικανότητες.

Για να προελάσεις στο επόμενο βήμα ενός Μονοπατιού, δαπάνησε τον τύπο Πόρου που αναγράφεται στο αντίστοιχο πλακίδιο Μονοπατιού και τόσους Πόρους όσος ο αριθμός του βήματος που φτάνεις, ή Εξόρισε ***3 Κάρτες Χαρακτήρα*** από το χέρι σου. Για το Μονοπάτι των Τιτάνων, μπορείς να δαπανήσεις οποιονδήποτε τύπο Πόρου, αλλά όλοι πρέπει να είναι ***του ίδιου***

τύπου κατά τη διάρκεια ***της ίδιας*** ενέργειας Ανάβασης.

Μπορείς να προελάσεις σε περισσότερα Μονοπάτια, και κατά περισσότερα βήματα σε κάθε Μονοπάτι, κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας Ανάβασης.

Μόλις τελειώσεις, κέρδισε τις αμοιβές Μονοπατιού από όλα τα βήματα που έφτασες κατά τη διάρκεια αυτής της ενέργειας Ανάβασης *(βλ. σελ. 10 για τις αμοιβές Μονοπατιού)*. Αν προέλασες κατά περισσότερα από 1 βήμα στο ίδιο Μονοπάτι, κέρδισε τις αμοιβές όλων αυτών των βημάτων.

> Υπενθύμιση: μια **Αγορά** χορηγεί μείωση **1** Πόρου του τύπου της Χερσαίας Θέσης της **για κάθε βήμα Μονοπατιού** της ενέργειας Ανάβασής σου. *Αυτή η μείωση ισχύει ανεξάρτητα από το αν το Πλακίδιο Πόρου της Θέσης έχει εξαντληθεί από Κολόνα ή όχι.* Μπορείς να χρησιμοποιήσεις Αγορές για να προελάσεις στο Μονοπάτι των Τιτάνων · θυμήσου απλώς ότι οι Πόροι που χρησιμοποιούνται για να προελάσεις στο Μονοπάτι των Τιτάνων κατά τη διάρκεια της ίδιας ενέργειας Ανάβασης πρέπει πάντα να είναι του ίδιου τύπου.

Μετά από ενέργεια Ανάβασης Ροντέλ, κατ' επιλογή:

A **Ανεφοδίασε το χέρι σου**, ή

B **Ανεφοδίασε τις Κολόνες σου** και, προαιρετικά, **Ενεργοποίησε** όσες Επικλημένες Κάρτες Μυθολογίας επιθυμείς δαπανώντας την ποσότητα Κρασιού που αναγράφεται σε αυτές για να τις ανορθώσεις.

(Αυτό δεν ισχύει για άλλες ευκαιρίες προέλασης σε Μονοπάτια, όπως οι αντίστοιχες ικανότητες καρτών ή πλακιδίων.)



> *Παράδειγμα: ο κίτρινος παίκτης εκτελεί την ενέργεια Ανάβασής του. Στην αρχή του γύρου του, ο κίτρινος παίκτης έχει μάρκες στη Θέση 1 του Στρατιωτικού Μονοπατιού και του Μονοπατιού Πολιτισμού, στη Θέση 2 του Μονοπατιού Τιτάνα, και στη Θέση 0 του Μονοπατιού Ολύμπιου, του Μονοπατιού Ναυτιλίας και του Μονοπατιού Μισθοφόρων.*

> *Για να προελάσει στη Θέση 2 του Στρατιωτικού Μονοπατιού, απορρίπτει μια Κάρτα Δράσης που περιέχει Πόρο Σίδηρο από το χέρι του, και εξαντλεί έναν Πόρο Σίδηρο τοποθετώντας πάνω του την Κολόνα του.*

> *Για να προελάσει στη Θέση 3 του Μονοπατιού Τιτάνα, απορρίπτει μια Κάρτα Δράσης με διπλό Πόρο Χρυσού από το χέρι του, και Ανταλλάσσει 2 κάρτες Μαρμάρου από το χέρι του για 1 Χρυσό. Δεδομένου ότι ο κίτρινος παίκτης έχει φτάσει σε Θέση του Μονοπατιού Τιτάνα που περιέχει κοινό πλακίδιο Πόλης, η Περιοχή που σχετίζεται με το Μονοπάτι Τιτάνα αξιολογείται τώρα (βλ. Απόκτηση Πόλεων στη σελ. 11).*
> *Για την αμοιβή Τιτάνα, τραβά 2 Κάρτες Τιτάνα και κρατά 1.*

> *Τέλος, η προέλαση στη Θέση 2 του Μονοπατιού Ναυτιλίας απαιτεί 3 Ξύλο (1 Ξύλο για την προέλαση στη Θέση 1, συν 2 ακόμη για την προέλαση στη Θέση 2). Καθώς έχει Αγορά σε Θέση που περιέχει Πλακίδιο Πόρου Ξύλου, μπορεί να χρησιμοποιήσει τη μείωση της Αγοράς μία φορά για κάθε βήμα, και να απορρίψει μια Κάρτα Δράσης με Πόρο Ξύλο για το τρίτο. Έχει επίσης Κολόνα στην ίδια Θέση με την Αγορά, αλλά καθώς αυτή βρίσκεται ήδη πάνω στο Πλακίδιο Πόρου (έχοντας χρησιμοποιηθεί για την εξάντληση του Πλακιδίου Πόρου σε προηγούμενο γύρο), δεν μπορεί να το εξαντλήσει ξανά μέχρι να ανεφοδιαστεί η Κολόνα.*

> *Στο τέλος του γύρου του, κερδίζει μια Κάρτα Χαρακτήρα από την Περιοχή Προμήθειας ως αμοιβή για την προέλαση στη Θέση 2 του Μονοπατιού Ναυτιλίας σε αυτόν τον γύρο.*

ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΟΤΑΝ:

Ι. Ένας παίκτης, **οποιαδήποτε στιγμή κατά τον γύρο του**, Ελέγχει 6 Πόλεις· ή

Β Όταν οι παίκτες έχουν φτάσει συλλογικά στο τέλος αριθμού **διαφορετικών** Μονοπατιών Περιοχής ίσου με τον αριθμό των παικτών *(οποιωνδήποτε από τα Μονοπάτια Στρατιωτικό, Μισθοφόρων, Πολιτισμού, Ναυτιλίας, Τιτάνα ή Ολύμπιου· δύο παίκτες που φτάνουν στο τέλος του ίδιου Μονοπατιού μετρούν ως ένα Μονοπάτι)*· ή

C Όταν 3 Κάρτες Προφητείας Εποχής ΙΙΙ έχουν αφαιρεθεί από το ταμπλό παιχνιδιού *(είτε με Εκπλήρωση είτε αλλιώς)*.

> Μόλις ενεργοποιηθεί το τέλος της παρτίδας, **τελείωσε τον τρέχοντα γύρο, και έπειτα παίξε έναν ακόμη τελευταίο γύρο**, ώστε κάθε παίκτης να έχει παίξει ίσο αριθμό γύρων. *(Για παράδειγμα, αν ο παίκτης με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη ενεργοποίησε το τέλος της παρτίδας με αυτόν τον τρόπο, όλοι οι άλλοι παίκτες θα έχουν έναν ακόμη γύρο για να ολοκληρώσουν τον τρέχοντα γύρο, και έπειτα όλοι οι παίκτες, συμπεριλαμβανομένου του πρώτου παίκτη, θα έχουν έναν τελευταίο γύρο.)*

Νικητής αναδεικνύεται ο παίκτης που συγκεντρώνει τη μεγαλύτερη Δόξα!

Για να καθορίσεις τον νικητή, άθροισε τη Δόξα που κέρδισες κατά τη διάρκεια της παρτίδας από Εκπληρωμένες Κάρτες Προφητείας και Κάρτες Μνημείου.



Έπειτα, απόνειμε Δόξα με βάση τον Έλεγχο στο τέλος της παρτίδας:

ΚΕΡΔΙΣΕ 3 ΔΟΞΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΟΛΗ ΠΟΥ ΕΛΕΓΧΕΙΣ.

ΚΕΡΔΙΣΕ 3 ΔΟΞΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΥ ΕΛΕΓΧΕΙΣ *(ΒΛ. ΠΑΡΑΚΑΤΩ)*.

Οι Περιοχές αξιολογούνται ξεκινώντας από την επάνω αριστερά και προχωρώντας με δεξιόστροφη σειρά.

Πριν καθοριστεί ο Έλεγχος μιας Περιοχής:

Ξεκινώντας από τον παίκτη με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη και συνεχίζοντας με δεξιόστροφη σειρά, κάθε παίκτης μπορεί να πάρει ένα από τα Πλοία του από γειτονική Θαλάσσια Θέση και να το τοποθετήσει σε μία από τις Χερσαίες Θέσεις της Περιοχής, για να υποδείξει σε ποια Χερσαία Θέση αυτό το Πλοίο συνεισφέρει 1 Δύναμη. *Τα Πλοία σε Λιμάνια δεν επηρεάζονται και παραμένουν εκεί που βρίσκονται, συνεισφέροντας 2 Δύναμη στην αντίστοιχη Χερσαία Θέση τους κανονικά.*

Υπενθύμιση: όταν παίκτες είναι ισόπαλοι σε Δύναμη εντός μιας Περιοχής, την Περιοχή Ελέγχει ο ισόπαλος παίκτης του οποίου η μάρκα έχει προελάσει περισσότερο στο Μονοπάτι εκείνης της Περιοχής *(ή βρίσκεται ψηλότερα σε στοίβα όπου οι μάρκες μοιράζονται το ίδιο βήμα Μονοπατιού)*.

Αν παίκτες είναι ισόπαλοι για τη μεγαλύτερη συνολική Δόξα, νικητής ανακηρύσσεται ο παίκτης που έχει προελάσει περισσότερο ***σε όλα τα Μονοπάτια Περιοχής συνδυαστικά***.

Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοψηφία, **οι ισόπαλοι παίκτες χαίρονται μια κοινή νίκη!**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

ΚΑΡΤΕΣ ΠΡΟΦΗΤΕΙΑΣ


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Κολονών στην Περιοχή.


Να έχεις Ακρόπολη/Αγορά/Ναό στην Περιοχή.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Κτιρίων οποιουδήποτε τύπου στην Περιοχή.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Εργατών/Οπλιτών στην Περιοχή.

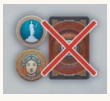

Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Πλοίων σε Λιμάνια που αντιστοιχούν στην Περιοχή.


Να έχεις Κολόνα σε Χερσαία Θέση αυτής της Περιοχής όπου δεν έχεις Πόλη.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Πόλεων στην Περιοχή.

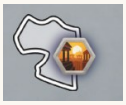

Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Καρτών Μνημείου/Χαρακτήρα στην τράπουλά σου. Μπορείς να ψάξεις τη στοίβα τραβήγματος και τη στοίβα απορριπτόμενων για τέτοιες κάρτες.
Αν το κάνεις, ανακάτεψε τη στοίβα τραβήγματος.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Ενεργοποιημένων Καρτών Μυθολογίας.


Να Εξορίσεις Κάρτα Μνημείου ή Χαρακτήρα από το χέρι ή τη στοίβα απορριπτόμενων σου αφαιρώντας την από το παιχνίδι.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Καρτών Ολυμπίου/Τιτάνα.


Να Ελέγχεις και τις 3 Χερσαίες Θέσεις της Περιοχής.


Να Ελέγχεις τουλάχιστον 1 Χερσαία Θέση της Περιοχής που περιέχει Πόλη άλλου παίκτη.


Να έχεις τουλάχιστον τον αναγραφόμενο αριθμό Πλακιδίων Στρατηγικής.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ



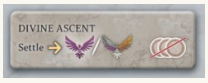
Δεξιοτεχνία Τοξοβολίας: καθένας από τους Οπλίτες σου μπορεί να συνεισφέρει το πολύ 1 Δύναμη σε οποιαδήποτε γειτονική Χερσαία Θέση *(αντί στη δική του)*.



Αρχιτέκτονες της Ευημερίας: πρόελασε στο Μονοπάτι Πολιτισμού ή Ναυτιλίας με έκπτωση 3 Πόρων κάθε φορά που εκτελείς ενέργεια Ροντέλ Κατασκευής. *(Δεν ισχύει για άλλους τρόπους Κατασκευής, δηλαδή ικανότητες καρτών.)*



Συμβούλιο των Γερόντων: κάθε φορά που άλλος παίκτης προελαύνει τη μάρκα του στην ενότητα του Ροντέλ όπου βρίσκεται η μάρκα σου, μπορείς να τραβήξεις 2 κάρτες *(αντί για 1)*.



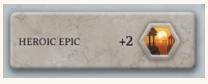
Θεϊκή Ανάβαση: πρόελασε στο Μονοπάτι Ολύμπιου ή Τιτάνα με έκπτωση 3 Πόρων κάθε φορά που εκτελείς ενέργεια Ροντέλ Αποικισμού. *(Δεν ισχύει για άλλους τρόπους Αποικισμού, δηλαδή ικανότητες καρτών.)*



Οχυρώσεις: καθένα από τα Κτίριά σου συνεισφέρει 1 επιπλέον Δύναμη.



Συντεχνία: διπλασιάζει την παραγωγή σου από τις Κολόνες για τον υποδεικνυόμενο Πόρο. Όταν παράγεις 2 Πόρους με μία Κολόνα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις καθέναν σε διαφορετικές στιγμές κατά τον ίδιο γύρο *(αλλά δεν μπορείς να δαπανήσεις τον έναν και να φυλάξεις τον άλλον για μελλοντικό γύρο)*.



Ηρωικό Έπος: οι Πόλεις σου συνεισφέρουν η καθεμία 2 επιπλέον Δύναμη.



Βιβλιοθήκη: μία φορά ανά γύρο, όταν προελαύνεις σε ένα Μονοπάτι στο οποίο η μάρκα παίκτη σου βρίσκεται τουλάχιστον 1 βήμα πίσω από όλες τις άλλες μάρκες παίκτη, τράβα 2 Κάρτες Δράσης.



Φάρος: μία φορά ανά γύρο, για κάθε Πλοίο που έχεις σε Λιμάνι, κέρδισε τον Πόρο που αντιστοιχεί στη Χερσαία Θέση του Λιμανιού.



Ναυτική Κυριαρχία: τα Πλοία σου μπορούν να μετακινηθούν μία επιπλέον Θέση με κάθε ενέργεια Μετακίνησης.



Ολυμπιακοί Αγώνες: πρόελασε στο Μονοπάτι Μισθοφόρων ή Στρατιωτικό με έκπτωση 3 Πόρων κάθε φορά που εκτελείς ενέργεια Ροντέλ Ανάπτυξης. *(Δεν ισχύει για άλλους τρόπους Ανάπτυξης Μονάδων, όπως ικανότητες καρτών.)*



Σχηματισμός Φάλαγγας: αν υπάρχουν 3 ή περισσότερες Χερσαίες Μονάδες σου σε μια Περιοχή, συνεισφέρουν συλλογικά 2 επιπλέον Δύναμη.



Επέκταση Πόλης: κάθε φορά που εκτελείς Γύρο Ανεφοδιασμού και έχεις Πλοίο σε Λιμάνι, πρόελασε δωρεάν στο Μονοπάτι της Περιοχής που αντιστοιχεί σε εκείνο το Λιμάνι.



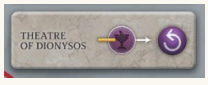
Πολιορκητικές Μηχανές: αν έχεις τουλάχιστον 2 Χερσαίες Μονάδες σε Χερσαία Θέση που περιέχει Κτίριο άλλου παίκτη, κερδίζεις 2 επιπλέον Δύναμη σε εκείνη τη Θέση.



Στρατηγική Πρωτοβουλία: αντί να επιλύεις τις ισοψηφίες με τους κανονικούς κανόνες, κερδίζεις όλες τις ισοψηφίες στις οποίες εμπλέκεσαι.



Τακτικός Ελιγμός: μπορείς να μετακινήσεις όλες τις Μονάδες σου από μία Θέση σε γειτονική Χερσαία Θέση με 1 Μετακίνηση.



Θέατρο του Διονύσου: επωφελήσου από έκπτωση 1 Κρασιού όταν Ενεργοποιείς καθεμία από τις Κάρτες Μυθολογίας σου.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

ΛΕΞΙΚΟ

Για την περιγραφή των εξαρτημάτων, ανάτρεξε στις σελίδες 2 και 3.

- **Επίθεση:** εκκίνηση Συμπλοκής *(σε Λειτουργία Συμπλοκής)* ή Πολιορκίας τοποθετώντας πλακίδιο Συμπλοκής ή Πολιορκίας.
- **Κτίριο:** κομμάτι παίκτη, δηλαδή Ακρόπολη, Αγορά ή Ναός.
- **Ενεργοποίηση**: καθιστώ μια Κάρτα Μυθολογίας έτοιμη για χρήση, συνήθως δαπανώντας Κρασί. *Βλ. σελ. 13 και 14 για λεπτομέρειες.*
- **Εξορία**: αφαιρώ εντελώς ένα εξάρτημα από το παιχνίδι.
- **Απαγορευμένος Τομέας:** Περιοχή που αποκλείεται σε παρτίδα με λιγότερους από 4 παίκτες. Με εξαίρεση το Μονοπάτι Περιοχής της, ένας Απαγορευμένος Τομέας δεν αποτελεί μέρος του παιχνιδιού και δεν μπορεί ποτέ να αποτελέσει αντικείμενο καμίας αλληλεπίδρασης.
- **Δόξα**: μέτρο της επιτυχίας ενός παίκτη και της προόδου του προς τη νίκη.
- **Επίκληση**: ενεργοποίηση της ικανότητας μιας Ενεργοποιημένης Κάρτας Μυθολογίας κατά τη διάρκεια της παρτίδας. *Βλ. σελ. 13 για λεπτομέρειες.*
- **Χερσαία Μονάδα:** ο συλλογικός όρος για τους Οπλίτες και τους Εργάτες *(και τους Ήρωες στη λειτουργία παιχνιδιού Θρυλικοί Ήρωες).*
- **Κολόνα:** κομμάτι παίκτη που επιτρέπει στον κάτοχο να χρησιμοποιεί τον Πόρο της Χερσαίας Θέσης όπου βρίσκεται.
- **Δύναμη**: *βλ. σελ. 9 για λεπτομέρειες.*
- **Μονοπάτι Περιοχής**: το Μονοπάτι που συνδέεται με μια Περιοχή *(βλ. σελ. 10 για τις αμοιβές Μονοπατιού).*
- **Ροντέλ**: κυκλική διαδρομή στο ταμπλό που χρησιμεύει για την επιλογή ενέργειας κατά τη διάρκεια Γύρου Προέλασης. *Βλ. σελ. 13 για τη δομή Γύρου Προέλασης.*
- **Ενέργεια Ροντέλ:** ενέργεια που εκτελείται στο πλαίσιο του Γύρου Προέλασης ενός παίκτη, ως αποτέλεσμα της προέλασης της μάρκας του στην αντίστοιχη ενότητα του Ροντέλ.
- **Θαλάσσια Μετακίνηση:** κάθε Μετακίνηση Πλοίου μεταξύ Θαλάσσιων Θέσεων ή μεταξύ Θαλάσσιας Θέσης και Λιμανιού.
- **Πολιορκία:** η πράξη επίθεσης στην Πόλη ή Κολόνα άλλου παίκτη *(βλ. σελ. 13 για λεπτομέρειες).*
- **Συμπλοκή**: η πράξη επίθεσης σε άλλον παίκτη σε Λειτουργία Συμπλοκής.
- **Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες**: κανόνας που επιτρέπει στους παίκτες να χρησιμοποιούν κάρτες από το χέρι τους για να επηρεάσουν την έκβαση Πολιορκίας, ή Συμπλοκής σε Λειτουργία Συμπλοκής.
- **Ανταλλαγή/Εμπόριο**: ανταλλαγή Πόρων όπως περιγράφεται στην ενότητα «Δαπάνη Πόρων» *σελ. 12.*
- **Μονάδα:** κομμάτι παίκτη, δηλαδή Οπλίτης, Εργάτης ή Πλοίο. Οι Οπλίτες και οι Εργάτες είναι Χερσαίες Μονάδες, ενώ τα Πλοία είναι Θαλάσσιες Μονάδες.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Λειτουργίες παιχνιδιού όπως οι Ορδές Βαρβάρων, η Συμμαχία, η Ατλαντίδα, η Λειτουργία Συμπλοκής και οι Θρυλικοί Ήρωες είναι επιπρόσθετες στο Κανονικό Παιχνίδι και μπορούν να συνδυαστούν για μια προσαρμοσμένη εμπειρία.

Κανονικο Παιχνιδι

Αυτό είναι το βασικό σύνολο κανόνων για το παιχνίδι πολλών παικτών, όπως περιγράφεται στις σελίδες 9-21 αυτού του εγχειριδίου.

Παιχνιδι Εκπαιδευσης

Αυτό είναι ίδιο με το Κανονικό Παιχνίδι, με τη διαφορά ότι το τέλος της παρτίδας ενεργοποιείται όταν *(και μόνο όταν)* ένας παίκτης Ελέγχει 4 Πόλεις.

Συντομο Παιχνιδι

Αυτό είναι ίδιο με το Κανονικό Παιχνίδι, με τη διαφορά ότι το τέλος της παρτίδας ενεργοποιείται όταν έχουν αφαιρεθεί 2 Κάρτες Προφητείας Εποχής III, ή όταν ένας παίκτης Ελέγχει 5 Πόλεις *(η ενεργοποίηση από το Μονοπάτι Περιοχής εξακολουθεί να ισχύει και παραμένει αμετάβλητη)*.

Ορδες Βαρβαρων



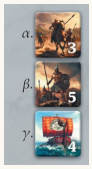
➤ **Στήσιμο:** Ανακάτεψε τα πλακίδια Βαρβάρων και τοποθέτησέ τα σε στοίβα με την πίσω όψη στην καθορισμένη θέση πάνω από το Ροντέλ.

➤ **Γύρος προέλασης:** Όταν ο παίκτης με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη προελαύνει στο Ροντέλ και διασχίζει την καθορισμένη γραμμή μεταξύ «Ανάβασης» και «Προμήθειας», οι **Βάρβαροι ενεργοποιούνται.** ***Παράλειψε αυτό το βήμα κατά τον πρώτο γύρο.***

Εκτέλεσε αμέσως τα ακόλουθα βήματα *(πριν ο παίκτης με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη εκτελέσει οποιαδήποτε από τις προαιρετικές του ενέργειες σε αυτόν τον γύρο)*:

1. Κάθε παίκτης του οποίου η Δύναμη σε μια Χερσαία Θέση είναι μικρότερη από το άθροισμα της Δύναμης των πλακιδίων Βαρβάρων (συμπεριλαμβανομένων των Πλοίων Βαρβάρων σε Λιμάνι) πρέπει να αφαιρέσει ένα από τα κομμάτια του *(Κτίριο, Κολόνα ή Πόλη, με αυτή τη σειρά προτεραιότητας, εκτός αν είναι η μοναδική του Πόλη)* από εκείνη τη Χερσαία Θέση, αν έχει κάποιο εκεί.

   Οι παίκτες επιστρέφουν τα Κτίρια ή τις Κολόνες που αφαιρέθηκαν σε αντίστοιχη υποδοχή στα ταμπλό παίκτη τους *(αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες αντίστοιχες υποδοχές, τοποθετούν αρχικά το Κτίριο/την Κολόνα δίπλα στο ταμπλό παίκτη τους, και τη μετακινούν στην πρώτη διαθέσιμη υποδοχή του αντίστοιχου τύπου που αδειάζει αργότερα στην παρτίδα)*· οι Πόλεις που αφαιρούνται βγαίνουν από το παιχνίδι.



2. Μετακίνησε **κάθε πλακίδιο Βαρβάρων *1 Θέση*** προς την πλησιέστερη Χερσαία Θέση που περιέχει Κτίριο, Πόλη ή Κολόνα παίκτη. Το **Ιππικό** *(a)* έχει 2 Μετακινήσεις, το **Πεζικό** *(b)* 1 Μετακίνηση Χερσαίας Θέσης, και τα **Πλοία** *(c)* μετακινούνται πρώτα σε Θαλάσσια Θέση και έπειτα σε Λιμάνι που αντιστοιχεί σε τέτοια Χερσαία Θέση. Σε περίπτωση ισοψηφίας, μετακινήσου προς τη Θέση 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)*, και έπειτα προς τη Θέση με τη μικρότερη συνολική Δύναμη όλων των παικτών. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοψηφία, μετακινήσου προς τον ισόπαλο παίκτη που βρίσκεται πλησιέστερα στα αριστερά του ενεργού παίκτη *(και αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοψηφία, επιλέγει εκείνος ο παίκτης)*.

3. Τοποθέτησε ένα πλακίδιο Βαρβάρων από τη θέση πάνω από το Ροντέλ με την μπροστινή όψη σε κάθε Θέση που περιέχει ορατό καταυλισμό Βαρβάρων *(εκτός εκείνων στις Περιοχές που αντιστοιχούν στα πλακίδια Πόλης-κράτους των παικτών)*. Αν δεν υπάρχουν αρκετά πλακίδια Βαρβάρων για να τοποθετηθούν σε κάθε τέτοια Θέση, τοποθέτησε όσα περισσότερα γίνεται, με σειρά των αριθμών στις ορατές Κάρτες Προφητείας στις Περιοχές, από τον μικρότερο στον μεγαλύτερο, και έπειτα στις Περιοχές χωρίς Κάρτα Προφητείας με τυχαία σειρά.

➤ **Ενέργεια Αποικισμού:** Όταν εκτελείς ενέργεια Αποικισμού, αντιμετώπισε τυχόν πλακίδια Βαρβάρων σαν Πλακίδια Πληθυσμού *(δηλαδή πρέπει να υπερβείς τη συνδυασμένη δύναμη τυχόν Πλακιδίων Πληθυσμού και Βαρβάρων στη Θέση που Αποικίζεις)*. Ως αμοιβή για την αφαίρεση πλακιδί-

ου Βαρβάρων μέσω ενέργειας Αποικισμού, **τράβα 2 Κάρτες Δράσης**. Επίστρεψε τυχόν πλακίδια Βαρβάρων που αφαιρέθηκαν στη θέση πάνω από το Ροντέλ.

Επιπλεον Στοιχεια

- Πλακίδια Βαρβάρων *(12)*



Συμμαχια

Ένα ομαδικό παιχνίδι 4 παικτών, όπου 2 παίκτες σε κάθε πλευρά είναι Σύμμαχοι. Οι Σύμμαχοι παίκτες *(συνεταίροι)* μπορούν να Αναπτύσσουν Μονάδες θεωρώντας τις Πόλεις του συνεταίρου τους σαν να ήταν δικές τους. Τα σκορ των Συμμάχων παικτών προστίθενται στο τέλος της παρτίδας, και η ομάδα με τη συνολικά περισσότερη Δόξα κερδίζει την παρτίδα.

Ατλαντιδα

Η Ατλαντίδα είναι μια ειδική Πόλη που υπάρχει μόνο στη θάλασσα· όταν παίζεις με την Ατλαντίδα, η Θέση της θεωρείται ***ταυτόχρονα Θαλάσσια Θέση και Χερσαία Θέση***. Μπορείς να πάρεις τον Έλεγχο της Ατλαντίδας Αποικίζοντας τη Θέση της με τουλάχιστον 10 Δύναμη *(βλ. παρακάτω)*. Η Ατλαντίδα θεωρείται επίσης Πλακίδιο Άγριου Πόρου που μπορείς να εξαντλήσεις αν έχεις Κολόνα στη Θέση της *(βλ. Δαπάνη Πόρων στη σελ. 12)*.

- **Στήσιμο:** Τοποθέτησε το πλακίδιο Ατλαντίδας στη Θαλάσσια Θέση των Νήσων των Μακάρων του ταμπλού παιχνιδιού. *Όταν παίζεις με 2 παίκτες στη μεσογειακή πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού, τοποθέτησε αντ' αυτού το πλακίδιο Ατλαντίδας στη Θαλάσσια Θέση ακριβώς ανατολικά των Νήσων των Μακάρων.*
- **Ενέργεια Αποικισμού:** Όταν εκτελείς ενέργεια Αποικισμού, μπορείς να Αποικίσεις τη Θέση που περιέχει το πλακίδιο Ατλαντίδας αν Ελέγχεις εκείνη τη Θέση, και ***η Δύναμή σου είναι τουλάχιστον 10***. Όταν το κάνεις, τοποθέτησε μία από τις μάρκες παίκτη σου στο πλακίδιο Ατλαντίδας *(αντικαθιστώντας εκείνη που ήταν πάνω του, αν υπάρχει)*· μπορείς επίσης να τοποθετήσεις εκεί Κολόνα κανονικά.

Επιπλεον Στοιχειο

- Πλακίδιο Ατλαντίδας *(1)*



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

Λειτουργια Συμπλοκης

Αυτή η λειτουργία παιχνιδιού, που συνιστάται για όσους προτιμούν την άμεση αντιπαράθεση, επιτρέπει στους παίκτες να επιτίθενται απευθείας και να αφαιρούν Μονάδες, Κτίρια και Κολόνες ο ένας του άλλου από το ταμπλό παιχνιδιού.

Κατά το βήμα 8 του στησίματος: κάθε παίκτης παίρνει το πλακίδιο Συμπλοκής στο χρώμα του.

Κατά τη διάρκεια ενός Ελέγχου Κατάστασης:

- Αν κερδίσεις μια Πολιορκία και το πλακίδιο Συμπλοκής σου βρίσκεται επίσης στο ταμπλό παιχνιδιού, αφαίρεσε το πλακίδιο Συμπλοκής χωρίς να επιλύσεις Συμπλοκή, και έπειτα παράλειψε τα υπόλοιπα βήματα του Ελέγχου Κατάστασης σου κανονικά.
- Αν δεν υπάρχει Πολιορκία, ή χάσεις μια Πολιορκία, και το πλακίδιο Συμπλοκής σου βρίσκεται στο ταμπλό παιχνιδιού, πρέπει να **επιλύσεις Συμπλοκή**, ως εξής:

Μπορείς να επιχειρήσεις να αφαιρέσεις μία από τις Μονάδες, τα Κτίρια ή τις Κολόνες άλλου παίκτη από τη Θέση που περιέχει το πλακίδιο Συμπλοκής σου. Δήλωσε ποιο κομμάτι θέλεις να αφαιρέσεις. Μπορείς να ενισχύσεις τη Δύναμή σου για τη Συμπλοκή με **Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες** *(που λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως στις Πολιορκίες· βλ. σελ. 13)*. Για να καθοριστεί το αποτέλεσμα της Συμπλοκής, σύγκρινε τη Δύναμή σου *(μετά την Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες)* στην επιλεγμένη Θέση με εκείνη του παίκτη του οποίου το κομμάτι θέλεις να αφαιρέσεις· τη Συμπλοκή κερδίζει ο παίκτης με τη μεγαλύτερη Δύναμη *(σε περίπτωση ισοψηφίας, κερδίζεις εσύ, ως ο επιτιθέμενος)*.

Αν κερδίσεις τη Συμπλοκή, το κομμάτι που δήλωσες αφαιρείται: ο άλλος παίκτης το επιστρέφει σε διαθέσιμη υποδοχή με το αντίστοιχο εικονίδιο στο ταμπλό παίκτη του **και τραβά 2 κάρτες**. Αν υπάρχουν πολλές διαθέσιμες υποδοχές, αποφασίζει

εκείνος πού θα το τοποθετήσει *(αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες αντίστοιχες υποδοχές, το τοποθετεί αρχικά δίπλα στο ταμπλό παίκτη του, και το μετακινεί στην πρώτη διαθέσιμη υποδοχή του αντίστοιχου τύπου που αδειάζει αργότερα στην παρτίδα)*. Αν τη Συμπλοκή κερδίσει ο άλλος παίκτης, αφαίρεσε αντ' αυτού μία από τις δικές σου Μονάδες *(αν υπάρχει)* από τη Θέση με τον ίδιο τρόπο.

Αφού επιλύσεις τη Συμπλοκή, αφαίρεσε το πλακίδιο Συμπλοκής σου και έπειτα παράλειψε το υπόλοιπο του Ελέγχου Κατάστασής σου.

- Αν δεν υπάρχει Πολιορκία ή Συμπλοκή, εκτέλεσε τα βήματα **Κυριαρχίας** και **Ενοποίησης** κανονικά.

Κατά τον γύρο σου μετά τον Έλεγχο Κατάστασής σου, μπορείς, ως ***Δωρεάν Ενέργεια***, να τοποθετήσεις το ***πλακίδιο Συμπλοκής*** σου σε Θέση που περιέχει έναν από τους Οπλίτες σου. Μπορείς να τοποθετήσεις και το πλακίδιο Συμπλοκής και το πλακίδιο Πολιορκίας σου στον ίδιο γύρο, αλλά **δεν μπορείς να τα τοποθετήσεις και τα δύο στην ίδια Θέση**.

Επιπλεον Στοιχεια

- Πλακίδια Συμπλοκής *(4)*





Παράδειγμα: ο κόκκινος παίκτης ξεκίνησε μια Συμπλοκή στη Θράκη έχοντας τοποθετήσει εκεί το πλακίδιο Συμπλοκής του στον προηγούμενο γύρο του. Ο πράσινος παίκτης ανταποκρίθηκε κατά τον γύρο του μετακινώντας έναν Οπλίτη σε εκείνη τη Θέση, και ένα Πλοίο κοντά.

Είναι τώρα ξανά ο γύρος του κόκκινου παίκτη, και κατά τον Έλεγχο Κατάστασής του, η Συμπλοκή επιλύεται ως εξής. Πρώτα, ο κόκκινος παίκτης δηλώνει ότι θέλει να αφαιρέσει την Ακρόπολη του πράσινου παίκτη.

Έπειτα, οι παίκτες υπολογίζουν τη βασική τους Δύναμη στη Θέση. Ο κόκκινος παίκτης έχει 11 Δύναμη στη Θέση:

- *6 Δύναμη χάρη στους 2 Οπλίτες του (έχοντας φτάσει στο βήμα του Στρατιωτικού Μονοπατιού που παρέχει 1 επιπλέον Δύναμη σε καθέναν από τους Οπλίτες του)·*
- *2 Δύναμη χάρη στο Πλοίο του σε αντίστοιχο Λιμάνι·*
- *1 Δύναμη χάρη στο Πλοίο του σε γειτονική Θαλάσσια Θέση· και*
- *2 Δύναμη χάρη στην Κολόνα του (έχοντας φτάσει στο βήμα του Στρατιωτικού Μονοπατιού που παρέχει 1 επιπλέον Δύναμη σε καθεμία από τις Κολόνες του).*

Ο πράσινος παίκτης έχει 8 Δύναμη στη Θέση:

- *3 Δύναμη χάρη στην Ακρόπολή του·*
- *3 Δύναμη χάρη στον 1 Οπλίτη του (έχοντας φτάσει στο βήμα του Στρατιωτικού Μονοπατιού που παρέχει 1 επιπλέον Δύναμη σε καθέναν από τους Οπλίτες του)·*
- *1 Δύναμη χάρη στον Εργάτη του· και*
- *1 Δύναμη χάρη στο Πλοίο του σε γειτονική Θαλάσσια Θέση.*

Κατά την Τακτική Υποστήριξη με Κάρτες, ο κόκκινος παίκτης μπορεί να παίξει έως 2 κάρτες από το χέρι του, καθώς έχει 2 Οπλίτες στη Θέση. Ο πράσινος παίκτης μπορεί επίσης να παίξει έως 2 κάρτες χάρη στον Οπλίτη του και την Ακρόπολή του στη Θέση. Και οι δύο παίκτες επιλέγουν να παίξουν το μέγιστο επιτρεπόμενο των 2 καρτών. Ο κόκκινος παίκτης παίζει δύο κάρτες Δύναμης-3, ενισχύοντας έτσι τη Δύναμή του κατά 6, για σύνολο 17 Δύναμης. Ο πράσινος παίκτης παίζει μία κάρτα Δύναμης-3 και μία κάρτα Δύναμης-4, ενισχύοντας έτσι τη Δύναμή του κατά 7, για σύνολο 15 Δύναμης.

Ο κόκκινος παίκτης κερδίζει τη Συμπλοκή, και αφαιρεί την Ακρόπολη του πράσινου παίκτη από τη Θέση, επιστρέφοντάς την στο ταμπλό παίκτη του. Ο κόκκινος παίκτης παραλείπει το υπόλοιπο του Ελέγχου Κατάστασής του, και συνεχίζει τον γύρο του με Γύρο Προέλασης.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

Θρυλικοι Ηρωες

Σε αυτή τη λειτουργία παιχνιδιού, οι παίκτες θα ξεκινήσουν ένα ηρωικό ταξίδι με μια θρυλική και μυθική μορφή στο πλευρό τους. Απελευθέρωσε τη δύναμη

αυτών των Ηρώων και διαμόρφωσε το πεπρωμένο της αρχαίας Ελλάδας!

- **Στήσιμο:** κατά το βήμα 10 του στησίματος, ανακάτεψε επίσης τα πλακίδια Ήρωα και γύρισε αριθμό ίσο με τον αριθμό των παικτών συν ένα με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω. Κατά το βήμα 11, κάθε παίκτης, ξεκινώντας από τον παίκτη στα δεξιά του παίκτη με τη μάρκα Πρώτου Παίκτη και προχωρώντας αριστερόστροφα, είτε επιλέγει ένα από τα πλακίδια Ήρωα, το τοποθετεί στα δεξιά του ταμπλό παίκτη του, και τοποθετεί πάνω του την αντίστοιχη Μονάδα Ήρωα, είτε επιλέγει ένα ζεύγος Πόλης-κράτους και Πλακιδίου Πόρου Εκκίνησης κανονικά. Έπειτα, ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη και προχωρώντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης κάνει μια επιλογή του τύπου που δεν επέλεξε προηγουμένως.
- **Χαρακτηριστικά:** κάθε Μονάδα Ήρωα συνεισφέρει μια βασική Δύναμη και έχει μια ειδική ικανότητα όπως υποδεικνύεται στο πλακίδιο Ήρωά της. Εκτός αν ορίζεται διαφορετικά στο πλακίδιο Ήρωά της, **μια Μονάδα Ήρωα λειτουργεί ως Χερσαία Μονάδα για όλους τους σκοπούς του παιχνιδιού**. Εκτός αν ορίζεται διαφορετικά στο πλακίδιο Ήρωα, η Δύναμή της παραμένει ίδια κατά τη διάρκεια της παρτίδας.
- **Ανάπτυξη:** οι παίκτες μπορούν να Αναπτύξουν τη Μονάδα Ήρωά τους σε Χερσαία Θέση που περιέχει μία από τις Πόλεις τους δαπανώντας 2 Χρυσό.
- **Αφαίρεση:** αν η Μονάδα Ήρωά σου αφαιρεθεί από το ταμπλό παιχνιδιού, τοποθέτησέ την ξανά στο πλακίδιο Ήρωά σου. Μπορείς να αφαιρέσεις τη Μονάδα Ήρωα άλλου παίκτη μόνο αν εκείνος ο παίκτης δεν έχει άλλες Μονάδες στην ίδια Θέση.

ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΔΥΣΣΕΑ, ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΙ ΑΚΟΛΟΥΘΟΙ ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ:

Κατά το στήσιμο, τοποθέτησε μια τυχαία μάρκα Οδυσσέα με την πίσω όψη σε κάθε Περιοχή σε χρήση *(δηλαδή μην τοποθετήσεις καμία σε αποκλεισμένες Περιοχές)*. Αφαίρεσε τυχόν αχρησιμοποίητες μάρκες Οδυσσέα από το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια της παρτίδας, όταν οποιοσδήποτε παίκτης εξερευνά μια Χερσαία Θέση, αποκάλυψε τη μάρκα Οδυσσέα εκείνης της Περιοχής αναποδογυρίζοντάς την με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω, αν δεν είναι ήδη. Μια μάρκα Οδυσσέα με την εμπρόσθια όψη απεικονίζει μια πρόκληση που πρέπει να επιτύχει ο παίκτης του Οδυσσέα στην αντίστοιχη Περιοχή. Όταν εσύ, ως ο παίκτης του Οδυσσέα, ολοκληρώσεις μια πρόκληση *(εκπληρώσεις τη συνθήκη που απεικονίζεται)* μιας μάρκας Οδυσσέα με την εμπρόσθια όψη, αφαίρεσε τη μάρκα από το ταμπλό παιχνιδιού και τοποθέτησέ την στο πλακίδιο Ήρωα του Οδυσσέα. Κάθε μάρκα στο πλακίδιο Ήρωα του Οδυσσέα **αυξάνει τη Δύναμή του κατά 1**, επιπλέον της βασικής του Δύναμης του 1· δηλαδή, η Δύναμη του Οδυσσέα **ισούται με τον αριθμό των μαρκών Οδυσσέα στο πλακίδιό του** ***συν 1***.

Προκλήσεις μάρκας Οδυσσέα:


Τοποθέτησε Κτίριο στην αντίστοιχη Περιοχή


Τοποθέτησε Κολόνα στην αντίστοιχη Περιοχή


Χρησιμοποίησε την ικανότητα Κάρτας Μυθολογίας για να επηρεάσεις την αντίστοιχη Περιοχή


Εκπλήρωσε Προφητεία στην αντίστοιχη Περιοχή


Κέρδισε Πολιορκία ή Συμπλοκή στην αντίστοιχη Περιοχή


Τοποθέτησε Πόλη στην αντίστοιχη Περιοχή

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Πλακίδια Ήρωα *(10)*
- Φιγούρες Μονάδας Ήρωα *(10)*
- Βάσεις φιγούρων *(4)*
- Μάρκες Οδυσσέα *(6)*



ΒΑΣΙΚΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. **Κάθε γύρος ξεκινά με Έλεγχο Κατάστασης**, όπου ελέγχεις την πρόοδό σου προς τους στόχους που βασίζονται σε περιοχές (*Κυριαρχία / Ενοποίηση / Πολιορκία*). Η απόφαση για το ποιες δωρεάν προελάσεις Μονοπατιού θα επιδιώξεις μέσω Κυριαρχίας ή Ενοποίησης θα πρέπει να είναι καίριο μέρος της στρατηγικής σου.
2. **Επιλογή της Πόλης-κράτους σου:** επίλεξε μια Πόλη-κράτος όχι μόνο για την ειδική της ικανότητα αλλά και για τη στρατηγική της θέση εκκίνησης. Λάβε υπόψη την εγγύτητα σε άλλες Πόλεις-κράτη για να σχεδιάσεις αποτελεσματικά τις στρατηγικές επέκτασης και άμυνάς σου. Επίλεξε ενέργειες που εκμεταλλεύονται την ικανότητα της Πόλης-κράτους σου.
3. **Κάρτες Μυθολογίας:** οι Κάρτες Μυθολογίας μπορούν να έχουν βαθιά επίδραση στην παρτίδα, οπότε χρησιμοποίησέ τες με σύνεση. Φύλαξε τις ισχυρές κάρτες για κρίσιμες στιγμές. Ο συγχρονισμός και η πρόβλεψη των κινήσεων των αντιπάλων σου είναι ουσιώδη για τη μεγιστοποίηση της επίδρασής τους. Με ορισμένες εξαιρέσεις, οι Κάρτες Μυθολογίας μπορούν να παιχτούν ακόμη και κατά τον γύρο άλλου παίκτη.
4. **Ανάβαση:** αξιοποίησε τις Αγορές σου για να βοηθήσεις στην προέλαση στα Μονοπάτια.
5. **Απόκτηση Δόξας:** εστίασε στο να κερδίζεις Δόξα μέσω του Ελέγχου Πόλεων και Περιοχών, της Εκπλήρωσης Προφητειών και της απόκτησης Μνημείων. Η Κατασκευή Πόλης κατά την ενέργεια Κατασκευής είναι ένας από τους πιο άμεσους τρόπους για να κερδίσεις Δόξα κατά τη διάρκεια της παρτίδας, αλλά μπορείς επίσης να αποκτήσεις Πόλεις από τα Μονοπάτια Περιοχής· απλώς θυμήσου να κάνεις έγκαιρες προελάσεις σε μια Περιοχή όπου ελπίζεις να αποκτήσεις Πόλη από τη Θέση 3 του Μονοπατιού εκείνης της Περιοχής.
6. **Δημιουργία τράπουλας:** όταν χτίζεις την τράπουλά σου, μην εστιάζεις μόνο στις ενέργειες που προσφέρει μια κάρτα· δώσε ιδιαίτερη προσοχή στον τύπο Πόρου που προσφέρει κάθε κάρτα. Πρόσεξε επίσης τον Πόρο που αφαιρείς όταν Εξορίζεις μια κάρτα. Η εξισορρόπηση της τράπουλάς σου με ποικιλία Πόρων διασφαλίζει ότι έχεις την ευελιξία που χρειάζεται τόσο για την προέλαση στα Μονοπάτια όσο και για την κατασκευή.
7. **Πλακίδια Στρατηγικής:** αυτά είναι ισχυρά πλεονεκτήματα που παρέχουν ειδικές ικανότητες και μπόνους, και μπορούν να ανατρέψουν την παρτίδα όταν χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά. Μπορείς να αποκτήσεις αυτά τα πλακίδια κυρίως αδειάζοντας γραμμές στις ενότητες Ανάπτυξης, Κατασκευής και Αποικισμού του ταμπλό παίκτη σου.
8. **Πολιορκία αντιπάλων:** όταν σχεδιάζεις μια Πολιορκία, τοποθέτησε στρατηγικά τις δυνάμεις σου και στόχευσε σε περιοχές όπου οι αντίπαλοι είναι ευάλωτοι ή υπερεκτεταμένοι. Αξιολόγησε τη δύναμη των αμυνών των αντιπάλων σου και αναζήτησε ευκαιρίες όπου μπορείς να τους κατακλύσεις. Ανέλαβε υπολογισμένα ρίσκα: μερικές φορές μια τολμηρή Πολιορκία μπορεί να αλλάξει τη ροή της παρτίδας, ειδικά όταν ανατρέπει τα σχέδια ενός αντιπάλου ή κατακτά μια καίρια Χερσαία Θέση. Ο συνδυασμός της ενέργειας Πολιορκίας με Κάρτες Μυθολογίας ή ειδικές ικανότητες από την Πόλη-κράτος και τα Πλακίδια Στρατηγικής σου μπορεί να αυξήσει σημαντικά τις πιθανότητες επιτυχίας σου.

ΕΙΔΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

«Τραγούδα, ω Θεά, την οργή του Αχιλλέα, γιου του Πηλέα, ολέθρια οργή που έφερε στους Αχαιούς αμέτρητα δεινά και έστειλε στον Άδη τόσες γενναίες ψυχές ηρώων, παραδίδοντας τα σώματά τους βορά στα σκυλιά και τα πουλιά· και η βούληση του Δία εκπληρωνόταν. Ξεκίνα, Μούσα, από τη στιγμή που χωρίστηκαν μαλώνοντας ο Αγαμέμνων, βασιλιάς των ανδρών, και ο θεϊκός Αχιλλέας.»

(Όμηρος: Ιλιάδα, βιβλίο 1· ελληνική απόδοση από την αγγλική μετάφραση του Robert Fagles)

Βυθίσου στη θρυλική σύγκρουση του Τρωικού Πολέμου, καθώς οι πανίσχυρες ελληνικές και τρωικές δυνάμεις συγκρούονται για μια δεκαετία. Ζήσε τις επικές μάχες, τις πανούργες στρατηγικές, και τους εμβληματικούς ήρωες και ηρωίδες που διαμόρφωσαν την έκβαση αυτής της μνημειώδους σύγκρουσης.

Επιπλεον Στοιχεια
(Σημειωμενα με «Πολιορκια του Πεπρωμενου»)

- **6 Κάρτες Δράσης**
- 5 νέες Κάρτες Χαρακτήρα
- 1 νέα Κάρτα Μνημείου
- **9 μάρκες Χρόνου**





Συνεργατικο

Αυτό είναι ένα ομαδικό παιχνίδι/παιχνίδι συμμαχιών, οπότε οι παίκτες πρέπει να χωριστούν σε δύο ομάδες, με τη μία ομάδα να σχηματίζει τον Τρωικό Συνασπισμό (όντας η Τροία και, με 4 ή 5* παίκτες, η Μίλητος), και την άλλη να σχηματίζει την Αχαϊκή Συμμαχία.

*τα στοιχεία για 5ο παίκτη περιλαμβάνονται στην Επική Επέκταση, που πωλείται ξεχωριστά.

Στησιμο

Στήσε το παιχνίδι κανονικά και χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες παιχνιδιού Θρυλικοί Ήρωες και Λειτουργία Συμπλοκής, με τις ακόλουθες διαφορές:

1. Στο **βήμα 1**, επίλεξε την **αιγαιακή** πλευρά του ταμπλού παιχνιδιού.
2. Στο **βήμα 3**, πρόσθεσε την Κάρτα Μνημείου Δούρειος Ίππος στις υπόλοιπες Κάρτες Μνημείου πριν τις ανακατέψεις.
3. Στο **βήμα 10**, χρησιμοποίησε τα ακόλουθα **πλακίδια Πόλης-κράτους** αντί να τα τραβήξεις τυχαία:

- Τροία (Troia)
- Αθήνα (Athenai) *(πλευρά Αιγαίου)*
- Σπάρτη (Sparta) *(πλευρά Αιγαίου)*
- Άργος (Argos)
- Μίλητος (Miletos) *(μόνο όταν παίζεις με 4 ή 5 παίκτες· μην τη χρησιμοποιείς με 2 ή 3 παίκτες)*

Αντί να μοιράσεις τα πλακίδια Ήρωα τυχαία μαζί με τα πλακίδια Πόλης-κράτους, ανάθεσέ τα στους παίκτες όπως περιγράφεται στο επόμενο βήμα.

4. Στο **βήμα 11**, κατά την επιλογή Πόλεων-κρατών, **ένας παίκτης πρέπει να επιλέξει την Τροία**.

- **Όταν παίζεις με 2 ή 3 παίκτες**, ο παίκτης που επιλέγει την Τροία πρέπει να παίξει μόνος, με τον/τους άλλον/άλλους παίκτη/παίκτες απέναντι ως η Αχαϊκή Συμμαχία *(Αθήνα, Σπάρτη ή/και Άργος)*.
- **Όταν παίζεις με 4 ή 5 παίκτες**, ο παίκτης που επιλέγει την Τροία πρέπει να είναι σύμμαχος με έναν άλλο παίκτη, ο οποίος πρέπει να επιλέξει τη Μίλητο· μαζί θα σχηματίσουν τον Τρωικό Συνασπισμό. Οι άλλοι παίκτες θα σχηματίσουν την Αχαϊκή Συμμαχία *(όντας Αθήνα, Σπάρτη ή/και Άργος)*.

Κάθε παίκτης παίρνει μια Μονάδα Ήρωα και ένα πλακίδιο Ήρωα που αντιστοιχεί στην Πόλη-κράτος που έχει επιλέξει, ως εξής:

- Τροία: **Έκτορας (Hektor)**
- Αθήνα: **Αχιλλέας (Achilleús)**
- Σπάρτη: **Ηρακλής (Herakles)**
- Άργος: **Αταλάντη (Atalanta)**
- Μίλητος: **Ιππολύτη (Hippolyta)**

Κανονες

Η Πολιορκία του Πεπρωμένου παίζεται χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες παιχνιδιού Θρυλικοί Ήρωες και Λειτουργία Συμπλοκής, με τους ακόλουθους επιπλέον κανόνες:

- **Μάρκες Χρόνου:**
- Κάθε φορά που ο παίκτης της Τροίας ολοκληρώνει έναν κύκλο του Ροντέλ, δηλαδή όταν προελαύνει στο Ροντέλ και διασχίζει την καθορισμένη γραμμή μεταξύ «Ανάβασης» και «Προμήθειας», **αφαιρεί μια μάρκα Χρόνου από τη στοίβα στο Ροντέλ**.
- Οποιαδήποτε στιγμή κατά τον γύρο σου, μπορείς να Εξορίσεις Κάρτες Προφητείας ή/και Κάρτες Μνημείου που συνθέτουν συλλογικά τουλάχιστον 3 Δόξα είτε για να **αφαιρέσεις μια μάρκα Χρόνου από το Ροντέλ** *(ως ο Τρωικός Συνασπισμός)*, είτε για να **προσθέσεις μια μάρκα Χρόνου στο Ροντέλ** *(ως η Αχαϊκή Συμμαχία, έως ένα μέγιστο 6 ή 9, όταν παίζεις με 2/4 ή 3/5 παίκτες αντίστοιχα)*.

- Οι **Σύμμαχοι παίκτες** δεν μπορούν να επιτεθούν ο ένας στον άλλον μέσω Συμπλοκής ή θέτοντας Πολιορκία. Οι Σύμμαχοι παίκτες μπορούν να Αναπτύσσουν Μονάδες θεωρώντας τις Πόλεις των συμμάχων τους σαν να ήταν δικές τους.

5. Στο **βήμα 15**, κάθε παίκτης παίρνει μια Κάρτα Χαρακτήρα Πολιορκία του Πεπρωμένου που αντιστοιχεί στην Πόλη-κράτος που έχει επιλέξει, ως εξής, και την ανακατεύει με τις 10 Κάρτες Δράσης Εκκίνησής του για να σχηματίσει την τράπουλα εκκίνησής του:

- Τροία: **Ελένη (Helen)**
- Αθήνα: **Αίας (Ajax)**
- Σπάρτη: **Μενέλαος (Menelaos)**
- Άργος: **Αγαμέμνων (Agamemnon)**
- Μίλητος: **Κασσάνδρα (Kassandra)**

Επιπλέον, κάθε παίκτης παίρνει έναν Ολύμπιο που αντιστοιχεί στην Πόλη-κράτος που έχει επιλέξει από την τράπουλα Ολύμπιου, ως εξής, και τον τοποθετεί Επικλημένο *(δηλαδή γυρισμένο στο πλάι)* δίπλα στο ταμπλό παίκτη του *(όχι από πάνω του, δηλαδή δεν καταλαμβάνει θέση Κάρτας Μυθολογίας, και μετράει ως επιπλέον Κάρτα Μυθολογίας)*:

- Τροία: **Αφροδίτη (Aphrodite)**
- Αθήνα: **Αθηνά (Athena)**
- Σπάρτη: **Άρης (Ares)**
- Άργος: **Ήρα (Hera)**
- Μίλητος: **Ήφαιστος (Hephaistos)**



6. Τοποθέτησε **μάρκες Χρόνου** σε στοίβα στο μέσον του Ροντέλ ως εξής:

- **6** μάρκες Χρόνου όταν παίζεις με **2 ή 4 παίκτες**·
- **9** μάρκες Χρόνου όταν παίζεις με **3 ή 5 παίκτες**.

7. Ο παίκτης της Τροίας θα γίνει ο **τελευταίος παίκτης στη σειρά γύρων**.

ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΝΙΚΗΣ

Αγνόησε τις κανονικές ενεργοποιήσεις τέλους παρτίδας και τις συνθήκες νίκης. Αντ' αυτού, οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν την παρτίδα ως εξής:

- Η Αχαϊκή Συμμαχία *(Σπάρτη/Αθήνα/Άργος)* κερδίζει ακαριαία αν πάρει τον Έλεγχο της Πόλης Εκκίνησης του παίκτη της Τροίας.
- Ο Τρωικός Συνασπισμός *(Τροία/Μίλητος)* κερδίζει ακαριαία αν αφαιρεθεί η τελευταία μάρκα Χρόνου από το Ροντέλ.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΣΟΛΟ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ:

ΑΥΓΗ ΤΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ

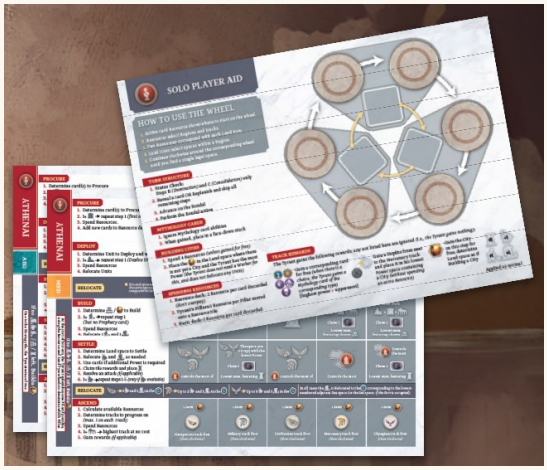
Ανάμεσα στα τείχη μιας αντίπαλης πόλης-κράτους, αναδύεται μια σκιώδης μορφή, κινούμενη από απληστία και μια ακόρεστη δίψα για εξουσία.

Ο Τύραννος, ένας αριστοτέχνης της χειραγώγησης, επιδιώκει να σπείρει φόβο και διαφθορά σε όλη τη γη. Η επιρροή του φτάνει μακριά, οι πανούργες στρατηγικές του απειλούν αυτόν τον ίδιο τον ιστό του τρόπου ζωής μας. Ο Τύραννος, μαριονέτα μακρινών αυτοκρατοριών, έχει παγιδέψει την πατρίδα σου σε αλυσίδες. Ηγήσου μιας τολμηρής εξέγερσης, ξεπέρασε σε πανουργία τον χειραγωγό, και άσε τον αγώνα για την ελευθερία να αντηχήσει μέσα από τις σελίδες της ιστορίας.



Επιπλεον Στοιχεια

- **1 Γενικό Σόλο Φύλλο παίκτη**
- **9 Σόλο Φύλλα παίκτη Πόλεων-κρατών**
- **5 πλακίδια Υπενθύμισης Βελτιωμένης Ενέργειας**





Για να δοκιμάσεις άλλη λειτουργία σόλο, επισκέψου:
apeiron.games/pillars/soloadventures

ΣΤΗΣΙΜΟ

Σε Λειτουργία Σόλο, παίζεις εναντίον του Τυράννου . Εκτέλεσε το στήσιμο και παίξε όπως σε παρτίδα Κανονικού Παιχνιδιού 2 παικτών *(η Λειτουργία Σόλο δεν είναι συμβατή με άλλες λειτουργίες παιχνιδιού)*, με τις εξής αλλαγές:

- Στην αρχή του στησίματος, **απόσυρε από το παιχνίδι τις εξής κάρτες**: τις Κάρτες Χαρακτήρα **Κατάσκοπος**, **Διπλωμάτης** και **Ολυμπιονίκης**, την Κάρτα Μνημείου **Θέατρο**, την Κάρτα Μυθολογίας Εστία (Hestia) *(Ολύμπια)*, καθώς και τις Κάρτες Μυθολογίας **Λωτοφάγοι**, **Περσέας** και **Γαία**.
- Στο βήμα **8**, απόσυρε από το παιχνίδι **όλα τα Πλακίδια Πολιορκίας** *(δεν χρησιμοποιούνται σε Λειτουργία Σόλο)*. Επέλεξε χρώμα για τον Τύραννο και, εκτός από την κανονική τοποθέτηση Μονάδων και Κτιρίων στο ταμπλό παίκτη του, τοποθέτησε τα **Πλακίδια Βοηθητικού Σημειώματος Βελτιωμένης Ενέργειας** κάτω από τα αντίστοιχα κομμάτια τους ως εξής:

Εργάτης της επάνω γραμμής

Βελτιωμένη Κατασκευή

Οπλίτης της επάνω γραμμής

Βελτιωμένος Αποικισμός

Ναός της επάνω γραμμής

Βελτιωμένη Προμήθεια

Αγορά της επάνω γραμμής

Βελτιωμένη Ανάβαση

Ακρόπολη της επάνω γραμμής

Βελτιωμένη Ανάπτυξη



- Στο βήμα **9**, δώσε τη **μάρκα Πρώτου Παίκτη** στον **Τύραννο**.
- Στο βήμα **10**, τράβηξε μόνο **2** ζεύγη πλακιδίων Πόλης-κράτους και Πόρου.
- Στο βήμα **11**, επέλεξε ένα από αυτά τα ζεύγη για σένα και απόσυρε το άλλο από το παιχνίδι. Στη συνέχεια, **τράβηξε τυχαία ένα πλακίδιο Πόλης-κράτους και ένα Πλακίδιο Πόρου για τον Τύραννο**· μπορείς επίσης να επιλέξεις ποια Πόλη-κράτος θέλεις να παίξει ο Τύραννος, τραβώντας πάντα τυχαία το Πλακίδιο Πόρου εκκίνησης. Σε κάθε περίπτωση, η Θέση εκκίνησης του πλακιδίου Πόλης-κράτους του Τυράννου **πρέπει να βρίσκεται σε διαφορετική Περιοχή από τη δική σου**, όπως στην πολυπαικτική παρτίδα. Βρες το Φύλλο βοήθειας Σόλο (1) που αντιστοιχεί στην Πόλη-κράτος του Τυράννου και τοποθέτησέ το δίπλα στο ταμπλό παίκτη του Τυράννου (2) και στο γενικό Φύλλο βοήθειας Σόλο (3).



Αθήνα *(Αιγαία)*

Όταν επιλέγεις Αθήνα *(Αιγαία)* για τον Τύραννο, πρόσθεσε το Πλακίδιο Στρατηγικής ***«Στρατηγική Πρωτοβουλία»*** στο πλακίδιο Πόλης-κράτους του.



Έφεσος

Όταν επιλέγεις Έφεσο για τον Τύραννο, τοποθέτησε τον δεύτερο Ναό (τον κατώτερο) στη χερσαία Θέση εκκίνησής του.

Ταρσός

Όταν επιλέγεις Ταρσό για τον Τύραννο, πρόσθεσε το Πλακίδιο Στρατηγικής ***«Φάλαγγα»*** στο πλακίδιο Πόλης-κράτους του.



- Στο βήμα **12**, τοποθέτησε το Πλοίο του Τυράννου στη θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό που είναι γειτονική της χερσαίας Θέσης εκκίνησής του.
- Στο βήμα **13**, αν η αμοιβή Μονοπατιού του Τυράννου είναι Κάρτα Χαρακτήρα, επέλεξε εκείνη της Περιοχής Προμήθειας με **τη μεγαλύτερη Δύναμη** *(σε ισοψηφία Δύναμης, την κάρτα σε ισοψηφία στην υψηλότερη θέση)* και τοποθέτησέ την με την πίσω όψη δεξιά του ταμπλό παίκτη του. Αν η αμοιβή Μονοπατιού του Τυράννου είναι Ημίθεος, τράβηξε την κάρτα από την κορυφή της τράπουλας και τοποθέτησέ την **με την πίσω όψη** στην πιο αριστερά θέση Κάρτας Μυθολογίας.

Κόρινθος

Όταν επιλέγεις Κόρινθο για τον Τύραννο, μετακίνησε τις υπόλοιπες μάρκες του Τυράννου στο **βήμα 1** σε όλα τα άλλα Μονοπάτια, χωρίς να κερδίσει ο Τύραννος τις αμοιβές αυτών των βημάτων.

- Στο βήμα **15**, ο Τύραννος δεν τραβάει καμία κάρτα· αντ' αυτού, τροποποιεί την αρχική του τράπουλα αφαιρώντας ορισμένες από τις Κάρτες Δράσης εκκίνησής του και αντικαθιστώντας τες με επιπλέον Κάρτες Δράσης εκκίνησης σε αχρησιμοποίητα χρώματα παίκτη, σύμφωνα με την Πόλη-κράτος του Τυράννου όπως υποδεικνύεται στον παρακάτω πίνακα. Αυτό αποτελεί τη βασική τράπουλα του Τυράννου· ανακάτεψέ την και τοποθέτησέ την αριστερά του ταμπλό παίκτη του. **Τράβηξε 6 Κάρτες Δράσης εκκίνησης** από τη δική σου τράπουλα για σένα *(τον δεύτερο παίκτη)*, κανονικά.
- Στο τέλος του βήματος **19**, τοποθέτησε τα αχρησιμοποίητα πλακίδια 3-5 σε σωρό με την πίσω όψη· επέστρεψε στο κουτί μόνο τα αχρησιμοποίητα πλακίδια 3 και τα 5-8 πλακίδια Πληθυσμού.

Πόλη-κράτος	Κάρτες Δράσης εκκίνησης που αφαιρούνται από τη βασική τράπουλα του Τυράννου	Κάρτες Δράσης εκκίνησης που προστίθενται στη βασική τράπουλα του Τυράννου
Σπάρτη	**1 Ναύτης** Δύναμη 1 **1 Εξερευνητής** Δύναμη 2	**2 Σιδηρουργός** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Αθήνα	**1 Ναύτης** Δύναμη 1 **1 Αγρότης** Δύναμη 2	**1 Έμπορος** Δύναμη 1 **1 Σιδηρουργός** Δύναμη 2
Κόρινθος (Korinthos) **Κυρήνη**	**1 Εξερευνητής** Δύναμη 1 **1 Σιδηρουργός** Δύναμη 2	**2 Έμπορος** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Θήβα (Thebai) **Εμπόριον (Emporion)**	**1 Ναύτης** Δύναμη 1 **1 Έμπορος** Δύναμη 2	**2 Έμπορος** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Μίλητος **Συρακούσες (Syrakusai)**	**1 Σιδηρουργός** Δύναμη 1 **1 Ναύτης** Δύναμη 2	**2 Εξερευνητής** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Ρόδος (Rhodos) **Τάρας (Taras)**	**1 Αγρότης** Δύναμη 1 **1 Εξερευνητής** Δύναμη 2	**1 Έμπορος** Δύναμη 1 **1 Σιδηρουργός** Δύναμη 2
Φώκαια (Phokaia) **Μασσαλία**	**1 Αγρότης** Δύναμη 1 **1 Εξερευνητής** Δύναμη 2	**2 Σιδηρουργός** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Λάρισα (Larissa) **Ταρσός (Tarsos)**	**1 Ναύτης** Δύναμη 1 **1 Εξερευνητής** Δύναμη 2	**2 Αγρότης** Δύναμη 1, Δύναμη 2
Πέλλα (Pella) **Έφεσος (Ephesos)**	**1 Ναύτης** Δύναμη 1 **1 Αγρότης** Δύναμη 2	**1 Έμπορος** Δύναμη 1 **1 Εξερευνητής** Δύναμη 2

➤ Μετά το βήμα **20**, πάρε ένα αχρησιμοποίητο Πλακίδιο Πόρου ή Πλακίδιο Πόρου εκκίνησης κάθε τύπου, συν ένα 6ο οποιουδήποτε τύπου *(χρησιμοποιείται με την πίσω όψη)*. Τοποθέτησε αυτά τα πλακίδια, με την ίδια δεξιόστροφη σειρά όπως οι Πόροι που αντιστοιχούν στα πλακίδια Μονοπατιού τοποθετημένα στο ταμπλό, στις Θέσεις της ρόδας Πόρων του γενικού Φύλλου βοήθειας Σόλο (**1**). Χρησιμοποίησε το πλακίδιο με την πίσω όψη για να αντιπροσωπεύσεις το Μονοπάτι Άγριου/Τιτάνα.

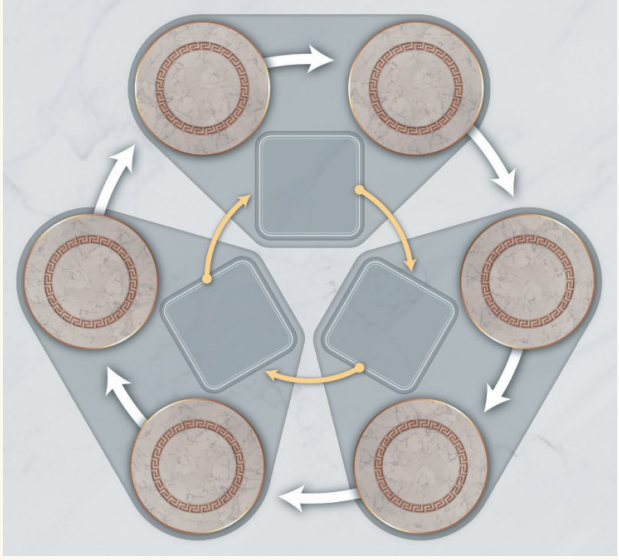


➤ Πάρε ένα αχρησιμοποίητο Πλακίδιο Πληθυσμού **κάθε τύπου** και τοποθέτησέ τα στις Θέσεις της ρόδας τύπων εδάφους του γενικού Φύλλου βοήθειας Σόλο (**2**) ώστε το πιο ευνοούμενο σύμβολο εδάφους του Τυράννου να τοποθετηθεί δίπλα στον πιο ευνοούμενο Πόρο του που δεν είναι Άγριος *(βλ. παρακάτω)*. Αν ο πιο ευνοούμενος Πόρος του μοιράζεται σύμβολο εδάφους με τον Άγριο, χρησιμοποίησε αντ' αυτού τον επόμενο ευνοούμενο Πόρο. Τοποθέτησε τα υπόλοιπα Πλακίδια Πληθυσμού με τη σειρά που υποδεικνύεται παρακάτω, δεξιόστροφα γύρω από τη ρόδα τύπων εδάφους.



Παράδειγμα: η Σπάρτη προτιμά Κράνος και Σίδηρο, έπειτα Χρυσό. Τοποθέτησε το πλακίδιο Κράνους στη Θέση εικονιδίου εδάφους που αντιστοιχεί στο Πλακίδιο Πόρου Σιδήρου στην εξωτερική ρόδα Πόρων, εκτός αν αυτό θα ευθυγραμμιζόταν επίσης με τον Άγριο Πόρο. Καθώς εδώ θα ευθυγραμμιζόταν με Άγριο και Σίδηρο, τοποθέτησε αντ' αυτού το Κράνος στη Θέση που αντιστοιχεί στον Χρυσό, και μετά τοποθέτησε τον Αετό και το Κέρας Αμάλθειας στις άλλες Θέσεις με δεξιόστρο-

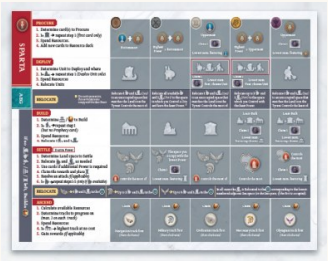
φη σειρά.



ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Φύλλα βοηθειας Σολο

Κάθε Πόλη-κράτος έχει αντίστοιχο Φύλλο βοήθειας Σόλο που περιγράφει λεπτομερώς πώς ο Τύραννος εκτελεί τις ενέργειές του όταν παίζει αυτή την Πόλη-κράτος. Για τους πλήρεις κανόνες κατά τη διάρκεια παρτίδας, ανάτρεξε στο Φύλλο βοήθειας Σόλο της Πόλης-κράτους που έχει επιλέξει ο Τύραννος *(στο οποίο οι ιδιαίτερες ικανότητες και εφέ του Τυράννου όταν παίζει αυτή την Πόλη-κράτος υποδεικνύονται σε πλαίσια με κόκκινο περίγραμμα)*, μαζί με αυτό το βιβλίο κανόνων και το γενικό Φύλλο βοήθειας Σόλο.



Σειρες προτεραιοτητας για τις επιλογες του Τυραννου

Ορισμένοι κανόνες του Τυράννου περιλαμβάνουν σειρές προτεραιότητας για τον καθορισμό των επιλογών που θα κάνει όταν υπάρχουν περισσότερες από μία δυνατές επιλογές. Κατά περίπτωση, αυτές υποδεικνύονται μεταξύ [ ], και μπορεί να περιλαμβάνουν πολλαπλά βήματα διαχωρισμένα με σύμβολα >. Αξιολόγησε κάθε βήμα από αριστερά προς τα δεξιά μέχρι να απομείνει μόνο μία επιλογή, με κάθε διαδοχικό βήμα να εξετάζει μόνο τις επιλογές που πληρούν καλύτερα τα κριτήρια των προηγούμενων βημάτων. **Αυτή η μοναδική εναπομένουσα επιλογή είναι η επιλογή που θα κάνει ο Τύραννος.**

Πως χρησιμοποιει ο Τυραννος τις Καρτες Δρασης

Ο Τύραννος δεν έχει χέρι Καρτών Δράσης. Αντ' αυτού, χρησιμοποιεί δύο ξεχωριστές τράπουλες με την πίσω όψη, ως εξής:

1. **Η βασική τράπουλα**, που χρησιμοποιείται για να καθοριστεί τι κάνει ο Τύραννος στους γύρους του. Περιέχει τις 10 κάρτες εκκίνησης του Τυράννου και τοποθετείται αριστερά από το ταμπλό παίκτη του.
2. **Η τράπουλα Πόρων**, που χρησιμοποιείται κυρίως όταν ο Τύραννος χρειάζεται να δαπανήσει Πόρους *(βλ. σελ. 35)*. Ξεκινά άδεια και περιέχει Κάρτες Χαρακτήρα και Μνημείου που κερδίζει ο Τύραννος κατά τη διάρκεια της παρτίδας, και τοποθετείται δεξιά από το ταμπλό παίκτη του.



Κάθε τράπουλα έχει τη δική της ορατή στοίβα απορριπτόμενων. Οι στοίβες απορριπτόμενων ανακατεύονται και επιστρέφονται στις αντίστοιχες τράπουλες με την πίσω όψη μόνο **όταν ο Τύραννος κάνει Γύρο Ανεφοδιασμού** *(όχι απλώς όταν μια τράπουλα είναι άδεια)*.

Κάθε φορά που ο Τύραννος πρέπει να τραβήξει Κάρτα Δράσης, παίρνει αντ' αυτού την κάρτα στην κορυφή της βασικής στοίβας απορριπτόμενων και τη τοποθετεί με την πίσω όψη κάτω από τη βασική τράπουλα. **Αν η βασική στοίβα απορριπτόμενων είναι άδεια, δεν κάνει τίποτα αντ' αυτού.**

Όταν ο Τύραννος κερδίζει Κάρτα Χαρακτήρα ή Μνημείου, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, η κάρτα προστίθεται κάτω από την τράπουλα Πόρων.

Πως χρησιμοποιει ο Τυραννος τις ροδες Πορων και τυπων εδαφους

Κάθε φορά που ο Τύραννος πρέπει να επιλέξει μεταξύ Περιοχών ή Μονοπατιών, έλεγξε την κάρτα που παίχτηκε για να ξεκινήσει τον Γύρο Προέλασης, **αποκαλούμενη ενεργή κάρτα**. Η ενεργή κάρτα δείχνει έναν τύπο Πόρου· από αυτό το σημείο στη ρόδα Πόρων, συνέχισε δεξιόστροφα μέχρι να ληφθεί έγκυρη απόφαση. Ο Πόρος αντιστοιχεί στο συσχετισμένο Μονοπάτι του *(το κρυφό πλακίδιο της ρόδας*

Πόλη-κράτος	Προτιμώμενοι Πόροι	Προτιμώμενο Εικονίδιο Εδάφους
Σπάρτη	>	> >
Αθήνα	>	> >
Κόρινθος Κυρήνη	>	> >
Θήβα Εμπόριον	>	> >
Μίλητος Συρακούσες	>	> >
Ρόδος Τάρας	>	> >
Φώκαια Μασσαλία	>	> >
Λάρισα Ταρσός	>	> >
Πέλλα Έφεσος	>	> >

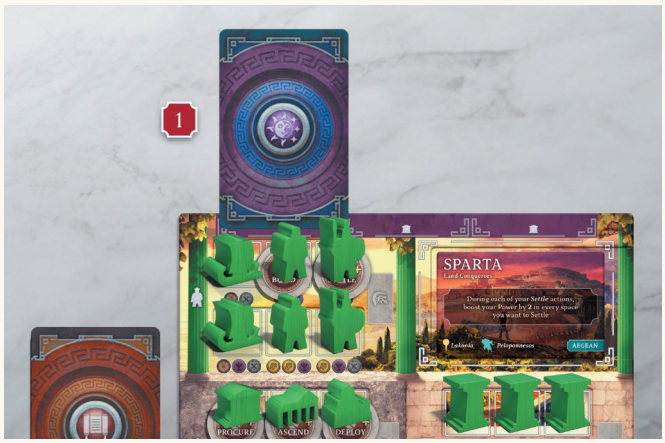
Πόρων που αντιπροσωπεύει το Μονοπάτι Αγριου/Τιτάνα) και στην Περιοχή όπου βρίσκεται αυτό το Μονοπάτι.

Ομοίως, κάθε φορά που ο Τύραννος πρέπει να επιλέξει μεταξύ Χερσαίων Θέσεων, έλεγξε τον Πόρο που εμφανίζεται στην ενεργή κάρτα. **Από το σύμβολο εδάφους δίπλα σε αυτόν τον Πόρο, συνέχισε δεξιόστροφα γύρω από τη ρόδα τύπων εδάφους μέχρι να ληφθεί έγκυρη απόφαση.**



Πως χρησιμοποιει ο Τυραννος τις Καρτες Μυθολογιας

Ο Τύραννος δεν χρησιμοποιεί τις ικανότητες των Καρτών Μυθολογίας που κερδίζει. Κάθε φορά που κερδίζει Κάρτα Μυθολογίας, πάρε την επάνω κάρτα από την αντίστοιχη τράπουλα *(Ημίθεου/Τιτάνα/Ολύμπιου)* και, χωρίς να την αποκαλύψεις, τοποθέτησέ την κλειστή σε στοίβα στην πιο αριστερή θέση Κάρτας Μυθολογίας πάνω από το ταμπλό παίκτη του (1). Αυτή η στοίβα μπορεί να περιέχει οποιονδήποτε αριθμό καρτών· κάθε κάρτα δίνει Δόξα στο τέλος της παρτίδας.



Πως δαπανα Πορους ο Τυραννος

> Κάθε φορά που ο Τύραννος πρέπει να δαπανήσει Πόρους, ο τύπος Πόρου αγνοείται· **λαμβάνεται υπόψη μόνο ο αριθμός των απαιτούμενων Πόρων**.

Πρώτα καθόρισε τον αριθμό Πόρων που χρειάζεται ο Τύραννος για να εκτελέσει την ενέργειά του.

- Αν ο Τύραννος μπορεί να δαπανήσει όλους τους απαιτούμενους Πόρους, το κάνει με την εξής σειρά προτεραιότητας:
- Απόρριψη καρτών από την **τράπουλα Πόρων**· κάθε απορριφθείσα κάρτα μετράει για **2 Πόρους**. ***Ο Τύραννος προτιμά να μην υπερπληρώνει:*** *αν απαιτείται μονός αριθμός Πόρων και η τράπουλα Πόρων είναι ο μόνος τρόπος δαπάνης, θα υπερπληρώσει κατά 1 Πόρο· αλλιώς, θα δαπανήσει πρώτα έναν μόνο Πόρο εξαντλώντας Πλακίδιο Πόρου ή απορρίπτοντας κάρτα από τη βασική τράπουλα, όπως περιγράφεται παρακάτω.*
- Εξάντληση Πλακιδίων Πόρου με τις Κολόνες του Τυράννου· κάθε **Κολόνα** που μετακινείται σε Πλακίδιο Πόρου μετράει για **1 Πόρο**. Καθόρισε την Κολόνα με τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους.
- Απόρριψη καρτών από τη **βασική τράπουλα**· κάθε απορριφθείσα κάρτα μετράει για **1 Πόρο**.

➤ Αν ο Τύραννος δεν μπορεί να δαπανήσει αρκετούς Πόρους για να καλύψει την απαίτηση, δαπανά πρώτα όσους Πόρους μπορεί, και μετά ολοκληρώνει αμέσως την ενέργεια χωρίς να πληρώνει επιπλέον Πόρους. Η ενέργεια Ανάβασης λειτουργεί λίγο διαφορετικά *(βλ. σελ. 43)*.

Σε κάθε περίπτωση, ο Τύραννος εκτελεί τις ενέργειές του· είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η έλλειψη Πόρων δεν τον εμποδίζει από αυτό.

Πως Κατασκευαζει Πολεις ο Τυραννος

Αν ο Τύραννος λάβει εντολή να Κατασκευάσει Πόλη, προχώρησε ως εξής:

1. **Δαπάνησε 4 από τους Πόρους του** *(εκτός αν κέρδισε την Πόλη δωρεάν)*.
2. **Τοποθέτησε την Πόλη στη Χερσαία Θέση όπου ο Τύραννος έχει τη μεγαλύτερη Δύναμη και που δεν περιέχει Πόλη.** Οι ισοψηφίες επιλύονται με τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους. Ο Τύραννος δεν χρειάζεται Εργάτη στην επιλεγμένη Χερσαία Θέση και δεν Μεταφέρει καμία Μονάδα.

Αν ο Τύραννος δεν μπορεί να κατασκευάσει Πόλη στο ταμπλό για οποιονδήποτε λόγο, παίρνει το πλακίδιο Πόλης και το τοποθετεί πάνω από το ταμπλό παίκτη του για τον υπολογισμό τέλους παρτίδας. Αν προσπαθεί να κατασκευάσει Πόλη και δεν απομένει κανένα πλακίδιο στο απόθεμα, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα από αυτά τα πλακίδια που έχει αφήσει στην άκρη.

Πως ο Τυραννος Διεκδικει Καρτες Προφητειας

Ο Τύραννος διεκδικεί **ορατές** Κάρτες Προφητείας σύμφωνα με ορισμένα κριτήρια κατά τη διάρκεια Γύρου Ανεφοδιασμού και ορισμένων Ενεργειών Ροντέλ, ανάλογα με την ενεργή κάρτα. Δεν χρειάζεται να πληροί καμία από τις προϋποθέσεις των Καρτών Προφητείας που διεκδικεί.

Ικανοτητες Πολης-κρατους

Ο Τύραννος χρησιμοποιεί κανονικά τις τυποποιημένες ικανότητες Πόλης-κράτους, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά. Κατά περίπτωση, οι προσαρμογές που αφορούν τη συγκεκριμένη Πόλη-κράτος που έχει επιλέξει ο Τύραννος αναφέρονται στο αντίστοιχο Φύλλο βοήθειας Σόλο.



Ικανοτητες Πλακιδιου Στρατηγικης

Ορισμένες Πόλεις-κράτη *(όπως η Αθήνα (Αιγαία) και η Ταρσός)* λαμβάνουν ένα Πλακίδιο Στρατηγικής κατά το στήσιμο παιχνιδιού, το οποίο χρησιμοποιείται κανονικά. Εκτός από αυτά, ο Τύραννος δεν κερδίζει κανένα Πλακίδιο Στρατηγικής κατά τη διάρκεια της παρτίδας.

Πως μετακινειται ο Τυραννος: η Μεταφορα

Η Μεταφορά δεν είναι Μετακίνηση, και επιτρέπει στον Τύραννο να μετακινεί Μονάδες σε οποιαδήποτε απόσταση στο ταμπλό. Κατά τη Μεταφορά Μονάδων, χρησιμοποίησε πάντα εκείνες που βρίσκονται πλησιέστερα στην επιλεγμένη Θέση/Λιμάνι προορισμού και **δεν έχουν ήδη Μεταφερθεί αυτόν τον γύρο** *(συμπεριλαμβανομένων Μονάδων που βρίσκονται ήδη στη Θέση/Λιμάνι προορισμού, οι οποίες θεωρούνται ότι έχουν Μεταφερθεί στη Θέση/Λιμάνι όπου βρίσκονται ήδη)*. Όλες οι ισοψηφίες επιλύονται με τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους *(ή, για Πλοία, η αντίστοιχη Θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό)*. Όταν ζητείται Μεταφορά σε κενή Θέση συγκεκριμένου τύπου και δεν απομένει καμία, χρησιμοποίησε τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους για να βρεις την επόμενη προτιμώμενη Θέση.

> Υπενθύμιση: κατά τη Μεταφορά Μονάδων σε Θέση που περιέχει Πλακίδια Πόρου ή/και Πληθυσμού με την πίσω όψη, αποκάλυψε αυτά τα πλακίδια *(καθώς αυτή η Θέση είναι πλέον εξερευνημένη)*.

Κατά τη Μεταφορά που λαμβάνει υπόψη τη «μικρότερη Δύναμη» σου, θεώρησε ότι κάθε Πόλη προσφέρει 3 Δύναμη.



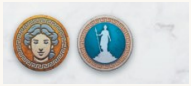
Παράδειγμα (δεξιά): ***ο Τύραννος Μεταφέρει τον πλησιέστερο Εργάτη του στην Αττική, και το πλησιέστερο Πλοίο του στο Λιμάνι που αντιστοιχεί στην Αττική.***
Έχει δύο Εργάτες σε απόσταση 1 Θέσης ο καθένας, σε Χερσαίες Θέσεις που περιέχουν Πλακίδια Πόρου Χρυσού και Ξύλου· καθώς η ενεργή κάρτα εμφανίζει Πόρο Μάρμαρο, ο Χρυσός προσεγγίζεται πρώτος στριφογυρίζοντας τη ρόδα, οπότε Μεταφέρει τον Εργάτη από την Κορινθία.
Έχει επίσης δύο Πλοία σε απόσταση 1 Θέσης το καθένα από τη Θαλάσσια Θέση με το Λιμάνι που αντιστοιχεί στην Αττική (στις Θαλάσσιες Θέσεις 2 και 3)· Μεταφέρει εκείνο από τη Θαλάσσια Θέση αριθμός 2, καθώς

είναι ο μικρότερος αριθμός.



Αμοιβες Μονοπατιου

Όταν ο Τύραννος προελαύνει στα Μονοπάτια Περιοχής, κερδίζει τις αμοιβές που υποδεικνύονται παρακάτω. **Οι αμοιβές Μονοπατιού που δεν αναφέρονται εδώ αγνοούνται για τον Τύραννο** *(δεν κερδίζει τίποτα αντ' αυτών).*



Κάρτα Χαρακτήρα και Κάρτα Μνημείου: ο Τύραννος κερδίζει δωρεάν μία αντίστοιχη κάρτα **[μεγαλύτερη Δύναμη > ψηλότερη]**.



Κάρτα Μυθολογίας *(συμπεριλαμβανομένης Κάρτας Μυθολογίας ή Χαρακτήρα/Μνημείου)*: όταν υπάρχει επιλογή, ο Τύραννος κερδίζει Κάρτα Μυθολογίας του αντίστοιχου τύπου.



Προσθήκη Οπλίτη: ο Τύραννος παίρνει έναν από τους Οπλίτες του που βρίσκονται δίπλα στο ταμπλό κοντά στο Μονοπάτι Μισθοφόρων, και τον τοποθετεί στη Θέση του με τη μικρότερη Δύναμη που περιέχει Πόλη *(επίλυσε ισοψηφίες με τη ρόδα)*, χωρίς να δαπανά επιπλέον Πόρους.



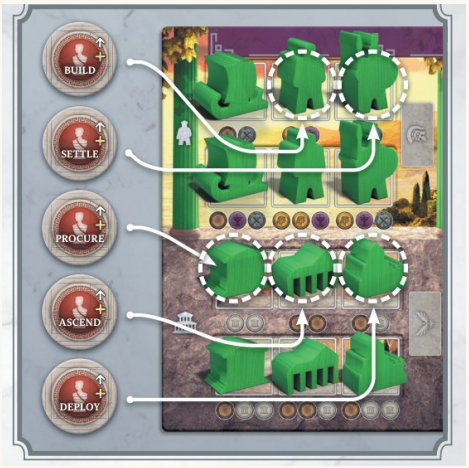
Επιπλέον Δύναμη: εφαρμόζεται κανονικά.



Πόλη: αν απομένει κοινό πλακίδιο Πόλης σε αυτό το βήμα, το κερδίζει δωρεάν και το τοποθετεί σε Χερσαία Θέση που καθορίζεται σαν να Κατασκεύαζε Πόλη *(βλ. σελ. 36)*.

Πλακιδια Βοηθητικου Σημειωματος Βελτιωμενης Ενεργειας

Όταν ο Τύραννος Αναπτύσσει τον πρώτο Εργάτη ή Οπλίτη, ή Κατασκευάζει τον πρώτο Ναό, την πρώτη Αγορά ή την πρώτη Ακρόπολη από το ταμπλό παίκτη του, πάρε το Πλακίδιο Βοηθητικού Σημειώματος Βελτιωμένης Ενέργειας τοποθετημένο κάτω από αυτό το κομμάτι κατά το στήσιμο παιχνιδιού και τοποθέτησέ το δίπλα στην αντίστοιχη ενότητα του Ροντέλ, ως υπενθύμιση ότι, μόλις είναι δυνατόν, ο Τύραννος θα χρησιμοποιεί τη βελτιωμένη έκδοση αυτής της ενέργειας *(βλ. τους κανόνες κάθε Ενέργειας Ροντέλ σελ. 38 έως 45 για λεπτομέρειες σχετικά με τις βελτιωμένες ενέργειες).*



ΚΑΝΟΝΕΣ ΜΑΧΗΣ ΣΟΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η Πολιορκία δεν χρησιμοποιείται σε Λειτουργία Σόλο. Αντ' αυτού, η μάχη επιλύεται αμέσως όταν:

- **ο Τύραννος μετακινεί Οπλίτες σε Θέση που κατέχεις**, ή
- όταν **μετακινείς Οπλίτες σε Θέση που κατέχει ο Τύραννος και επιλέγεις να επιτεθείς**.

Και στις δύο περιπτώσεις, ο παίκτης που μετακίνησε τους Οπλίτες του είναι ο επιτιθέμενος· ο άλλος παίκτης είναι ο αμυνόμενος. Ο αμυνόμενος νικά σε ισοψηφία *(εκτός αν ο επιτιθέμενος κατέχει το Πλακίδιο Στρατηγικής «Στρατηγική Πρωτοβουλία»)*, και οι Πόλεις του αμυνόμενου προσφέρουν **3 Δύναμη** για τη διάρκεια της μάχης.

> Υπενθύμιση: μια Πόλη-κράτος δεν μπορεί ποτέ να χάσει τη μοναδική της Πόλη, αλλά μπορεί να χάσει την αρχική της Πόλη, σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες.

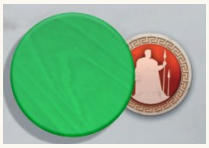
Ο Τυραννος Σου Επιτιθεται



Αν ο Τύραννος έχει πλέον μεγαλύτερη Δύναμη από σένα στη Θέση, μπορείς να παίξεις από το χέρι σου κάρτες που αντιστοιχούν στον Πόρο της Θέσης για να προσπαθήσεις να ισοφαρίσεις ή να ξεπεράσεις τη Δύναμη του Τυράννου.

- **Αν ο Τύραννος νικά,** παίρνει τον Έλεγχο της Πόλης σου στη Θέση *(αντικαθιστώντας τη μάρκα σου με μία δική του, κανονικά)*. Αν δεν έχεις Πόλη στη Θέση, πρέπει να μετακινήσεις όλες τις Μονάδες σου από τη Θέση σε μία ή περισσότερες γειτονικές Θέσεις σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες μετακίνησης.
- **Αν νικάς εσύ,** ο Τύραννος επιστρέφει όλες τις Χερσαίες Μονάδες του από τη Θέση στην πλησιέστερη Πόλη του και όλα τα Πλοία του από τη Θέση στην πλησιέστερη Θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό.

Επιθεσαι στον Τυραννο



Αν απομένει Πλακίδιο Πληθυσμού στη Θέση, πρόσθεσε τη Δύναμη αυτού του πλακιδίου σε εκείνη του Τυράννου. Αν δεν υπάρχει Πλακίδιο Πληθυσμού, τράβα ένα από τη στοίβα αχρησιμοποίητων πλακιδίων Κράνους και πρόσθεσε αντ' αυτού αυτή τη Δύναμη.

Έχεις τώρα την ευκαιρία να παίξεις από το χέρι σου κάρτες *(που αντιστοιχούν στον Πόρο της Θέσης)* για να προσπαθήσεις να ξεπεράσεις την αναπροσαρμοσμένη Δύναμη του Τυράννου.

- **Αν νικάς εσύ,** παίρνεις τον Έλεγχο της Πόλης του Τυράννου στη Θέση (αντικαθιστώντας τη μάρκα του Τυράννου με μία δική σου, κανονικά). Αν ο Τύραννος δεν έχει Πόλη στη Θέση, επιστρέφει όλες τις Μονάδες του από τη Θέση στην πλησιέστερη Πόλη του.
- **Αν ο Τύραννος νικά,** πρέπει να μετακινήσεις όλες τις Μονάδες σου από τη Θέση σε μία ή περισσότερες γειτονικές Θέσεις σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες μετακίνησης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Εκτελείς τους γύρους σου κανονικά, **εκτός του ότι πρέπει να παραλείπεις το βήμα Α των Ελέγχων Κατάστασής σου** *(η Πολιορκία δεν χρησιμοποιείται σε Λειτουργία Σόλο)*. Αν προελάσεις τη μάρκα παίκτη σου στη Θέση του Ροντέλ που περιέχει τη μάρκα του Τυράννου, πάρε την κάρτα στην κορυφή της βασικής στοίβας απορριπτόμενων του Τυράννου **(αν υπάρχει)** και τοποθέτησέ τη **κάτω** από τη βασική τράπουλα.

Βλ. Παράρτημα ικανοτήτων κάρτας σελ. 45 για διευκρινίσεις σχετικά με το πότε χρησιμοποιείς τις ικανότητες ορισμένων Καρτών Δράσης και Μυθολογίας.

Κατά τον γύρο του Τυράννου, εκτέλεσε τα παρακάτω βήματα με τη σειρά:

1. Έλεγχος Κατάστασης
2. Αποκάλυψε κάρτα Ή Ανεφοδιάσου και παράλειψε όλα τα υπόλοιπα βήματα
3. Πρόελαση στο Ροντέλ
4. Εκτέλεση Ενέργειας Ροντέλ

1. Ελεγχος Καταστασης

Εκτέλεσε μόνο τα βήματα Β και Γ: Κυριαρχία και Ενοποίηση *(η Πολιορκία δεν χρησιμοποιείται σε Λειτουργία Σόλο)*. Επέλεξε τα Μονοπάτια Περιοχής στα οποία ο Τύραννος προελαύνει κατά την Ενοποίηση ως εξής: **[εκεί όπου ο Τύραννος έχει προελάσει περισσότερο *(αλλά όχι ακόμα στο 4ο βήμα)* > δεξιόστροφα από την αρχική Περιοχή του Τυράννου]**.

Έπειτα ο Τύραννος κερδίζει όλες τις ισχύουσες αμοιβές για τα βήματα που επιτεύχθηκαν κατά αυτό τον Έλεγχο Κατάστασης *(βλ. αμοιβές Μονοπατιού σελ. 37)*.

2. Αποκαλυψη καρτας/Ανεφοδιασμος και τερματισμος γυρου

Αν απομένει τουλάχιστον μία κάρτα στη βασική τράπουλα, αποκάλυψε την κάρτα στην κορυφή. Αυτή η κάρτα γίνεται η **ενεργή κάρτα** για το υπόλοιπο γύρου του Τυράννου· τόσο η Δύναμη όσο και ο τύπος Πόρου που υποδεικνύονται στην ενεργή κάρτα είναι σημαντικοί. Συνέχισε μετά με τα βήματα 3 και 4 παρακάτω.

Διαφορετικά, αν η βασική τράπουλα του Τυράννου είναι άδεια, **αναγκάζεται να κάνει αντ' αυτού Γύρο Ανεφοδιασμού**, ως εξής:

- Τοποθέτησε Οπλίτη με χρώμα αχρησιμοποίητου παίκτη στη Θέση του Τυράννου με τη μικρότερη Δύναμη όπου έχει Πόλη (επίλυσε ισοψηφίες με τη ρόδα σαν η κάρτα στην κορυφή της βασικής στοίβας απορριπτόμενων να ήταν η ενεργή κάρτα)· αυτός ο Οπλίτης θεωρείται χρώματος Τυράννου για κάθε σκοπό.
- Ανακάτεψε τη βασική στοίβα απορριπτόμενων και τοποθέτησέ τη με την πίσω όψη για να σχηματίσεις ξανά τη βασική τράπουλα.
- Ανακάτεψε όλες τις κάρτες από την τράπουλα και τη στοίβα απορριπτόμενων Πόρων και τοποθέτησέ τες με την πίσω όψη για να σχηματίσεις ξανά την τράπουλα Πόρων.
- Ανεφοδίασε τις Κολόνες του Τυράννου.

- ➤ Ο Τύραννος διεκδικεί την Κάρτα Προφητείας με τον μεγαλύτερο αριθμό στο ταμπλό.
- ➤ Έπειτα ο γύρος του Τυράννου τερματίζεται *(παράλειψε τα βήματα 3 και 4)*.

3. Προελαση στο Ροντελ

Πρόελασε τη μάρκα παίκτη του Τυράννου δεξιόστροφα στο Ροντέλ ακριβώς τόσες Θέσεις όσες η Δύναμη της ενεργής κάρτας. Αν η μάρκα του Τυράννου προελάσει στην ίδια Θέση με τη δική σου μάρκα, μπορείς να τραβήξεις Κάρτα Δράσης κανονικά.

4. Εκτελεση Ενεργειας Ροντελ

Ο Τύραννος εκτελεί την ενέργεια που αντιστοιχεί στη Θέση του Ροντέλ όπου βρίσκεται η μάρκα του. Αφού εκτελέσει την Ενέργεια Ροντέλ, απορρίπτει την ενεργή κάρτα στη βασική στοίβα απορριπτόμενων.

> Υπενθύμιση: αν ο Τύραννος δεν μπορεί να δαπανήσει αρκετούς Πόρους για την ενέργειά του, δαπανά όσους μπορεί και μετά ολοκληρώνει την ενέργεια *(χωρίς να πληρώνει επιπλέον Πόρους). Βλ. Πώς δαπανά Πόρους ο Τύραννος σελ. 35.*

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΡΟΝΤΕΛ

Κατασκευη



Ο Τύραννος Κατασκευάζει Κτίρια πληρώνοντας τον ίδιο αριθμό Πόρων με έναν παίκτη *(βλ. Πώς δαπανά Πόρους ο Τύραννος σελ. 35)*. Τα Κτίρια που Κατασκευάζει ο Τύραννος καθορίζονται από τον Πόρο της **ενεργής κάρτας**, σύμφωνα με τα κριτήρια παρακάτω. **Ο Τύραννος Κατασκευάζει πάντα το φθηνότερο διαθέσιμο Κτίριο του επιλεγμένου τύπου· αν όλα τα Κτίρια αυτού του τύπου βρίσκονται ήδη στο ταμπλό, Κατασκευάζει αντ' αυτού Πόλη.** Τα Κτίρια και οι Πόλεις πρέπει να Κατασκευαστούν σε επιτρεπόμενες Χερσαίες Θέσεις σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες, αλλά χωρίς την προϋπόθεση ύπαρξης Εργατών εκεί, και με τον επιπλέον περιορισμό ότι ο Τύραννος δεν Κατασκευάζει ποτέ σε Χερσαία Θέση που ελέγχεις.

Αν ένα Κτίριο ή μια Πόλη μπορεί να Κατασκευαστεί σε πολλές πιθανές Θέσεις, χρησιμοποίησε τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους για να καθοριστεί πού θα τοποθετηθεί.



Βελτιωμένη ενέργεια: αν ο Τύραννος έχει Αναπτύξει τουλάχιστον έναν **Εργάτη**, Κατασκευάζει δεύτερο Κτίριο *(ή δεύτερη Πόλη)* σύμφωνα με τα ίδια κριτήρια, αν είναι δυνατόν.

Αφού Κατασκευάσει κάθε Κτίριο ή Πόλη, ο Τύραννος Μεταφέρει τον πλησιέστερο Εργάτη του στη Χερσαία Θέση όπου μόλις Κατασκεύασε, και το πλησιέστερο Πλοίο του στο Λιμάνι που αντιστοιχεί στη Θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό γειτονική με εκείνη *(ή, αν το Λιμάνι είναι κατειλημμένο, στην ίδια τη Θαλάσσια Θέση). Βλ. Μεταφορά σελ. 36.*

Αν ο Τύραννος Κατασκευάζει σε Θέση που περιέχει Πλακίδια Πόρου ή/και Πληθυσμού με την πίσω όψη, αποκάλυψε αυτά τα πλακίδια *(καθώς αυτή η Θέση είναι πλέον εξερευνημένη)*.

Σύνοψη:

1. Καθόρισε ποιο Κτίριο/ποια Πόλη να Κατασκευαστεί και πού να τοποθετηθεί *(η τοποθεσία πρέπει να επιτρέπεται)*. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας, αν υπάρχει.



2. **Βελτιωμένη ενέργεια:** αν ο Τύραννος έχει Αναπτύξει τουλάχιστον **1 Εργάτη**, επανέλαβε το βήμα 1 *(Κατασκευή Κτιρίου/Πόλης μόνο)*.
3. Δαπάνησε Πόρους.
4. Μετάφερε 1 Εργάτη και 1 Πλοίο σε κάθε Κτίριο/Πόλη που Κατασκευάστηκε.



1 Αγορά



1 Ακρόπολη



1 Ναός

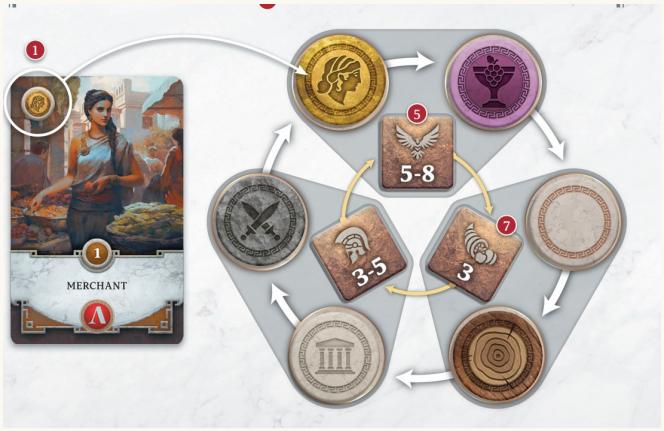


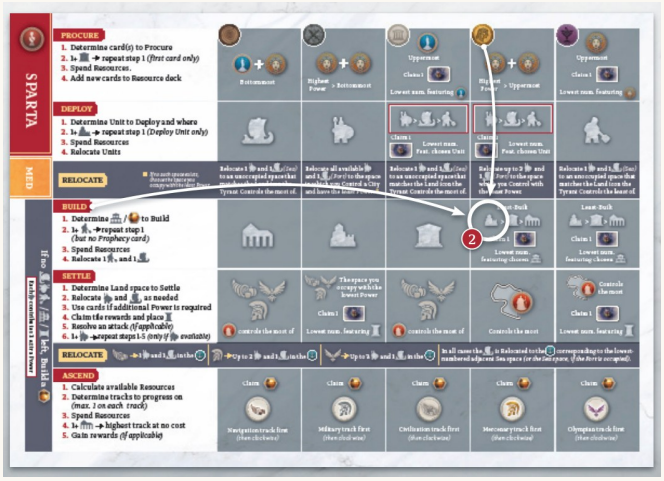
Το λιγότερο Κατασκευασμένο *[Ακρόπολη > Ναός > Αγορά]*. **Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας**
[ο μικρότερος αριθμός που φέρει το επιλεγμένο Κτίριο (ή τύπο Κτιρίου οποιουδήποτε) (αν δεν υπάρχει, καμία Κάρτα Προφητείας)].

> *Παράδειγμα Κατασκευής:* ***ο Τύραννος*** *(κόκκινος)* ***είναι η Σπάρτη και εκτελεί ενέργεια Κατασκευής.*** *Ο Πόρος που εμφανίζεται στην ενεργή κάρτα είναι ο Χρυσός, οπότε ο Τύραννος θα Κατασκευάσει το Κτίριο που έχει Κατασκευάσει λιγότερο (εδώ, οποιοδήποτε από αυτά, καθώς δεν έχει Κατασκευάσει κανένα), αλλά καθώς οι Ακροπόλεις εμφανίζονται πρώτες στα κριτήρια (στήλη Χρυσού της γραμμής Κατασκευής στο Σόλο Φύλλο παίκτη της Πόλης-κράτους Σπάρτης) αυτός είναι ο επιλεγμένος τύπος Κτιρίου. Έχεις Ακρόπολη στη Μασσαλία και επομένως ο Τύραννος δεν μπορεί να Κατασκευάσει εκεί την Ακρόπολή του, αλλά όλες οι άλλες Θέσεις είναι επιτρεπτές (σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες, αγνοώντας την απαίτηση Εργάτη). Για να καθοριστεί η Θέση όπου θα Κατασκευάσει ο Τύραννος, εξέτασε πρώτα τον Πόρο στην ενεργή κάρτα: καθώς αυτός είναι ο Χρυσός, ο Τύραννος επιλέγει την Περιοχή*

που περιέχει το Μονοπάτι Μισθοφόρων, που είναι η Ιβηρία. Έπειτα, εξέτασε το εικονίδιο εδάφους που αντιστοιχεί σε αυτόν τον Πόρο (Χρυσό), που είναι ο Αετός.

Ωστόσο, η Θέση Αετού στην Ιβηρία είναι η Μασσαλία, όπου ήδη έχεις Ακρόπολη, οπότε αυτή δεν είναι επιτρεπτή Θέση. Το επόμενο εικονίδιο εδάφους δεξιόστροφα γύρω από τη ρόδα είναι το Κέρας Αμάλθειας, και καθώς η Θέση Κέρατος Αμαλθείας στην Ιβηρία, ο Ταρτησσός, είναι επιτρεπτή, ο Τύραννος Κατασκευάζει εκεί Ακρόπολη. Δαπανά 2 Πόρους απορρίπτοντας 1 κάρτα από την τράπουλα Πόρων και τοποθετεί την πρώτη του Ακρόπολη σε αυτή τη Θέση. Καθώς ο Ταρτησσός είναι πλέον εξερευνημένος, τα Πλακίδια Πληθυσμού και Πόρου του αναποδογυρίζονται με την μπροστινή όψη. Τέλος, ο Τύραννος Μεταφέρει τον πλησιέστερο Εργάτη του στην ίδια Θέση, και Μεταφέρει επίσης το πλησιέστερο Πλοίο του στο γειτονικό Λιμάνι.

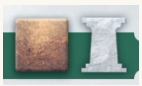








ΑΠΟΙΚΙΣΜΟΣ



Ο Τύραννος Αποικίζει μία Χερσαία Θέση που δεν περιέχει ακόμα Κολόνα, Μεταφέροντας Μονάδες σε αυτή. Ο Τύραννος επιλέγει Θέση σύμφωνα με κριτήρια που καθορίζονται από την ενεργή κάρτα· χρησιμοποίησε τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους για να επιλέξεις ποια από αυτές τις πιθανές Θέσεις Αποικίζει. Μετάφερε Μονάδες στην επιλεγμένη Θέση σύμφωνα με το σύμβολο εδάφους της Θέσης *(βλ. κριτήρια παρακάτω)*· αν αυτό θα προκαλούσε επίθεση, μην την επιλύσεις ακόμα. Αν, μετά τη Μεταφορά Μονάδων, ο Τύραννος δεν έχει επαρκή Δύναμη στη Θέση για να την Αποικίσει *(σύμφωνα με τους κανονι-*

κούς κανόνες), απόρριψε κάρτες μία-μία από την τράπουλα Πόρων, προσθέτοντας τη Δύναμη κάθε κάρτας για να αυξήσεις τη συνολική του Δύναμη στη Θέση *(αγνοώντας τον τύπο Πόρου)*, μέχρι να έχει επαρκή Δύναμη για Αποικισμό ή μέχρι να εξαντληθούν οι κάρτες Πόρου. Σε κάθε περίπτωση, ο Τύραννος Αποικίζει ούτως ή άλλως τη Θέση. Ο Τύραννος αφαιρεί όλα τα Πλακίδια Πληθυσμού από τη Θέση, κερδίζει τις αμοιβές τους και τοποθετεί κανονικά Κολόνα. Αν επίθεση θα είχε ενεργοποιηθεί νωρίτερα κατά τη Μεταφορά, επίλυσέ την τώρα.

Αν όλες οι Χερσαίες Θέσεις που υποδεικνύονται από τα κριτήρια της ενεργής κάρτας περιέχουν ήδη Κολόνες, ο Τύραννος επιλέγει απλώς μία Θέση για Μεταφορά Μονάδων, και μετά Κατασκευάζει αντ' αυτού Πόλη εκεί, αν είναι δυνατόν.



Σύμβολο εδάφους που ελέγχει περισσότερο ο Τύραννος.



Η Θέση που κατέχεις με τη μικρότερη Δύναμη. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας *[ο μικρότερος αριθμός που φέρει Κολόνα (αν δεν υπάρχει, καμία Κάρτα Προφητείας)]*.



Σύμβολο εδάφους που ελέγχει περισσότερο ο Τύραννος.



Θέση σε Περιοχή όπου ο Τύραννος ελέγχει τις περισσότερες άλλες Θέσεις.



Θέση σε Περιοχή όπου ο Τύραννος ελέγχει τις περισσότερες άλλες Θέσεις. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας *[ο μικρότερος αριθμός που φέρει Κολόνα (αν δεν υπάρχει, καμία Κάρτα Προφητείας)]*.



Βελτιωμένη ενέργεια: αν ο Τύραννος έχει Αναπτύξει τουλάχιστον έναν **Οπλίτη**, Αποικίζει δεύτερη Χερσαία Θέση σύμφωνα με τα ίδια κριτήρια, αν είναι δυνατόν. Ωστόσο, αν ο Τύραννος δεν έχει διαθέσιμο Οπλίτη για Μεταφορά κατά τον Αποικισμό δεύτερης Θέσης (***υπενθύμιση:*** *κάθε Μονάδα μπορεί να Μεταφερθεί μόνο μία φορά ανά γύρο*), δεν εκτελεί Βελτιωμένη ενέργεια.

Αν ο Τύραννος έπρεπε να Αποικίσει αλλά δεν έχει Κολόνα να τοποθετήσει επειδή όλες οι Κολόνες του βρίσκονται ήδη στο ταμπλό, Κατασκευάζει αντ' αυτού Πόλη *(το πολύ μία φορά ανά ενέργεια)*.
Ακολούθησε τους κανόνες Κατασκευής Πόλης στη σελ. 36.

Σύνοψη:

1. Καθόρισε τη Χερσαία Θέση προς Αποικισμό.
2. Μετάφερε τις πλησιέστερες Μονάδες στη Θέση σύμφωνα με τα κριτήρια παρακάτω.
3. Χρησιμοποίησε κάρτες αν χρειάζεται επιπλέον Δύναμη.
4. Αφαίρεσε τα Πλακίδια Πληθυσμού, κέρδισε τις αμοιβές τους και τοποθέτησε Κολόνα.
5. Επίλυσε επίθεση *(αν υπάρχει)*.



6. **Βελτιωμένη ενέργεια:** αν ο Τύραννος έχει Αναπτύξει τουλάχιστον **1 Οπλίτη**, επανέλαβε τα βήματα 1 έως 5 *(μόνο αν απομένει τουλάχιστον 1 Οπλίτης για Μεταφορά)*.

Κριτήρια για Μεταφορά Χερσαίων Μονάδων σε Θέση υπό Αποικισμό:



1 Οπλίτης και **1 Πλοίο**



Έως 2 Οπλίτες και **1 Πλοίο**



Έως 3 Οπλίτες και **1 Πλοίο**

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, το Πλοίο Μεταφέρεται στο Λιμάνι που αντιστοιχεί στη Θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό γειτονική με εκείνη *(ή στην ίδια τη Θαλάσσια Θέση, αν το Λιμάνι είναι κατειλημμένο)*.

> *Παράδειγμα Αποικισμού:* ***ο Τύραννος*** *(κόκκινος)* ***είναι η Θήβα και εκτελεί ενέργεια Αποικισμού.*** *Ο Πόρος που εμφανίζεται στην ενεργή κάρτα είναι το Κρασί, οπότε ο Τύραννος θα προσπαθήσει να αποικίσει στην Περιοχή όπου Ελέγχει τις περισσότερες άλλες Θέσεις (που είναι η Στερεά Ελλάδα), και έπειτα να Διεκδικήσει 1 Κάρτα Προφητείας που εμφανίζει Κολόνα. Το εικονίδιο εδάφους που αντιστοιχεί στο Κρασί είναι το Κέρας Αμάλθειας. Ωστόσο, η Θέση Κέρατος Αμαλθείας στη Στερεά Ελλάδα (Εύβοια) περιέχει ήδη Κολόνα, όπως και η Θέση που αντιστοιχεί στο επόμενο εικονίδιο εδάφους δεξιόστροφα γύρω από τη ρόδα, τον Αετό (Αιτωλία), οπότε πρέπει να εξεταστεί το τελευταίο εικονίδιο εδάφους στη ρόδα· αυτό είναι το Κράνος, και η Θέση Κράνους σε εκείνη την Περιοχή, η Αττική, δεν περιέχει ακόμη Κολόνα, οπότε ο Τύραννος Αποικίζει εκείνη τη Θέση.*

> *Καθώς είναι Θέση Κράνους, ο Τύραννος Μεταφέρει 1 Οπλίτη στην Αττική (το εικονίδιο Κράνους ορίζει έως 2, αλλά καθώς έχει μόνο 1 Οπλίτη στο ταμπλό, μπορεί να Μεταφέρει μόνο 1) και 1 Πλοίο στο αντίστοιχο Λιμάνι, έπειτα αναποδογυρίζει τα Πλακίδια Πληθυσμού και Πόρου σε εκείνη τη Θέση με την εμπρόσθια όψη προς τα πάνω, επειδή είναι τώρα εξερευνημένη. Αυτό δίνει στον Τύραννο 4 Δύναμη στη Χερσαία Θέση, μία λιγότερη από όση χρειάζεται για να την Αποικίσει δεδομένου ότι το Πλακίδιο Πληθυσμού έχει 4 Δύναμη, οπότε ο Τύραννος απορρίπτει μια κάρτα Πόρου· αυτή εμφανίζει 3 Δύναμη, που είναι αρκετή για να ολοκληρωθεί η ενέρ-*

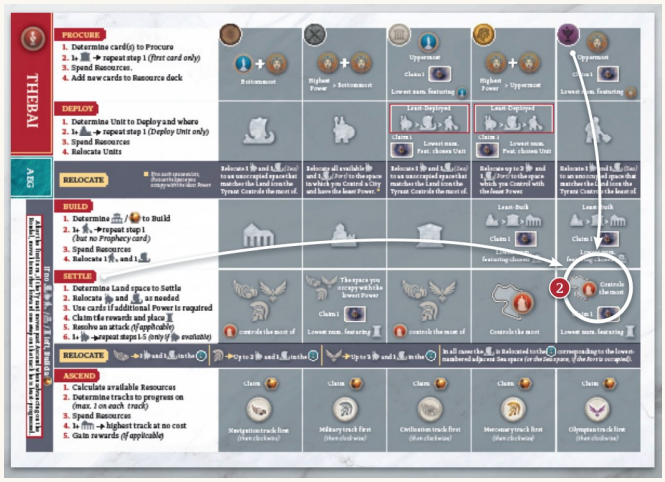
γεια Αποικισμού. Ο Τύραννος αφαιρεί το Πλακίδιο Πληθυσμού, κερδίζει την αμοιβή του (προελαύνοντας στο Μονοπάτι της Περιοχής), και τοποθετεί μια Κολόνα. Έπειτα διεκδικεί την Κάρτα Προφητείας, όντας η μόνη με την εμπρόσθια όψη στο ταμπλό που εμφανίζει Κολόνα.

Αν όλες οι Θέσεις στην Αιτωλία περιείχαν Κολόνες, ο Τύραννος θα είχε Μεταφέρει τις Μονάδες του στην πρώτη Θέση που επιλέχθηκε από τη ρόδα, την Εύβοια, και θα είχε Κατασκευάσει εκεί Πόλη αντ' αυτού, καθώς και θα διεκδικούσε την Κάρτα Προφητείας.









ΠΡΟΜΗΘΕΙΑ



Ο Τύραννος Προμηθεύεται κάρτες πληρώνοντας τον ίδιο αριθμό Πόρων με έναν παίκτη *(βλ. Πώς δαπανά Πόρους ο Τύραννος σελ. 35)*. Οι κάρτες που Προμηθεύεται ο Τύραννος καθορίζονται από τον **Πόρο της ενεργής κάρτας**, σύμφωνα με τα κριτήρια παρακάτω.



Βελτιωμένη Ενέργεια: αν ο Τύραννος έχει κατασκευάσει τουλάχιστον έναν **Ναό**, Προμηθεύεται **1 επιπλέον κάρτα**, δηλαδή την πρώτη κάρτα που αναφέρεται σύμφωνα με τα ίδια κριτήρια.

Τοποθέτησε όλες τις κάρτες που Προμηθεύεται ο Τύραννος κάτω από την τράπουλα Πόρων στο τέλος του γύρου του· οι κάρτες που κερδίζονται με αυτόν τον τρόπο δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να πληρωθούν άλλες ενέργειες τον ίδιο γύρο. Ο Τύραννος δεν Εξορίζει κάρτες.

ΣΥΝΟΨΗ:

1. Καθόρισε τις κάρτες προς Προμήθεια σύμφωνα με τον Πόρο της ενεργής κάρτας *(βλ. τα κριτήρια παρακάτω)*. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας, αν υπάρχει.



2. **Βελτιωμένη Ενέργεια:** αν ο Τύραννος έχει Κατασκευάσει τουλάχιστον **1 Ναό**, επανάλαβε το βήμα **1** *(μόνο η πρώτη κάρτα)*.
3. Δαπάνησε Πόρους. **Υπενθύμιση: κάθε Μνημείο κοστίζει 3 Πόρους**.
4. Πρόσθεσε τις νέες κάρτες **κάτω** από την τράπουλα Πόρων.



1 Κάρτα Χαρακτήρα και
1 Μνημείο *[κατώτατο]*



2 Κάρτες Χαρακτήρα
[μεγαλύτερη δύναμη > κατώτατο]

1 Μνημείο *[ανώτατο]* και **1 Κάρτα Προφητείας**
[μικρότερου αριθμού που εμφανίζει Μνημεία (αν δεν υπάρχει, καμία Κάρτα Προφητείας)]

2 Κάρτες Χαρακτήρα
[μεγαλύτερη δύναμη > ανώτατο]

1 Κάρτα Χαρακτήρα [ανώτατη] και **1 Κάρτα Προφητείας**
[μικρότερου αριθμού που εμφανίζει Κάρτες Χαρακτήρα (αν δεν υπάρχει, καμία Κάρτα Προφητείας)]

ΑΝΑΠΤΥΞΗ



Ο Τύραννος Αναπτύσσει Μονάδες πληρώνοντας τον ίδιο αριθμό Πόρων με έναν παίκτη *(βλ. Πώς δαπανά Πόρους ο Τύραννος σελ. 35)*. Οι Μονάδες που Αναπτύσσει ο Τύραννος καθορίζονται από τον Πόρο της **ενεργής κάρτας**, σύμφωνα με τα κριτήρια παρακάτω. Αν αυτό οδηγεί σε προτιμώμενη Μονάδα Πόλης-κράτους, ανάτρεξε στον πίνακα προτεραιότητας που υπάρχει στο Φύλλο βοήθειας Σόλο της Πόλης-κράτους. Ο Τύραννος Αναπτύσσει πάντα **τη φθηνότερη διαθέσιμη Μονάδα του επιλεγμένου τύπου**. Ο Τύραννος μπορεί να Αναπτύξει Μονάδες μόνο σε Χερσαίες Θέσεις **που περιέχουν μία από τις Πόλεις του ή Κτίριο κατάλληλου τύπου** *(ή, για Πλοία, γειτονικές τέτοιων Θέσεων)*, σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες. Αν μια Μονάδα μπορεί να Αναπτυχθεί σε πολλές πιθανές Θέσεις, χρησιμοποίησε τις ρόδες Πόρων και τύπων εδάφους για να καθορίσεις πού θα τοποθετηθεί *(τοποθετώντας Πλοίο στη Θαλάσσια Θέση με τον μικρότερο αριθμό που είναι γειτονική της Χερσαίας Θέσης που επιλέχθηκε από τις ρόδες)*.

Βελτιωμένη Ενέργεια: αν ο Τύραννος έχει Κατασκευάσει τουλάχιστον μία **Ακρόπολη**, Αναπτύσσει μια δεύτερη Μονάδα σύμφωνα με τα ίδια κριτήρια, αν είναι δυνατόν.

Για κάθε Μονάδα που ο Τύραννος δεν μπορεί να Αναπτύξει επειδή όλες οι Μονάδες αυτού του τύπου βρίσκονται ήδη στο ταμπλό, Κατασκευάζει αντ' αυτού μια Πόλη *(ακολούθησε τους κανόνες Κατασκευής Πόλης σελ. 36)*.

Αφού Αναπτύξει Μονάδες *(ή/και Κατασκευάσει Πόλεις αντ' αυτού)*, ο Τύραννος Μεταφέρει Μονάδες σύμφωνα με τον Πόρο που εμφανίζεται στην ενεργή κάρτα. Οι ισοψηφίες επιλύονται με τις ρόδες. Μεταφέρει τις πλησιέστερες Μονάδες των τύπων που καθορίζει η ενεργή κάρτα.

ΣΥΝΟΨΗ:

1. Καθόρισε ποια Μονάδα θα Αναπτυχθεί και πού θα τοποθετηθεί *(η Θέση πρέπει να είναι επιτρεπτή)*. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας, αν υπάρχει.
2. **Βελτιωμένη Ενέργεια:** αν ο Τύραννος έχει Κατασκευάσει τουλάχιστον **1 Ακρόπολη**, επανάλαβε το βήμα **1** *(Ανάπτυξη Μονάδας μόνο)*.
3. Δαπάνησε Πόρους.
4. Μετάφερε Μονάδες.

1 Πλοίο. Μετάφερε 1 Οπλίτη και 1 Πλοίο *(Θαλάσσια Θέση)* σε κενή Θέση που αντιστοιχεί στο σύμβολο εδάφους που Ελέγχει περισσότερο ο Τύραννος.

1 Οπλίτης. Μετάφερε όλους τους διαθέσιμους Οπλίτες και 1 Πλοίο *(Λιμάνι)* στη Θέση όπου Ελέγχεις Πόλη και έχεις τη μικρότερη Δύναμη. Αν δεν υπάρχει τέτοια Θέση, επέλεξε τη Θέση που κατέχεις με τη μικρότερη Δύναμη.

1 προτιμώμενη Μονάδα Πόλης-κράτους. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας *[ο μικρότερος αριθμός που περιέχει τον επιλεγμένο τύπο Μονάδας (αν δεν υπάρχει, χωρίς Κάρτα Προφητείας)]*. Μετάφερε 1 Οπλίτη και 1 Πλοίο *(Θαλάσσια Θέση)* σε κενή Θέση που αντιστοιχεί στο σύμβολο εδάφους που Ελέγχει περισσότερο ο Τύραννος.

1 προτιμώμενη Μονάδα Πόλης-κράτους. Διεκδίκησε 1 Κάρτα Προφητείας *[ο μικρότερος αριθμός που περιέχει τον επιλεγμένο τύπο Μονάδας (αν δεν υπάρχει, χωρίς Κάρτα Προφητείας)]*. Μετάφερε έως 3 Οπλίτες και 1 Πλοίο *(Λιμάνι)* στη Θέση που Ελέγχεις με τη μικρότερη Δύναμη.

1 Εργάτης. Μετάφερε 1 Οπλίτη και 1 Πλοίο *(Θαλάσσια Θέση)* σε κενή Θέση που αντιστοιχεί στο σύμβολο εδάφους που Ελέγχει λιγότερο ο Τύραννος.

Όλες οι ισοψηφίες επιλύονται κανονικά με τις ρόδες.

ΑΝΑΒΑΣΗ



Ο Τύραννος προελαύνει σε όσα Μονοπάτια Περιοχής μπορεί, **έως ένα μέγιστο ενός βήματος σε καθένα από τα 6 Μονοπάτια**. Για να καθοριστεί σε πόσα Μονοπάτια προελαύνει, υπολόγισε πρώτα πόσους Πόρους μπορεί να δαπανήσει *(χωρίς να ολοκληρώσει Ανεφοδιασμό)*, και μετά πρόελασε τις μάρκες του Τυράννου σε ένα Μονοπάτι τη φορά σύμφωνα με τη

σειρά προτεραιότητας που περιγράφεται παρακάτω, μετρώντας τον αριθμό των απαιτούμενων Πόρων, μέχρι να έχει προελάσει στα 6 Μονοπάτια ή μέχρι να μη μπορεί να προελάσει άλλο χωρίς να υπερβεί τους Πόρους που μπορεί να δαπανήσει.

> Ειδική περίπτωση: αν ο Τύραννος έχει λιγότερους Πόρους από όσους χρειάζεται για να προελάσει στο οποιοδήποτε Μονοπάτι, προελαύνει σε ακριβώς ένα Μονοπάτι. Ο Τύραννος τότε προελαύνει αμέσως στο πρώτο Μονοπάτι της σειράς προτεραιότητάς του, χωρίς να πληρώνει Πόρους.

Σειρά προτεραιότητας για προέλαση στα Μονοπάτια: ο Τύραννος προτιμά τα Μονοπάτια όπου μπορεί να κερδίσει Πόλη προελαύνοντας στο επόμενο βήμα, έναντι εκείνων όπου αυτό δεν είναι δυνατόν, χρησιμοποιώντας τη ρόδα Πόρων για να καθοριστεί η σχετική σειρά προτεραιότητας σε κάθε περίπτωση.



Βελτιωμένη ενέργεια: αν ο Τύραννος έχει Κατασκευάσει τουλάχιστον μία **Αγορά**, προελαύνει ένα επιπλέον βήμα στο Μονοπάτι όπου έχει προελάσει περισσότερο *(οι ισοψηφίες επιλύονται με τη ρόδα Πόρων)*, χωρίς να πληρώνει Πόρους.

Έπειτα ο Τύραννος κερδίζει όλες τις ισχύουσες αμοιβές για τα βήματα που επιτεύχθηκαν κατά αυτή την ενέργεια Ανάβασης *(βλ. αμοιβές Μονοπατιού σελ. 37)*.

Ο Τύραννος δεν Ανεφοδιάζει ούτε κάρτες ούτε Κολόνες μετά από ενέργεια Ανάβασης, σε αντίθεση με παίκτη.

Σύνοψη:

1. Υπολόγισε τους διαθέσιμους Πόρους.
2. Καθόρισε σε ποια Μονοπάτια θα προελάσει ο Τύραννος.
3. Δαπάνησε Πόρους.



4. **Βελτιωμένη ενέργεια:** αν ο Τύραννος έχει Κατασκευάσει τουλάχιστον **1 Αγορά**, προελαύνει στο πιο προηγμένο Μονοπάτι του χωρίς να πληρώνει Πόρους.
5. Κέρδισε αμοιβές, αν υπάρχουν.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΟΠΩΣ ΣΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΠΑΡΤΙΔΑ.

Ο υπολογισμός τέλους παρτίδας εκτελείται κανονικά, με τις εξής εξαιρέσεις:

- Τα Πλοία του Τυράννου που βρίσκονται σε Θαλάσσιες Θέσεις *(όχι σε Λιμάνια)* προσφέρουν **1 Δύναμη** σε κάθε γειτονική Χερσαία Θέση· δεν χρειάζεται να επιλέξει σε ποια μεμονωμένη Θέση προσφέρει Δύναμη κάθε Πλοίο, σε αντίθεση με παίκτη.
- Ο Τύραννος κερδίζει Δόξα για όλες τις Κάρτες Μυθολογίας του ως εξής: κάθε Ημίθεος αξίζει **1 Δόξα**, ενώ κάθε Τιτάνας και κάθε Ολύμπιος αξίζει **3 Δόξα**.
- Κάθε μη κατασκευασμένο πλακίδιο Πόλης στη ζώνη παιχνιδιού του αξίζει **2 Δόξα**.

> Καθόρισε τον νικητή της παρτίδας σύμφωνα με τους κανονικούς κανόνες *(συμπεριλαμβανομένης της επίλυσης ισοψηφιών)*.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Οι ακόλουθοι κανόνες ισχύουν κάθε φορά που χρησιμοποιείς τις αντίστοιχες ικανότητες καρτών:

ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ



Ασπιδοποιός: μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο την πρώτη του ικανότητα.



Ολυμπιονίκης: δεν χρησιμοποιείται· αυτή η κάρτα αφαιρείται από το σόλο παιχνίδι *(βλ. Στήσιμο της Λειτουργίας Σόλο)*.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ

> Καμία Κάρτα Μυθολογίας που μετακινεί Μονάδες **δεν** ενεργοποιεί μάχη.



Σφίγγα: απόρριψε την κορυφαία κάρτα της βασικής τράπουλας κάθε φορά που ο Τύραννος μετακινεί μια Μονάδα σε Θέση που περιέχει το πλακίδιο Σφίγγας.



Υπερίων/Ιαπετός: αν η χρήση αυτών των ικανοτήτων γεμίσει την τελευταία διαθέσιμη θέση για Κτίριο ή Μονάδα του αντίστοιχου τύπου στο ταμπλό παίκτη του Τυράννου, επίστρεψε μαζί της το αντίστοιχο πλακίδιο Υπενθύμισης Βελτιωμένης Ενέργειας από το Ροντέλ.



Ωκεανός: εμποδίζει τον Τύραννο μόνο από το να μετακινεί τα Πλοία του.



Γαία: δεν χρησιμοποιείται· αυτή η κάρτα αφαιρείται από το σόλο παιχνίδι *(βλ. Στήσιμο της Λειτουργίας Σόλο)*.



Γοργώ: η επιλεγμένη Μονάδα του Τυράννου δεν μπορεί να μετακινηθεί με κανέναν τρόπο κατά τη διάρκεια αυτού του γύρου.



Περσέας: δεν χρησιμοποιείται· αυτή η κάρτα αφαιρείται από το σόλο παιχνίδι *(βλ. Στήσιμο της Λειτουργίας Σόλο)*.

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΕΠΙΣΚΕΨΟΥ:

APEIRON.GAMES/PILLARS

Σχεδιασμός παιχνιδιού: Tamás Oláh

Σχεδιασμός σόλο: David Digby

Ανάπτυξη: Bernardo Rippe Di Dio Castagna, Balázs Pásztor, Ivan Alexeiev

Ιστορική και πολιτισμική συμβουλευτική: Jan Heinemann

Ανάπτυξη σόλο: Chuck Case, Shane Ryan

Εικονογράφηση: Dávid Szabó

Γραφιστικός σχεδιασμός: Rob Ingle

Επιμέλεια εγχειριδίου: Chris Spath

Διόρθωση: Jess Spath

Τρισδιάστατη τέχνη *(μινιατούρες Ηρώων)*: Károly Horváth

Τρισδιάστατη τέχνη *(Μονάδες, Κτίρια, Κολόνα, Πόλη)*: Dániel Bándoli

Τρισδιάστατη εκτύπωση και βαφή πρωτοτύπων: Katalin Lóczi

Σενάρια Tabletop Simulator: Wade Fong

Δοκιμές: Pedro Latro, József Gál, Balázs Nemes, Danilo Valente, Diego De Moraes, Sam Gray, George Walker, Sam Law, Andy Desa, Achaios, Boldizsár Németh, Balázs Horváth, Niki Kekezovics, Zsolt Kovács, Gábor Vermes-Szalai, Attila Gallai, Mehmet Ali, Joakim Engfors, Odinata Rex, Chuck Case, Florian Maas, Genesyx, Zsófia Mándi, Ágoston Papp, Gergely Szabó, Gábor Pataky, Ádám Urbán, András Brutóczki, Levente Kocsis, Máté Barkóczi, Dávid Kovács, Zsolt László, Anna Mednyánszky, Zsolt Nagy, Zsolt Bella, István Török, Zoltán Török, Ádám Barkóczki.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες: Marc Specter, και την ομάδα της Grand Gamers Guild.

© Apeiron Games, Inc., 2024. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Αφιερωμενο στον Ηροδοτο, τον «Πατερα της Ιστοριας»

«Ο Ηρόδοτος ο Αλικαρνασσεύς παρουσιάζει εδώ την έρευνά του, ώστε τα ανθρώπινα επιτεύγματα να μην ξεχαστούν με τον χρόνο, και μεγάλα και θαυμαστά έργα —άλλα φανερωμένα από Έλληνες, άλλα από βαρβάρους— να μη μείνουν χωρίς τη δόξα τους· και ιδίως να δείξει για ποιον λόγο οι δύο λαοί πολέμησαν μεταξύ τους.»

(Ηρόδοτος, Ιστορίαι, Βιβλίο 1)

Ευχαριστιες απο τα βαθη της καρδιας μας στους συνεισφεροντες μας

Στους 1.820 συνεισφέροντές μας στο Kickstarter, ευχαριστούμε που δώσατε ζωή σε αυτό το όνειρο. Η εμπιστοσύνη και η υποστήριξή σας μετέτρεψαν μια ιδέα σε πραγματικότητα.

Τα *Pillars of Heracles* δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι· είναι ένα ταξίδι μέσα από την ιστορία, καρπός της παθιασμένης εργασίας μιας ομάδας δημιουργών, και φόρος τιμής σε αυτόν τον υπέροχο πολιτισμό. Δεν θα το είχαμε καταφέρει χωρίς εσάς. Στις περιπέτειες και τις αναμνήσεις που θα δημιουργήσουμε μαζί.

Με ευγνωμοσύνη, *η ομάδα των Pillars of Heracles*



Στρατηγική μέσα στους Αιώνες

APEIRON.GAMES

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΪΚΗ ΕΠΟΧΗ:

Ενα Ιστορικο Προοιμιο

Jan Heinemann, M.A., ανεξάρτητος ιστορικός και επιμελητής

Η Αρχαϊκή περίοδος, από τον 8ο αιώνα π.Χ. έως το 480 π.Χ., υπήρξε καθοριστική για την αρχαία ιστορία της Μεσογείου. Μετά την Κατάρρευση της Ύστερης Εποχής του Χαλκού και τους «Σκοτεινούς Αιώνες» που ακολούθησαν, η αρχαία Ελλάδα γνώρισε έναν βαθύ κοινωνικό, πολιτισμικό και πολιτικό μετασχηματισμό. Από διάσπαρτους οικισμούς και αγροκτήματα σε πόλεις* και ανθηρή γεωργία, από ξύλινους ναούς σε εμβληματικά πέτρινα κτίρια, από την στηριζόμενη σε δώρα ακολουθία διακεκριμένων οικογενειών βασιλέων** σε μορφές πιο δημοκρατικής ή τουλάχιστον αντιπροσωπευτικής διακυβέρνησης, από τοπικές λατρείες σε έναν πιο συνεκτικό κανόνα θεοτήτων και μύθων. Άρχισε να αναπτύσσεται μια υποκείμενη ελληνική ταυτότητα.

Παρότι η αρχαία ναυσιπλοΐα ήταν κατά κύριο λόγο ημερήσια και προσκολλημένη στην ακτή, η Μεσόγειος δεν έγινε όριο, αλλά μάλλον ένας χώρος κινητικότητας, σύνδεσης και εμπορίου. Με τους πληθυσμούς να αυξάνονται και να συγκεντρώνονται, οι κοινωνικές και πολιτικές συγκρούσεις οδήγησαν σε μια εποχή οργανωμένης ίδρυσης οικισμών σε όλη την έκταση των ακτών της Μεσογείου και του Εύξεινου Πόντου, με χρησμούς που εκδίδονταν στους Δελφούς ως το κατευθυντήριο κέντρο της ελληνικής επίλυσης συγκρούσεων και διπλωματίας. Αυτοί οι νεοϊδρυθέντες οικισμοί δεν ήταν αποικίες με τη σύγχρονη έννοια, αλλά ήταν ανεξάρτητοι από τις μητροπόλεις τους, αν και οι δεσμοί παρέμεναν. Οι αντιμαχόμενες πόλεις της ηπειρωτικής Ελλάδας, καθώς και εκείνες στο εξωτερικό, ένωσαν εν μέρει τις δυνάμεις τους για να αντιμετωπίσουν τον εισβολέα κολοσσό κατά τους Περσικούς Πολέμους, οι οποίοι δημιούργησαν ένα δίκτυο συμμαχιών με επικεφαλής τη Σπάρτη και την Αθήνα, που τελικά θα συγκρούονταν στους Πελοποννησιακούς Πολέμους κατά την Κλασική περίοδο, και, εξαντλημένες, θα άνοιγαν τον δρόμο για τη μακεδονική και αργότερα ρωμαϊκή κυριαρχία επί της Ελλάδας.

**Η λέξη «πόλεις» είναι ο πληθυντικός της λέξης «πόλις», του ελληνικού όρου για την πόλη-κράτος.*

***«Βασιλείς» είναι ο πληθυντικός του «βασιλεύς», του ελληνικού όρου για διάφορους τύπους μοναρχών και ηγετών ελληνικών φυλών.*