



TANULD MEG A JÁTÉKOT VIDEO ALAPJÁN!
WWW.LORDSOFHELLAS.COM/LEARN



KÉZIKÖNYV

Hogy minél egyszerűbben tudd használni a kézikönyvet a játék során, többféle kódrendszert vezetünk be. Mielőtt belevágnál az olvasásba, kérjük, vess rá egy pillantást, hogy a szabályok megtanulása zökkenőmentes élmény legyen!

TARTOZÉKOK SZÍNKÓDJA

A *Lords of Hellas* elég bonyolult, sokrétű játék. Hogy könnyebben lehessen vele játszani, ezeket a rétegeket négy különböző terület szerint rendeztük, és az összetartozó komponenseket (kártyákat, jelzőket, tálcákat) színekhez rendeltük. Minden egyes szín a játék egy-egy eltérő elemét jelöli:

Kék – minden, ami a Hoplitákhoz és a köztük folyó Harchoz kapcsolódik. A játék területfoglaló elemét is jelöli. Egyben ez Athéné és a hozzá kapcsolódó Vezérség Tulajdonság színe is.

Piros – minden, ami a Szörnyekhez és a rájuk való Vadászathoz kapcsolódik. A játék kaland/szörnyvadász elemét is jelöli. Egyben ez Zeusz és a hozzá kapcsolódó Erő Tulajdonság színe is.

Sárga – minden, ami a mozgáshoz és a Régiók feletti uralomhoz kapcsolódik. A játék Hőseinek és csapatainak mozgását is jelöli. Egyben ez Hermész és a hozzá kapcsolódó Gyorsaság Tulajdonság színe is.

Zöld – minden, ami az egyjátékos módhoz kapcsolódik (erről többet olvashatsz az Egyjátékos kézikönyv – Perzsa invázióban).



Ez a szimbólum jelöli az egyjátékos módban használt kártyákat az alábbi paklikban: Ereklék, Áldások, Harci kártyák. Egyben ez látható a Felhasznált akciójelzők hátoldalán is. Kompetitív módban hagyj figyelmen kívül ezeket a szimbólumokat!

A JÁTÉK KIFEJEZÉSEI ÉS SZIMBÓLUMAI

Az útmutató és a játék tartozékainak leírása során látni fogod, hogy bizonyos szavakat **félkövérrel** írtunk – ez azt jelenti, hogy az adott szó egy játékkifejezés, tartozék vagy kulcsszó. A legfontosabbakat a kézikönyv hátoldalán a szójegyzékben soroljuk fel.

A játék kifejezései mindig mechanikus jelentéssel bírnak, és ha nem lennének világosak, könnyen megtalálhatod a leírásukat a kézikönyv hátoldalán, ahogy az összes helyet is, ahol használják őket.

Bizonyos játékkifejezésekhez szimbólumok kapcsolódnak. Ezek a tartozékokon használt egyes játékkifejezések intuitív megfelelői.

Reméljük, hogy remekül fogsz szórakozni a *Lords of Hellas*szal. Bár eleinte soknak tűnhetnek a megjegyzendő szabályok, biztosra vesszük, hogy két játék után igazi görög hősnek fogod érezni magad!

KÉSZÍTŐK:

A játék szerzője: Adam Kwapiński

Játékfejlesztő: Marcin Świerkot

Illusztrációk: Patryk Jędraszek, Ewa Labak

Grafikai dizájn: Andrzej Póltoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

3D modellek: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Teszt és fejlesztés: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Korrektúra: Dan Morley, Anthony Crooks

Külön köszönet: minden kickstarteres támogatóknak, aki segítette megvalósítani a játékot, minden tesztelőnek, aki rengeteg időt szánt erre a címre, Adrian Komarskinak és Michał Oracznak a játék minden szakaszában nyújtott kreatív hozzájárulásukért.

Magyarországon kiadja

és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Giczi Gyula

Fordította: Sziklai István



DELTA VISION
www.deltavision.hu

Tartalom	3
GYŐZELMI FELTÉTELEK	5
ELŐKÉSZÜLETEK	6
TÉRKÉP	7
HŐSÖK ÉS SEREGEK	8
HŐSÖK KIVÁLASZTÁSA ÉS A JÁTÉK ELKEZDÉSE	8
JÁTÉKMENET	9
ÁLLANDÓ AKCIÓK	9
Ereklék használata	9
Papok	9
Hősmozgás	9
Hoplitamozgás	9
KÜLÖNLEGES AKCIÓK	10
Toborzás	10
Menetelés	10
Templomépítés	10
Előkészület	10
Bitorlás	10
Vadászat	10
Emlékműépítés	10
SZÖRNYFÁZIS	11
ESEMÉNYFÁZIS	11
SZÖRNYEK	12
SZÖRNYTÁBLA	12
VADÁSZAT	12
A VADÁSZAT JUTALMA	13
CSATA	13
KÜLDETÉSEK	14
EREKLYÉK	14
ÁLDÁSKÁRTYÁK	14
KÉTJÁTÉKOS MÓD	15
KIFEJEZÉSEK JEGYZÉKE	15

A Mükénéi Birodalom bukásával az ókori Hellász korok óta fennálló hatalma és kultúrája összeomlott, Hellászt pedig hatalmába kerítette a káosz és a zűrzavar. Erről az időszakról nem maradtak fenn krónikák. A felfordulás és a pusztulás közepette egy maroknyi kiválasztott küzd a törvény és a rend helyreállításáért, próbálva uralomra szert tenni a bukott birodalomban. A történelem hősként emlékszik majd rájuk, de a hatalom csábítása gyorsan feltűzelte becsvágyukat. A kiválasztottak között nagy háború robbant ki, és annak győztese lesz az egyetlen uralkodó.

A háború ebbe a világba vonzott titokzatos és műszakilag fejlett lényeket. Ők felajánlották segítségüket a hősöknek, borzalmas erejű, korukat meghaladó fegyverzetrel látták el őket, a görögök pedig hamarosan istenként kezdték őket tisztelni.

Életben tudsz maradni a szörnyek és a végtelen viszályok dúlta ellenséges vidékeken? Készen állsz a harcra, és hogy te légy Hellász ura?

A Lords of Hellasban egy hőst vezetsz csatába. Seregeknek parancsol, megvív a rivális hősekkel, és félelmetes szörnyeket öl, hogy így tegyen az új istenek kedvére.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

TÉRKÉP



4 HŐSTÁBLA



4 SEREGTÁBLA



4 SZÍNES MŰANYAG KARIKA



4 SEGÉDLETTÁLCA



1 PERZSA INVÁZIÓTÁLCA



7 SZÖRNYTÁLCA



KÁRTYÁK

ESEMÉNYPAKLI (14 SZÖRNYKÁRTYA, 9 KÜLDETÉSKÁRTYA)



SZÖRNYTÁMADÁS PAKLI (18 KÁRTYA)



EREKLYEPAKLI (10 SEMLEGES EREKLYEKÁRTYA, 7 SZÖRNYJUTALOM EREKLYEKÁRTYA, 3 ISTENI EREKLYEKÁRTYA)



HARCI KÁRTYA PAKLI (30 KÁRTYA)



ÁLDÁSKÁRTYÁK (12 ATHÉNÉ-KÁRTYA, 12 ZEUSZ-KÁRTYA, 12 HERMÉSZ-KÁRTYA)



TEPLOMKÁRTYÁK (5 KÁRTYA)



SEGÉDLET (4 KÁRTYA)



EMLEKMŰ AKTIVÁLÁS KÁRTYA (1 KÁRTYA)



FIGURÁK

4 HŐS (HELENÉ, AKHILLEUSZ, PERSZEUSZ, HÉRAKLÉSZ)



3 ÖTRÉSZES EMLÉKMŰ (ATHÉNÉ, ZEUSZ, HERMÉSZ)



60 HOPLITA (JÁTÉKOSONKÉNT 15),
16 PAP (JÁTÉKOSONKÉNT 4)



7 SZÖRNY

SZÖRNYKOCKA



JELZŐK

60 URALOMJELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 15)



12 TULAJDONSÁGJELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 3)



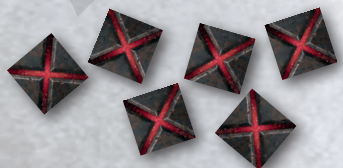
9 KÜLDETÉSJELZŐ



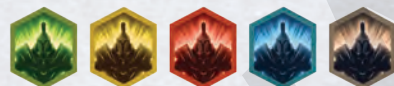
8 TEMPLOMJELZŐ
(MŰANYAG TALPPAL)



24 FELHASZNÁLT AKCIÓJELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 6)



5 DICSŐSÉGJELZŐ
(VIDÉKENKÉNT 1)



15 SZÖRNYSEBZÉSJELZŐ



1 DELPHOI JÓSDA JELZŐ
(MŰANYAG TALPPAL)



GYŐZELMI FELTÉTELEK

A **Lords of Hellas**ban rajtad múlik, hogyan játszol. Akik szeretnek seregeket vezetni és szeretik kimanőverezni ellenfeleiket, hódítás útján diadalmaskodhatnak. De ha a legnagyobb sztratégosz cím nem vonz, koncentrálhatsz a küldetésekre és a mitikus lények megölésére, amivel dicsőségre és nagyhatalmú ereklyékre teszel szert. És az építkezők sincsenek hátrányban – ha elég templomot emelsz, vagy befejezed és megvéded a három hatalmas emlékmű egyikét, az istenek szemében követendő példává emelkedsz.

A játék **azonnal** véget ér, amikor valamelyik játékos teljesíti az alábbi győzelmi feltételek egyikét:

1. HELLÁSZ HADURA

Uralsz 2 **Vidék**et (a **Vidék** az összes egyszínű **Régiót** jelenti).



3 játékos módban a **kék Vidék** uralása nem számít bele a győzelmi feltételekbe.



2 játékos módban 3 **Vidék**et kell uralnod.



3. A SZÖRNYÖLŐ

Megölsz 3 Szörnyet.



2. AZ ISTENEK KEGYELTJE

Uralsz 5 olyan **Régiót**, ahol **Templom** áll.



4. KIRÁLYOK KIRÁLYA

A negyedik győzelmi feltétel akkor lép életbe, amikor az egyik **Emlékmű** teljesen felépült.

Bárki is a **Régió**, ahol a teljesen felépült **Emlékmű** áll, 3 **Körrel** később ő győz.



2 játékos módban **hagyd figyelmen kívül ezt a győzelmi feltételt**.

Urald azt a **Régiót**, ahol a teljesen felépült **Emlékmű** áll, 3 **Körrel** az **Emlékmű** teljes elkészülte után! A játékos, aki megépíti az **Emlékmű** utolsó részét, fogja az **Emlékmű aktiválása kártyát**, és rátesz 3-at a **Felhasznált akciójelzőiből**. Ettől kezdve valahányszor **Különleges akciót** használ, az **Emlékmű aktiválása kártyáról** levesz egyet. Amint lekerül az utolsó jelző is, az a játékos nyer, aki az elsőként teljesen megépült **Emlékművet** tartalmazó **Régiót** uralja. Ne felejtsetd el, hogy az összes többi győzelmi feltétel továbbra is érvényben marad, így más módon is győzhetsz!



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden utazás általában gondos előkészítést igényel. Nincs ez másként a **Lords of Hellasban** sem. Végezd el az előkészítést, mielőtt belevetnéd magad Hellász sötét korába! Mi vár rád ott? Legendás küldetések. A mítoszok titkai. Nehéz döntések. Egy horda rémisztő szörny, amik legyőzéséhez különböző fegyverek és taktikák kellene. Reméljük, hogy még sok játék után is találsz valami újat.

1 A FŐTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

2 EMLÉKMŰALAPOK LERAKÁSA

Helyezzétek el az összes megjelölt **Emlékmű** első szintjét a hozzátartozó **Régióba**, és tedd alá az odaillő **Isten Ereklékártyáját**. Az **Emlékmű** szintje határozza meg az aktivált **Isten hatalmát**. Amikor valamelyik játékos **Papokat** küld, hogy az **Emlékműn**él imádkozzanak, a játékos az **Emlékmű** aktuális szintjének megfelelő **Hatalmat** használja. Amint meghódítják a **Régiót**, ahol az **Emlékmű** áll, az azt uráló játékos birtokába kerül az alatta lévő **Ereklélap**.

3 PAKLIK MEGKEVERÉSE

Keverjétek meg az **Eseménypaklit** (a **Szörny-** és **Küldeteskártyákat**), a **Szörnytámadás paklit** és a **Harci kártya paklit**, majd mindegyiket tegyétek a tábla megfelelő helyére!

4 AZ EREKLYÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek félre a megfelelő **Szörnyekhez** tartozó **Ereklékártyákat**! Keverjétek össze a megmaradt **Semleges Ereklélapokat**, és tegyétek a paklit a tábla megfelelő helyére!

5 AZ ÁLDÁSPAKLI ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek egy pakliba azoknak az isteneknek az **Áldáslapjait**, akiknek az **Emlékműve** szerepel a játékban, majd tegyétek ezeket az **Áldáskártyákat** a Térképre! (Az Alapdobozban Zeusz, Athéné és Hermész található, de a későbbi kiegészítők további isteneket hoznak be.)

6 EGYÉB TARTOZÉKOK ELHELYEZÉSE

Helyezzétek a **Szörnykockát**, a **Szörnysebzés-**, a **Dicsőség-**, a **Küldetésjelzőket**, a **Szörnyfigurákat**, az **Emlékműelemeket**, az **Emlékmű aktiválása kártyákat** és a **Szörnytálcákat** a főtábla mellé!

7 TEMPLOMOK ELHELYEZÉSE

Válasszatok ki véletlenszerűen egy **Templomkártyát**, és tegyétek a helyére a táblán! Helyezzétek erre a **Templomlapra** a **Templomok** és a **Delp-hoi jódsá** talpait! (Csak az első 6 **Templomot** tegyétek le a 3 és a 2 játékos módnál!)



8 KEZDŐESEMÉNYEK ELŐKÉSZÍTÉSE

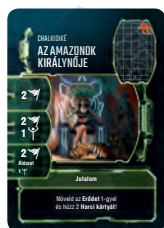
Húzzatok 7 lapot az **Eseménypakliból**, és a következő sorrendben hajtsátok őket végre:

a) Tegyétek a **Küldeteskártyákat** a **Küldetés helyekre**, és minden kihúzott **Küldetéshez** tegyétek le annak **Küldetésjelzőjét** a megfelelő **Régióra**. Amint a harmadik **Küldeteskártya** a helyére kerül, az előkészületek során kihúzott többi **Küldeteskártyát** hagyjátok figyelmen kívül (ezek még beletartoznak a 7 kihúzott lapba).

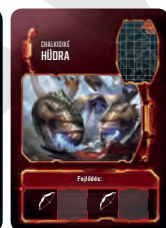
b) Ha **Szörnykártyát** húzzatok, tegyétek le a hozzátartozó figurát a lapon jelzett **Régióra**, és tegyétek a **Szörnytálcát** (a hozzá tartozó **Ereklével** együtt) a főtábla mellé. Ha a kihúzott **Szörnykártya** olyan **Szörnyet** mutat, ami már a táblán van, hagyjátok figyelmen kívül ezt a lapot, és húzzatok helyette másikat.

c) Keverjétek vissza az előkészítésnél használt összes **Eseménykártyát** az **Eseménypakliba** (kivéve a **Küldetés helyeken** lévő **Küldetéseket**)!

PÉLDA:



1. lap – Küldetés
Tegyétek a **Küldeteskártyát** a **Küldetés helyre**, és tegyétek a megfelelő **Küldetésjelzőt** Chalkidikére!



2. lap – Szörny
Tegyétek Hüdrát Chalkidikére, és adjátok a Hüdra **Szörnytálcát** a Térkép mellé!



3. lap – Szörny
Tegyétek a Kerberosz figurát Epeiroszra, és helyezzétek a Kerberosz **Szörnytálcát** a Térkép mellé!



4. lap – Küldetés
Tegyétek a **Küldeteskártyát** a következő **Küldetés helyre**, és tegyétek a megfelelő **Küldetésjelzőt** Arkádiára!



5. lap – Küldetés
Tegyétek a **Küldeteskártyát** a következő **Küldetés helyre**, és tegyétek a megfelelő **Küldetésjelzőt** Makedóniára!



6. lap – Küldetés
Mivel nem maradt több **Küldetés hely**, hagyjátok figyelmen kívül a lapot (és ne húzzatok helyette másikat)!



7. lap – Szörny
Hüdra már a Térképen van. Hagyjátok figyelmen kívül a lapot, de húzzatok helyette másikat!



8. lap – Szörny
Tegyétek a Minótauroszt Boiótiára, és helyezzétek a Minótauroszt **Szörnytálcát** a Térkép mellé!

Póthúzás:



TÉRKÉP

Az egész Peloponnészoszi-félsziget felfedezésre készen, nyitva áll Hősöd előtt. Bejárhatod Aitólia zöld mezőit és Makedónia hegyeit. Belefeledkezhetsz Phókisz szent ligeteibe, és felkeresheted Kréta óriási palotáit, Épeirosz roppant mauzóleumait. Minden lépésnél szörnyekkel, küldetésekkel, ereklyékkel és egyéb hősökkel találkozhatasz, akik lehetnek barátságosak, de barátságtalanok is.

Az alábbiakban következnek a térkép jelmagyarázata.

A RÉGIÓ

A **Régió** a térkép legkisebb nevesített területe, és a **Népesség ereje** jelzi, ami meghatározza, hogy a játékosnak hány **Hoplitára** van szüksége a **Régió** uralásához.

Használd az **Uralomjelzőket** annak jelölésére, hogy melyik játékos uralja a **Régiót**.

B VIDÉK

Ez a területi egység 3-4 egyforma színű **Régióból** áll.

C VÁROS / SPÁRTA

Egyes **Régiókban** **Városokat** találsz majd. Ezekkel **megerősítheted** az egységeidet (hogy +1-et kapj a **Sereged Erejéhez Csatában**), és 2 **Hoplitát** kapsz értük a „**Toborzás**” **Különleges akció** során.

Spárta különleges **Város** Lakóniában. +2 bónuszt ad az Erősítéshez (1 helyett), és 4 **Hoplitát** a „**Toborzás**” **Különleges akció** során (2 helyett).

D SZENTÉLY / DELPHOI JÓSDA

Egyes **Régiókban** **Szentélyek** vannak. Azt jelzik, hol építhetsz **Templomokat**. A **Delphoi jósdát** csak Phókiszban húzhatod fel.

E KÜLDETÉSEK ÉS KÜLDETÉSHELYEK

Az előkészületek és az **Eseményfázis** során új **Küldetések** bukhatnak fel különböző **Régiókban**. A játékos **Hőse** teljesítheti őket, amiért **Dicsőségjelzőket** és egyedi jutalmakat kap.

F SZÖRNYEK

A kezdő lépések és az **Eseményfázis** során **Szörnyek** is megjelennek a különböző **Régiókban**. A **Szörnyek** jelenléte veszélyt jelenthet **Sereg-idre** és **Hősödre**.

Ugyanakkor a **Szörnyek** vadászata révén a **Hősöd** nagyhatalmú **Ereklyékre** vagy **Papokra** tehet szert, egyben a **Szörnyek** megöléséért **Dicsőségjelzőt** kapsz az adott **Vidéken**.

G TEMPLOMKÁRTYA

A **Templomkártya** határozza meg, hogy mely **Templomok** idézik elő az **Áldásdraftot**. A **Templomkártya** egyben azt is meghatározza, milyen különleges jutalom jár a **Dephoi jósdá** megépítéséért.

H TENGERI UTAK

A **Tengeri utak** jelzik a **Régiók** közti tengeri kapcsolatokat. A **Tengeri utakkal** összekapcsolt **Régiók** egymás szomszédainak számítanak.

J EMLÉKMŰVEK

Egyes **Régiókban** az **Isteneknek** szentelt **Emlékművek** állnak. Ezeknek a **Régióknak** az uralása révén a **Hősöd Isteni ereklje** birtokába kerül.

Továbbá van egy szabad **Emlékmű**-hely is. Ezt a helyet nem használjuk az Alapdobozban, viszont használni fogjuk a **Lords of Hellas** későbbi kiegészítőiben.



HŐSÖK ÉS SEREGEK

Az általad választott hős jelentősen befolyásolhatja a játékod stílusát, mivel több erős képesség és bónusz közül választhatsz. Egyesektől egyszerűen csak jobb lesz bizonyos feladatokban, mint amilyen például Akhilleusz parancsnoki tehetsége, amittől veszélyesebbé válnak a seregei. Mások teljesen új stratégiákat nyitnak meg, mint amilyen a szörnyvadász Perszeusz kivételes mozgékonyága, aki emiatt képes gyorsan átszelni az egész térképet, vagy Szép Helené uralom készsége, aki egész légiókat képes megfékezni.

Négy **Hősből** és **Seregből** választhatsz az Alapdobozban: ez a négy Helené, Akhilleusz, Héraklész és Perszeusz. A **Hősök** nem egyformák (eltérő induló bónuszai és különleges képességeik van).

A **Induló bónusz:** különleges előny, amit a **Hős** táblára helyezésekor kell hozzáadni.

B **Különleges képesség:** egy **Hős** passzív készsége, ami bizonyos feltételek teljesülésekor működik.

A **Seregekre** egyforma szabályok vonatkoznak, csak kinézetükben térnek el. A játékosok **Hős-** és **Seregtábláikat** ötvözik.

A **Hősöket** a játék során meghozott döntések szerint lehet fejleszteni különböző irányokba. A játékos növelheti a **Tulajdonságokat**, gyűjthet **Áldásokat** és **Ereklyéket**.

Minden **Hőst** három **Tulajdonság** jellemez:

1 VEZÉRSÉG

A **Vezérség** határozza meg, hogy hány **Hoplitát** mozgathat a játékos minden körben a **Hoplítamozgás Állandó akciója** során.

2 ERŐ

Az **Erő** határozza meg, hogy a játékos hány **Harci kártyát** húzhat a **Vadászat** kezdetén.

3 GYORSASÁG

A **Gyorsaság** határozza meg, hogy a **Hős** hány **Régió**n haladhat át a **Hősmozgás Állandó akció** során.

A **Tulajdonságok** egyben hasznosak a **Küldetések** teljesítése során is. Miután egy **Tulajdonságot** növelsz, az nem csökkenthető, kivéve, ha kimondottan ilyen utasítást kapsz (pl. Szörnyátadás miatt).

Minden játékosnak van továbbá egyforma **Papkészlete**, és vannak **Különleges akciói** a táblájukon.

4 PAPKÉSZLET

Amikor a játékos kap egy **Papot**, azt elhelyezi a **Papkészletbe**. Csak a **Papkészletbe** tett **Papok** számítanak a játékos birtokában lévőnek (pl. **Küldetés** szempontjából).

5 KÜLÖNLEGES AKCIÓK

Ez a rész arról szól, hogy a játékos milyen **Különleges akciókat** hajthat végre a köreibben. Miután a játékos kiválaszt egy akciót, rátesz egy **Felhasznált akció jelzőt**, ami addig marad ott, míg valamelyik játékos végre nem hajtja az „**Emlékműépítés**” **Különleges akciót**. Ezek az akciók zárva maradnak, míg a **Felhasznált akció jelző** rajtuk van.

HŐSVÁLASZTÁS ÉS JÁTÉKKEZDÉS

A játék azonnal az egész Hellászt megrázó konfliktus sűrűjébe dob téged. Elérkezett a sötét kor: különös új istenek ereszkednek alá az égből, és velük még furcsább fenevadak. **Hősök** támadnak a vidék legkülönbözőbb szegleteiben, és mindegyiknek saját tervei, szövetségesei és ellenségei vannak. Mielőtt azonban belevágsz, el kell végezned még pár utolsó simítást.

Az alábbiakban következnek a játék elkezdésekor megtett lépések részletezése. Megjegyzés: a **Hős** kiválasztása és **Térképre** helyezése nagyon fontos döntés!

1. Minden játékos húz egy **Harci kártyát** a pakli tetejéről. A **Harci kártyákat** nem feditek fel egymás előtt, de hogy hány lap van a kezetekben, az nem titok.

2. Minden játékos elvesz egy **Segédlettálcát** (amin szerepelnek az **Isteni hatalmak**).

3. Eldöntitek, ki lesz a kezdő játékos.

4. A kezdő játékos választ egy **Hőst**, átveszi a hozzá tartozó **Hőstáblát**, majd választ egy **Seregtáblát**, és elveszi az összes ilyen színű tartozékot (**Hoplitákat**, **Papokat**, **Uralomjelzőket** és színes kártyát). A játékos a színes műanyagkártyát ráteszi **Hőse** talpára, elvesz 6 **Felhasznált akció jelzőt**, majd 3 **Tulajdonságjelzőt**, és leteszi őket a **Vezérség**, **Erő** és **Gyorsaság Tulajdonságok**nál az 1-es értékre. Ezután végrehajtja választott **Hőse** Induló bónuszát.

5. A kezdő játékos leteszi választott **Hőse** figuráját és mellé 2 **Hoplitát** az egyik **Régióra**. Ha abban a **Régióban** a **Népesség ereje** 2 vagy kevesebb, a játékos leteszi ide **Uralomjelzőjét**. Ezzel befejeződik az első játékos előkészülete.

6. Az óramutató járásával ellentétes irányban haladva, a következő játékos választ egyet a megmaradt **Hősökből** és **Seregekből**, és leteszi őket a táblára a fenti lépéseket megismételve. Ez a játékos nem helyezheti le **Hősét** és **Hoplitáit** arra a **Régióra**, ahol már van egy másik **Hős**.

Az a játékos, aki utolsóként választ és teszi le **Hősét** a táblára, kezdi a játékot. A **Játékoskör** az óramutató járása szerint halad.



JÁTÉKMENET

Amikor elkezdték a játékot, gyorsan kiderül majd, hogy számos dolog történik egyidőben a térképen. Seregek menetelnek, hősök indulnak küldetésekre, fenevadak kószálnak fel-alá. Hogy a dolgok még érdekesebbek legyenek, a játékszabály lehetetlenné teszi, hogy ugyanazt a különleges akciót újra meg újra használjátok, így rugalmasnak kell maradnotok, és meg kell tanulnotok sokoldalúvá válni! Gondosan válasszátok meg, melyik utat járjátok, és úgy játsszatok, hogy minden kör számítsen!

A játékosok az óramutató járása szerint haladva teljesítik a **Köröket**. **Állandó akciókat** használnak, majd a játékos **Körét** egy **Különleges Akcióval** zárja. Ezután jön a tőle balra (vagyis az óramutató járása szerint) ülő játékos, és következik az ő **Köre**.

ÁLLANDÓ AKCIÓK

A játékos saját **Körében** bármennyi birtokában lévő **Ereklyét** felhasználhat, és mozgathatja egységeit (**Hoplitákat, Hősét, Papokat**).

Az **Állandó akciókat** bármilyen sorrendben végrehajthatja, de a játékos egy adott **Állandó akciót** csak egyszer hajthat végre (pl. 2 **Ereklyét** használhat egyszerre, de a játékos nem használhat fel egy **Ereklyét**, mozgathatja a **Hoplitáit**, majd használhat egy másik **Ereklyét**).

EREKLYÉK HASZNÁLATA

A játékosok bármennyi birtokukban lévő **Ereklyét** felhasználhatnak (ha fel vannak töltve). Miután egyszer használták őket, az **Ereklyéket** fel kell tölteni. Erre akkor kerül sor, amikor valamelyik játékos az „**Emlékműépítés**” **Különleges akciót** használja.

FELHASZNÁLT EREKLYÉK:



FELTÖLTÖTT EREKLYE:



PAPOK

A játékosok **Papot** küldhetnek a **Papkészletükből** (megjegyzés: a játékosok **Papok** nélkül kezdenek) bármelyik választott **Emlékműhöz**. Miután a játékos lehelyezi **Papját**, azonnal megnövelheti a kapcsolódó **Hőstulajdonságot** 1-gyel, és használhatja az adott szinthez tartozó **Isteni hatalmat**. A megnövelt **Hőstulajdonság** állandó érvényű lesz.

Az összes **Isteni hatalom** szerepel a **Hőstálcán**.

A **Pap** bármilyen szabad helyet elfoglalhat az **Emlékművön**, és ott is marad, míg valamelyik játékos végre nem hajtja az „**Emlékműépítés**” **Különleges akciót**. Ha nincs szabad hely, a játékos nem teheti le **Papját** arra az **Emlékműre**.

A játékosok 1 **Papot** küldhetnek a **Körükben**.



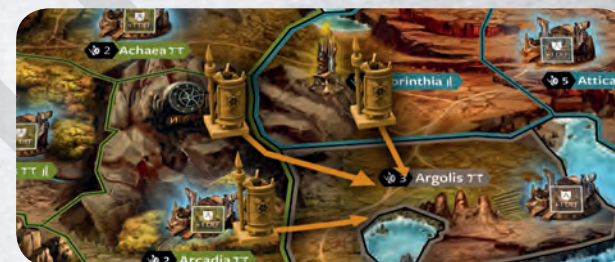
HŐSMOZGÁS

A játékos annyi **Régiót** mozgathatja a **Hősét**, amennyit annak **Gyorsaság Tulajdonsága** mutat, vagy megtehet 1 **Küldetéslépést** (ha a **Hőse Küldetésen** van).

A **Hősök** bármely **Régióba** beléphetnek vagy megállhatnak, függetlenül attól, vannak-e ott **Hopliták**, más játékos **Hősei** vagy **Szörnyek**.

Ha a **Hős** mozgását olyan **Régióban** fejezi be, ahol **Küldetésjelző** található, azonnal átléphet a **Küldetéshez** tartozó **Küldetéslépésre**, amennyiben teljesíti a **Küldeteskártyán** szereplő követelményeket (ld. **Küldetések**, 14. o.). Miután a játékos **Küldetésbe** kezd, csak 1 **Küldetéslépést** tehet meg, még akkor is, ha a **Gyorsaság Tulajdonsága** magasabb.

A **Hősök** semmilyen akciót nem hajthatnak végre azokban a **Régiókban**, ahol csak áthaladnak mozgásuk során. Csak a teljes mozgásuk megtétele előtt vagy után cselekedhetnek.



HOPLITAMOZGÁS

A játékosok legfeljebb a **Hősük Vezérség Tulajdonsága** szintjével megegyező számú **Hoplitát** mozgathatnak át egy szomszédos **Régióba**.

● **Hoplitákat** egy **Régióból** bármelyik szomszédos **Régióba** mozgathatsz.

● Egyetlen **Hoplita** sem mozoghat kétszer (nem mozgathatsz egyetlen **Hoplitát** 2 vagy több **Régióra**).

● A játékos a mozgás során **Megerősíthet** egy **Hoplitát** minden általa uralt **Régióban**, ahol van **Város** vagy **Spártában**. Ezt a **Várost** kezeld újabb **Régióként** a mozgás szempontjából, de a **Hopliták** a szokásos módon vesznek részt a **Csataban**. Az **Erődhopliták** +1/+2 bónuszt kapnak a **Sereg Erejéhez**, ha ebben a **Régióban** harcolnak (+1-et **Városért**, +2-t **Spártáért**). Ha **Hoplitákat** mozgatsz ki egy **Városból/Spártából** abba a **Régióba**, ahol a **Város/Spárta** található, az mozgásnak számít. Mindig az **Erődhopliták** halnak meg utoljára.

● Ha **Hopliták** olyan **Régióba** lépnek, ahol ellenséges **Hopliták** vannak, **Csata** alakul ki (lásd **Csata**, 13. o.).

● Ha olyan **Régióba** lépnek **Hopliták**, ami ellenséges uralom alatt áll, de ott nincsenek **Hopliták**, akkor átveszik az uralmat a **Régió** felett. Ez nem **Csata**. Ezt a **Régiót** elfoglalhatod úgy, hogy nem teljesíted a **Népeség ereje** kritériumot (akár 1 **Hoplitával** is átveheted a **Régió** feletti uralmat).

● A játékosnak először az összes **Hoplitájával** mozognia kell, majd meg kell vívnia az így kialakult **Csatakat** (ha kialakulnak). A támadó játékos dönti el, milyen sorrendben zajlanak a **Csata**k.

● Ha valami különleges szabály révén a játékos 1 **Régió**nál többet mozgathatja a **Hoplitáit**, a játékos csak **Semleges** vagy a saját uralma alatt álló **Régiókon** mozoghat keresztül. A játékos mozgása befejeződhet ellenséges uralom alatt álló **Régióban**. A mozgás során a játékos nem veszi át az uralmat a **Régió** felett, amin áthaladt.



KÜLÖNLEGES AKCIÓK

A játékosnak az **Állandó akciók** befejezése után végre kell hajtania az egyik rendelkezésre álló **Különleges akciót**.

Az elhasznált **Különleges akciót** jelöld meg egy **Felhasznált akció jelzővel!** Ez az akció addig elérhetetlen marad, míg a jelző le nem kerül róla.

TOBORZÁS

A játékos legfeljebb 2 **Hoplitát** toborozhat minden általa uralt **Régióban**, ahol van **Város** (kivéve **Spártában**, ahol akár 4 **Hoplitát** is).

Ha van elég hely a **Városban/Spártában**, az egyik toborzott **Hoplita** máris **Erődhoplitaként** toborozható a **Városban/Spártában**.



Egy játékosnak legfeljebb 15 **Hoplitája** lehet. Amikor a játékosnak nem maradt **Hoplitája**, semmilyen módon nem helyezhet a **Térképre** további **Hoplitákat**. A játékos nem vehet le **Hoplitákat** a **Térképről**, hogy máshova tegye őket (pl. **Toborzás akció** eredményeként).

MENETELÉS

A játékos bármennyi **Hoplitát** átmozgathat egyik **Régióból** egyetlen másik, szomszédos **Régióba**. **Erődhoplitákat** ezzel az akcióval nem helyezhet át.



Az **Állandó akció** során korábban már mozgott **Hoplitákat** mozgathatók így vagy valamelyik tulajdonság vagy **Isteni hatalom** eredményeként.

Más tekintetben a **Hoplitamozgás Állandó akció** szabályai érvényesek a mozgásra.

TEPLOMÉPÍTÉS

A játékos építhet **Templomot** olyan **Régióban**, amit ural, és ahol **Szentély** áll. A játékos lehelyezi a **Templomtalpat** a **Szentélyhelyre**, és egy **Papot** ad a **Papkészletéhez**.

Ha a játékos a **Delphoi jósdát** építi, a **Templomkártyán** felsorolt további jutalmakat kap.

Ha a **Templomhely** alatt piros keretben a „**Draft**” kulcsszó szerepel, az elindítja az **Áldásdraftot** (lásd **Áldáskártyák**, 15. o.).



Minden játékosnak maximum 4 **Papja** lehet. Ha egy játékosnak 4 **Papja** van a **Papkészletben** vagy az **Emlékművek**nél, nem kaphat további **Papokat**.

ELŐKÉSZÜLET

A játékos választhat kettőt az alábbi lehetőségekből (egy lehetőséget kétszer is lehet választani):

- Begyógyít egy **Sérülést** a **Hősén** (lásd **Vadászat**).
- **Harci kártyát** húz.
- Egy **Hoplitát** toboroz abban a **Régióban**, ahol a **Hőse** tartózkodik.

A játékos nem hajthatja végre ezt az akciót, ha a **Hőse** a **Térképen** kívül van, például **Küldetésre** indult, vagy amikor olyan **Régióban** található, amit egy másik játékos **Hoplitái** ellenőriznek. Viszont megteheti olyan üres **Régióban**, ami az ellenségé, és így az uralma alá hajthatja.

BITORLÁS

Ha a játékosnak van olyan **Dicsőségjelzője**, aminek a színe megegyezik a **Régióval**, ahol a **Hőse** található, akkor a játékos azonnal uralma alá vonhatja azt a **Régiót**, és toborozhat benne 1 **Hoplitát** (amit lehet már **Erődhoplitaként** toborozni **Városban** vagy **Spártában**).

Ekkor az összes ellenség **Hoplita** visszavonul a **Régióból**, de nem szenved veszteséget (ld. **Veszteségek és Visszavonulás**, 13. o.).



A **Bitorlás** használata miatt a játékos nem veszíti el a **Dicsőségjelzőjét!**

VADÁSZAT

A játékos elkezdhet vadászni arra a **Szörnyre**, ami abban a **Régióban** van, ahol a **Hőse** (lásd **Vadászat**, 12. o.).



EMLEKMŰÉPÍTÉS

A játékos építhet egy szintnyi **Emlékművet**. A játékos kiválasztja az **Emlékművet**, amit építeni szeretne, majd hozzáadja a megfelelő elemet.

Minden **Pap** lekerül az összes **Emlékműről**, és az őket irányító játékosok erőforrásai közé kerülnek (nem kerülnek vissza a **Papkészletbe**).

Az ezt a **Különleges akciót** használó játékos (és csak ez a játékos) annyi **Papot** kap, amennyi **Templomot** ural (a **Delphoi jósdá** is **Templomnak** számít).



Az „**Emlékműépítés**” **Különleges akció** után:


1. Minden játékos leveszi **Felhasznált akció jelzőit**, és felölti az **Ereklyéit**.
2. Következik a **Szörnyfázis**, majd az **Eseményfázis**.


Az „**Emlékműépítést**” a játékos még akkor is használhatja, ha a többi **Különleges akciót** még nem használták.


Ha az **Emlékmű** 5. szintje is megépült, az kiold egy **Emlékmű aktiválása kártyát** (lásd **Királyok királya**, 5. o.).

SZÖRNYFÁZIS

Az „Emlékműépítés” Különleges akciót végrehajtó játékos minden, a **Térképen** lévő összes **Szörnynek** dob a **Szörnykockával** (a sorrendet ő választja meg). A **Szörnykockák** dobásának 4 eredménye lehet:

 **Semmi:** semmi sem történik. Lépj tovább a következő **Szörnyre**!

 **Régiótámadás:** A **Szörny** végrehajtja a **Szörnytálcán** leírt **Régiótámadást**.

 **Mozgás:** Az „Emlékműépítés” Különleges akciót végrehajtó játékosnak át kell mozgatnia a **Szörnyet** az általa választott szomszédos **Régióba**.

 **Mozgás vagy Akció:** Az „Emlékműépítés” Különleges akciót végrehajtó játékos eldönti, hogy a **Szörny Akciót** vagy **Mozgást** hajt-e végre (átlép-e egy, a játékos választotta szomszédos **Régióba**).

Ha további döntésre van szükség (pl. **Khimaira Régiótámadásánál**), arról az aktív játékos dönt.

A **Szörnyfázis** után következik az **Eseményfázis**.



ESEMÉNYFÁZIS

Az „Emlékműépítés” Különleges akciót végrehajtó játékos kihúzza az **Eseménypakli** legfelső lapját, és azonnal végrehajtja.

Az **Eseménypakliban** kétféle lap található:

AJ Küldetés: Új **Küldetés** érkezik! Ha a **Küldetés helyen** van szabad hely, tedd a megfelelő **Küldetésjelzőt** a lapon jelzett **Régióba**, és tedd a **Küldetés eseménykártyát** a **Küldetés helyen** lévő szabad helyre!

Ha már 3 **Küldetés** van a **Küldetés helyen**, tedd ezt a lapot a dobott lapok közé mindenféle hatás nélkül!



BJ Szörny: a kártya hatása attól függ, hogy a **Szörny** a **Térképen** van-e vagy megölték:

- Ha a **Szörny** már a **Térképen** van, akkor **Fejlődik** – tedd a lapot a **Szörnytálcája** mellé! A **Fejlődés** hatása a játék végéig tart (vagy amíg a **Szörnyet** meg nem ölik).
- Ha a **Szörny** nincs a **Térképen**, tedd a figuráját a kihúzott lapon jelzett **Régióba**! Tedd a hozzá tartozó **Szörnytálcát** és az **Ereklyét** a **Térkép** mellé!
- Ha a **Szörnyet** már megölték, a lapot mindenféle hatás nélkül dobd el, és húzz újat!

Az **Eseményfázis** után megkezdődik a következő **Játékos Köre**.



SZÖRNYEK

Az ókori Görögországban játszódó játék nem lehet meg olyan ikonikus szereplők nélkül, mint Hüdra, Medúza, Küklópsz vagy Kerberosz. Ők viszont nem a mítoszokból ismert lények. Testüket a különös technológia és a földönkívüli energiák több értelemben is megerősítették, így csak a megfelelő erővel bíró hősök győzhetik le őket. Ha ez nem lenne elég, a szörnymozgások és akciók félig-meddig véletlenszerűek, emiatt gerjesztenek kiszámíthatatlan rettegést.

A **Szörnyek Események** eredményeként jelennek meg a **Térképen**. Jellemzőjük, hogy 4–7, különféle típusú **Sebzést** képesek kiállni (a sebek száma jelzi a **Szörny** erejét), van **Különleges támadásuk**, adott helyen jelennek meg a **Térképen**, és **Szörny Régiótámadásokat** hajtanak végre az **Eseményfázisokban**.

Fejlődhetnek – ha már jelen vannak a táblán és újra kihúzzák az **Eseménykártyájukat** –, így növelik a **Sebzések** számát, amit egy **Szörny** kibír, vagy további szabályok vonatkoznak rájuk, ami megnehezíti a vadászatukat.

SZÖRNYTÁBLA

1 SEBZÉSSZIMBÓLUMOK

Nézd meg, hogy a **Hősödnek** melyik **Harci kártyát** kell bevetnie, hogy megölje az adott **Szörnyet**. Egyes **Sebzésszimbólumok**on szerepelhet a **Pap** (☸) vagy az **Ereklyeszimbólum** (☪) – ezek további jutalmakat adnak, még egy sikertelen **Vadászat** után is (lásd **Vadászat**).

SEBZÉSOKOZÁS

Ahhoz, hogy megsebezzen egy **Szörnyet**, a játékosnak el kell dobnia egy olyan **Harci kártyát**, aminek a **Sebzésszimbóluma** megegyezik a **Szörnytálcán** szereplőével. A játékos ekkor egy **Sebzéssel** a **Szörnytálcán** megfelelő helyére tesz.

Egyes lapok lehetővé teszik, hogy **bármilyen Sebzéssel** az adott **Szörnyre** kerüljön (például, ha a játékos eldob 2 buzogányt, bármilyen típusú **Sebzést** okozhat).

2 KÜLÖNLEGES TÁMADÁS

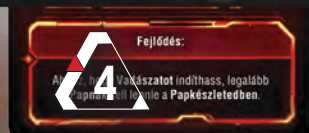
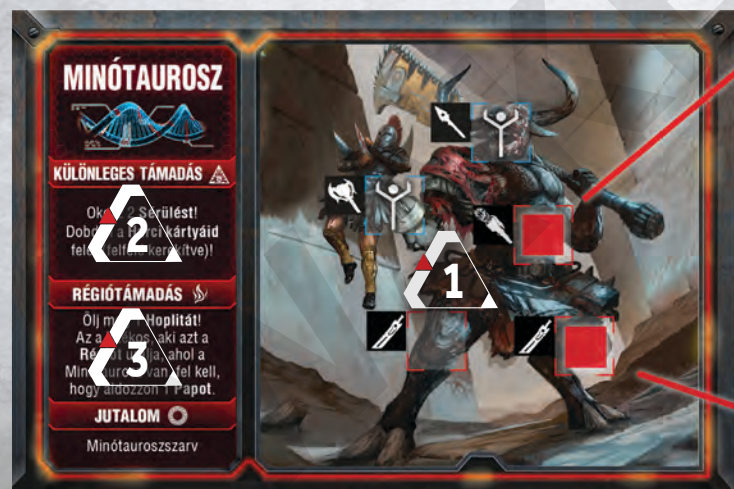
Ez dönti el, hogy a **Szörny** milyen támadást hajt végre a „**Különleges támadás**” **Szörnykártya** kihúzása után.

3 RÉGIÓTÁMADÁS

Ez határozza meg, hogy mi történik, amikor **Régiótámadásra** kerül sor a **Szörnykocka** dobás eredményeként. Passzív képesség is hat arra a **Régióra**, ahol a **Szörny** van.

4 FEJLŐDÉSKÁRTYA

Ez írja le, hogy miként **Fejlődik** egy **Szörny** – vagy növekszik a **Sebzések** száma, amit kibír, vagy további passzív tulajdonságokat kap.



VADÁSZAT

Hogy bármilyen esélyed legyen legyőzni ilyen ormótlan rémségeket, megfelelően összeválogatott fegyverekre, ereklyékre és sok-sok készségre van szükséged. De még így is több körbe telhet, mire végzel egy szörnyel, így figyelj a haszonleső hősökre, akik az utolsó pillanatban bukkanhatnak fel, hogy elorozzák előled a dicsőséget. És vigyázz az elsőprő különleges támadásaikkal vagy a passzív képességeikkel, ami számos szörnynek lehet.

Ahhoz, hogy a **Hős** megkezdje a **Vadászatát**, helyezd őt ugyanabba a **Régióba**, ahol a **Szörny** van, amit meg akar támadni. A **Harc** akkor kezdődik, amikor a játékos a „**Vadászat**” **Különleges akciót** választja. A játékos kiválaszt egy **Szörnyet**, ami azonos **Régióban** van a **Hőssel** (időnként egynél több **Szörny** is jelen lehet), majd annyi **Harci kártyát** húz, amennyi a **Hősenek Erő Tulajdonsága**. A **Szörnyvadászatnak** a következő szakaszai vannak:

1. A HŐS TÁMADJA A SZÖRNYET

A játékosnak legalább egy **Sebzést** kell okoznia a **Szörnynek**. Ha a **Hősnek** ez nem sikerül, a **Vadászat** azonnal befejeződik.

A játékos több **Sebzést** is okozhat egyszerre, sőt, meg is ölheti a **Szörnyet** már első kísérletre, ha megvannak hozzá a megfelelő **Harci kártyái**.

2.2. A SZÖRNY TÁMADJA A HŐST

A **Szörnyvel** viaskodó játékostól balra ülő játékosárs húz két lapot a **Szörnytámadás pakliból**, és kiválaszt belőle egyet. A vadász ekkor választhat:

a) Védekezik

Játssz ki annyi **Harci kártyát**, aminek a teljes értéke egyenlő vagy nagyobb, mint a **Szörnytámadás** értéke, hogy így védekezzen a támadás ellen! Ezután húzz 2 **Harci kártyát**!

b) Nem védekezik

Hajtsd végre a **Szörnytámadás kártya** hatásait (sérülések elszívása, **Vadászat** befejezése stb.), és húzz 1 **Harci kártyát**!

Ezután a **Vadászat** sorrendje ismétlődik, míg a **Vadászat** véget nem ér.

A **Vadászat** végződhet:

a) Sikerral

- A **Szörny** elszívja a végső **Sebzést**.

b) Sikertelenül

- A vadászó játékos nem tud **Sebzést** okozni a **Szörnynek** a játékos támadási szakaszában.
- A **Szörny** támadása során olyan lapot játszanak ki, ami véget vet a **Vadászatnak**, vagy a játékos sikertelenül védekezik a támadás ellen.
- A **Hős** elszív egy negyedik **Sérülést** is.

Sikertelen **Vadászat** után a **Hős** további **Sérülést** szenved (ha ez lehetséges).



A Szörnynek okozott minden **Sebzés** megmarad, így a következő vadásznak már könnyebb dolga lesz!

SÉRÜLÉSEK

Míg egy **Hős Szörnyekkel** csatázik, megsérülhet. Ahhoz, hogy jelezd a **Hősön** keletkezett **Sérülést**, fordíts meg egy választott **Tulajdonságjelzőt** – ennek a **Tulajdonságnak** 1-es értéke lesz, míg a **Hősnek** ez a **Sérülése** be nem gyógyul. A **Hős** három **Sérülést** szenvedhet el a **Vadászat** során (mindegyik valamelyik **Tulajdonságát** érinti). Ha a **Hős** egy negyedik **Sérülést** is szenved, a **Vadászatnak** vége. **Sérüléseket** be lehet gyógyítani az „**Előkészület**” **Különleges akció** során vagy **Ereklyét** használva (pl. Ambróziát).



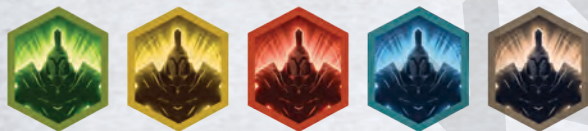
A VADÁSZAT JUTALMA

A **Vadászat** igen jövedelmező lehet – még a sikertelen is!

Amikor sikertelenül ér véget egy **Vadászat**, még úgy is választasz egy jutalmat minden olyan okozott **Sebzés** után, amin **Ereklye-** vagy **Papszimbólum** van.

Azonban ha a **Szörny** elleni **Vadászat** sikeres, és a játékosnak sikerül bevinnie az utolsó **Sebzést**, az a játékos:

- megkapja azt a **Dicsőségjelzőt**, aminek a színe megegyezik a **Régióval**, ahol a **Vadászat** zajlott. Ha a jelző egy másik játékosé, akkor gazdát cserél.



- eldönti, hogy jutalmul a **Szörnyhöz** kapcsolódó **Ereklyét** kéri-e, vagy a játékos által (csak jelen **Vadászat** során) okozott **Sebzések** **Pap/Semleges** ereklyéiből választ egyet.



- leteszi a **Szörnyfigurát** **Hőstáblája** mellé – amint összegyűjt 3 **Szörnyfigurát**, megnyeri a játékot.

Ha a játékos úgy okoz **Sebzést** a **Szörnynek**, hogy nem vadász rá (**Áldással** vagy **Ereklyével**) – akkor nem kap érte jutalmat. Viszont ha így öli meg a **Szörnyet** (beviszi az utolsó **Sebzést**), megkapja a **Dicsőségjelzőjét**, ezt a **Szörnyet** a **Hőstáblája** mellé teszi, és beleszámít a győzelmi feltételeibe.

CSATA

Háború dúl Hellászban. Bronzkardok és lándzsák törnek izmokat formázó mellvértéken. Nehézvértetű falanxok manővereznek nyílzáporban. Harci szekerek robognak át a gyalogosok sorain. Mindennek az ábrázolásához egyszerű, de mégis átfogó szabályokat terveztünk. Számos készségre lesz szükséged, hogy kimanőverezd az ellenséges vezéreket a térképen. Tartsd észben, hogy a győzelem (vagy épp a vereség) soha nem biztos. Ha az istenek rád mosolyognak, még egy kisebb had is képes olyan elszántan küzdeni, mint a legendás 300 spártai Thermopülainál.

Ha a **Hoplitamozgás** – akár **Állandó akció** eredménye, akár másé – következtében két játékos **Hoplitái** egy **Régióban** találkoznak egymással, **Csata** alakul ki. Ha a **Hoplitamozgás** egynél több **Csatát** vált ki, az aktív játékos dönti el, hogy milyen sorrendben vívják a **Csatákat**. A **Régióban** minden **Hoplita** részt vesz a **Csatában**.

A **Csatákat** az alábbi sorrendben kell megvívni:

1 HARC KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

- A védekező játékos kijátszhat egy **Harci kártyát** a kezéből. Ha így tesz, akkor végrehajtja a lap hatását, és hozzáadja annak értékét a **Sereg Erejéhez**.
- Ha passzol, akkor nem játszhat ki több **Harci kártyát** az aktuális **Csata** során.
- A támadó játékos ugyanígy játszhat ki egy **Harci kártyát**.
- Ha passzol, akkor nem játszhat ki több lapot.
- Ez addig ismétlődik, míg mindkét játékos passzol.

VESZTESÉGSZIMBÓLUMOK

A legerősebb lapok között akadnak olyanok, amelyekkel a játékos saját katonáit öli meg a **Csata** után. A rajtuk lévő piros **Veszteségszimbólumok** jelzik, hogy hány **Hoplitát** kell megölni. A játékos nem játszhat ki olyan **Harci kártyát**, amin több **Veszteségszimbólum** található, mint ahány **Hoplitája** van a **Csatában**!

HARC KÁRTYA KORLÁT

Egyetlen játékosnak sem lehet 4-nél több **Harci kártyája** kezében. A játékos húzhat további lapokat, de azonnal el kell dobni a 4 feletti lapokat. Ez a korlátozás a **Vadászatra** nem érvényes. Amint azonban a **Vadászatnak** vége, a játékosnak azonnal négyre kell csökkentenie a kezben tartott **Harci kártyái** számát.

2 SEREGEK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

A játékosok összehasonlítják a **Seregek Erejét**. Minden **Hoplita** 1-gyel növeli a **Sereg Erejét**. Ehhez add hozzá a kijátszott **Harci kártyák** értékét, és a védő **erősítéséből**, **Áldásaiból**, **Ereklyéiből** vagy **Hőse** különleges készségeiből származó minden bónuszt.

Az a játékos nyer, akinek nagyobb a **Seregének Ereje**. Ha a játékosok **Seregének Ereje** egyenlő, a védekező fél nyer.



3 VESZTESÉGEK ÉS VISSZAVONULÁS

A játékosok (vesztesek, győztesek egyaránt) annyi **Hoplitát** vesztenek a **Csatában** részt vevők közül, amennyi az általuk kijátszott **Harci kártyákon** szereplő **Veszteségszimbólumok** száma.

NE FELEDJÉTEK! A **Harci kártyákból** fakadó veszteségek azokból a **Harci kártyákból** származnak, amiket **TE** játszotál ki, és nem azokból, amiket az ellenfeled.

A **Csata** vesztese veszít még egy **Hoplitát**, és megmaradt **Hoplitáit** vissza kell vonnia egy általa választott szomszédos **Régióba**.

Viszont nem vonulhat vissza más játékos uralma alatt álló **Régióba**, sem olyan **Régióba**, ahol más játékos **Hoplitái** vannak jelen. Ha a játékos nem tud visszavonulni, minden egysége odavész.

Ha a támadó elveszíti a **Csatát**, vissza kell vonulnia a **Régióba**, ahonnan a támadást indította.

Az **Eródhopliták** minden esetben mindig utolsóként halnak meg.

4 URALOM

A **Csata** győztese átveszi az uralmat a **Régió** felett, ahol a **Csatát** vívták.

PÜRRHOSZI GYŐZELEM

Ha a támadó olyan sok embert veszít, hogy nem marad **Hoplitája** a **Régióban**, hiába nyerte meg a **Csatát**, nem veszi át az uralmat a **Régióban**.

1 Lap ereje

Meghatározza, hogy a **Harci kártya** mennyit ad a **Sereg Erejéhez** **Csatában** vagy a védőértékhez **Vadászatkor**.

2 Kártya hatása

A **Csatában** kijátszott lap különleges szabályai.

3 Veszteségszimbólum

Meghatározza, hogy hány saját **Hoplitát**at kell megölnöd a **Csata** után az adott lap kijátszásáért. 1 szimbólumonként 1 **Hoplitával** kell végezned.



KÜLDETÉSEK

Ahogy a szörnyvadászat, a küldetések is hosszabb feladatok, aminek a teljesítése akár több körbe is telhet, ha nem sikerül rendesen felkészülnöd rá. A jutalmak viszont megérik a ráfordított időt. Például a sikeres küldetés azonnal hoz neked egy dicsőségjelzőt, amivel a közeli régiókban bitorolhatod a hatalmat. Továbbá vannak egyedi jutalmak is, mint az ereklyék, további katonák vagy ritka, egyszer használatos tulajdonságok, amelyeket később a játék menetének megfordítására vethetsz be.

KÜLDETÉSKÁRTYA

1 Küldetési lépések: A Hősnek egyes lépéseknél teljesítenie kell bizonyos követelményeket, hogy megkezdje Küldetését. Ezek a Küldetés haladását mutatják – és véget érnek, miután a Hős eljut a harmadik Küldetési lépéshez.

2 Jutalom: A játékos által kiváltott hatás, amikor Hőse a harmadik Küldetési lépésre kerül.

3 Küldetés régió: A Régió, ahova leteszed a Küldetésjelzőt, amikor kártyát húzol az Eseménypakliból.



KÜLDETÉSEK ELKEZDÉSE

Egy Küldetés elkezdéséhez az kell, hogy a játékos a Hősmozgást olyan Régióban fejezze be, ahol Küldetésjelző található, és teljesítse a Küldetés elkezdéséhez szükséges feltételeket minden Lépésnél.



A játékos a következő Körében Hősmozgás helyett a Küldetés-lépések során egy hellyel odébb mozgathatja Hősét (a Hős Gyorsaságának itt nincs hatása). Megjegyezzük, hogy amint a játékos ráteszi Hősét a Küldeteskártyára, többé nem kell megfelelnie a következő Küldetés-lépések feltételeinek.

Még ha már bele is kezdte a Küldetésbe, ellenséges játékosok indíthatják a Küldetést egy magasabb Lépésről, és befejezhetik előtted a Küldetést.

KÜLDETÉSEK BEFEJEZÉSE

Amikor a játékos a Hősét a Küldetés utolsó lépésére mozgatja, a Küldetés befejeződik (vagyis ha a játékos teljesíti a harmadik Küldetés-lépés feltételeit, a játékos azonnal befejezheti a Küldetést).

A játékos leteszi Hősét a Térképen arra a Régióra, ahol a Küldetésjelző található. A Hős nem mozoghat ebben a Körben.

- Megkapja a jutalmat a Küldetés befejezéséért (ami a Küldeteskártyán olvasható).
- Megkapja a Dicsőségjelzőt, aminek a színe megegyezik a Régióval, ahol a játékos teljesítette a Küldetést.
- Leveszi a Küldetésjelzőt a Térképről.

Miután a játékos Küldetésbe kezd, már nem hagyhatja félbe!



EREKLYÉK

Az Ereklyék révén a játékos használhat egy különleges készséget, és ennek a hatásnak a leírása az Ereklyekártyán olvasható. Miután az Ereklyét használták, azt nem lehet újra használni, míg valamelyik játékos fel nem tölti az „Emlékműépítés” Különleges akció során. Miután egy játékos birtokába kerül az Ereklye, az nála marad a játék végéig. Az Ereklyéket a többi játékos is láthatja.



Az Ereklyék speciális típusa az Isteni ereklye. Ezeket az Ereklyéket nem lehet úgy megszerezni, hogy egy Régiót Emlékművel uralunk. Az Isteni ereklyék ugyanúgy működnek, ahogy a normális Ereklyék, egyetlen különbséggel – miután bármelyik játékos átveszi az uralmat a Régió felett az adott Ereklyéhez tartozó Emlékművel, az a játékos azonnal megkapja a Régióhoz kapcsolódó Isteni ereklyét annak előző tulajdonosától. Ez az Ereklye ilyenkor feltöltődik az új tulajdonosának.



ÁLDÁSKÁRTYÁK

Ha olyan **Templomkártyán** építész **Templomot**, ahol a „Draft” kulcsszó és piros keret szerepel, az az **Áldáskártyák** draftját idézi elő. Az **Áldáskártyák** különleges módosítók, amelyek állandó bónuszokat adnak **Hősödnek** és **Seregednek**.



Az **Áldásdraftot** előidéző **Templomépítő** játékos a játékosok számánál eggyel több **Áldáskártyát** húz, kiválaszt belőle egyet, a többi lapot pedig továbbadja a tőle jobbra ülőnek (az óramutató járásával ellentétesen). Ezt addig folytassátok, míg az összes játékos vett lapot a draftból, majd dobjátok el a fel nem használt lapot.

Az **Áldáskártyák** hatása állandó, és minden játékos láthatja.



KÉTJÁTÉKOS MÓD

Amikor ketten játszanak, a következő elemek változnak meg:

● Két győzelmi feltételnél van változás:

Hellász hadura: Nem két, hanem három **Vidéket** kell uralnod.

Királyok királya: Ne vegyétek figyelembe ezt a győzelmi feltételt!

● „Emlékműépítés” Különleges akció:

Mielőtt a játékos végrehajtja az „Emlékműépítés” **Különleges akciót**, választhat egyet már felhasznált **Különleges akciói** közül (amin **Felhasznált akció jelző** van), és végrehajtja ezt az akciót az „Emlékműépítés” **Különleges akciója** előtt.

Ha minden **Emlékművet** így építenek, az „Emlékműépítés” **Különleges akciót** még mindig a megszokott módon használhatod, de az **Emlékmű** következő szintjét nem adhatod hozzá.

A JÁTÉK KIFEJEZÉSEINEK JEGYZÉKE

TÉRKÉP

RÉGIO – A legkisebb területi egység. Mindegyik bizonyos Népszerűségével bír.

7. o. (Régió)

SEMLEGES RÉGIÓ – Egy játékos által sem uralt Régió.

7. o. (Régió)

VIDÉK – Területi egység. Több ugyanolyan színű Régióból áll.

7. o. (Vidék)

VÁROS – Egyes Régiókban van. 2 Hoplitát toborozhatsz, és erősítheted őket.

7. o. (Város/Spárta)

SPÁRTA – Város. 4 Hoplitát toborozhatsz, és további bónusszal erősítheted őket.

7. o. (Város/Spárta)

TEMPLOM – Szentéllyel bíró Régiókban építhető. Papokat ad a játékosoknak.

7. o. (Szentély/Delphoi jósda)

DELPHOI JÓSDA – Templom. További különleges bónuszt ad építésekor.

7. o. (Szentély/Delphoi jósda)

SZENTÉLY – Egyes Régiókban található hely, azt jelzi, hol építhető Templom.

7. o. (Szentély/Delphoi jósda)

SEREG – Egy Régióon belül minden Hoplita ugyanazé a játékosé.

10. o. (Menetelés), 13. o. (Csata)

HOPLITA – A Sereg alapegysége 1-es Seregerővel és 1-es Mozgással.

9. o. (Hoplitamozgás), 13. o. (Csata)

EMLEKMŰ – Küldj ide Papokat, hogy használj az Istenek hatalmát! Az „Emlékműépítés” Különleges akcióval bővíthető.

6. o. (Emlékműalapok lehelyezése) 9. o. (Papok)

SZÖRNY – Figura megtestesítette lény. Mozoghat a Régiókban, és Régiótámadásokat hajthat végre. A Hősök vadászhatnak rá.

11. o. (Szörnyfázis) 12. o. (Szörnyek, Vadászat)

SZÖRNYTÁLCA – Tálca, benne a Szörny Különleges támadásainak, Régiótámadásainak, Sebzsúpjainak és Jutalmainak részleteivel.

12. o. (Szörnyek, Vadászat)

HÓS – Figura és Hóstálca ábrázolja. Vadászhat Szörnyekre, elvégezhet Küldetéseket, bitorolhat Régiókat, segíthet Hoplitáknak Csatában.

8. o. (Hősök és Seregek)

URALOMJELZŐ – A Régió feletti uralmat jelzi.

7. o. (Régió)

URALT RÉGIÓ – Játékos Uralomjelzőjét tartalmazó Régió.

7. o. (Régió)

NÉPSSÉG EREJE – Érték, ami azt határozza meg, hány Hoplitát kell egy Semleges Régióba mozgatni, hogy uraljuk azt (ugyanaz, mint a hoplita).

7. o. (Régió)

KÜLDETÉSJELZŐ – Olyan Régiót jelöl, ahol egy bizonyos Küldetés található.

7. o. (Küldetések és Küldeteshelyek), 14. o. (Küldetések)

KÜLDETÉSHELY – Hely a Térképen, ahova a Küldeteskártya kerül.

7. o. (Küldetések és Küldeteshelyek), 14. o. (Küldetések)

KÜLDETÉSLÉPÉS – Hely, ahova a Hősödöt teszed, hogy jelezd a Küldetésben elért haladását.

7. o. (Küldetések és Küldeteshelyek), 14. o. (Küldetések)

TENGERI ÚT – Két Régió közti kapcsolat, ami lehetővé teszi köztük az utazást, ha szomszédosak.

7. o. (Tengeri út)

ESEMÉNYEK ÉS KÁRTYÁK

ESEMÉNYPAKLI – Az Eseményfázisban használt pakli. Küldetés- és Szörnykártyákból áll.

6. o. (Kezdő események előkészítése)

KÜLDETÉSKÁRTYA – Küldetésszabályokat és -jutalmakat tartalmazó lap. A Küldeteshelyre kerül, és a térképen lévő Küldetésjelzőhöz kapcsolódik.

6. o. (Kezdő események előkész.), 7. o. (Küld. és Küld. helyek), 14. o. (Küld.)

SZÖRNYKÁRTYA – A lap vagy Szörnyet idéz egy bizonyos Régióba, vagy fejleszt, ha már a térképen van.

6. o. (Kezdő események előkészítése), 11. (Eseményfázis), 11. o. (Szörnyfázis), 12. o. (Szörnyek, Vadászat)

TEMPLOMKÁRTYA – Lap, ahova meg nem épített Templomok kerülnek. Továbbá meghatározza, hogy milyen bónuszt ad a Delphoi jósda megépítése, és megmutatja az Áldásdraft helyét.

6. o. (Templomok lehelyezése), 14. o. (Áldáskártyák)

SZÖRNYTÁMADÁS PAKLI – Az összes támadás, amit a Szörny használ a Hős ellen a Vadászat során.

12. o. (Vadászat)

HARCI KÁRTYÁK PAKLI – Az összes támadólap, amit egy játékos kijátszhat Csatában vagy Vadászaton.

12. o. (Vadászat), 13. o. (Csata)

EREKLYEKÁRTYA – Különleges tárgy, amit Hős birtokolhat. Az „Emlékműépítés” Különleges akció során töltődik fel.

9. o. (Ereklyék használata), 14. o. (Ereklyék)

SZÖRNYEREKLYE – Szörnyhöz kötődő Ereklye. Csak sikeres Vadászat után nyerhető el (ugyanaz, mint az Ereklyékártya).

9. o. (Ereklyék használata), 13. o. (A Vadászat jutalma), 14. o. (Ereklyék)

ISTENI EREKLYE – Ereklye, amit Emlékművel uralt Régióért lehet szerezni (ugyanaz, mint az Ereklyékártya).

6. o. (Emlékműalapok lerakása), 9. o. (Ereklyék használata), 14. o. (Ereklyék)

SEMLEGES EREKLYÉK – Szörnyekhez vagy Istenekhez nem kötődő és többféle módon gyűjthető Ereklye (ugyanaz, mint az Ereklyékártya).

9. o. (Ereklyék használata), 13. o. (A Vadászat jutalma), 14. o. (Ereklyék)

SZÖRNYKOCKA – Kocka, ami meghatározza, hogy mit csinál a térképen az összes Szörny a Szörnyfázisban.

11. o. (Szörnyfázis)

DICSŐSÉGJELZŐ – Jelző, amit a Hős gyűjt be egy Szörny megölése vagy egy Küldetés befejezése után. Lehetővé teszi, hogy használj a „Bitorlás” Különleges akciót egy Régióban a Hősöddel.

10. o. (Bitorlás), 13. o. (A Vadászat jutalma), 14. o. (Küldetések)

CSATA ÉS VADÁSZAT

SEBZÉS – Hely a Szörnytálcán, ami azt mutatja, hány Harci kártya szimbólumra van szükség a Szörny megbzéséhez.

12. o. (Szörnyek, Vadászat)

CSATA – 2 játékos között egy Régióban Hoplitákkal vívott harc.

13. o. (Csata)

SÉRÜLÉS – Seb, amit a Hős kap. Egy Tulajdonságra hat.

12. o. (Vadászat)

HARCI KÁRTYA EREJE – Csataban vagy Vadászon használt Harci kártya értéke.

13. o. (Csata)

ERŐHOPLITA – Hoplita Városban/Spártában. +1/+2 bónuszt ad a Sereg Erejéhez.

7. o. (Város/Spárta), 13. o. (Csata)

HOPLITÁK MEGÖLÉSE – Hopliták levétele a térképről Csatak, Szörny régiótámadások stb. eredményeként.

13. o. (Csata)

SEREG EREJE – A Csataban részt vevő Hopliták ereje, a Harci kártyákból stb. származó bónuszokkal együtt.

13. o. (Csata)

VESZTESÉGSZIMBÓLUM – Egyes Harci kártyákon szereplő szimbólumok, amelyek meghatározzák, hány Hoplitát áldoznak fel Csata után.

13. o. (Csata)

A VADÁSZAT JUTALMA – Jutalom, amit a játékos Vadászat után kap (még ha az sikertelen is).

13. o. (A Vadászat jutalma)

KÖR ÉS AKCIÓK

SZÖRNYFÁZIS – Az „Emlékműépítés” Különleges akció után jön. A játékos, aki ezt az akciót játssza ki, dob a Szörnykockával a térkép minden Szörnye után.

10. o. (Szörnyfázis)

ESEMÉNYFÁZIS – Az „Emlékműépítés” Különleges akció után jön. Ebben a fázisban húzol Eseménykártyát, és játszod ki.

10. o. (Eseményfázis)

JÁTEKOSKÖR – Az összes Állandó akció, amit egy játékos kijátszik. A Különleges akció kijátszásával ér véget.

9. o. (Játékmenet)

ÁLLANDÓ AKCIÓ – Hopliták mozgatása, Papok küldése Emlékművekhez, Ereklék használata.

9. o. (Állandó akciók)

HOPLITAMOZGÁS – Annyi Hoplitát mozgat, amennyi a Hősöd Vezetőség Tulajdonsága.

9. o. (Hoplitamozgás)

HŐSZMOZGÁS – Hősöd annyi (vagy kevesebb) Régiót mozog, amennyi a Hősöd Gyorsaság Tulajdonsága.

9. o. (Hőszmozgás)

IMA – Papot küld a Papkészletéből a választott Emlékműhöz, ahol Isteni hatalmat kap.

9. o. (Pap)

KÜLÖNLEGES AKCIÓ – A Játékoskör végén kijátszott akció. Kijátszása után Felhasznált akció jelző kerül rá.

10. o. (Különleges akció)

FELHASZNÁLT AKCIÓ JELZŐ – Egy Különleges akciót felhasználtnak jelöl. A játékosok nem használhatják újra az ilyen jelzővel jelölt Különleges akciókat.

10. o. (Különleges akció, Emlékműépítés)

„VADÁSZAT” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Ha a Hősöd ugyanabban a Régióban van, mint egy Szörny, megpróbálhatod megölni.

10. o. (Vadászat), 12. o. (Vadászat)

„TOBORZÁS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – 2 Hoplitát toboroz minden Régióban, ahol van általa uralt Város (Spártában 4-et).

10. o. (Toborzás)

„BITORLÁS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Akkor használható, ha ugyanolyan színű Dicsőségjelződ van, mint a Régióé, ahol a Hősöd van. Átveszed a Régió feletti uralmat, és 1 Hoplitát toborzol benne.

10. o. (Bitorlás)

„TEMPLOMÉPÍTÉS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Olyan Régióban építesz Templomot, amit te uralsz, és ahol Szentély áll. 1 Papot ad a Papkészletedhez.

7. o. (Szentély / Delphi jósda), 10. o. (Templomépítés)

„MENETELÉS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Mozgatja a Seregedet vagy annak egy részét az egyik Régióból egy szomszédosba.

9. o. (Hoplitamozgás), 10. o. (Menetelés)

„ELŐKÉSZÍTÉS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Válassz 2-t az alábbi lehetőségek közül: húzz egy Harci kártyát, toboroz egy Hoplitát ugyanaból a Régióból, ahol a Hősöd van, gyógyíts be 1 Sérülést a Hősödon!

10. o. (Előkészítés)

„EMLÉKMŰÉPÍTÉS” KÜLÖNLEGES AKCIÓ – Válassz egy Emlékművet, és építsd meg a következő szintet! Minden játékos leveszi a Papjait az összes Emlékműről, minden Felhasznált akció jelző lekerül. Begyűjtöd az uralmad alatt álló Templomokról a Papokat, majd következik a Szörny-és Eseményfázis.

10. o. (Emlékműépítés)

VEZÉRSÉG – Hőstulajdonság, ami meghatározza, hány Hoplitát mozgathatsz minden körben az Állandó akció részeként.

8. o. (Vezetőség)

ERŐ – Hőstulajdonság, ami meghatározza, hány Harci kártyát húzol a Vadászat kezdetén.

8. o. (Erő)

GYORSASÁG – Hőstulajdonság, ami meghatározza, hány Régiót tehetesz meg a Hőszmozgás akcióval.

8. o. (Gyorsaság)

TOBORZÁS – Helyezz adott számú Hoplitát egy bizonyos Régióba egy Különleges akció, Ereklék, Áldások stb. eredményeként! Ha te uralod ezt a Régiót, egy letett Hoplita máris megerősített lesz.

10. o. (Toborzás)

PAP ÉS EMLÉKMŰVEK

PAPKÉSZLET – Az általad birtokolt Papok száma (max. 4 lehet a készletben).

8. o. (Papkészlet)

PAP – Figurák, amiket imádkozásra használhatsz, hogy Isteni hatalmat kapj.

8. o. (Papkészlet), 9. o. (Pap)

PAP FELÁLDOZÁSA – Papod eltávolítása a Papkészletből.

8. o. (Papkészlet), 9. o. (Pap)

ISTENI HATALOM – Bónusz, amiért Papot tettel a Segédlettálcán felsorolt Emlékműhöz. Azonnal végrehajtásra kerül.

9. o. (Pap), 10. o. (Emlékműépítés)

ÁLDÁSKÁRTYA – Az Áldásdraftból gyűjtött passzív bónuszlap.

15. o. (Áldáskártya)

ÁLDÁSDRAFT – Különleges szakasz, ahol a játékosok új Áldáskártyákat húznak. Azonnal kezdetét veszi, miután a Templomkártyával jelölt Templomokat építesz.

15. o. (Áldáskártya)