



LORDS
OF
HELLAS

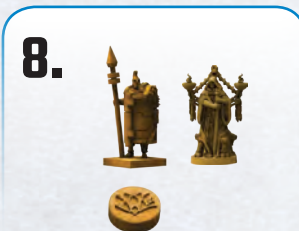
HADJÁRATOK KÖNYVE

ÁTTEKINTÉS

A *Lords of Hellas* egyjátékos kalandmódjával elmerülhetsz a legendás perzsa invázió történetében. Az első két felvonásban igyekszel a lehető legtöbb szövetségest és katonát gyűjteni, hogy megállítsd Xerxész előőrsét. A másodikban maga a perzsa uralkodó is megérkezik Hellászba, a legnagyobb sereg élén, amit az ókori világ valaha is látott. Minden fortélyosságodra és taktikai készségedre, valamint az I. felvonás minden gondos előkészületére szükséged lesz, hogy legyőzd.

A játék egyjátékos változata különleges térképet használ, amit a rendes játéktábla hátoldalán találsz a szörnymozgást jelző nyilakkal és a minden vidékhez tartozó különleges, a népszerűség hangulatát mutató sávokkal.

Minden játék félig-meddig véletlenszerű, különböző küldetésekkel, szörnyekkel és egy sor előre megírt Jelenettel.



Xerxész táblájáról további információkért lásd az 5. oldalt!



ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

ELŐKÉSZÍTÉS

- Helyezz 3, teljesen kifejlesztett **Emlékművet** (Zeusz, Athéné, Hermész) a **Térképen** jelzett helyükre! Helyezz 3 **Isteni erekljét** (Athéné baglyát, Hermész csizmáját, Zeusz villámát) a **Térkép** mellé!
- Tedd le a **Delphoi jósdát** Phókiszba!
- Tegyél le 6 **Templomot** a **Térképen** jelzett helyre!
- Válaszd ki az egyjátékos szimbólummal jelölt lapokat az alábbi paklikból: **Harci kártyák**, **Áldások** és **Ereklyék**.



Ezeknek a pakliknak a többi lapját tedd félre, mivel nem használjuk őket az egyjátékos módban.

- Vedd ki a **Küldeteskártyákat** az **Eseménypakliból** (kivéve a *Fogd el a krétai bikát!* lapot, mivel azt nem használjuk ebben a módban), és tedd őket a **Térkép** mellé, megfelelő **Küldetésjelzőikkel** együtt.
- Tedd a **Szörnyfigurákat** és a **Szörnytálcákat** a **Térkép** mellé! Kivéve Khimairát, akit nem használunk ebben a módban. A **Sebzésjelzőket** és a **Szörnykockát** tedd a **Térkép** mellé! Helyezd a **Szörnytámadás paklit** a **Térképre**!
- Válaszd ki az Akhilleusz **Hőstáblát**, és tedd magad elé! Tedd a két karikat az Akhilleusz figura aljára! Válaszd ki a kék **Hoplítákat**, **Papokat**, **Uralomjelzőket** és a 3 **Tulajdonságjelzőt**!
- Tegy minden sárga **Hoplítát**, **Papot** és **Uralomjelzőt** a **Térkép** mellé – ők képviselik a szövetségeseidet ebben a játékban.
- A zöld **Hoplíták** és **Uralomjelzők** képviselik a perzsa sereget és az általuk meghódított **Régiókat**. Tedd őket a **Térkép** mellé! A zöld **Papok** figurái képviselik **Xerxész kémeit**.
- Tedd a **Xerxész táblát** a **Térkép** mellé! Tegy egy zöld **Uralomjelzőt** a perzsa **Inváziósor** első helyére, és egy második jelzőt a **Mozgósítás sor** első helyére! Helyezz négy **Xerxész-kémet** (zöld **Papot**) a **Xerxész parancssorra** úgy, hogy a 2-től 5-ig tartó helyeket foglalják el (a soron az első helyek mindig üresnek kell maradnia!)
- Fogd mind a 24 **Felhasznált akció jelzőt**, keverd meg őket, és tedd őket képpel lefelé a **Térkép** mellé, hogy ne lásd a rajtuk lévő számokat! Ez a kupac a játék során egyre kisebb lesz minden **Különleges akció**d kijátszása után, amivel az idő múlását szimbolizálja.

Sosem tehetsz vissza **Felhasznált akció jelzőt** ebbe a kupacba.

- Helyezd az összes **Dicsőségjelzőt** a megfelelő színű **Vidék** mellé a **Népszerűség hangulata** sorra! Tedd őket a „**Semleges**” helyekre!

Az összes többi játéktartozékot nem fogod használni ebben a játékban:

- Eseménycártyákat** (kivéve a korábban kiválasztott küldetéseket)
- Khimairát (és **Szörnytálcáját**)
- Perszeusz, Héraklész és Helené figuráját a hozzájuk tartozó **Hőstáblákkal** és jelzőkkel
- Piros **Hoplítákat**, **Papokat** és **Uralomjelzőket**
- Templomkártyákat**

SEREGTÍPUSOK



Ebben a játékmódban három seregtípus és három különböző színű **Uralomjelző** szerepel a **Térképen**.

A kék jelképezi **Spártát** és leghűségesebb katonáidat. Ennek megfelelően a kék **Régiók** jelzik azokat a helyeket, ahol a nép leghűségesebb hozzád, és bármi áron támogat. Ebben a módban használhatsz kék **Papokat** (és csak kékeket), a megfelelő **Emlékművekhez** küldve őket.

A sárga a **Szövetségeseid** színe. Ezeket a seregeket a görög városok küldik, hogy segítsék Xerxész elleni harcodat. Bár ugyanolyan jártasak a harcban, mint a kék katonák, hűségük nem határtalan – különböző okokból elhagyhatják soraidat. Úgy parancsolhatsz nekik, mint a saját csapataidnak. Ugyanez elmondható a sárga **Régiókra**. Elismerik a fennhatóságodat, és támogatnak, amíg az előnyös számukra, és amíg hisznek abban, hogy a perzsákat valóban le lehet győzni.

Amikor egy olyan **Vidék** egyik **Régióját** hajtod uralmad alá, ahol a **Népesség hangulata** nem **Hűséges**, a sárga **Uralomjelzőt** kell használnod a jelölésére! Csak akkor tehetsz rá kék **Uralomjelzőt**, ha olyan **Vidék Régiójának Népesség hangulatáról** van szó, ami a **Szövetségeseidé**.

A zöld egységek jelképezik a perzsa seregeket. A hódítók elfoglalt **Régiókat** a zöld **Uralomjelzőkkel** jelöld! Hadaik számbeli fölényben vannak, és ezt ábrázolandó, minden zöld **Hoplita** kétszer olyan erős, mint a tiéd (2 Erőpontja van, és értéke 2-nek számít, amikor összehasonlítod a **Térkép** bármelyik **Régiójának Népesség erejével**). A zöld **Papok**, mint korábban írtuk, Xerxész rejtőzködő **kémei** és hírszerzői.

KÖRSORREND

A játék **Körökben** zajlik, mindegyik 2 **Fázisra** oszlik.

1. JÁTÉKOSFÁZIS 2. ESEMÉNYFÁZIS

A **Játékosfázis** során 4 **Állandó akciót** hajthatsz végre, ahogy a szokványos játékban is (**Hoplitamozgás akció**, **Hősmozgás akció**, **Ima akció**, **Ereklyehasználat akció**). Miután az **Állandó akciót** befejezted, fel kell használnod egy **Különleges akciót**.

KÜLÖNLEGES AKCIÓK

Ebben a változatban 7 **Különleges akcióból** 6-ot választhatsz. Minden felhasznált **Különleges akciót Felhasznált akció jelzővel** jelölj meg! A hetedik **Különleges akciót**, az „**Emlékműépítést**” nem használjuk, hiszen minden **Emlékmű** áll már a játék elején. Helyette bejön az új „**Passz**” **Különleges akció** (lásd a lenti szabályokat).

Más akciók úgy működnek, mint a sima játékban, pár kivétellel:

- **Toborzás** – ez a **Különleges akció** a szokásosnál kevesebb **Hoplitát** ad: csak 1-et a szokványos **Városokban**, és 2-t **Spártában**. Továbbá a figurák színe attól az **Uralomjelzőtől** függ, hogy melyik **Régióban** toborozták őket (például, a szövetséges **Régiókból** származó **Hopliták** (vagyis a sárga **Uralomjelzőkkel** jelöltek) sárgák lesznek. Ez az utóbbi szabály vonatkozik a csapataidhoz kapcsolódó mindenféle tevékenységre, az „**Előkészület**” **Különleges akció** kivételével.
- **Templomépítés** – ugyanúgy működik, mint a sima játékban. Emelhet **Templomokat** mind az általad uralt (kék uralomjelzős) **Régiókban**, mind a szövetséges (sárga uralomjelzős) **Régiókban**. Mivel az **Áldásdraftot** ebben a játékmódban nem használjuk, helyette az **Áldások** a megölt **Szörnyekért** járnak.

Ne feledd, hogy szövetséges (sárga **Uralomjelzővel** jelölt) **Régióban** épített **Templom** után kék **Papot** kapsz!

- **Vadászat** – úgy működik, mint a sima játékban, egy kivétellel: a **Szörnytámadás fázisban** egyszerűen vedd el a **Szörnytámadás pakli** legfelső lapját, mivel nincs ellenséges játékos, aki a két lapból választana neked egyet.
- **Bitorlás** – ugyanúgy bitorolhatsz, mint a sima játékmódban. Hogy ezt megtedd, a birtokodban kell lennie a megfelelő **Dicsőségjelzőnek** – ezek a helyi népességnek a **Hősöd** és a Xerxész elleni harca iránti viselkedését mutatják. A jelzők használatának és a görög népesség hangulata meghatározásának részletes szabályait később olvashatod (lásd **Népesség hangulata**). A legészakibb **Vidéken** (piros határ) nem bitorolhatsz el **Régiót**.
- **Menetelés** – ugyanúgy működik, mint a sima játékban.
- **Előkészület** – hasonlóan működik, mint a sima játékban, de ha úgy döntesz, hogy ezzel a **Különleges akcióval** toborzol **Hoplitákat**, csak szövetséges **Hoplitákat** (sárga) kapsz.
- **Passz** – eltávolítás minden **Felhasznált akció jelzőt** a **Hőstábláról**. Újratöltöd az **Ereklyéidet**, és továbblépsz az **Eseményfázisra**. A **Kör** passzolása után **NEM** távolítod el az **Emlékműveken** található **Papokat**. És nem kapsz új **Papokat** az általad uralt **Templomokból**. Amikor passzolod a **Kört**, ugyanúgy fel kell használnod egy **Felhasznált akció jelzőt**, mint amikor bármely másik **Különleges akciót** használsz (lásd lent).

Ne feledd, hogy minden, a **Hőstábláról** eltávolított **Felhasznált akció jelző** nem kerül újra felhasználásra ugyanabban a játékban.

ESEMÉNYFÁZIS

A **Különleges akció** felhasználása után lépj tovább az **Eseményfázisra**! Hogy meghatározd, mi történik Hellaszban, fordítsd át a legfrissebb **Különleges akciót** jelölésére az imént használt **Felhasznált akció jelzőt**! Ha az aktuális **Különleges akciót** a „**Kör passzolása**” volt, és az összes jelző lekerült, fogj meg és fordítsd át egyet a fel nem használt jelzők közül a kupacodból. Ez utána a szokásos módon eldobásra kerül.

Nézd meg a számot a **Felhasznált akció jelző** hátoldalán, és olvasd el a hozzá tartozó **Jelenetet** az aktuális **Felvonásod Forgatókönyvéből** (lásd **I. felvonás**, **II. felvonás**). Használd a **Jelenet** minden szabályát, majd nézd meg, hogy teljesít-e az aktuális **Felvonás** befejezésének feltételeit! Ha nem teljesíted őket, kezd meg a következő **Kört**!

SZÖRNYKOCKA

A **Jeleneteknek** nagyjából a felét, amivel találkozol, a **Szörnyfázisban** kell kijátszanod. Ebben a **Fázisban** dobj egy **Szörnykockát** minden jelenlévő **Szörnyért**, a **Térképen** megadott sorrend szerint (a **Régiókon** lévő számok szerint, a legkisebbtől kezdve). Dobásaid eredményeit kissé másként játszod ki, mint a normáljátékmódban.

- – ez az eredmény azt jelzi, hogy a **Szörny** a helyi népességet rémisztgeti, ők pedig a **Hősödöt** hibáztatják a tétlenségéért. Az egész **Vidék Népességének hangulata** egy fokozattal romlik (lásd **Népesség hangulata**).
- – a **Szörny** összecsap a helyi védelmezőkkel, és megöli egy **Hoplitát**. Ha nincsenek jelen **Hopliták**, a **Szörny** helyette **mozog**.
- – a **Szörny** a **Térképre** nyomtatott nyilak szerint mozog az **Emlékmű** felé. Ha már olyan **Régióban** van, ahol áll **Emlékmű**, elpusztítja annak egy szintjét.
- – a **Szörny** először végrehajt egy **Akciót**, majd mozog. Viszont kétszer nem mozoghat, még akkor sem, ha nincsenek megölhető **Hopliták**, amikor ezt az **Akciót** hajtja végre.

EMLEKMŰ ELPUSZTÍTÁSA

Ebben a módban a **Szörnyek** igyekeznek szétzúzni minden, a **Térképen** látható isteni **Emlékművet**. Amikor egy **Szörny** eléri a célpontját, nem mozog tovább, hanem elpusztít egy szintet az **Emlékműből**, amikor mozognia kell. Ha az összes **Emlékmű** teljesen elpusztul, elveszítetted a játékot!

NÉPESSÉG HANGULATA

A játék során a görög polgárok hangulata akcióid vagy az idők során lezajlott események szerint változnak. Az aktuális **Hangulatot** a **Népesség hangulata** soron látható **Dicsőségjelző** mutatja. Egy **Vidék** népessége az alábbi négy hangulat valamelyikét mutatja:

- **Ellenséges** – a lehető legrosszabb hangulat, a görög városok már-már felajánlják támogatásukat Xerxésznek. Az **Ellenséges Hangulat** 2-vel növeli a **Népesség erejét**, és 2-t ad a perzsa **Sereg Erejéhez** minden ezen a **Vidéken** zajló **Csatában**, így sokkal nehezebb lesz leigáznod ennek a **Vidéknek** a **Régióit**.
- **Gyanakvó** – a nép gyanakodva, bizonytalanul figyeli akcióidat, és számosan felszólalnak ellened. A **Vidék** összes **Régiójában** a **Népesség ereje** 1-gyel nő, amikor akcióidat hajtod végre. Továbbá a perzsa **Sereg Ereje** +1-es módosítót kap minden ezen a **Vidéken** zajló **Csatában**.
- **Semleges** – a nép nem sokat foglalkozik veled, és egyedül kétszül szembeszállni a perzsákkal.
- **Hűséges** – ez a hangulat csak akkor lehetséges, ha a **Vidékével** megegyező színű **Dicsőségjelződ** van. Az itteni nép hűséges és támogat. Bármelyik itteni **Régiót** bitorolhatod, és ha bármilyen módon uralsz egy itteni **Régiót**, rátehetsz egy kék **Uralomjelzőt**.

Kérjük, figyelj arra, hogy a **Hangulat** értéke nem hat ki a **Népesség erejére**, amikor a perzsa támadás eredményét nézzük.

A **Hangulat** értékét jelző **Dicsőségjelző** az akciótól függően mozog a soron. Valahányszor befejezel egy **Küldetést**, vagy megölsz egy **Szörnyet**, egy lépéssel mozgasd a jelzőt a „**Semleges**” pont felé. Ha az már a **Semlegesen** áll, gyűjtsd be a **Dicsőségjelzőt**, levéve a **Népesség hangulata** sorról. Ha már van ilyen színű **Dicsőségjelződ**, ezen a **Vidéken** az összes sárga **Uralomjelzőt** kékre cserélheted.

| Népesség hangulata | | | | | |
|--------------------|--|--|--|--|--|
| SEMLEGES | | | | | |
| GYANAKVÓ | | | | | |
| ELLENESÉGES | | | | | |

A **Népesség hangulata** főként a **Szörnyek** akciói (eggyel csökken, valahányszor egy **Szörny** rémületben tart egy **Régiót**) és a perzsa invázió miatt romlik. Ha a jelző már az „**Ellenséges**” ponton áll, és tovább kellene mozgatnod, vedd le a sárga **Uralomjelzőidet** ennek a **Vidéknek** az összes **Régiójáról**.

CSATA

Ebben a módban gyakran meg fogsz ütközni a perzsa támadókkal. A **Csaták** ugyanúgy zajlanak, mint a sima játékmódban, de az emberi ellenfelek hiánya miatt akad pár különbség.

A **Csata** akkor indul, amikor a **Hoplitáid** egy **Régióba** kerülnek a perzsa **Hoplitákkal** VAGY az **Uralomjelzőikkel**. Erre sor kerülhet a perzsa **Seregmozgás** miatt vagy azért, mert te lépsz az ő **Régióikba**. Több **Csatára** is sor kerülhet egyszerre, ezeket a **Térkép** összes **Régiójára** nyomtatott számok szerinti sorrendben kell lefolytatni.

Miután megkezdődik a **Csata**, először határozd meg a **Sereged Erejét**. 1 pontot kapsz minden **Hoplita**figuráért, továbbá minden **Erősítés**bónuszért vagy különleges **Hősszabály**ért. A perzsa **Sereg Ereje** attól függ, hogy mezei ütközetre kerül-e sor vagy az általuk meghódított **Vidéken** (a zöld uralomjelzős **Régiókban** zajlóra).

- Ha a **Régióban** vannak perzsa **Hopliták**, adj 2-t a **Seregük Erejéhez** minden egyes zöld **Hoplita**figuráért.
- Ha a **Régióban** zöld **Uralomjelző** található, Xerxész már leigázta a helyi népességet, és erős ellenállásba ütközik. Az ellenséges **Sereg Erejét** a perzsa **Inváziósoron** látható szám jelzi (ami 1 és 10 között változhat).

Most kijátszhatod a kezedből a **Harci kártyáidat**. Figyelj arra, hogy a **Veszteségszimbólumok** száma ne lépje túl a csatában résztvevő **Hoplitáidét**. A lapokon szereplő szabályok továbbra is érvényesek, bár egyeseket módosítani kell az egyjátékos módban (lásd **Harci kártyák**). Amikor befejezted a kártyák kijátszását, húzz és fedj fel annyi ellenséges lapot, amennyi a perzsa had **Parancsnoki** értéke! Válaszd a legmagasabb értékű lapot, hagyd figyelmen kívül annak különleges szabályát, és add az értékét a perzsa **Sereg Erejéhez**.

Röviden, az alábbi képlettel határozd meg a két fél erejét.

- **A TE ERŐD** = 1 (minden **Hoplita**ért) + X (különleges tulajdonságok, **Erősítés**) + az összes kijátszott **Harci kártya** összértéke, a hozzájuk tartozó különleges tulajdonságokkal együtt.
- **ELLENESÉGES ERŐ** = 2 (minden **Hoplita**ért) vagy X (az **Inváziósor** értéke), ha zöld **Uralomjelző** van ebben a **Régióban** + a legerősebb **Harci kártya** értéke (ne törődj a különleges tulajdonságával és a **Veszteségszimbólumokkal**)!

A CSATA EREDMÉNYE ÉS A VESZTESÉGEK

Az a had győz, amelyiknek nagyobb a **Sereg Ereje**. Egyenlő **Erőérték** esetén az állás döntetlen, és ilyenkor a védők győznek. Annyi **Hoplitát** veszítesz, amennyi **Veszteségszimbólum** szerepel a **Csatában** kijátszott összes **Harci kártyán**. Adj hozzá egy újabb **Veszteséget**, ha elvesztetted a **Csatát**.

A vereség egyben azt is jelenti, hogy vissza kell vonulnod a **Régióból**, de nem vonulhatsz vissza perzsa **Hopliták** vagy **Uralomjelzők** elfoglalta **Régióba**. Amennyiben nincs más választásod, elveszíted a sereged összes **Hoplitáját**.

A perzsa **Veszteségek** attól függően alakulnak, hogy a színdarab melyik **Felvonásánál** tartasz:

- **I. felvonás** – minden, a perzsa **Előørs** felett aratott győzelem egygel csökkenti figuráik számát, és egy lépést vissza kell vonulniuk, a lenti ábra szerint:



Ha a perzsák száma 0-ra csökken, vagy a seregük nem tud hova visszavonulni (Chalkidikében szenvedtek vereséget), vedd le a megmaradt figurákat a játékból, és kezdődhet a **II. felvonás**!

- **II. felvonás** – a perzsa sereg felett aratott győzelemmel leveheted az összes perzsa **Hoplitát** vagy a perzsa **Uralomjelzőt** a **Régióról**. Továbbá, a **Győzelemjelölőt** mozgasd 1 hellyel a 0 felé (ez a jelző a **II. felvonás** elején kerül fel a perzsa **Inváziósorra**).

SZÖRNYEK

A **Szörnyek** semmilyen hatással nincsenek a perzsa egységekre vagy **Uralomjelzőkre**! Egy **Szörny** megölésével lehetőséged nyílik felvenni a 2 húzott **Áldásból** egyet, és javíthatod a helyi **Népesség hangulatát** a saját javadra, egy hellyel feljebb tolvá a jelzőt a **Népesség hangulata** soron.

Ebben a módban hagyd figyelmen kívül a **Szörny régiótámadásra** vonatkozó szabályokat. Helyette minden, **Régiót** támadó **Szörny** egyszerűen végez 1 **Hoplitával**.

KÜLDETÉSEK

Küldetéseket csak az **I. felvonás** alatt lehet befejezni, bár figyelmen kívül kell hagynod az összes, értékét szokványos módon járó jutalmat. A **Küldetés** befejezésével választhatsz a jutalomként kapott 2 **Ereklyéből** 1-et. Továbbá javíthatod a megítélésedet a helyi népesség körében. Mozgasd a jelzőt a megfelelő **Népesség hangulata soron** egy hellyel felfelé! Ne feledd, hogy minden, az **I. felvonásban** befejezetlenül maradt **Küldetésnek** negatív hatása lesz a játék későbbi részére.

EREKLYÉK

Egyes **Ereklyék** nem szerepelnek az egyjátékos módban. Az **Emlékművekhez** tartozó három **Ereklye** viszont igen. Ezeket akkor kapod meg, amikor uralmad alá hajtod az **Emlékművekhez** tartozó **Régiókat**, és a szokásos szabályok szerint használhatod őket. A többi **Ereklye Küldetés** befejezésével szerezhető meg. Ezek az **Ereklyék** az Ambrózia, Apollón nyila, Ariadné fonala, A Graiak szeme, Ossa harsonája, Harpüia és a Bőségszaru. Az **Ereklyék** akkor **Töltődnek vissza**, amikor **Passzolsz** egy **Körben**.

HARCI KÁRTYÁK

Egyjátékos módban a **Harci kártyák** szabályait módosítani kell.

- **Átkaroló támadás** – amikor perzsák uralta **Régiót** támadsz, figuráik száma az **Inváziósoron** szereplő szám, kettővel osztva, felfelé kerekítve. Például a 7-es **Seregerő** 4 **Hoplitát** jelent.
- **Taktikus manőver** – Xerxész **Vezérség** értékét a **Xerszész parancssor** határozza meg (minél több **Kéme** van a **Térképen**, annál magasabb lesz az érték).

PROLÓGUS – ELŐKÉSZÍTÉS

1. Tegyéle le 2 perzsa **Hoplitát** a Chalkidiké **Régióra!**
2. Állítsd a perzsa **Invázió-** és **Mozgósításjelölőt** 0-ra!
3. Tegyéle le egy kék **Uralomjelzőt** és egy sárga **Uralomjelzőt** Messzéniaira!
4. Helyezd le a **Hősödet** 2 kék **Hoplitával** (spártai katonáit jelképezve) Lakóniára!
5. Húzz 1 **Harci kártyát!**

Most húzz két számozott **Felhasznált akció jelzőt**, és nézd meg az értékeiket az A táblázatban, hogy eldöntsd, mely **Szörnyek** kerülnek a **Térképre!** Ha a második érték ugyanazt a **Szörnyet** mutatja, helyettesítéle még egy perzsa **Hoplitát** Chalkidikére!

Ezután húzz újabb három **Felhasznált akció jelzőt!** Nézd meg az értékeiket a B táblázatban, hogy eldöntsd, mely **Küldetések** lesznek elérhetőek a játékban, és ennek megfelelően tedd fel a jelzőket! Ha a második vagy a harmadik érték ugyanazt a **Küldetést** mutatja, adj 1 **Hoplitát** a perzsa **Előorshöz** minden egyforma húzott **Küldetésnél!**

Távolíts el minden, a Prológus során húzott **Felhasznált akció jelzőt** ebből a játékból!

„A” TÁBLÁZAT – VÉLETLENSZERŰ SZÖRNYEK

| | |
|-------|-------------------------|
| 1-2 | Szphinx (Épeirosz) |
| 3-4 | Minótauros (Kréta) |
| 5-6 | Küklópsz (Árkádia) |
| 7-8 | Medúza (Messzénia) |
| 9-10 | Hüdra (Lakónia) |
| 11-12 | Kerberosz (Phókisz) |
| 13-14 | Minótauros (Chalkidiké) |
| 15-16 | Küklópsz (Boiótia) |
| 17-18 | Szphinx (Lokrisz) |
| 19-20 | Kerberosz (Akhaia) |
| 21-22 | Medúza (Élisz) |
| 23-24 | Hüdra (Argolisz) |

„B” TÁBLÁZAT – VÉLETLENSZERŰ KÜLDETÉSEK

Prométheusz megmentése – Makedónia
A messi északon bebörtönzött és kínzásnak kitett titán mutatja, hogy Zeusz milyen kemény büntetéssel sújtotta, amiért eljuttatta a tűz ajándékát az emberiségnek. Ugyanakkor Prométheusz egyben számos görög számára a remény és az önfeláldozás szimbóluma is. Nehéz megmondani, a perzsák mit tesznek, mikor rábuknának furcsa fémágyához láncolva.

Gérión csordája – Boiótia
Egy nagy seregnek az éhség legalább akkora veszély, mint maga az ellenség. Állandó utánpótlásforrást biztosíthatnánk, ha sikerül Gérión óriási marhacsordáját beljebb terelni a Peloponnészoszon, ahol biztonságban lesz a perzsáktól. Ezzel hosszú hónapokra biztosíthatnánk az ellátmányt a közelgő háborúban. Maga Gérión nem fog ugyan örülni, de háború idején késznek kell lenni némi áldozatra.

Segítség Atlasznak – Messzénia
Úgy tűnik, az álnok perzsa kutyaáknak sikerült mérgezniük magát Atlaszt is, aki világunk terhet a vállán hordja. Ha a tervük sikerrel jár, azt a városaink szörnyen megszenvedik.

Az aranygyapjú legendája – Akarnánia
A Perzsa Birodalom nemcsak a seregeit küldi harcba, hanem azt a roppant vagyont is, amivel Xerxész szívesen fizeti le a népeket, hogy hódoljanak be előtte. Talán ha megtaláljuk a legendás aranygyapjút, mi is lehetünk olyan bőkezűek, mint ő.

Öld meg a sztümphaloszi madarakat! – Korinthia
A hűsevő sztümphaloszi madarak rettegésben tartják Korinthiát és a szomszédos régiókat, felnőtt embereket és gyerekeket egyformán elragadva. Népnünk védelemért kiált, és ha nem sikerül megadnunk nekik, máshol fogják keresni.

Az amazonok királynője – Chalkidiké
Mostanáig az amazonokat nem érdekelte a Perzsa Birodalom elleni harcunk. Most viszont, hogy közvetlen támadás fenyeget, több törzsük is fellázadt a királynőjük ellen. Ha nem segítünk neki, soha nem tudjuk meg, milyen szerepet játszhat a közelgő háborúban.

Takarítsd ki Augeiasz istállóját! – Élisz
Augeiasz, Égisz királya kész segíteni neked, ha sikerül kitakarítanod évtizedek óta elhanyagolt legendás istállóját. Jó üzletnek tűnik megszerezni egy fontos szövetségest némi trágyalapátolásért. Végtegre is azt mondják, hogy egy igazi vezér ne féljen bepiszkolni a kezét.

A kalüdóni vadászat – Aitólia
Oineusz, Kalüdón királya szerint a perzsa invázió az istenek elleni bűneink büntetése. Hogy kiengeszteljük őket, fel akarja áldozni a híres kalüdóni vadkant. Oineusz lehet, hogy csak egy ájtatos bolond, de ki tudja? Talán az istenek tényleg mérgesek? Nem ártana elnyerni a segítségüket.



I. FELVONÁS

Ahogy attól féltünk, az első perzsa katonák átkeltek a hegyeken, és már Makedóniában járnak. Egyesek azt hihetik, hogy ez már a főszereg, pedig csak az előőrs, ami a nagy támadásra készíti elő a terepet, illetve felderítést végez.

Nem tartott sokáig, mire a perzsa felderítők figyeltek rá, hogy mennyire megosztottak vagyunk. Xerxész ezt ki akarja majd használni, és kémei meg lázító szónokok tucatjait zúdítja a földjeinkre. Továbbá különleges feladattal is megbízta a katonáit. El kell jutniuk Phókiszba, hogy ott elpusztítsák a delphoi jósdát, ami Hellász-szerte az egység és a hagyomány jelképe.

MOZGÓSÍTÁS

Valahányszor a **Forgatókönyv Mozgósításról** beszél, a megadott érték szerint mozgasd a **Mozgósításjelölőt** jobbra! Amikor eléri a „Menetelés” mezőt, mozgasd az egész perzsa előőrsöt az alábbi sorrend szerint: Chalkidiké → Makedónia → Thesszália → Lokrisz → Phókisz. Majd a **Mozgósításjelölőt** tedd vissza a **Mozgósítássor** elejére!



FORGATÓKÖNYV (I. FELVONÁS)

Alább láthatod a játék **I. felvonásának** lehetséges, véletlenszerű jeleneteinek listáját. Amikor a **Forgatókönyvet** használod, mindig fentről lefelé haladj a szabályoknál!

1. A perzsa támadók leszámoltak Észak-Makedónia hegyi törzseivel, és már tudják, melyek a hegyeken átvezető legrövidebb és legbiztonságosabb utak. Így a főerőnek könnyebb erősítést küldenie.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrsnek** 3-nál kevesebb **Hoplitája** van a **Térképen**, erősítsd meg még 1 **Hoplita**figurával! Egyébként mozgasd a jelölőt eggyel előre a **Mozgósítássoron!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

2. Az épeiroszi dodonai szentélybe nemkívánatos látogató érkezett. Szphinx a zarándokokat riogatja, és megöl mindenkit, aki nem tudja a választ a talányaira. A tudászsomja miatt lehet, hogy hamarosan beljebb merészkedik a görögök területére.

- ▶ Tedd Szphinxet a **Térképre** (Épeiroszba)! Ha Szphinx már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

3. Xerxész diplomatákat küld Athénba, hogy rávegye őket a megadásra. A küldetés kudarcot vallott, de pár követnek rejtélyes módon nyoma veszett a városban...

- ▶ Tegyel egy **Kémet** Attikába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

4. Valaki segített a híres krétai Minótaurosznak megszöknie a börtönéből. A fenevad megölte Minósz királyt, romba döntötte a palotáját, és most szabadon kószál.

- ▶ Tedd Minótauroszot a **Térképre** (Krétára)! Ha Minótauroszt már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

5. A perzsák nem haboznak rabszolgákat bevetni a csatában. Ha kétségbeejtővé válik a helyzet, számos elfogott görögöt kényszeríthetnek a szolgálatukba. Réműletes még csak gondolni is arra, hogy a honfitársaid ellen kell harcolnod.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrsnek** 3-nál kevesebb **Hoplitája** van a **Térképen**, erősítsd meg még 1 **Hoplita**figurával! Egyébként mozgasd a jelölőt eggyel előre a **Mozgósítássoron!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

6. Baljós híreket kapsz. A perzsák elkezdtek szétrombolni és ledönteni minden nagy emlékművet, ami csak az útjukba kerül. A helyükre Győzedelmes Xerxész szobrai kerülnek.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrs** Thesszáliában vagy Lokriszban van, pusztítsd el 1 szintet a Zeus **Emlékműből!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

7. Kémeid jelentik, hogy Xerxész nemrégiben számos észak-afrikai zsoldost toborzott. Ha Hellász meghódítása nem megy olyan gyorsan, ahogy remélte, biztosan beveti őket ellenünk.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrsnek** 4-nél kevesebb **Hoplitája** van a **Térképen**, erősítsd meg még 1 **Hoplita**figurával! Egyébként mozgasd a jelölőt eggyel előre a **Mozgósítássoron!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

8. A perzsák alkalmazzák a „lyuggatás” néven ismert szörnyű büntetést. Ilyenkor az elítéltet lekötözik egy kivájt fatörzsben, majd tejjel és mézzel kenik be, hogy vonzza a rovarokat. Azok lassan felfalják az áldozatot, vagy élve elrohadnak. Ennek eredménye, hogy az elfoglalt régiók lakói még a nevedet is csak félve merik emlegetni.

- ▶ Csökkentsd eggyel a **Népesség hangulatát** a **Térkép** két legészakibb **Vidékén** (a pirossal és sárgával határolt területen)!
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

9. Aranymaszkos orgyilkosok ütnek rajtad a saját sátradbán. Legyőzöd őket, de egyiküknek sikerül megsebesítenie. Nyomozni kezdesz, és gyorsan kideríted, hogy pár barátságtalan helybeli csempészte be őket a táborodba.

- ▶ A **Hősöd** elszენved 1 **Sérülést**, ha **gyanakvó Vidéken**, vagy 2 **Sérülést**, ha **ellenséges Vidéken** van.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

10. Halászkok furcsa perzsa hajót láttak a Messziniakosz-öböl vizén. Nemsokára felbukkant ott a gigantikus Hüdra, és hűséges városod, Spárta felé vette az irányt. Véletlen lenne?

- ▶ Tedd Hüdrát a **Térképre** (Lakóniába)! Ha Hüdra már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

11. A nyugati partvidék védtelenül áll a perzsák előtt. Triérészeket és felderítőket küldesz oda, de nem őrizhetsz minden öblöcskét és minden rejtett partszakaszt.

- ▶ Tegyél egy **Kémet** Euboiába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

12. A szövetséges katonáknak inukba száll, mikor közelebb kerülnek az ellenséghez. Mivel érzed, hogy ez szökések sorozatát indítja el, arra kéred hű veteránjaidat, hogy figyeljék a többieket!

- ▶ Elveszítéd szövetséges (sárga) **Hoplitáid** felét, felfelé kerekítve minden **Régióban**, ahol nincsenek **hűséges** (kék) **Hoplitáid**.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +0
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

13. Egy perzsa parancsnok hozzáadta a tisztjeit a meghódított területek összes nemesi házának leányaihoz, így a családjaik kevésbé fognak támogatni téged.

- ▶ Csökkentsd eggyel a **Népesség hangulatát** a **Térkép** két legészakibb **Vidékén** (a pirossal és sárgával határolt területen)!
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

14. Utazók hírt hozták, hogy a perzsák egy hatalmas úszó hidat építenek a Boszporusz-szorosban. Az új perzsa hadoszlopok alighanem már úton is vannak.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrsnök** 4-nél kevesebb **Hoplitája** van a **Térképen**, erősítsd meg még 1 **Hoplita**figurával! Egyébként mozgasd a jelölőt eggyel előre a **Mozgósításson**!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

15. Számos hős és király kétli, hogy te vagy a megfelelő ember a perzsák elleni harcra. Egyesek még saját seurgeket is állítanak, megkérdőjelezve főségedet.

- ▶ Elveszítesz 2, magad választotta **Hoplitát** minden **gyanakvó Vidéken** és 4, magad választotta **Hoplitát** minden **ellenséges Vidéken**.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +0
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

16. A boitóiai főváros lakói meglepő látványra ébrednek. Mintha egyszerre két nap kelt volna fel a láthatáron. Pár perccel később rettegő kiáltások rázzák meg a várost, mikor az emberek ráébrednek, hogy a második nap Küklópsz ormóttan fémteste.

- ▶ Tedd Küklópszot a **Térképre** (Boitóiába)! Ha Küklópsz már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

17. A perzsák könnyűlovascsapatokat indítanak, amelyek ellenállás nélkül zúdulnak rá a vidékre, gyűjtogatva, bármerre is járnak. Számos város visszavonja az ügyedre felesküdtött katonáit, hogy megvédhessék terményeiket és falvaikat.

- ▶ Elveszítéd **szövetséges** (sárga) **Hoplitáid** felét, felfelé kerekítve minden **Régióban**, ahol nincsenek **hűséges** (kék) **Hoplitáid**.
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +0
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

18. Perzsa ügynököknek sikerült kiszabadítaniuk egy híres helyi útonállót, akire kivégzés várt Akarnániában. Ő és emberei hálából értesülésekkel látják el a perzsákat.

- ▶ Tegyél egy **Kémet** Akarnániába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

19. Számosan kezdik terjeszteni azt a szóbeszédet, hogy csatában elesél. Hogy bebizonyítsd, tévednek, gyorsan írsz az összes szövetséges vezérnek, de mielőtt megérkezik az üzeneted, sokan már másnak esküdnék hűséget.

- ▶ Elveszítéd az uralmat minden **gyanakvó** vagy **ellenséges Vidéken** található **szövetséges Régióban**.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

20. Valaki nyitva felejtette Hadész kapuját, és Kerberosz elszabadult, így a mi földünket járja.

- ▶ Tedd Kerberoszt a **Térképre** (Akhaiába)! Ha Kerberosz már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

21. Ahogy közeledik a támadás, az ügyes harcosok felbecsülhetetlenné válnak. Erre magad is rájössz, miután katonáid egy részét más királyok és nemesek fizetik le, hogy így növeljék seregüket.

- ▶ Elveszítesz 2, magad választotta **Hoplitát** minden **gyanakvó Vidéken** és 4, magad választotta **Hoplitát** minden **ellenséges Vidéken**.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Invázió:** +0
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

22. Furcsa fémhajó vet horgonyt Aitólia partvidékén. Azt mondják, Medúza szállt belőle partra, lába nyomán kővé dermed föld és víz.

- ▶ Tedd Medúzát a **Térképre** (Aitóliába)! Ha Medúza már jelen van, vagy már legyőzték, helyette játssz ki egy **Szörnyfázist!**
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

23. Perszeopoliszi kémed jelenti, hogy Xerxész nyilvánosan kivégeztette több parancsnokát, akit túl lassúnak ítélt vagy nem talált elég hatékonynak. Hellaszban lévő tisztjei mindent meg fognak tenni, hogy ne okozzanak csalódást gazdájuknak.

- ▶ Ha a perzsa **Előőrsnök** 3-nál kevesebb **Hoplitája** van a **Térképen**, erősítsd meg még 1 **Hoplita**figurával! Egyébként mozgasd a jelölőt eggyel előre a **Mozgósításson**!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

24. Okosabb is lehettél volna, mint hogy bízol a művészekben! Egy híres messzéniai költő nyíltan kiáll Xerxész és a perzsa uralom mellett. Sajnos számos híve van, és túlságosan népszerű ahhoz, hogy megöldsd.

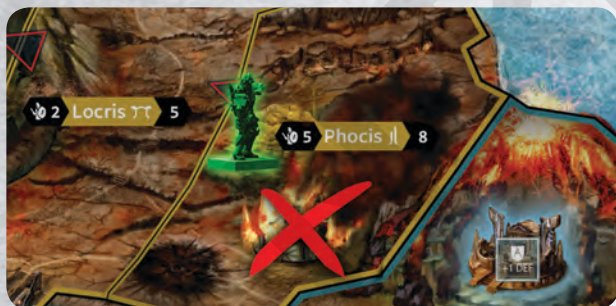
- ▶ Tegyél egy **Kémet** Éliszbe!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Invázió:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem



AZ I. FELVONÁS VÉGE

Az **I. felvonás** akkor fejeződik be (a játékosnak be kell fejeznie az egész **Eseményfázist**), amikor a lent felsorolt események közül bármelyik bekövetkezik:

- A perzsa **Előörs** eléri Phókiszba, elpusztítja a **Delphoi jósdát**, és szétzúzza az egyesült Hellászról szőtt álmokat.



- Az összes perzsa **Hoplita** lekerül a **Térképről**. Vagyis megsemmisítetted az ellenséges invázió első hullámát.



- Amikor a perzsa **Inváziójelölő** eléri a 10-et, ami azt jelzi, hogy Xerxész készen áll az első támadásra.



AZ I. FELVONÁS UTÓHATÁSAI

Mielőtt elkezdné a **II. felvonás**, nézd meg, az alábbi lépések mind egyikét megtetted-e:

- Vegyél le minden (szövetséges, hűséges és perzsa) **Hoplitát** a **Térképről**, és vedd le az összes **Papot** az **Emlékművekről**! Csak az **Uralomjelzők**, a **Szörnyek**, a **Dicsőségjelzők** és a **Kémek** maradnak fent.
- Ha az **I. felvonás** úgy ér véget, hogy a perzsa **Előörs** bevonul Phókiszba, vedd le a **Térképről** a **Delphoi jósdát**, és tegyél 1 sárga **Papot** minden **Emlékműre**! Ezek mindegyiken elfoglalnak egy helyet, így csökkentve az általad feltehető **Papok** számát. Ha sikerült megmentened a jósdát, kapsz 1 kék **Papot**.
- Ha az **I. felvonás** a Perzsa Birodalom katonai dominanciájával ér véget (az **Inváziójelölő** eléri a 10-et), a perzsáké lesz a kezdeményezés a **II. felvonás** kezdetén. A játék következő részét az **Eseményfázissal** indítsd: húzz egy számozott jelzőt, és használd a megfelelő **Jelenetet**!
- Vedd le az összes **Felhasznált akció jelzőt** a játéktábláról!
- Tedd a **Mozgósításjelzőt** a **Mozgósítássor** első helyére és a kék **Uralomjelződet** ugyanarra a helyre, ahol a zöld **Uralomjelző** van az **Inváziósoron**. Ez lesz a **Győzelemjelölő**.
- Ellenőrizd, maradt-e befejezetlen **Küldetésed** a **Térképen** (beleértve az éppen aktuálisan folytatott **Küldetést**)! Erről lásd később az „ELBUKOTT KÜLDETÉSEK” szövegrészt, és hajtsd végre annak minden következményét!
- Tegy egy perzsa **Uralomjelzőt** Makedóniába! Ha bármelyik **Uralomjelző** piros **Vidéken** található, vedd le!
- Tegy egy sárga **Hoplita**figurát minden **szövetséges** (sárga) **Régióba**!
- Tegy egy kék **Hoplita**figurát minden **hűséges** (kék) **Régióba**!
- Ha kék **Uralomjelzővel** uralod Lakóniát, helyezz el 2 **Hoplitát** ebben a **Régióban**, 1 helyett.

ELBUKOTT KÜLDETÉSEK

Ha a **Hősöd Küldetésén** volt az **I. felvonás** befejezésekor, tedd vissza a megfelelő **Régióba**, és távolítsd el mind a **Küldeteskártyát**, mind a **Küldetésjelzőt** a játékból! A **Küldetés** befejezettnek számít, bár nincs hatása a népszerűség **Hangulatára**, és nem kapsz érte más jutalmat.

Minden sikertelenül befejezett **Küldetésnek** negatív következményei lesznek. Lásd a lenti leírásokat, és alkalmazd őket, ha szükséges!

- Gérión csordája** – Nem sikerült megvédened a csordát, mielőtt a háború elérte volna. A perzsa sereg nyer a bukásodból, és hamarabb indítja a támadást. Tedd a **Mozgósításjelölőt** a **Mozgósítássor** 3. helyére!
- Segítség Atlasznak** – Maga Atlasz is meginog, ahogy a perzsák mérge az ereit perzsai, és számtalan földrengés rázza meg Hellászt. Sokaknak a megrepedt városfalak kijávitására kell sietnie, vagy a romok alól kell kiásnia a holtakat. Ez jelentősen megnehezíti a toborzást. A **II. felvonást** úgy kezded, hogy a **Hőstábládon** a „**Toborzás**” akció felhasználtnak számít, és jelző van rajta (használd az **I. felvonásban** felhasznált egyik jelzőt).
- Öld meg a sztümphalosi madarakat!** – A szörnyek könnyű prédára lelnek a földjeiden, és az emberek kételkedni kezdenek benned. Egyesek azt remélik, hogy éppen Xerxész hozza el a biztonságot. Minden **Hangulatsort** mozgass 1-gyel a negatív érték felé!
- Takarítsd ki Augeiasz istállóját!** – Nem sikerült végrehajtanod Augeiasz király parancsát. Ezért úgy döntött, semleges marad a Perzsa Birodalom elleni háborúban. Mindkét felet árgus szemmel figyeli, és addig nem fog mozdulni, míg nem tudja, merre fordul a kocka. Tegy egy perzsa **Kémet** Éliszbe! Ha már van ott perzsa **Kém**, tegy egy perzsa **Uralomjelzőt** erre a **Régióra**!
- A kalüdóni vadászat** – Oineusz nem sikerült elfognia a vadkant. Sőt, a híresztelés, miszerint maguk az istenek idézték elő a perzsa inváziót, elégedetlenkedést váltott ki. Dühös tömegek ostromolták meg a templomokat és emlékműveket. Mielőtt sikerült helyreállítanod a nyugalmat, számos szobrot megrongáltak vagy elcsúfítottak. Semmisíts meg a **Térképen** álló összes **Emlékművön** egy szintet, kivéve, ha az az utolsó szintjük!
- Az amazonok királynője** – A perzsáknak ügyesen sikerült a királynőjük ellen hangolniuk az amazonokat. A királynő elesett, Xerxész pedig nem sokkal ezután különösebb gond nélkül leigázta egész Chalkidikét. Tegy egy zöld perzsa **Uralomjelzőt** erre a **Régióra**!
- Az aranygyapjú legendája** – Az értékes ajándékok és bőkezű kenőpénzek révén a perzsáknak sikerült számos várost meggyőzniük, hogy támogassák őket. Egyben vettek Xerxésznek egy elég nagy flottát ahhoz, hogy azzal elhódítsák tőled az egész tengert. **Tengeri úton** nem mozgathatod az egységeidet az alábbi 2 kivétellel: Boiótia – Euboiá, Kréta – Argolisz.
- Prométheusz megmentése** – Amikor Xerxész rábukkant Prométheuszra, a perzsa bölcsék és varázslók tudása segítségével kiszabadította. Ezzel meggyőzte a titánt, hogy a görögök hűtlenné és méltatlanná váltak az ajándékára, hiszen ilyen sokáig hagyták raboskodni. Prométheusz tehát visszatért Hellászba, bosszúra szomjasan. Ki kellett állnod ellene párbajban. Győztél, de súlyos sebeket szenvedtél (2 **Sérülést** kapsz).

II. FELVONÁS

Megremeg a föld a legnagyobb sereg csizmáinak lépte alatt, amit Hellász valaha is látott. A perzsa sereg fő hadtestét átkelt a határon, vezére maga Xerxész. Egymás után fognak leigázni minden régiót, hacsak nem találod ki, hogyan állítsd meg.

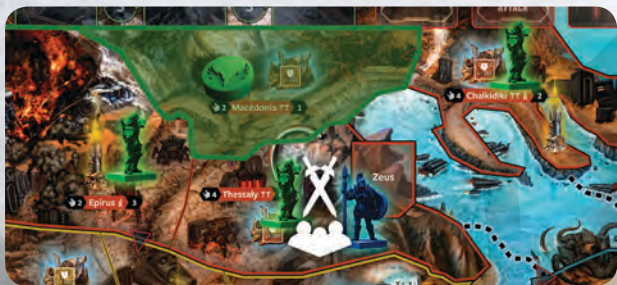
PERZSA MOZGÓSÍTÁS

Valahányszor a perzsa **Sereg** mozog, miután elér a **Mozgósítássor** végére, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. Nézz meg minden perzsa uralom alatti **Régiót** (a **Térképen** szereplő számok szerinti sorrendben tedd meg)! Tegyél le 1 perzsa **Hoplitát** minden szomszédos **Régióba** – kivéve oda, amit már meghódítottak! Miután végeztél az egységek lehelyezésével, lépj tovább a **Csaták** lefolytatására!



2. A **Csatákat** a megszokott szabályok szerint kell lefolytatni minden olyan **Régióban**, ahol egyszerre vannak jelen perzsa és saját **Hopliták**. A **Térképen** szereplő számok szerinti sorrendben hajtsd őket végre!



3. Vedd le az összes **Uralomjelződet** minden olyan **Régióról**, ahol perzsa **Hoplita** maradt!
4. Ha a perzsa had olyan **Régióban** van, ahol az értéke nagyobb vagy egyenlő a **Régió Népszerűsége** erejénél, vedd le minden perzsa **Hoplitát**, és tegyél fel helyette zöld **Uralomjelzőt**! Amikor összehasonlítod az **Erőket**, ne feledd el, hogy minden perzsa **Hoplita** értéke 2.



KÉMKEDÉSI FÁZIS

Egyjátékos módban Xerxész gyakran használja kémeit. A **Térképen** már az **I. felvonásban** feltűnnek, de ekkor még nincs hatásuk (kivéve, hogy növelik Xerxész **Parancsnoki** értékét), míg el nem kezdődik a **II. felvonás**.

A játék második részében egyes **Jelenetek** arra kérnek majd, hogy játszd ki a **Kémkedési fázist**, és utána tegyél le egy új **Kémet**!

Amikor a **Kémkedési fázis** zajlik, meg kell nézned minden **Régiót**, ahol Xerxésznek **Kéme** van. A **Régió Uralomjelzőjének** színétől függően különböző dolgok történhetnek:

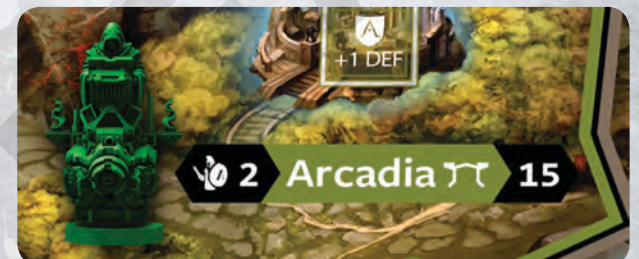
- Ha kék az **Uralomjelző** (**hűséges Régió**), cseréld ki sárgára (**szövetséges**)!



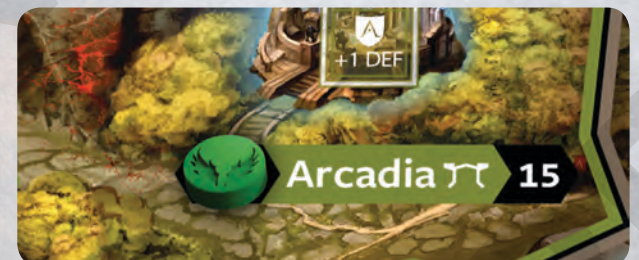
- Ha sárga az **Uralomjelző** (**szövetséges Régió**), vedd le, és vonulj vissza a **Seregeddel** abból a **Régióból**!



- Ha nincs **Uralomjelző**, tegyél le egy zöld **Uralomjelzőt** arra a **Régióra**, és vonulj vissza a **Seregeddel** abból a **Régióból**!



- Ha zöld az **Uralomjelző**, távolítsd el a **Kémet** a játékból!



KÉMEK ELTÁVOLÍTÁSA

A második felvonásban a **Hősöd** perzsa **Kémet** távolíthat el. Ehhez olyan **Régióban** kell lenned, ahol **Kém** van, és fel kell érte áldoznod egy teljes **Hősmozgás akciót**. Ha így teszel, vedd le a **Kémet** a **Régióról**, és tedd **Xerxész parancssorára** (jobbról az első üres helyre)!

FORGATÓKÖNYV (II. FELVONÁS)

Lent láthatod a játék **II. felvonásának** lehetséges, véletlenszerű jeleneteinek listáját. Amikor a **Forgatókönyvet** használod, mindig fentről lefelé haladj a szabályoknál!

1. Xerxész nem az a vad barbár, akinek számos görög hiszi. Elég meggyőző tud lenni, még híres athéni filozófusaink közül is képes az ügye mellé állítani többeket.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Attikába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

2. A Perzsa Birodalom több évtizedes tapasztalattal bír a meghódított területek leigázásban. Gyorsan lecserélték vagy megvették a helyi főurakat az összes elfoglalt régióban, így nehezebb ott támogatást találnod.

- ▶ Csökkentsd eggyel a **Népesség hangulatát** minden **Vidéken**, ahol a perzsáknak legalább egy **Uralomjelzője** van!
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

3. Remélted, hogy a vidék ismerete előnyhöz juttatja a seregedet. Sajnos a perzsák kellő számú vezetőt vettek meg ahhoz, hogy még téged is megleljenek, milyen jól ismerik a titkos utakat és rejtett vízmosásokat.

- ▶ Elveszítesz 1 **Hoplitát** minden **gyanakvó Vidék** összes **Régiójában**, és 2 **Hoplitát** minden **ellenséges Vidék** összes **Régiójában**.
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

4. A Perzsa Birodalom hatalmas, és Xerxész sok háborút vív. Ha biztos benne, hogy a Hellászért folytatott háború hamarosan véget ér, csapatainak egy részét átírányítja más hadszínterekre.

- ▶ Ha a **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziójelölőtől** balra van, mozgasd vissza a perzsa **Inváziójelölőt** 1-gyel.
- ▶ **Mozgósítás:** +3
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

5. Xerxész kémei tudják, hogyan rontsák a hírnevedet. Az összes perzsa uralom alatt álló területen hamisan vádolnak azzal, hogy tehetetlen, gyáva és részeges vagy, hogy fekete mágiát űzöl.

- ▶ Csökkentsd a **Népesség hangulatát** eggyel minden **Vidéken**, ahol a perzsáknak van legalább egy **Uralomjelzője**!
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

6. Ilyen elsöprő túlerővel szemben még a legbátrabb királyoknak is inába száll a bátorsága. Sok város viszsza hívja az ügyedre felesküdt katonáit, saját magukat készülvén megvédeni. Hűséges tisztjeid mindent megtesznek, hogy gátat vessenek az elvándorlásnak, de nem lehetnek egyszerre ott mindenhol.

- ▶ Elveszíted **szövetséges** (sárga) **Hoplitáid** felét, felfelé kerekítve minden **Régióban**, ahol nincsenek **hűséges** (kék) **Hoplitáid**.
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

7. A hírek szerint Xerxész szabotőrjei a hegyeken átvezető hosszú úton eljutottak Akarnániába. Csak idő kérdése, hogy kiderüljön, mennyi kárt okoznak.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Akarnániába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

8. Időnként veszélybe sodor a Hellász népének összekovácsolására irányuló küldetésed. A város, ahova most érkeztél, különösen ellenségesnek bizonyult. Alig lépsz be a kapuján, kövek és hangos szitkok záporoznak rád. Távozol, egyformán sérült testtel és méltósággal.

- ▶ A **Hősöd 1 Sérülést** szenved el, ha **gyanakvó Régióban** van, és 2 **Sérülést**, ha **ellenséges Régióban** van.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

9. A Xerxész zsoldjában álló zavarkeltők okozta zendülések futótűzként terjednek. Jelentéseket kapsz, hogy dühös földművelők tömegei támadnak a katonáidra mindenfelé.

- ▶ Elveszítesz 1 **Hoplitát** minden **gyanakvó Vidék** összes **Régiójában**, és 2 **Hoplitát** minden **ellenséges Vidék** összes **Régiójában**.
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

10. Xerxésznek sikerült a tengeren át a legjobb kémeit becsempésznie a közvetlen környezetedbe, távol a hadszíntértől.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Éliszbe!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

11. A perzsákat nem érdeklik az isteneink. Viszont nagyon is érdekli őket a kő, amiből hidakat, őrtornyokat vagy erődöket emelhetnek.

- ▶ Semmisítsd meg a Perzsa Birodalom uralta **Régió**n belül a legnagyobb **Emlékmű** 1 szintjét!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

12. Xerxész csapatai viccesnek találják, hogy letörjék a mindenfelé található Dionüszosz-szobrok falloszát. A görög földművesek ezen nem mulatnak ilyen jól.

- ▶ Ha a **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziójelölőtől** balra van, mozgasd vissza a perzsa **Inváziójelölőt** 1-gyel!
- ▶ **Mozgósítás:** +3
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

13. Kiderült, hogy az akarnániai király lánya perzsa nemesi család sarja. Biztos vagy benne, hogy titokban Xerxésznek kémkedik, de így sem kockáztathatod meg az eltávolítását.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Akarnániába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

14. Amikor a perzsák meghódították első tartományukat, a legtöbb görög fosztogatásra, mészárlásra számított. Xerxész bölcsen elkerülte ezt, helyette csökkentette az adókat, így számos polgárt az ügye mellé állított.

- ▶ Csökkentsd a **Népesség hangulatát** eggyel minden **Vidéken**, ahol a perzsáknak van legalább egy **Uralomjelzője**!
- ▶ **Mozgósítás:** +2
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

15. A perzsa sereg katonái számos egzotikus vidékről származnak. Xerxész szabadjára eresztette a messzi keletrőljött lovas íjászait, akik mindenhol komoly pusztítást okoznak, ahol nem vagyunk elég erővel jelen.

- ▶ Elveszítesz 1 **Hoplitát** minden **gyanakvó Vidék** összes **Régiójában**, és 2 **Hoplitát** minden **ellenséges Vidék** összes **Régiójában**.
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

16. Állítólag titokzatos, csuklyás idegen érkezett Euboiába. A helyi polgárok megpróbálták feltartóztatni, de mindet kővé változtatta. Nyilván Xerxész egyik mágusa lesz.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Euboiába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

17. Pánik sújt le a seregeidre. A katonák rémtörténeteket mesélnek a Halhatatlanokról – Xerxész személyes testőrségről, akiken állítólag nem fog a fegyver és embervért isznak. Elrendeled egy Halhatatlan elfogását és nyilvános kivégzését, de a látványossággal már elkéstél.

- ▶ Elveszíted **szövetséges** (sárga) **Hoplitáid** felét, felfelé kerekítve minden **Régióban**, ahol nincsenek **hűséges** (kék) **Hoplitáid**.
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

18. Úgy tűnik, hogy maguk az istenek nem lelkesednek túlzottan azért, hogy Hellászt elfoglalják a perzsák. Természeti katasztrófák sújtanak le Xerxész seregeire. Nem tudod, hogy most ünnepelj vagy szégyenkezz, amiért az istenek kételkednek benne, hogy egyedül is győzni tudnál.

- ▶ Ha a **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziójelölőtől** balra van, mozgasd vissza a perzsa **Inváziójelölőt** 1-gyel!
- ▶ **Mozgósítás:** +3
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

19. Az egyiptomi gabonakereskedők gyakori látványának számítottak Messzénia kikötőiben. Meglepődtél, amikor kiderült, hogy közülük mennyi perzsa kém.

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Éliszbe!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Igen

20. A legjobb kémed nemrég érdekes hírekkel tért vissza Perszeopoliszból. Most pedig az ágyasa arról számol be, hogy furcsán viselkedik. Lehet, hogy kettős ügynök lett belőle?

- ▶ Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Euboiába!
- ▶ **Mozgósítás:** +1
- ▶ **Szörnyfázis:** Nem

21. Legutóbbi győzelmeik lelassították a perzsa előretörést. A parancsnokaikat túlságosan leköti a mulatozás, védelem és fosztogatás ahhoz, hogy nagyobb figyelmet szenteljenek a hadmozdulataidnak. Ezt kihasználhatod.

- Ha a **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziójelölőtől** balra van, mozgasd vissza a perzsa **Inváziójelölőt** 1-gyel!
- Mozgósítás:** +3
- Szörnyfázis:** Igen

22. A híres jósdák egyike nemrégiben a perzsa győzelmet kezdte jövendőlni, majd az ezt követő béke és felvirágzás korát. Biztos vagy benne, hogy Xerxész fízette le.

- Játszd ki a **Kémkedési fázist**, és tegyél egy **Kémet** Attikában!
- Mozgósítás:** +1
- Szörnyfázis:** Nem

23. A háború egész Hellászban dúl, és sok ártatlan vesztette életét a katonáid és a perzsák közti harcokban. Meglepődtél, amikor az egyik leigázott régió küldöttséget meneszt hozzád, és arra kérnek, hogy ne foglald vissza a földjüket. Azt mondják, inkább maradnak ellenséges iga alatt, mint hogy ismét háború köszöntsen rájuk. A gyávák!

- Csökkentsd a **Népesség hangulatát** eggyel minden **Vidéken**, ahol a perzsáknak van legalább egy **Uralomjelzője**!
- Mozgósítás:** +2
- Szörnyfázis:** Igen

24. A perzsa hivatalnokok lecsaptak a meghódított területeken a más véleményen lévőkre. Ez jó hír! Minél több katonát küldenek a lázadók után, annál kevesebb harcol belőlük a hadszíntéren.

- Ha a **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziójelölőtől** balra van, mozgasd vissza a perzsa **Inváziójelölőt** 1-gyel!
- Mozgósítás:** +3
- Szörnyfázis:** Nem

A II. FELVONÁS VÉGE

A II. felvonás – és az egész játék – vereséggel ér véget, amint az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

- A perzsák 2 teljes **Vidéket** uralnak



- Az egyik **Emlékmű** teljesen elpusztul

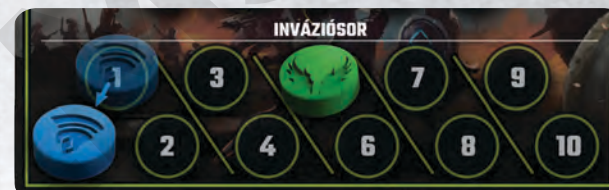


- A perzsák leteszik a 13. **Uralomjelzőjüket** a táblára (az utolsójukat, mivel két zöld jelölő **Invázió-** és **Mozgósításjelölőnek** számít)



Te azonnal nyersz, amint:

- A **Győzelemjelölőd** a perzsa **Inváziósoron** eléri a 0-t



- Befejezed a játék utolsó **Körét** (felfedez az utolsó **Felhasznált akció jelzőt**), és több **Régiót** uralsz (kéket és sárgát), mint a perzsák

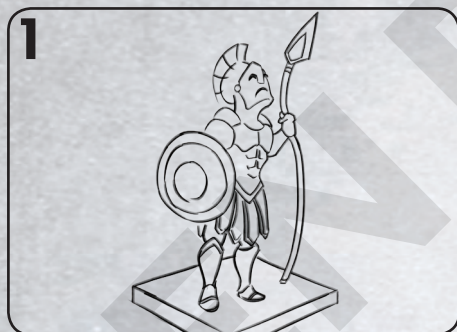


- Az összes perzsa **Uralomjelző** lekerül a **Térképről**.



RÖVID ÚTMUTATÓ A MEGHAJLOTT/ELTÖRT FIGURÁK MEGJAVÍTÁSÁHOZ!

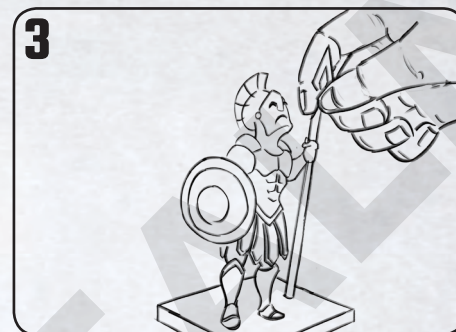
A magas hőmérsékletnek kitett műanyag figurák gumyszerűvé válhatnak és eltorzulhatnak. Miután kihűltek, ebben az alakban maradnak. Időnként egyes elemek megtörhetnek, de viszonylag könnyen megjavíthatod őket.



1 Fogd a meghajlott részt!



2 Tedd ki magasabb hőmérsékletnek (használd például hajszárítót vagy forró vizet)!



3 Hajlítsd vissza a kívánt részt az eredeti helyzetébe!

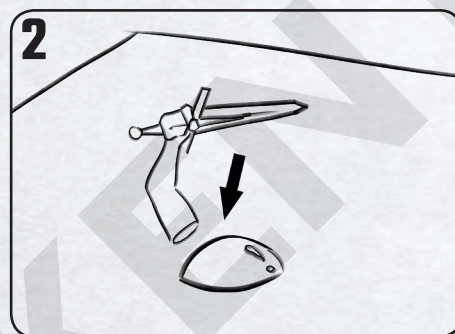


4 Várd meg, míg kihűl, és a figurád visszaáll a megfelelő állapotba!

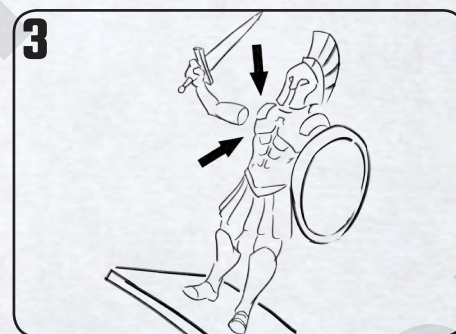
Egyes elemek el is törhetnek. Bár nagyon ritkán, de előfordulhat. Ha szeretnéd megjavítani, csak vegyél pillanatragasztót a helyi boltban, és kövesd az alábbi útmutatót!



1 Tegy egy csepp ragasztót kemény felületre, amit nem baj, ha összekoszolsz/utána kidobsz!



2 Mártsd az eltört részt a ragasztócsöppbe a töréspontnál – ez lesz az érintkezési pont!



3 Illeszd a törött részt vissza a figurára a töréspontnál, és tartsd ott 1-2 percig, míg a ragasztó megszárad!

Bármikor kapcsolatba léphetsz velünk, ha problémád támadt!

Küldj nekünk e-mailt képpel az alábbi címre:

bolt@deltavision.hu

Örömmel segítünk/
küldünk pótlást!

HAMAROSAN!
www.NemesisBG.com

