

The logo for 'Lords of Hellas' is a dark, metallic emblem with a complex, circuit-like border. The text 'LORDS OF HELLAS' is written in a bold, golden, serif font. 'LORDS' is on the top line, 'OF' is in the middle, and 'HELLAS' is on the bottom line. The background of the entire page is a dramatic, dark landscape with a large, multi-headed bull (Atlas) in the foreground, its body glowing with red energy. In the background, there are mountains, a river, and a large, glowing orb in the sky.

LORDS OF HELLAS

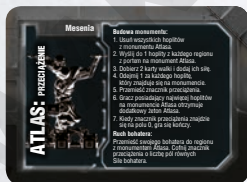
The title 'ATLAS INSTRUKCJA DODATKU' is written in a white, serif font on a dark, triangular background. The background of the entire page is a dramatic, dark landscape with a large, multi-headed bull (Atlas) in the foreground, its body glowing with red energy. In the background, there are mountains, a river, and a large, glowing orb in the sky.

ATLAS INSTRUKCJA DODATKU

1 MONUMENT ATLASA



1 KARTA POMOCY ATLASA



1 ŻETON WSPARCIA ATLASA



1 PLANSZA ATLASA



15 ŻETONÓW ŻŁOTYCH JABŁEK




1 ZNACZNIK PRZECIĘŻENIA



5 ŻETONÓW PORTÓW





Uwaga! Ten dodatek zawiera dwa różne warianty. Obydwa mają silny wpływ na rozgrywkę i są przeznaczone dla doświadczonych graczy. Sugerujemy korzystanie tylko z jednego dodatku z symbolem  w trakcie rozgrywki.

ATLAS: PRZECIĄŻENIE

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść losowo 5 żetonów portów (numerami do dołu) w następujących regionach: Mesenia, Kreta, Akarnania, Beocja i Chalkidyka. Następnie obróć je tak, żeby numery były widoczne.
- Umieść monument Atlasa w Mesenii i połóż planszę Atlasa na jego rękach, stroną z torem z liczbami do góry. Następnie umieść znacznik przeciążenia na polu 15 tego toru.
- Zwycięstwo Atlasa to dodatkowy warunek zwycięstwa w grze.

PRZECIĄŻENIE

- Za każdym razem kiedy budowany jest monument, gracze mogą wysłać hoplitów z regionów z portem (1 hoplita na region) na monument Atlasa. Kolejność wysyłania hoplitów określają numery żetonów portów. Warto zauważyć, że monument Atlasa ma 6 miejsc na hoplitów, nie na kapłanów (więcej szczegółów na karcie pomocy).
- Gracz, który ma najwięcej hoplitów na monumencie Atlasa, otrzymuje żeton wsparcia Atlasa, który podwyższa jedną z cech bohatera o 1, dopóki gracz posiada ten żeton. W przypadku remisu gracz, który posiadał ten żeton, zachowuje go.
Następnie dobierz 2 karty walki i dodaj ich siłę. Przemieść znacznik przeciążenia o liczbę pól odpowiadających sumie obu kart minus 1 za każdego hoplitę znajdującego się na monumencie Atlasa. Znacznik przeciążenia nie może zostać w ten sposób cofnięty. Odrzuć dobrane karty walki.
- Jeżeli znacznik przeciążenia zostanie przesunięty na pole 0, gra kończy się natychmiast i gracz z największą liczbą hoplitów na monumencie Atlasa wygrywa. W przypadku remisu gracz, który posiada dodatkowy żeton Atlasa, wygrywa.
- Kiedy bohater kończy ruch na regionie z monumencie Atlasa, możesz usunąć swojego bohatera z planszy i przesunąć znacznik przeciążenia do tyłu na torze o liczbę pól odpowiadających Siłce bohatera. Bohater wraca do regionu po następnej akcji specjalnej budowa monumentu.

ŻETON WSPARCIA ATLASA

Kiedy otrzymujesz dodatkowy żeton Atlasa, umieść go na polu powyżej jednej z cech bohatera. Cecha ta ma zwiększoną wartość o 1, dopóki posiadasz ten żeton. Oznacza to także, że jeżeli bohater otrzyma obrażenie tej cechy, jej wartość będzie wynosić 2 zamiast 1.

ATLAS: OGRÓD HESPERYD

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Umieścić 5 żetonów portów losowo (ich numery nie mają znaczenia w tej rozgrywce) w następujących regionach: Mesenia, Kreta, Akarnania, Beocja i Chalkidyka.
- Umieścić monument Atlasa w Mesenii i położyć planszę Atlasa na jego rękach, stroną ogrodu Hesperyd do góry. Następnie umieścić na niej 15 żetonów złotych jabłek.

ZŁOTE JABŁKA

- Kiedy gracz wykonuje zwykłą akcję ruchu hoplitów, może wysłać 1 hoplitę z dowolnego regionu z portem na monument Atlasa. Jeśli to zrobi, otrzymuje 1 żeton złotego jabłka. Warto zauważyć, że monument Atlasa ma miejsca na 6 hoplitów, nie kapłanów (więcej szczegółów na karcie pomocy Atlasa).
- Za każdym razem kiedy budowany jest monument, każdy gracz, który ma przynajmniej 1 hoplitę na monumencie Atlasa, zdobywa żeton złotego jabłka. Gracz, który ma najwięcej hoplitów na monumencie Atlasa, zdobywa dodatkowy żeton złotego jabłka. W przypadku remisu nikt nie otrzymuje dodatkowego żetonu. Następnie zdejmij wszystkich hoplitów z monumentu Atlasa.
- Żetony złotych jabłek nie mogą być dodawane na planszę Atlasa, co oznacza, że w jednej grze nigdy nie może być ich więcej niż 15.
- Żetony złotych jabłek mogą być używane na dwa różne sposoby:
 1. Raz na walkę, zamiast zagrywania karty walki, można wydać 1 żeton złotego jabłka, żeby otrzymać +1 siły armii. Wszystkie wykorzystane żetony złotych jabłek są usuwane z gry po bitwie.
 2. Na początku swojej tury można wydać 1 żeton złotego jabłka i usunąć go z gry, żeby wyleczyć 1 obrażenie bohatera, albo wydać 1 żeton złotego jabłka, żeby podnieść wybraną cechę bohatera o 1 do końca tury. Zaznacz wybraną cechę za pomocą żetonu złotego jabłka. Na koniec tury usuń żetony złotych jabłek z gry.

Autor dodatku: Adam Kwapiński ● **Rozwój dodatku:** Paweł Samborski, Michał Siekierski ● **Ilustracje:** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz ● **Opracowanie graficzne:** Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz ● **Modele 3D:** Jędrzej Chomiczy, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski ● **Testy i prace rozwojowe:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon ● **Korekta:** Hervé Daubet ● **Tłumaczenie wersji polskiej:** Andrzej Betkiewicz ● **Specjalne podziękowania:** dla wszystkich wspierających na Kickstarterze, którzy pomogli nam w wydaniu gry, dla wszystkich testerów, którzy spędzili nad nią mnóstwo czasu oraz dla Adriana Komarskiego i Michała Oracza za twórcze uwagi na każdym etapie pracy.