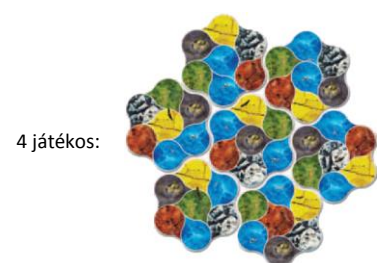


Épületek (beleértve a tengeri és katonai egységeket is):



Előkészületek:

- Játéktábla összerakása a kontinenslapkákból
(mindegyiken 2 tenger, 1 barbár falu, 1 mező -> búza, 1 erdő -> fa, 1 mocsár -> agyag, 1 hegy -> kő):
2 játékos: 4 lapka, 3 játékos: 6 lapka, 4 játékos: 7 lapka; 2 barbár falu nem kerülhet egymás mellé!
Ajánlott elrendezés kezdőknek (a lapkák tetszőlegesen forgathatók a fenti szabályok betartásával):



- Minden barbár falura annyi GyP jelző kerül, ahány régióval szomszédos
- Általános készletbe kerül:
 - annyi templom, ahány kontinens van a játékban
 - minden nyersanyagból (búza, fa, agyag, kő) játékosonként 5 db
 - az összes maradék GyP jelző
 - az összes arany (pénzérme)
- Minden játékos kap 1 játékosablát és a színéhez tartozó fa épületeket; épülettípusonként (a templomok kivételével) 2 db kerül a játékosablak oszlopainak tetejére; a többi épület a játékosablak mellé kerül személyes készletnek
Variáció: Mindenki titokban választ 10 épületet, majd felfedi a választását és a választott épületeket a játékosablakjára teszi
- Minden játékos kap 5 aranyat, 4 nyersanyagot (1 követ, 1 agyagot, 1 búzát, 1 fát), 5 GyP jelzőt
- Az épületkártyák összekeverése után minden játékos kap 5-öt; a többi kártyából lesz a húzópakli
- Kezdőjátékos kiválasztása -> megkapja a kezdőjátékos jelölőt

A játék menete:

A játék addig tart, amíg a játék két végfeltétele közül az egyik nem teljesül (lásd a játék vége részénél)

A játékos a saját körében a 2 akciólehetőség közül 1-et választ:

- Épület építése
- Áldozat bemutatása az isteneknek

A. Épület építése

Kétféle épület építhető; mindegyik építéséhez egy épületkártyát kell kijátszani:

Alapépületek (polgári épületek, tudományos épületek, tengeri épületek, katonai épületek, termelőépületek)

- Feltétel: legyen legalább egy, a kártyának megfelelő típusú épület a játékosablakban
- A kártya a játékosablak megfelelő színű oszlopa fölé, az utójára oda kijátszott kártyára kerül (az összes kártya hatása látható marad)
- Ki kell fizetni az épület (bal felső sarokban látható) építési költségét; minden nyersanyag helyettesíthető 4 arannyal
- Az épület a játékosablakról átkerül a játéktábla egyik régiójára, a következő szabályok szerint:

- Az első épületet a játéktábla egyik szélső régiójára kell tenni; az első régiók között legalább két üres helyet kell hagyni (ha lehet)
 - A további épületeit teheti a játékos egy saját régiójára, vagy egyik sajátjával szomszédos régióra
Egy régión minden épülettípusból csak egy lehet
 - Barbár falura nem lehet építkezni (akkor sem, ha már nincs rajta GyP)
 - A tengeri épületeket (amiket hajó jelöl) csak tengerre lehet tenni; a többi épülettípust csak szárazföldre lehet rakni
 - Új település kezdhető a játéktábla szélén 3 GyP-ért
5. Az adott oszlopban minden kártya aktiválódik (alulról felfelé)

Templomok

1. Első templom esetén a kártya a játéktábla jobb szélén lévő bevágásba kerül
2. 2. / 3. ... templom csak akkor építhető, ha a játékosnak már mindenféle színű kártyából van lerakva legalább 1 / 2 ...
3. Ki kell fizetni az épület építési költségét (minden nyersanyagból egyet); minden nyersanyag helyettesíthető 4 arannyal
A játék végén minden templom GyP-okat ér (max. 12-t, a hatásuk szerint)
4. Egy templom jelölő kerül a játékos egyik régiójára (nem üresre); figyelni kell a „régióként minden épülettípusból egy” szabályra
Ha a templom csak egy katonai épület mellé kerül, akkor a hadsereg addig nem mozoghat, amíg nem kerül másik épület is a régióra
Templomkártya akkor is kijátszható, ha már nincs több templom a készletben

Alternatív építési szabály (variáns): A játék során egyszer egy kártya kijátszható képpel lefelé bármilyen kártyaként (kivéve: templom); költsége: annyi arany, ahányadik kártya az oszlopban; a kártyák ugyanúgy aktiválódnak az oszlopban és a templomépítés feltételébe is beszámít

Egy barbár falu megtámadása

Ha a következő két feltétel teljesül az épület felrakása után, akkor a barbár falu automatikusan támadás alá kerül:

- A játékosok elfoglaltak minden régiót a barbár falu körül
- Van legalább egy katonai épület (hadsereg) a szomszédos régiókban

Az a játékos támad, akinek a legtöbb hadserege van az érintett régiókban; megkapja a barbár falun lévő GyP jelzőket és innentől ez a régió nem számít barbár falunak a kártyák hatásának szempontjából

Azonos hadsereg méret esetén az érintett régiókban több épülettel rendelkező játékos győz; további egyenlőségnél a játékosok elosztják a GyP jelzőket (lefelé kerekítve)

Ha az akció végén nem marad kártya a játékos kezében, akkor 5 új kártyát kell húznia

B. Áldozat bemutatása az isteneknek

Istenek segítségének kérése, kártyák húzása

1. A játékos eldob tetszőleges számú kártyát (nem kell az összeset)
2. A kártyák képpel felfelé kerülnek a dobópaklira, de csak a legfelsőt kell megmutatni
3. A játékos a legfelső kártyának megfelelő isten hatalmát használja (lásd jobbra)
Az akció erőssége az eldobott kártyák számától függ
A játékos fa épület(ek)et is kap a játéktáblájára
4. A játékos annyi kártyát húz, hogy végül 5 legyen a kezében
Kivétel: Minerva (lásd jobbra)

Fontos: Senki kezében sem lehet 10 kártyánál több; ha a 10. kártya után is lenne lehetőség további kártyákat húzni, akkor is abba kell hagyni a kártyák felhúzását!

A játék vége:

A következő két feltétel közül az egyiknek kell teljesülnie:

- Az összes templom felépült
- Minden barbár falut támadás ért

Ezután az aktuális forduló még végigmegy, majd még egy teljes (utolsó) forduló következik

Pontozás a játék végén:

- Játék közben szerzett GyP-ok
- A megépített templomokért járó GyP-ok (max. 12 templomonként)
- A négy nyersanyag + az arany többségéért külön-külön 2 GyP
Legalább 1 db-nak lennie kell belőle; egyenlőség esetén mindenki megkapja

Neptunus (kék/tengeri)



Eldobott kártyánként 2 arany
1 tengeri épület a játéktáblára

Ceres (zöld/termelő)



Eldobott kártyánként 1 tetszőleges nyersanyag (olyan is választható, amit a játékos nem termel)
1 termelőépület a játéktáblára

Minerva (sárga/tudományos)



Eldobott kártyánként +1 kártya húzása (4. lépés, balra)
1 tudományos épület a játéktáblára

Vesta (barna/polgári)



1 kártya eldobása -> 1 GyP
több kártya eldobása -> 2 GyP
1 polgári épület a játéktáblára

Mars (piros/katonai)



Eldobott kártyánként 1 tetszőleges épület a játéktáblára (nem csak katonai lehet)

Jupiter (lila/templom)



A másik 5 isten egyike hatalmának használata
Egy akcióval csak az egyik isten hatalma használható