

# AZ ISTENSÉGEK ISMERTETÉSE

## Mezopotámiai mitológiakör



### Enki

Amikor Enki felfedésre kerül, húzz 2 fejlődésjelzőt a játék elején eldobottak közül! Ezt a 2 jelzőt tedd képpel felfelé Enki kártyájára! Amikor Enkit aktiválsz, vedd el a kártyáján lévő egyik fejlődésjelzőt, tedd magad elé, a másikat pedig tedd vissza a játék dobozába!



### Ishtar

Ez az istenség egy „törvény” tudományos szimbólumot ad (azonos a „törvény” fejlődésjelző által adottal).



### Nisaba

Tedd a kígyójelzőt ellenfeled egyik zöld kártyájára! Nisaba ennek a kártyának a tudományos szimbólumát biztosítja a számodra.

## Föníciai mitológiakör



### Astarte

Tegyél a bankból 7 érmét Astarte kártyájára! Ezek nem részei a városod kincstárának, így védve vannak. Normál módon költhetsz innen érmét. A játék végén minden itt maradt érme után 1-1 győzelmi pontot kapsz.



### Baal

Lopj el egy barna vagy szürke kártyát ellenfeledtől és add a városodhoz!



### Tanit

Kapsz 12 érmét a banktól.

## Görög mitológiai kör



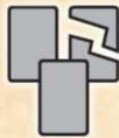
**Aphrodite**

9 győzelmi pontot ér.



**Hades**

Vedd föl az összes eldobott kártyát, válassz közülük egyet, és építsd azt meg ingyen!



**Zeusz**

Dobj el egy általad kiválasztott kártyát a tábla mellett elrendezettek közül (akár képpel felfelé van, akár lefelé), minden esetleg rajta lévő jelzővel együtt!

## Egyiptomi mitológiai kör



**Anubis**

Dobj el egy csoda aktiválására felhasznált, a csodakártya alá csúsztatott kártyát (sajátodat, vagy ellenfeledét)! Az érintett játékos nem veszíti el az adott csodája megépítésekor kapott jutalmakat (pajzsok, érmék, fejlődésjelzők, megépített vagy eldobott kártyák, újbóli kör). A tulajdonos még egyszer megépítheti ezt a csodáját, és még egyszer megkaphatja érte a jutalmát.



**Isis**

Válassz egy kártyát az eldobottak közül, és építsd meg vele az egyik csodádat ingyen!



**Ra**

Lopd el ellenfeled egyik még meg nem épített csodáját, és add azt a sajátjaidhoz!



## Római mitológiai kör



### Mars

Ez az isten 2 pajzsot ad neked.



### Minerva

Tedd a Minerva jelzőt a katonai sáv bármelyik mezőjére! Ha az összetűzés jelző rálépne arra a mezőre, ahol a Minerva figura éppen áll, a mozgása megszakad és véget is ér.

Ezután dobd el a Minerva jelzőt! **Emlékeztetőül: az összetűzés jelzővel minden alkalommal egyesével kell lépdelni.**

Például: Elodi megépíti a „Courthouse” épületet, ami miatt 3-al mozgatná előre az összetűzés jelzőt. Az összetűzés jelző csak 2 mezőt lép az ellenfele irányába, majd meg kell állnia a Minerva jelző miatt. Ez után el kell dobni a Minerva jelzőt! (A 3. lépés elvész.)



### Neptun

Válassz ki egy még táblán lévő katonai jelzőt és dobd azt el mindenféle hatás nélkül! Ezután válassz ki egy másik, még a táblán lévő katonai jelzőt, és alkalmazd annak hatását, majd dobd el azt a jelzőt is!

Például: Elodie aktiválja Neptun hatalmát, és eldob egy olyan katonai jelzőt, amitől ő veszítene 5 érmét. Ezután kiválasztja az ellenfele felé eső hasonló jelzőt, aminek következtében Jack 5 érmét veszít. Ezután ezt a jelzőt is eldobja.

## A KAPUKÁRTYA ISMERTETÉSE

**Figyeld oda arra, hogy a kapukártya aktiválásának költsége kétszerese a normál aktiválás költségének!**



Fedd fel az összes isten pakli legfelső lapját! Ezután válassz közülük egyet, és aktiváld azt ingyen! A többi istenkártyát tedd vissza képpel lefelé a saját paklija tetejére!

## A CSODÁK ISMERTETÉSE



### The Sanctuary (A szentély)

Minden Pantheonban lévő istent 2 érmével kevesebbet aktiválhatsz.

Azonnal még egyszer sorra kerülsz.



### The Divine Theater (Az Istenek Színháza)

Fedd fel az egyik általad választott isten pakli összes lapját! Válassz egy istenkártyát közülük, vedd el, és aktiváld azt ingyen! A többi istenkártyát tedd vissza tetszés szerinti sorrendben a kiválasztott isten pakliba!

Ez a csoda 2 győzelmi pontot ér.





# A FEJLŐDÉSJELZŐK ISMERTETÉSE



## Miszticizmus

A játék végén 2-2 győzelmi pontot kapsz minden általad birtokolt mitológiajelződ és megmaradt felajánlásjelződ után.

Például: A játék végén Elodie birtokában van 2 mitológiajelző és 1 fel nem használt felajánlásjelző. Elodie ezért 6 győzelmi pontot kap.



## Poliorketika \*

Minden alkalommal, amikor az összetűzés jelzővel előre mozogsz a katonai sávon, ellenfeled elveszít 1-1 érmét minden mező után, amit a jelzővel léptél.

Például: Elodie birtokában van ez a fejlődésjelző, amikor felépít egy „Courthouse” épületet, ami miatt 3-al mozgatja előre az összetűzés jelzőt. Ellenfele emiatt 3 érmét veszít.



## Mérnöki tudományok

1 érmeért építhetsz meg (ha akarsz) minden olyan épületet, amelynek költségei között szerepel valamilyen lánc-építkezés szimbóluma. Ezt akkor is megteheted, ha amúgy a városod nem tartalmazza a lánc-építkezés követelményének épületét.

Például: Elodie birtokában van ez a fejlődésjelző, amikor felépít egy „Fortifications” épületet. Bár nincs a birtokában a „Palisade” épület (ami a lánc-építkezés előfeltétele), mégis 1 aranyért építheti meg a „Fortifications” épületet.

\* ostrom hadviselés (bizánci kifejezés)

## GYIK

**K:** Egy játékos aktiválhat egy istenkártyát, ha annak hatalmát amúgy lehetetlenség alkalmazni?

**V:** Igen, egy játékos akkor is aktiválhat egy istenkártyát, ha annak hatalmát amúgy lehetetlenség alkalmazni.

**K:** A játékos visszakap érmét, ha egy felajánlásjelzőt használ fel?

**V:** Nem, a felajánlásjelző csak költségcsökkentésre szolgál.

**K:** Ha ellopom ellenfelem egyik csodáját Ra hatalma segítségével, akkor felépíthetek akár 5 csodát is?

**V:** Igen, az egyik játékos által felépíthető csodák száma nincs 4-ben korlátozva. Ám ekkor is összesen csak 7 csoda épülhet meg.

**K:** 7 csoda épült fel, és ekkor aktiválom Anubis hatalmát. Mi történik a korábban a dobozba visszatett 8. csodakártyával?

**V:** Semmi, a 8. csodakártya a dobozban marad.

**K:** Ha lemásolok egy törvény szimbólumot Nisaba hatalmával, akkor Isthtar segítségével kaphatok egy fejlődésjelzőt?

**V:** Igen, a „törvény” ugyanúgy tudományos szimbólumnak számít.

**K:** Tehetem Minerva jelzőjét a saját fővárosom mezőjére?

**V:** Igen, ez ugyanúgy egy mezőnek számít a katonai sávon.

**K:** Mi történik, ha Enkit nem választják ki, amikor a kapukártyát vagy az Istenek Színházát aktiváljuk?

**V:** A felfedett fejlődésjelzők visszakerülnek a játék dobozába, a játék elején eldobott többi ilyen jelző mellé.

**K:** Mi történik a dobozba visszakerült fejlődésjelzőkkel?

**V:** Vissza kell keverni a már a dobozba lévő többi jelző közé.

**K:** Mi történik, ha összehozok egy pár tudományos szimbólumot, de már nincs több fejlődésjelző a játéktáblán?

**V:** Ebben az esetben nem kapsz semmit sem jutalmul.

**K:** Ha nálam van a mérnöki tudományok és a városiasodás fejlődésjelző, kapok 4 érmét, ha építek a mérnöki tudományok segítségével?

**V:** Nem, ez számít nem lánc-építkezésnek.

**K:** Neptun segítségével a játékos választhatja a saját oldalán lévő katonai jelzőt, hogy az ellenfele pénzt veszítsen?

**V:** Igen, Neptun segítségével bármelyik két jelzőt kiválaszthatod.