



SETUP

Fiecare jucător își alege o culoare, își ia **paravanul**, **1 marcher de ofertare** (2 atunci când se joacă joc cu 2 jucatori), **3 tokenuri de teritoriu**, **8 nave** și **8 soldați**. Fiecare jucător ia de asemenea **5 piese de aur (GP)** și le ascunde în spatele paravanului.

Așează insulele, trupele și flotele în funcție de numărul de jucatori așa cum se arată în regulament.

Amestecați **cărțile cu Creaturi Mitologice** și așezați-le cu fața în jos pe spațiul de pe tablă.

Așezați cele **5 figurine cu Creaturi** lângă mormanul de cărți decartate.

Așezați **cărțile Filozof** și **cărțile Preot** pe spațiile lor de pe tabla de joc.

Amestecați marcherii oferii jucătorilor și așezați-i aleatoriu pe primele spații ale liniei cu tururile de joc. Puneți cele **4 tablite cu Zei** alături de tabla de joc împreună cu **cartonasele Clădirilor**, **cartonasele Metropolelor**, cele 2 zaruri, **marcherii de prosperitate** și piesele de aur nefolosite.

PRIVIRE DE ANSAMBLU

Jocul constă într-o serie de runde în timpul cărora jucătorii vor face următoarele acțiuni:

1. **Adună veniturile** în GP (producția insulelor + comerțul maritim);
2. **Ofertează Zeii** (licitația).
3. În funcție de zeul al cărui favor a fost obținut, desfășoară acțiunile specifice aceluia zeu.

Scopul jocului este ca fiecare jucător să dețină 2 metropole la sfârșitul unei runde (indiferent dacă aceasta se realizează prin construcții și/sau cuceriri).

RUNDA

1. CREATURILE MYTHOLOGICE

Actualizează **linia de creaturi mythologice** pentru a avea 3 creaturi vizibile, câte una pe fiecare spațiu. GP de sub fiecare spațiu reprezintă prețul pentru a folosi acea creatură în timpul fazei de acțiune.

1. Decartează creatura pe spațiul de 2 GP dacă aceasta nu a fost folosită în timpul rundei precedente.
2. Mută toate cărțile către dreapta.
3. Uplete spațiile rămase libere cu noi cărți.

Când teancul din care se trag cărți se termină, amestecă cărțile decartate și formează un nou teanc.

În timpul celei de-a doua rundă, dacă creatura nu a fost folosită, mut-o un pătrat în dreapta și pune prima creatură din pachet, cu fața în sus în spațiul rămas gol. Dacă acesta a fost folosit, pune doua creaturi din teanc pe spațiile cu 4 GP și 3 GP.

2. ZEII

Cele 4 cartonașe ZEI sunt amestecate și puse aleatoriu în cele 4 spații goale de deasupra spațiului rezervat lui Apollo.

5 jucători: toate cele 4 tăblițe sunt plasate cu fața în sus.

4 jucători: ultimul dintre cei 4 Zei este așezat cu fața în jos; el nu va fi disponibil în această rundă. Runda următoare așezați Zeul cu fața în sus și așezați-l cu fața în sus pe prima poziție și amestecați celelalte 3 tăblițe cu zei. Din nou, Zeul aflat pe poziția a 4-a va fi așezat cu fața în jos și va deveni primul zeu runda următoare.

3 jucători: Primii 2 Zei sunt așezați cu fața în sus și ceilalți 2 cu fața în jos. În timpul rundei următoare, cei doi zei care erau așezați cu fața în jos sunt utilizați. După această rundă, cei 4 Zei sunt amestecați din nou și se formează cele 2 noi perechi formate în mod aleator.

3. VENITURILE

Fiecare jucător primește câte **1 GP pentru fiecare marcher de prosperitate** pe care el îl controlează.

GP dobândite de jucători sunt ținute ascunse.

4. OFERTELE

În ordinea de joc, fiecare jucător își alege un Zeu și așează **marcherul de ofertă** pe spațiul corespunzător ofertei pe care jucătorul dorește să o facă.

Dacă oferta depășește 10, jucătorul așează unul din **marcherii de teritoriu** pe căsuța 10+.

Marcherul de ofertă indică atunci orice număr până în 10.

Un Zeu garantează favorul său numai jucătorului care a făcut cea mai mare ofertă.

Dacă un jucător ofertează un zeu ce a fost deja ales, oferta trebuie să fie mai mare decât cea existentă și jucătorul a cărei ofertă a fost depășită trebuie să-și ia marcherul înapoi și imediat să liciteze un zeu diferit.

Jucătorul supralicitat poate supralicita un alt jucător. Orice situație de acest fel trebuie rezolvată înainte ca următorul jucător ce ar urma la rând să își pună marcherul de ofertă.

Orice jucător își poate poziționa marcherul de ofertă pe spațiile lui Apollo fără niciun cost deoarece acest zeu nu cere oferte.

Mai mulți jucători îl pot alege pe Apollo în aceeași rundă.

Primul jucător care îl alege pe Apollo își așează tokenul său pe primul spațiu, al doilea jucător pe al doilea spațiu etc

Faza ofertei se când fiecare jucător și-a plasat marcherul tău pe un zeu.

Fiecare jucător plătește numărul de GP pe care l-a oferit, luând din cont în calcul orice posibilă reducere dată de **cărțile preot**.

Jucătorii nu pot face oferte pe care nu și le pot permite.

5. EXECUTAREA ACȚIUNILOR

Jucătorul care a câștigat licitația pentru primul zeu poate executa, în ordinea dorită, **acțiunile** specifice aceluia zeu și utiliza creaturi mitologice plătind prețul corespunzător fiecărei dintre acțiuni.

Cheamă în ajutor una sau mai multe creaturi mitologice
(toți zeii cu excepția lui Apollo)

Recrutează (toți zeii cu excepția lui Apollo)

Construiește (toți zeii cu excepția lui Apollo)

Acțiune specială (toți zeii cu excepția Athenei și lui Apollo)

Creșterea veniturilor (Apollo)

Jucătorii pot alterna acțiunile (ex: recrutare, construcție și recrutare din nou).

Când un jucător își termină acțiunile el își poziționează marcherul de ofertă pe ultimul spațiu liber de pe de pe **linia de tururi**. Jucătorul care a câștigat licitația pentru următorul zeu își poate executa apoi acțiunile.

a. Chemarea uneia sau a mai multor Creaturi Mitologice

Plătind prețul indicat sub carte (minus orice reducere de preț dată de **temple**) jucătorul poate lua **cartea creaturei** corespunzătoare și aplica efectul acesteia. Odată folosită cartea este așezată cu fața în sus în maldărul de cărți decartate.

Puterile creaturilor trebuie să fie folosite imediat.

Noile cărți cu creaturi sunt plasate pe tablă doar la începutul fiecărei runde. Jucătorul care a făcut cea mai bună ofertă primește ajutorul acestuia primul.

Această lucrare nu îl împiedică să joace mai multe creaturi, astfel dacă este posibil ultimii câțiva jucători din rundă nu vor mai avea alte creaturi disponibile până la runda următoare.

b. Recrutare

Zeii principali permit jucătorilor să **recruteze** – în funcție de specialitatea lor – o armată, o flotă, un preot sau un filozof pe gratis dar pot recruta mai mulți în schimbul GP.

c. Construcția

Un tip specific de **clădire** este asociat cu fiecare zeu, fiecare clădire având un efect diferit.

Un jucător poate construi același tip de clădire de mai multe ori, chiar pe aceeași insulă, atâta timp cât își permite prețul de 2 GP pentru fiecare.

Clădirile sunt așezate pe pătrățelele albe de pe fiecare insulă.

d. Acțiunea specifică

Anumiți zei asigură **acțiuni specifice**. În timpul turei sale, un jucător poate executa aceste acțiuni de mai multe ori, atâta timp cât deține suficienți GP ca să și le permită.

e. Apollo

În sfârșit, jucătorul (jucătorii) care l-a ales pe Apollo joacă ultimul și are de ales un număr limitat de acțiuni. Practic Apollo este de fapt modul prin care poți să spui „pas” și să salvezi bani.

6. SFÂRȘITUL RUNDEI

În momentul în care fiecare jucător a jucat și și-a plasat marcherul de ofertă pe linia turului, runda s-a sfârșit.

Dacă unul sau mai mulți jucători dețin 2 metropole, jocul se încheie. În caz contrar o nouă rundă începe.

ZEII

POSEIDON

Recrutarea Flotelor

Flota gratis. Tu poți cumpăra flote suplimentare: a doua costă 1 GP, a treia 2 GP, și a patra 3 GP. Tu nu poți cumpăra mai mult de 3 flote suplimentare într-o tură.

Niciun jucător nu poate avea mai mult de 8 flote. Flotele trebuie să fie construite pe spațiile de mare din jurul insulelor pe care le controlezi. Acest spațiu trebuie să fie liber sau să conțină flotele tale.

Construirea Portului

Portul îți dă un bonus defensiv în timpul bătăliilor navale care au loc în locul adiacent insulei pe care se află.

Mutarea Flotelor

Pentru 1 GP, tu poți alege flotele corespunzătoare aceluiași spațiu de mare și muta maximum 3 spații.

Tu poți adăuga sau abandona flotele în timpul mișcării.

Dacă flotele intră într-un spațiu ocupat de flote inamice, mutarea lor se oprește și bătălia începe imediat.

ARES

Recrutarea armatelor

Armată gratis. Tu poți cumpăra armate suplimentare: a doua costă 2 GP, a treia costă 3 GP și a patra 4 GP. Tu nu poți cumpăra mai mult de 3 armate suplimentare într-o tură.

Niciun jucător nu poate avea mai mult de 8 armate. Armatele trebuie să fie așezate pe insulele pe care le controlezi.

Construirea Fortăreței

O fortăreață îți dă un bonus defensiv în timpul bătăliilor terestre aflate pe aceeași insulă.

Mutarea Trupelor

Pentru 1 GP, tu poți muta câteva sau toate armatele aflate pe o insula pe o altă insulă legate de un lanț de flote de aceeași culoare. Dacă debarci pe o insulă unde sunt prezente trupe inamice bătălia începe imediat. Dacă pe insulă nu se află trupe tu o cucerești fără bătălie chiar dacă pe insulă se află o fortăreață.

Dacă îți muți ultima ta armată în afara insulei trebuie să lași un **marcher teritorial** acolo. Insula îți aparține atâta timp cât niciun oponent nu debarcă acolo.

Un jucător are voie să atace ultima insulă a unui alt jucător atâta timp cât poate proba că va câștiga jocul dacă reușește să cucerească insula.

ZEUS

Recrutarea Preoților

Preot gratis. Tu poți cumpăra un singur preot suplimentar pentru 4 GP. Cărțile preot sunt ținute la vedere.

Fiecare preot reduce oferta pe care ai făcut-o cu 1 GP la începutul fiecărei ture. Nu contează câți preoți ai, tu *trebuie* să plătești măcar 1GP pentru fiecare ofertă (doar Apollo este gratis).

Construirea Templului

Fiecare Templu reduce prețul cu care poți cumpăra o creatură mitologică cu 1 GP. Reducerea de preț dată de fiecare templu poate fi folosită o singură dată pe tură.

Nu contează câte temple ai, tu *trebuie* să plătești măcar 1 GP pentru a lua o creatură.

Schimbarea creaturilor

Pentru 1 GP tu poți să decartezi o carte cu o creatură disponibilă și să o înlocuiești cu prima carte din linia de cărți cu creaturi ce se pot recruta.

ATHENA

Recrutarea Filozofilor

Filozof gratis. Tu poți cumpăra un singur filozof suplimentar pentru 4 GP. Cărțile filozof sunt ținute la vedere.

În momentul în care ai obținut al patrulea filozof, tu trebuie să îi decartezi pe loc și să construiești o metropolă.

Construirea Universității

Universitatea nu are un efect special.

APOLLO

Tu primești 1 GP dacă controlezi mai mult de o insulă sau 4 GP dacă deții o singură insulă.

De asemenea poți așeza un marcher de prosperitate pe insula pe care o alegi. O insulă poate avea mai mulți marcheri pe ea.

Dacă mai mulți jucători îl aleg pe Apollo în timpul unei ture, toți câștigă GP suplimentari dar doar primul jucător care l-a ales pe Apollo primește marcherul de prosperitate.

BĂTĂLIA

Fiecare jucător care participă la o bătălie aruncă 1 zar și adaugă la numărul acesta numărul de trupe/flote ce el le deține în zona de luptă.

Dacă o bătălie are loc pe o insulă unde sunt una sau mai multe fortărețe construite, **apărătorul primește 1 punct de zar în plus pentru fiecare fortăreață.**

Dacă bătălia are loc pe un spațiu de mare alăturat unei insule(sau unor insule), unde apărătorul are construit unul sau mai multe porturi, apărătorul **primește 1 punct de zar în plus pentru fiecare port.**

O insulă este întotdeauna considerată a fi un singur spațiu.

Jucătorul cu cel mai mic rezultat pierde primul asalt. El îndepărtează o trupă/flotă și o așează în rezervă(în fața sa). Dacă rezultatul este egal atunci ambii jucători perd câte o trupă/flotă.

Dacă ambii jucători combatanți încă mai au trupe/flote, apărătorul poate decide **să se retragă.**

Dacă el nu o face (sau nu poate) atunci atacatorul poate alege să se retragă. Dacă niciunul dintre jucători nu se retrage, un nou asalt începe.

Acești pași se repetă până când doar un jucător mai rămâne în zona de luptă. Acel jucător preia controlul insulei sau spațiului de mare în care bătălia a avut loc.

Dacă acesta a fost o insulă, câștigătorul capturează și toate clădirile găsite pe aceasta.

Două armate se pot anihila reciproc în același timp. În cazul unei bătălii pe o insulă, apărătorul își păstrează insula și marcherul teritorial de culoarea sa de pe ea. El încă beneficiază de veniturile insulei și de efectele clădirilor aflate pe ea, dar nu se va mai putea apăra de un atac ulterior până nu recrutează noi trupe.

Retragerea în timpul unei bătălii pe uscat

Jucătorul care dorește să se retragă trebuie să-și ducă înapoi trupele pe insula ce îi aparține și care este legată de flote de culoarea sa de aceea unde a avut loc bătălia. În cazul în care aceste condiții nu sunt îndeplinite jucătorul nu se poate retrage.

Retragerea în timpul unei bătălii pe mare

Jucătorul care dorește să se retragă trebuie să-și mute flotele sale pe un spațiu adiacent sau pe un spațiu pe care el îl controlează. Dacă nu există spațiu disponibil, acesta nu se poate retrage.

METROPOLELE

Fiecare insulă are un spațiu (format dintr-un pătrat roșu punctat) rezervat pentru o **metropolă**. Există două modalități pentru a ridica o metropolă:

1. Dezvoltarea Economică

Un jucător care deține toate cele 4 tipuri de clădiri (port, fortăreață, templu și universitate), chiar dacă sunt răspândite pe mai multe insule, trebuie să demoleze și înlocuiește cu o metropolă, pe unul din spațiile goale de metropolă existente pe una din insulele sale.

Dacă nu există spații goale, jucătorul trebuie să distrugă una sau mai multe clădiri pentru a elibera spațiul necesar metropolei.

2. Dezvoltarea Intelectuală

Un jucător care are 4 filozofi trebuie să îi decarteze imediat pentru a primi o metropolă care va fi

plasată pe un spațiu gol existent pe una din insulele sale.

Dacă spațiile disponibile sunt ocupate de clădiri jucătorul trebuie să le demoleze pentru a elibera spațiul necesar metropolei.

Dacă jucătorul are o singură insula pe care se află o metropolă el trebuie să decarteze cei 4 filozofi (vechea metropolă va fi înlocuită cu cea nouă).

Un jucător poate câștiga de asemenea o metropolă cucerind o insulă pe care aceasta e deja construită.

Metropola are puterile(bonusurile) oferite de toate celelalte clădiri.

VICTORIA

Un joc se termină la sfârșitul unei runde complete dacă la sfârșitul acestuia un jucător deține 2 metropole.

Dacă mai mult de un jucător termină runda cu 2 metropole, jucătorul care la sfârșit are cei mai mulți GP în față câștigă.

JOCUL ÎN 2 JUCĂTORI

Fiecare jucător primește 2 macheri de culoarea sa. Sunt amestecați cei 4 marcheri și sunt așezați pe primul spațiu ale liniei cu tururile de joc.

Se va juca exact ca în jocul cu 4 jucători, dar fiecare jucător trebuie să oferteze 2 Zei înloc de unul singur(este permis să te supralicitezi singur).

Fiecare jucător trebuie să aibă posibilitatea de a plăti integral suma licitată pe amândoi zeii aleși.

Un preot permite jucătorului să salveze 1 GP din suma pe care a oferit-o.

Jocul se termină când unul din jucători deține **3** (în loc de 2) **metropole** la sfârșitul rundeii.



RUNDA

1. CREATURILE MYTHOLOGICE

Actualizează **linia de creaturi mythologice**.

Decartează creatura pe spațiul de 2 GP dacă aceasta nu a fost folosită, mută toate cărțile spre dreapta, și trage noi cărți pentru spațiile goale rămase.

Lista de GP reprezintă prețul creaturii în faza de acțiune.

2. ACTUALIZAREA ORDINEI ZEILOR

Amestecă cele 4 tăblițe cu zi și plasează-le aleatoriu pe cele 4 spații libere aflate deasupra lui Apollo.

3. VENITURILE

Fiecare jucător primește 1 GP pentru fiecare marcher de prosperitate pe care îl controlează.

4. LICITAȚIILE

În ordinea de joc indicată de marcherii aflați pe linia de joc, fiecare jucător își alege câte un zeu și își așează marcherul de ofertă pe spațiul de sumă pe care el vrea să o liciteze.

Spațiul rezervat lui Apollo nu costă nimic. Mai mulți jucători îl pot alege pe Apollo.

Faza de licitație se termină în momentul în care fiecare jucător și-a plasat marcherul de ofertă.

Fiecare jucător plătește suma licitată ținând cont de reducerile oferite de **cărțile preot**.

5. EXECUTAREA ACȚIUNILOR

a. Chemarea creaturilor mitologice;

b. Recrutarea;

c. Construcțiaș

d. Acțiunile speciale;

e. Creșterea veniturilor (doar Apollo).

El își așează marcherul de ofertă pe ultimul spațiu liber de pe linia ce arata cui ii este rândul.

Jucătorul care câștigă licitația pe următorul zeu își duce apoi la îndeplinire acțiunile.

6. SFÂRȘITUL RUNDEI

Dacă unul sau mai mulți jucători dețin 2 metropole jocul se termină.

Un jucător care este singurul deținător a 2 metropole la sfârșitul unei runde complete câștigă jocul. Dacă nu este singurul în această situație, jucătorul care are câți mai mulți GP rămași este declarat câștigător.

PUTERILE ZEILOR



POSEIDON

Reclutare o flotă gratis, + 1- 3 flote suplimentare contra GP.

Construcție port

Mutare Pentru 1 GP, mută flota de la 1 până la 3 spații



ARES

Reclutare o trupă gratis, + 1- 3 trupe suplimentare contra GP.

Construcție fortăreață

Mutare Mută trupele de pe o insulă pe alta pe un lanț de nave



ZEUS

Recrutare un preot gratis, + 1 preot pentru 4 GP suplimentare
Construcție templu
Înlocuiește o creatură mitologică pentru prețul de 1 GP.



ATHENA

Recrutare un filozof gratis, + 1 filozof pentru 4 GP suplimentare
Construcție universitate



APOLLO

Primește 1 GP (4 GP dacă ai sub control o singură insulă) și 1 marker de prosperitate dacă ești primul care îl ofertezi.

PREOȚI & FILOZOFI

Preoții Fiecare preot reduce oferta ce a fost făcută la începutul fiecărei runde cu 1 GP (minim 1).

Filozofii În momentul în care jucătorul obține al patrulea filozof, el trebuie să-i decarteze imediat și să construiască o metropolă.

CLĂDIRILE

Portul Bonus defensiv +1 în timpul bătăliilor pe mare ce au loc în spațiile adiacente insulei.

Fortăreața Bonus defensiv +1 în timpul bătăliilor pe uscat ce au loc pe insulă.

Templul Fiecare templu reduce prețul de cumpărare a unei creaturi mitologice cu 1 pe rundă.

Măcar 1 GP trebuie plătit indiferent de numărul de temple pe care le dețineți.

Metropola Are efectul tuturor clădirilor.



CHIMERA

Alege o carte creatură din cărțile decartate, folosește-o , apoi amestecă cărțile decartate și pune-le la loc în grămada de cărți în rezervă.

Când Chimera ajunge în cărțile decartate, odată folosită și decartată de Zeus, reamestecă teancul de creaturi și așează-le la loc.



CYCLOPUL

Înlocuiește una din clădirile tale cu o clădire de alt tip.



DRYADA

Fură un preot de la un jucător pe care îl alegi.



THE FATES

Primește veniturile încă o dată, la fel ca la începutul runde.



GIGANTUL

Distruge o clădire (nu o metropolă).



GRIFFONUL

Fură jumătate din GP de la un jucător pe care îl alegi (cu rotunjire în minus). Jucătorul trebuie să își arate toți banii ăe care îi are.



HARPIA

Elimină o trupă de la un jucător și predai-o să și-o retragă.



PEGASUS

Mută o parte sau toate trupele aflate pe o insula de-a ta pe o altă insulă fără să fie necesar șirul de nave.



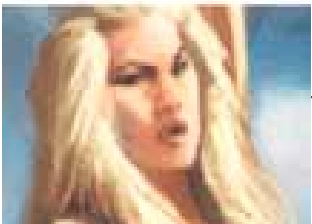
SATYRUL

Fură un filozof de la unul din jucători.



SIRENA

Înlocuiește flota unui oponent cu una de-a ta. În cazul în care nu mai ai o flotă în rezervă poți să iei una de oriunde de pe tabla de joc.



SFINX

Puteți revinde flotele, trupele, cărțile preot și cărțile filozof pentru 2 GP fiecare. Toate acestea se repun la loc în cutie.



SILFIDA

Îți moti muta flotele pe o distanța de 10 spatii.

Pentru creaturile următoare, cu excepția Krakenului, pozitionati figurina pe insula pe care o alegeți. Puterea ecesteia este disponibila pana la începutul rundeii viitoare.

CENTAURUL



Chiron protejează insula de Pegasus, Gigant și Harpii. Niciuna din aceste creaturi nu poate fi folosită împotriva trupelor sau cladirilor de pe insula pazita de centaur.

MEDUSA



Trupe de pe alte insule nu pot fi mutate pe insula unde se afla Medusa. În schimb trupe de pe insula pe care se afla ea pot fi mutate.

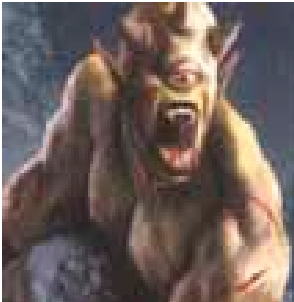
MINOTAURUL



Minotaurul tine loc de doua armate pe insula pe care o apara. E nu se retrage în cazul în care insula e atacată.

În cazul unei bătălii trebuiesc eliminate trupele înaintea minotaurului. Când rămâne doar el este decartat în cazul în care aparatorul pierde bătălia.

CICLOPII



Toate flotele adiacente insulei pe care se afla ciclopii sunt impinse înapoi un spațiu și nicio flota nu poate debarca pe insula respectiva atâta timp cât ei se afla acolo.

Jucătorul care deține ciclopii muta flotele adverse în ordinea și direcția dorita de el. Doua flote de culori diferite nu se pot afla însă pe același spațiu.

Dacă mutarile nu sunt posibile atunci flotele sunt distruse.

KRAKENUL



Plaseaza Krakenul pe un spațiu de mare.

Dacă se afla flote acolo acestea sunt distruse (se întorc la proprietar). Pentru fiecare GP suplimentar cheltuit pentru a folosi Krakenul, acesta poate fi mutat un spațiu de mare. Fiecare flotă întâlnită este distrusa.

La sfârșitul mișcarilor efectuate, Krakenul rămâne în spațiul de mare și este interzisă mișcarea flotelor până acesta nu este mutat.

Data viitoare poate apărea oriunde.