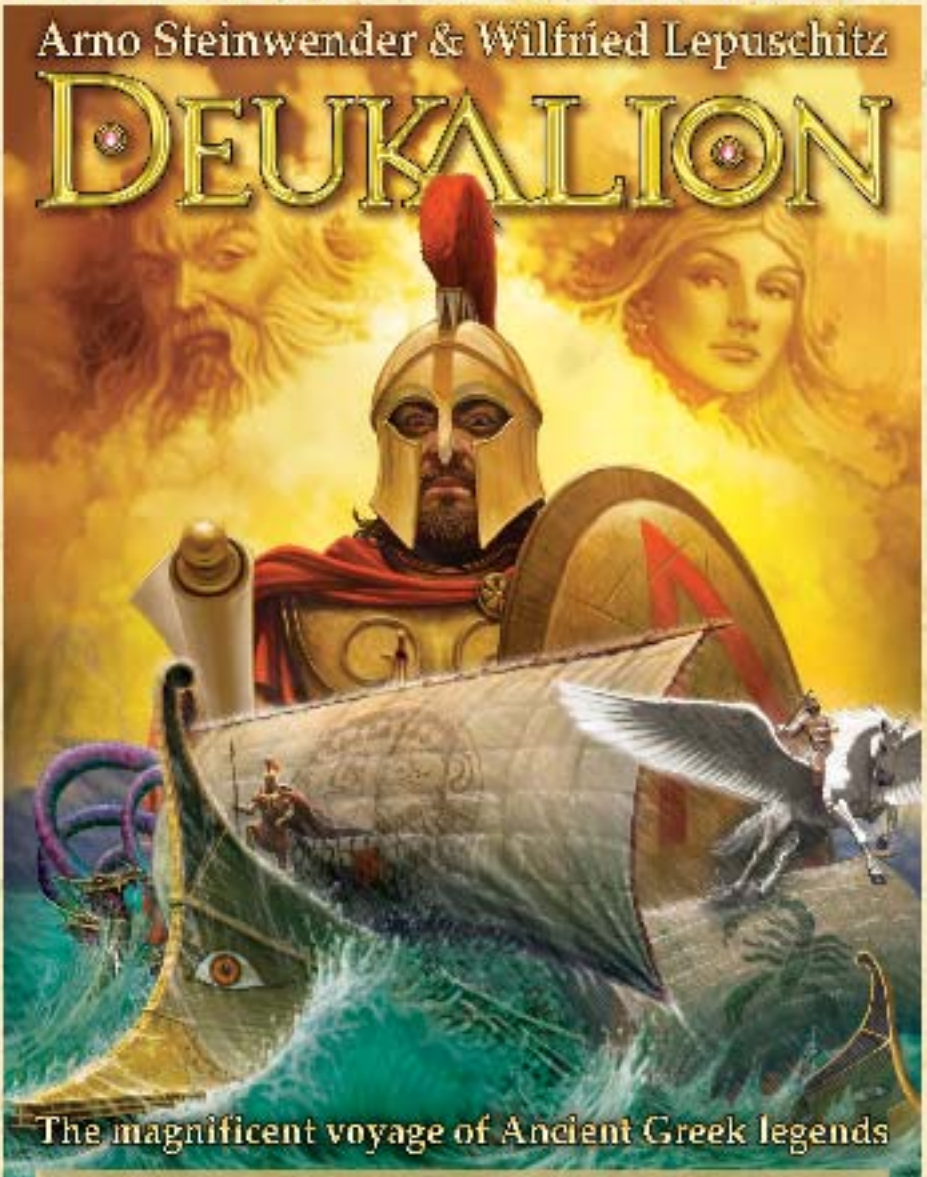
Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz

DEUKALION



The magnificent voyage of Ancient Greek legends

TARTALOM

1 játéktábla, 1 Hydra (tengeri szörny), 4 hajó,
4 hajó fedélzet, 40 fa hoplita (10 minden színből), 15 kincsesláda
(3 minden színből), 30 akció kártya, 16 megbízás kártya,
14 győzelem kártya, 5 kocka, 1 kocka shaker és egy matricás lap.

10+

2-4 PLAYERS

Az istenek szólnak! Menjetek vissza az időben 5000 évet, hogy csatlakozzatok az ókori görögök legendás hőseihez és teljesítsétek a küldetéseket! Játsszátok Deukalion, Perszeusz, Herkules vagy Achilleus szerepét és hajózzatok a baljós tengereken a hatalmas hoplita seregetekkel.

Készüljetek a csatára a Hydra tengeri szörnnyel, harcoljatok a városokért és egymás ellen!

Készen álltok a küldetésre?

Az első játék előtt gondosan olvassátok el a teljes szabályfüzetet. Ha már többször játszottátok, akkor ugorhattok a 16. oldalon található gyors szabály összefoglalóra is

TARTALOM

	oldal
A játék célja	3
Győzelem pontok	3
A térkép (játéktábla)	4 & 5
Előkészület	6
A hajó felkészítése	6
Egy forduló	7
Az aktív játékos köre	7
A Kylix (kocka rázó)	8 & 9
Hajó mozgatása	10
A Styx folyó	10
Megbízás kártyák	10 - 12
Akció kártyák	12
Település alapítás	13
A harc szabályai	13
Harc másik játékos hajójával	13
Harc várossal vagy településsel	14
Küzdelem a Hydrával	14
Másik játékos kihívása a Hydrával	15
A harc értékelése	15
A játék vége	16
Gyors szabályok	16

A JÁTÉK CÉLJA

Légy te az első játékos, aki a megfelelő mennyiségű Győzelem pontot megszerzi!

A győzelemhez szükséges győzelem pontok száma a játékosok számától függ:
2 játékos – 16 Győzelem Pont
3 játékos – 14 Győzelem Pont
4 játékos – 12 Győzelem Pont

GYŐZELEM PONTOK

A Győzelem pont több módon szerezhető; a települések megtartása, megszerzése, Győzelem kártyák és Megbízás kártyák révén.

Győzelem pontokat a következőkkel lehet szerezni

1. Település alapítás
   Amikor egy települést alapít a játékos (mindegy, hogy az egy új, vagy egy másik játékostól szerezte azt meg), a településen megjelölt mezőn hagy 1 vagy 2 hoplitát. Ezek a hopliták győzelem pontokat érnek, amíg a település a játékos tulajdonában van (nem kap Győzelem kártyát). Ha a játékos elveszti a települést, akkor elveszti a pontokat is!
2. Megbízás végrehajtása
   Minden Megbízás kártyán 2 feladat van. Ezek valamelyikét végrehajtva, a játékos megkapja a kártyát, és annyi győzelem pontot kap, amennyi a lap tetején látható (nem kap Győzelem kártyát).
3. A Hydra elleni harc megnyerése
   Ha a játékos megnyeri a Hydra elleni erőpróbát, akkor kap 1 Győzelem kártyát. Ez hozzáadódik a pontjaihoz.
4. Legyen a legtöbb hoplitád az Alvilágban mielőtt átkelnél a Styx folyón, hogy visszaszerezd őket. A Styx folyón utazással a játékos összes hoplitáját visszaszerzi az Alvilágból. Ha neked van a legtöbb hoplitád (egyedüli többségben) itt a visszaszerzés előtt, akkor kapsz 2 Győzelem kártyát, és add hozzá őket az össz pontszámodhoz. Kivétel! 2 személyes játék esetén, csak 1 kártyát kap a játékos.
5. Szállíts kincsesládát Athénba (anélkül, hogy befejeznél megbízás kártyát)! A játékosok bármikor a játék során szállíthatnak kincsesládákat Athénba, hogy plusz győzelmi pontokat szerezzenek. Amint leszállítod a kincset, ellenőrizd, hogy ezzel teljesítettél-e megbízás kártyát is. Ha igen, akkor vedd el a megbízás kártyát. Ha nem, akkor vegyél el egy Győzelem kártyát.

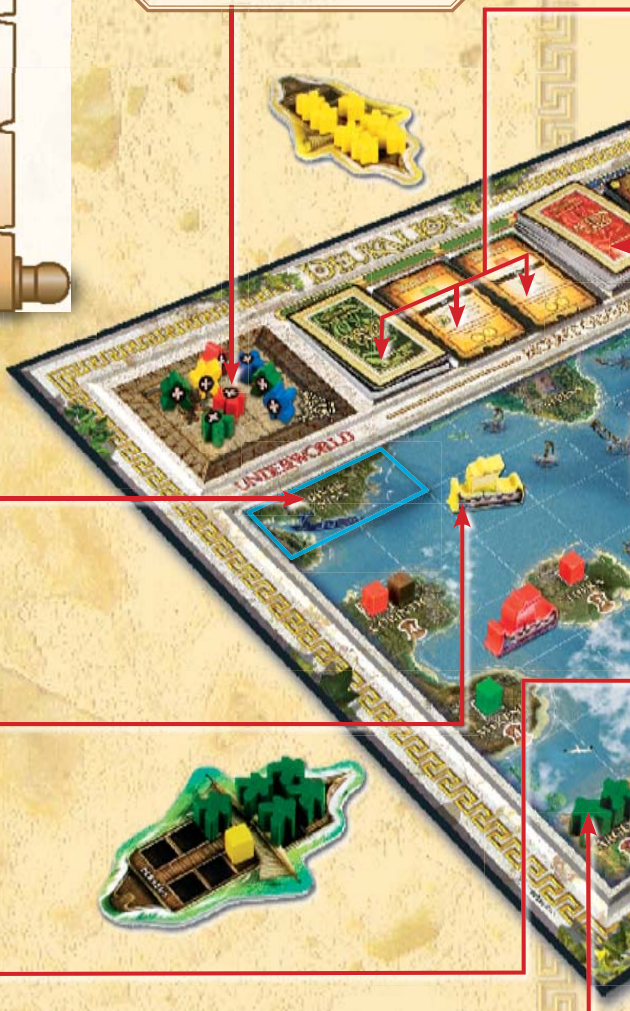
FONTOS!
Mindig tartsátok figyelemmel, hogy mennyi Győzelem pontotok van a játék során (ha kell jegyzeteljétek papírra), és sose felejtsétek el, hogy mennyi kell a győzelemhez!

A TÉRKÉP

A térképen látható:

- Kikötő: Athén
- Styx folyó
- 8 város: Corinth, Mykene, Sparta, Thera, Crete, Rhodes, Cyprus és Halikarnassos
- 4 település: Ephesus, Salamis, Argos és Lindos
- A négyzet közepe: ahol a Kylix (kocka rázó) tartózkodik a játék folyamán.

Alvilág:
A feladatok során elveszített hopliták az Alvilágban maradnak, míg a játékosuk ki nem szabadítja őket..



Styx: folyó
Utazzatok a Styx folyón, hogy visszaszerezzék a játékosok a hoplitáikat az Alvilágból.
További információk a 10. oldalon.

Hajó:
A játék során minden játékos egy hajót használ a táblán való mozgáshoz.

Hydra:
A Hydra bármikor megtámadhatja a hajókat!
A Hydráról további információk a 14 & 15 oldalon találhatóak.

Hopliták:
Minden játékosnak van egy hoplita csapata, amit védekezésre használ a feladatok során, és a őrzi velük a településeit.

Megbízás kártyák:

Két megbízás kártya látható mindig a játék alatt. Cél, hogy ezeket teljesítse a játékos, és kapjon érte Győzelem pontokat. További információk a 10-12. oldalakon.

Győzelem kártyák:

Győzelem kártya több módon is szerezhető, Pédául a Hydra legyőzésével , vagy amikor a játékos az Alvilágba megy a Styxen át, és akkor neki van a legtöbb hoplitája odalent.
További információk a 3. oldalon.

Akció kártyák:

Az akció kártyák gyűjtése segíti a játékost a játék folyamán. Az akció kártyáknak számos előnye van. például tovább tarthat a játékos köre, vagy visszaszerezheti a hoplitáit a feladatok előtt.
További információk az akció kártyákról a 12. oldalon.

Szomszédos mező:

Számos akciónál a hajónak 'szomszédosnak' kell lennie a mezővel. Az árnyékolt négyzetek számítanak 'szomszédosnak' Rhodes esetében. Az átlósan kapcsolódó négyzetek nem számítanak szomszédosnak.

Kincsesláda:

A játék kezdetén a kincsesládák a város mezőkön állnak. Gyűjtsétek a kincsesládákat, és szállítsátok őket Athénba, így teljesítve Tevékenység kártyákat. Ha a játékos kincsesládát szerez, akkor a hajója fedélzetén kell elhelyeznie, ha nincs elég hely, akkor hoplitákat kell az Alvilágba küldenie, hogy elférjen a kincsesláda.

Kylix:

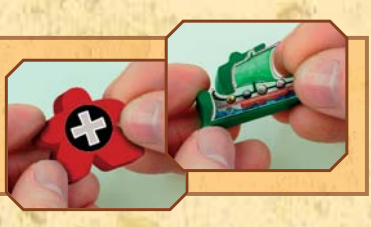
A Kylix (kocka rázó) itt áll az egész játék során. A játékos a körében ezzel rázza össze a kockákat, és ennek eredménye határozza meg, hogy mit fog játszani a körében. A Kylixről további információk a 8 & 9 oldalon találhatók.

Fedélzet:

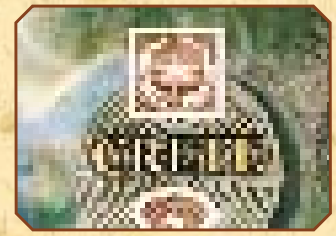
A hajó fedélzetét minden játékos maga előtt tartja a játék alatt. A 10 négyzet alakú mezőn tárolják a hoplitáikat, és a kincsládákat. További információk a 6. oldalon.

JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉS

Az első játék előtt, húzzátok le a matricákat a lapokról, és ragasszátok rá a Hydrára, a hajókra, hoplitákra. A hoplita matricákat a képen látható módon ragasszátok fel. (hoplitánként 1 matrica).



1. Tegyétek a 15 színes kincsesládát véletlenszerűen azokra a városokra, amiken kincsesláda mező látható.
2. Tegyétek a Hydrat (tengeri szörny) a 'Hydra Start' felirattal ellátott mezőre.
3. Keverjétek meg az akció kártyákat, és képpel lefele tegyétek őket a játéktábla megfelelő mezőjére.
4. Keverjétek meg a megbízás kártyákat, és képpel lefele tegyétek őket a tábla Olympus részének bal szélső mezőjére. A felső két lapot fordítsátok meg, és képpel felfele kerüljenek a mellette levő két helyre, így minden játékos láthatja majd ezeket.
5. Tegyétek a győzelem kártyákat a tábla neki kijelölt helyére.
6. Tegyétek az 5 kockát Kylixba (kocka shaker), és tegyétek a térkép közepére.



A HAJÓ FELKÉSZÍTÉSE

1. Minden játékos kap:
   - egy hajót, egy hajó fedélzetet, és 10 hoplitát azonos színből
   - 3 Akció kártyát
   - 1 Megbízás kártyát

   (Tartsátok a kártyáitok titokban!)
2. A fedélzetet az ábrázolt módon készítsétek elő, minden hoplita a 10 megjelölt hely egyikére kerüljön. Tegyétek a fedélzetet magatok elé (ne a táblára).
3. Kezdve a legfiatalabb játékossal, mindenki tegye a hajóját az Athen körüli kikötők valamelyikére. Ez lesz a kezdő helye. A játék kezdetén minden kikötő mezőn csak egy hajó állhat.
4. A legfiatalabb játékos kezdi az első kört, majd a játék az órajárásának megfelelően folyik tovább.

EGY FORDULÓ

Bár minden játékosnak van saját köre, minden játékos mozoghat minden körben. Fordulók és körök az alábbiak szerint következnek:

1. Az 'aktív' játékos – A játékos – összerázza a Kylix-ot.
2. Míg az A játékos eldönti, hogy hogy teszi le a Kylixot, a B, C és D játékos (kezdve azzal, aki az A játékos mellett balra ül) mozgathatja a hajóját annyival, amennyi a Kylix közepén levő kockán látható szám.

   Megjegyzés: Nem kell a játékosnak a kocka által mutatott számot teljesen lelépnie a hajójával, sőt lépnie sem kell. A nem aktív játékosok (B, C és D), ha úgy dönt, fel is áldozhatja a lépését (beleértve az egyéb akciókat is) hogy visszakapjon 2 hoplitát az Alvilágból.
3. B, C és D játékos alapíthat települést, befejezhet egy megbízást, kihívhat egy várost/települést vagy egy másik játékos hajóját is.
4. Amint B, C és D játékos mind mozgatta a hajóját, és elvégezte a megfelelő akciókat, újra az A játékos köre folytatódik.
5. Kiválasztja, hogy hogy tegye le a Kylix-ot, hogy a legjobb eredményt érje el, a Kylix körüli jelek és a kockák számainak egyeztetésével. (Lásd 8. & 9. oldal).
6. Leteszi a Kylix-ot a térképre, és tetszőleges sorrendben végrehajtja az akciókat:

- Húz egy akció kártyát (a kockák Kylix-ban elfoglalt helyzete függvényében)
- Visszaszerzi a hoplitákat az Alvilágból
- Lép a Hydrával
- Lép a hajójával és nincs több akciója,
  VAGY
- A hajójával lép, hogy kihívjon egy várost vagy települést, ami valamelyik szomszédos mezőn van, vagy kihív egy másik játékost (odalépve arra a mezőre, amin a játékos tartózkodik). Lásd Kihívás szabályok a 13 – 15. oldalakon.

7. Ha befejezett egy Megbízást a köre alatt, akkor megkapja a Megbízás kártyát.

Példa:

- A játékos megrázza a Kylixot. A középső kocka '3'-t mutat. Amíg az A játékos eldönti, hogy hova kerül a másik 4 kocka, B játékos a 3 lépésével a C játékos által elfoglalt mezőre utazik, és kihívja őt. B játékos nyer, és elrabol egy kincsesládát C játékostól.
- C játékos a 3 lépésével a Styx folyóhoz utazik, hogy visszaszerezze az összes hoplitáját az Alvilágból. • D Athénba szállít egy kincsesládát, és ezért neki csak 1 mezőt kell lépnie.
- A játékos folytatja a körét.

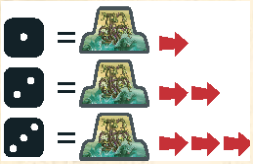
A KYLIX

(KOCKA SHAKER)

- Minden körben a Kylixxal összerázzák az 5 kockát.
  Minden kockának bele kell esnie a Kylix alján levő helyek egyikébe. (Ha nem, akkor óvatosan rázzuk, hogy mind a helyére kerüljön).
- Mind az 5 kockán az 1-3 számok vannak (mindegyik kétszer). A Kylix közepére kerülő kockán látható szám azt mutatja meg, hogy a többi játékos (az nem, akinek a köre van!) hány mezőt léphet ebben a körben.
- A többi 4 kocka a következőkre vonatkozik: hajó mozgatás, a Hydra mozgása, Akció kártya elvétel, és hopliták visszaszerzése.
- Az aktív játékos megvizsgálja a kockákat, és eldönti, hogy melyik szám melyik jellel működne a legjobban a számára (hoplita, Mozgás, kártya, és Hydra). Jól át kell gondolni, hogy mit szeretne elérni a körében, mielőtt eldönti, hogy teszi le a Kylixot.
- Tegye a Kylixot a középső mezőre, és hajtsa vége a következőket tetszőleges sorrendben:

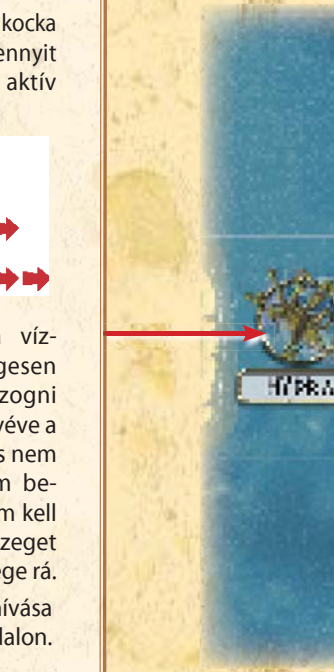
HYDRA

A Hydra pozícióba kerülő kocka megmutatja, hogy mennyit léphet a Hydrával az aktív játékos:



Megjegyzés: A Hydra vízszintesen és függőlegesen (átlósan nem) tud mozogni bármilyen víz mezőn, kivéve a horgonnyal jelölteket. És nem tud a Styx folyóra sem bemenni. A játékosnak nem kell a Hydrával a teljes összeget lelépnie, ha nincs szüksége rá.

Lásd a Másik játékos kihívása a Hydrával részt a 15. oldalon.



KÁRTYA

A kártya pozícióban t
száma a következők e
eredményezi:

Az akció kártyákat lás

MOZGÁS

A Mozgás pozícióba k
hány mezőt léphet a

Megjegyzés: Nem k
játékosnak, ha nincs
tesen és függőlegese

A hajók mozgásáról tö

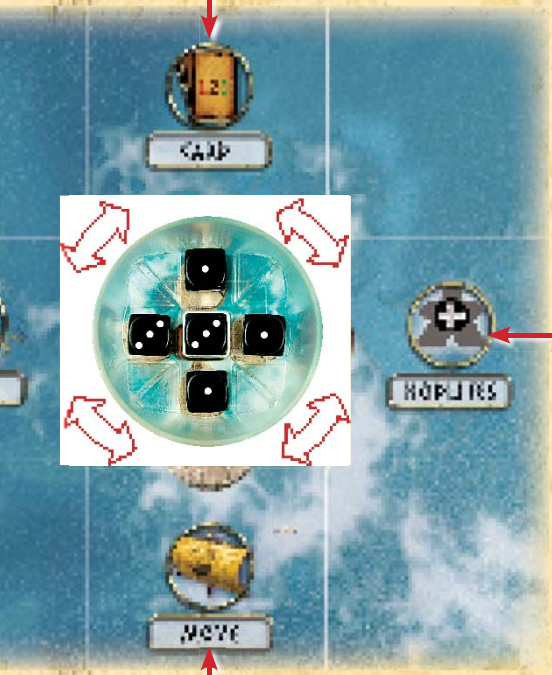
alálható kocka
egyikét

d a 12. oldalon

= Az összes többi játékos kap egy Akció kártyát.

= Senki nem kap akció kártyát.

= Az aktív játékos kap egy Akció kártyát.



HOPLITÁK

A hoplita pozícióba kerülő kocka megmutatja, hogy mennyi hoplitáját veheti vissza az Alvilágból az aktív játékos.

=

=

=

Ha vissza akar szerezni hoplitákat a játékos, de túl sok kincsesládát szállít, akkor kirakhatja a nem kívánt kincsesládákat bármelyik város szabad mezőjére. Ehhez nem kell elutaznia az adott városba.

erülő kocka megmutatja, hogy
hajójával az aktív játékos:

ell a teljes összeget lelépnie a
á szüksége. A hajók csak vízszin-
n mozoghatnak, átlósan nem.

bb információ a 10. oldalon van.

=

=

=

HAJÓ MOZGATÁSA

- A játékos a hajójával a vízszintesen, vagy függőlegesen szomszédos szabad víz mezőkre léphet, átlósan nem léphet vele.
- A horgonyos mezők biztonságosak. Ott nem lehet megküzdeni másokkal. Egy időben több hajó is állhat egy horgonyos mezőn.
- Városokra és településekre tilos a hajóval lépni– csak a víz mezőre. vagy a Styx folyó mezőre léphet. (Város vagy település mezőre: azaz hiába van ott víz, attől még az város mezőnek számít, pl Halikarnassos.)
- A Kylix mező körötti minden mező víz mezőnek számít.
- Ha a játékos a hajójával olyan mezőre lép, ahol más játékos áll, akkor meg kell küzdenie azzal a játékossal. A játékos nem léphet tovább abban a körben.
- A hajó nem léphet a Hydra által elfoglalt mezőre, kivéve ha a Győzd le a Hydrát megbízás kártya látható. Ebben az esetben ráléphet arra a mezőre, hogy harcoljon a Hydrával. Ebben a körben már nem léphet tovább a játékos.
- A mozgásnak akkor is vége szakad, ha a játékos alapít egy új települést, harcol egy várossal vagy településsel, ha a Styx folyó mezőre lép, vagy befejez egy Megbízást.

STYX FOLYÓ

Ha a játékos a hajójával a Styx folyó mezőre lép, akkor visszaszerzi az összes hoplitáját az Alvilágból, még akkor is, ha ez nem az ő köre. Ha nem fér el mind a hajó fedélzeten, akkor csak annyit vegyen vissza, amennyi elfér, vagy a szükségtelen kincsesládák kirakodásával csináljon helyet

Plusz pontok: Ha a játékosnak, mielőtt visszavenné őket, több hoplitája van az Alvilágban, mint bármelyik másik játékosnak, akkor kap 2 Győzelem pont kártyát. Ha holtverseny van, akkor senki nem kap kártyát.

A Styx folyón állhat egynél több hajó is azonos időben, de nem harcolhatnak egymással ott.

Amint a játékos a Styx folyóra lépett, a köre mozgás részének azonnal vége.

MEGBÍZÁS KÁRTYÁK

A Megbízás egy az Istenektől kapott küldetés, mint pl. 'Vigyél 3 kincsesládát Athenba' vagy 'Győzd le a Hydrát'. A megbízások teljesítéséért győzelmi pont jár. Minden Megbízás kártyán két feladat látható – a játékosnak csak az egyiket kell teljesítenie ahhoz, hogy megszerezze a kártyát és az alján látható győzelmi pontokat!

Minden játékos kap egy megbízás kártyát a játék elején, amit csak ő hajthat végre. A kártyáját mindenki tartsa titokban a többiek előtt, és ne feledjék, hogy ezt a lapot a később szerzett lapoktól külön tárolják. A kártyán látható győzelem pontok, addig nem számítanak bele a játékos pontszámába, amíg a megbízás nincs végrehajtva! A játékos ezt a kártyát a játék bármelyik szakaszában végrehajthatja.

FONTOS!
Amikor a játékos teljesít egy a táblán látható megbízás kártyát, akkor azonnal húz a helyére egy másikat a pakliból. A játék folyamán mindig 2 megbízás kártyának kell látszania.

Megbízás kártya szabályok

1. Az a játékos, aki először teljesít egy megbízás kártyát, az megkapja a kártyát, és a Győzelem pontokat. Ha egy nem aktív játékos (azaz nem az akinek a köre van) fejez be egy megbízást, akkor ez a játékos kapja meg a kártyát. Ez akkor is így történik, ha az aktív játékos a köre során befejezte volna a megbízást.
2. Megbízást bármelyik játékos bármikor teljesítheti.
3. Ha egy megbízást kettő vagy több játékos is ugyanakkor teljesít, akkor mind megkapják a győzelem pontokat, és a kártya kikerül a játékból.
4. Lehetséges több megbízás kártyát egymás után teljesíteni.
5. Ha egy játékos befejezett egy megbízás kártyát, akkor képpel lefele maga elé teszi.

Példa:

- A játékos 1 zöld és 1 piros kincsesládát szállít Athén felé, hogy teljesítse a Megbízást.
- Leszállítja a zöld kincsesládát Athénba.
- Megkapja a Megbízás kártyát.
- A következő Megbízás kártyát felfordítja a helyére, és ezt olvassa:
- Szállíts 1 piros kincsesládát Athénba!
- Van már neki piros kincsesládája, és épp Athénba áll, így automatikusan teljesítette ezt a Megbízás kártyát is!
- Megkapja a kártyát, és képpel lefele maga elé teszi.

Megbízás típusok

- **Kincsesláda szállítás**
  Néhány megbízás kártyán az a feladat, hogy szállíts egy színes kincsesládát (vagy kincsesládák kombinációját) Athénba. Ezt így kell teljesíteni:

  1. Utazz abba a városba, ahol a kincsesláda van.
  2. Amikor a hajód a várossal szomszédos mezőre lép, akkor harcolj meg vele (lásd Harc várossal vagy településsel, 14. oldal).
  3. Ha győzöl, megkapod a kincsesládát, és tedd azt a hajófedélzeted egyik üres mezőjére. Küldj egy hoplitát az Alvilágba, ha helyre van szükséged.
  4. Amikor eléred Athén valamelyik kikötőjét, leszállítottad a kincset! Tedd a kincsesládát valamelyik város üres mezőjére (nem szükséges arra, ahonnan begyűjtötted).

5. Ha az a megbízás kártya még látható, akkor vedd el, add hozzá az alján látható Győzelmi pontokat a pontjaidhoz. Fordíts a helyére egy másik megbízás kártyát.

- **Győzd le egy másik játékos hajóját**
  Néhány kártyán az áll, hogy támadd meg más játékos hajóját. Ezt a megbízást így teljesítheted:
  1. Utazz arra a mezőre, amin a másik játékos hajója áll.
  2. Harcolj meg vele (lásd a Harc másik játékos hajójával a 14. oldalon).
  3. Ha nyersz vedd el a Megbízás kártyát, és add a győzelmi pontokat a pontjaidhoz.
- **Hajózz egy városba hoplitákkal**
  Néhány kártya azt kéri, hogy bizonyos számú hoplitával utazz valahova. Kövesd a kártya instrukcióit; ahhoz hogy teljesítsd a megbízást, csak a várossal szomszédos egyik mezőre kell állnod, és esetleg néhány hoplitát kell ott hagynod a kártya megszerzésért.
- **Hajózz egy városba akció kártyákkal**
  Ha egy olyan Megbízás kártyát akarsz teljesíteni, ami bizonyos számú akció kártyát ír elő egy adott városba, ahhoz a következőket kell tenned:
  1. Szerezd meg a szükséges számú akció kártyát.
  2. Utazz a megbízás kártya városába!
  3. Amikor a hajód a várossal szomszédos mezőre ér, áldozd fel a szükséges számú akció kártyát, és tedd őket az akció pakli aljára.
  4.Vedd el a Megbízás kártyát, és add a győzelmi pontokat a pontjaidhoz.
- **Győzd le a Hydrát**
  Ez az egyetlen lehetőség, amikor a játékos harcolhat a Hydrával. Lásd a Harc a Hydrával részt a 14. oldalon.

AKCIÓ KÁRTYÁK

Akció kártyát a körödben vehetsz el, ha tudsz, VAGY amikor más játékos a körében 1-es értékű kockát állít a Kártya jelhez.

- 3 kártyától eltekintve, ami másképp rendelkezik, egy akció kártyát csak egyszer lehet kijátszani.
- A játékos annyi akció kártyát játszik ki egy körben, amennyit szeretne. Például, kijátszhatja a Lépj a hajóddal 2 plusz mezőt, és a Vedd vissza 2 hoplitádat az Alvilágból kártyát ugyanabban a körben.
- Ha a játékos a körében kap egy akció kártyát (még ha ezt másik játékos is adja), akkor azt azonnal fel is használhatja, ha akarja.

TELEPÜLÉS ALAPÍTÁS

Új település alapításához (Ephese, Salamis, Argos vagy Lindos):

- a játékos hajójának az adott hellyel szomszédos mezőn kell állnia
  ÉS
- és nem lehet már megalapítva más játékos által (egyébként csak azzal a játékossal harcolhat meg érte – lásd a Harc egy várossal vagy településsel részt).

Amikor a játékos megalapít egy települést, akkor annyi hoplitáját kell a hajófedélzetről a településre tenni, amennyi a településre van rajzolva.

A játékos ezen hoplitáit további harcokban nem használhatja, amíg egy másik játékos meg nem támadja a települést, és győz. Döntetlen esetén a hopliták az Alvilágba kerülnek, és később vissza lehet onnan szerezni őket.

Minden település 1 vagy 2 győzelmi pontot ér, attól függően, hogy mennyi hoplität kellett ott hagynia a játékosnak (nem kap Győzelmi pont kártyákat). Ezek a pontok addig számítanak bele a játékos össz pontszámába, amíg övé a település. Ha egy másik játékos megharcol érte, és győz, akkor a pontok is az övéi lesznek!

A HARC SZABÁLYAI

PÉLDA ÉRTÉKELÉSRE

A küzdelemnél, a játékosnak el kell gurítania a hoplitáit, és a pontjait a következő képpen kell kiszámolnia:

- minden olyan hoplita, ami lapján fekszik és látszik rajta a halálfej, 0 ponto ér, és az Alvilágba kerül

= 0

- minden olyan hoplita, ami lapján fekszik és az alsó felén van a halálfej, 1 pontot ér és visszakerül a hajó fedélzetére.

= 1

ÉS

- minden hoplita, ami egy másik oldalán fekszik vagy "felállt" ', fél pontot ér, és visszakerül a fedélzetre

= 1/2

4 Pont

3.5 Pont

Harc másik játékos hajójával

A játékos harcolhat más játékos hajójával, hogy megpróbálja megszerezni tőle vagy egy kincsesládáját vagy egy akció kártyáját. De legyen óvatos - elveszthet közben néhány hoplitát!
Mozgasd a hajódat arra a mezőre, ahol ellenfeled hajója áll. (Persze előbb győződj meg róla, hogy van elég mozgás pontod -'Mozgás' pozíció a Kylixnál- hogy ezt megtehesd).

A harc:

1. Mindketten "dobjatok" a hajón szállított összes hoplitátokkal. Számítsátok ki a pontjaitok (Lásd a harc értékelés a 13. oldalon).
2. Amelyik játékosnak több pontja van, az nyeri a harcot. Ha holtverseny van, akkor a védekező nyer.
3. A győztes elzsákmányolhat vagy egy kincsesládát VAGY egy akció kártyát a másik játékostól. Ha az akció kártyát választja, akkor azt véletlenszerűen, anélkül, hogy előtte megnézné őket, kell elhúznia a másik játékos kártyáiból. A győztesnek a másik játékos hajóját 3 mezővel odébb kell léptetnie egy szabad helyre.

   Megjegyzés: Harci helyzetben a győztes játékos a másik játékos hajóját az áthelyezéskor átléptetheti olyan mezőkön amin vagy a Hydra vagy más játékos hajója áll (de persze szárazföldi mezőn nem).

Harc várossal vagy településsel

A játékos harcolhat várossal vagy településsel, hogy vagy egy kincsesládát zsákmányoljon (város) vagy elfoglalja másik játékostól (település).
Ahhoz hogy harcolhasson, a játékosnak a hajóját egy a várossal, vagy településsel szomszédos mezőre kell navigálnia.

Ha egy játékos megalapítja Ephesust, akkor 1 hoplitát hagy rajta, ahogy a szám mutatja

Ephesus harci értéke1 – ahhoz egy elfoglalja egy másik játékos 1 vagy több pontot kell szereznie

Max 3 kincsesláda lehet Halikarnasoson a játék folyamán.

Halikarnasos harci értéke 4 – a játékosnak 4 vagy több pontra van szüksége ahhoz, hogy szerezzen egy kincsesládát.

A harc:

1. Dobj a hajód fedélzetén levő összes hoplitáddal és add össze a pontjaid (lásd a Harc értékelés a 13. oldalon).

2. Ha annyi vagy nagyobb az eredmény, mint a város vagy település értéke, akkor győztél!
   Városnál: vegyél el egy kincsesládát. Tedd a városról a fedélzetre (ha nincs elég helyed, akkor tegyél egy hoplitát az Alvilágba).
   Más játékos által tulajdonolt településnél: a másik játékos hoplitáit tedd az Alvilágba, és helyettük tegyél a fedélzetedről a településre saját hoplitákat. A település most már hozzád tartozik. Ne felejtsd el, hogy így a település értéke hozzáadódik a pontjaidhoz (de nem jár győzelem kártya).
3. Ha a pontjaid száma nem éri el a szükségest, akkor nem történik semmi. Folytatódjon a játék, mint rendesen.

Küzdelem a Hydrával

Csak akkor küzdhet meg a játékos a Hydrával, ha a 'Győzd le a Hydrat' megbízás kártya látható.
Ahhoz, hogy meg küzdj vele, lépj arra a mezőre, ahol a Hydra áll. (Persze előbb győződj meg róla, hogy van elég mozgás pontod -'Mozgás' pozíció a Kylixnál- hogy ezt megtehesd).

A küzdelem:
1. Dobj a hajód fedélzetén levő összes hoplitáddal.
2. Add össze a pontjaid (lásd a Harc értékelés a 13. oldalon).
3. Ha a 5 vagy több pontod van, győztél. Vedd el a 'Győzd le a Hydrát' megbízás kártyát, és lépj a Hydrával 3 mezőnyit tetszőleges irányba, és egy szabad vízi mezőre .
4. Ha 5-nél kevesebb pontod van, veszítettél. A jobb oldaladon ülő játékosnak kell hajódat 3 mezővel odébb léptetnie, (bármilyen irányba), egy szabad helyre.

Más játékos kihívása Hydrával

Az aktív játékos a körében olyan mezőre is léphet a Hydrával, amit másik játékos hajója foglal el, azért hogy megküzdjön vele (ha ehhez van elég pontja a 'Hydra' pozícióban levő kockán).
A küzdelemre kihívott játékos:
1. Dobjon a hajója fedélzetén levő összes hoplitájával.
2. Adja össze a pontjait (lásd a Harc értékelés a 13. oldalon)..
3. Ha a 5 vagy több pontja van, győzött! Elvesz 1 győzelem kártyát és áthelyezi a Hydrát 3 mezőnyivel egy szabad vízi mezőre.
   Megjegyzés: Ha elöl van a Győzd le a Hydrát megbízás kártya, akkor azt veszi el a győzelem kártya helyett.
4. Ha 5-nél kevesebb pontja van, vesztett. A jobb oldalán ülő játékosnak kell a vesztes játékos hajóját 3 mezővel odébb léptetnie, (bármilyen irányba), egy szabad helyre.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha valaki eléri a szükséges győzelmi pont számot.

A győztes elnyeri az Istenek kegyét, és megkapja a Legnagyobb Hős címet!

GYORS SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

Ha már ismeritek a játékot, akkor ezt a gyors szabály összefoglalót használjátok, hogy felidézhessétek mit kell tenni egy körben:

1. Az aktív játékos rázza össze a Kylixot.
2. A tőle balra ülő játékossal kezdve, minden játékos -kivéve az aktív- annyit léphet a hajójával, amennyit a Kylix közepén levő kocka mutat.
3. Az aktív játékos döntse el, hogy hogy álljon a Kylix, melyik kocka melyik irányba álljon (lásd 8 & 9. oldal).
4. Az aktív játékos tetszőleges sorrendben hajtsa végre a következő akciókat:
   - Hopliták visszaszerzése az Alvilágból.
   - Akció kártya húzás, vagy szólni a többi játékosnak, hogy ők húzzanak.
   - Lépés a hajóval.
   - Lépés a Hydrával.
5. Ha az aktív játékos akar:
   - alapíthat új települést,
   - harcolhat más játékos hajójával,
   - harcolhat egy várossal vagy településsel, vagy
   - teljesíthet egy Megbízás kártyát.
6. A következő játékos kerül sorra, stb.
7. Amelyik játékos először eléri a szükséges győzelmi pont számot, az nyer.

Magyarra fordította: Dunda
Ez a fordítás az Infix Pdf Editor 4.21 segítségével jött létre.

© 2007 Hasbro. All rights reserved.

The wooden pieces from the Carcassonne game are used with permission of Hans-Im-Glück.
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport NP19 4YH.
Tel: 0080022427276. Distributed in Australia by Hasbro Australia Limited, 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel. 1300 138 697.
Distributed in New Zealand by Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Limited), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand.
Tel. 0508 828 200. Distributed in the USA by Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA.

www.hasbro.co.uk

WHITE CASTLE AGENCY FOR INVENTORS

0108 14658 102 Aa