کتاب قوانین

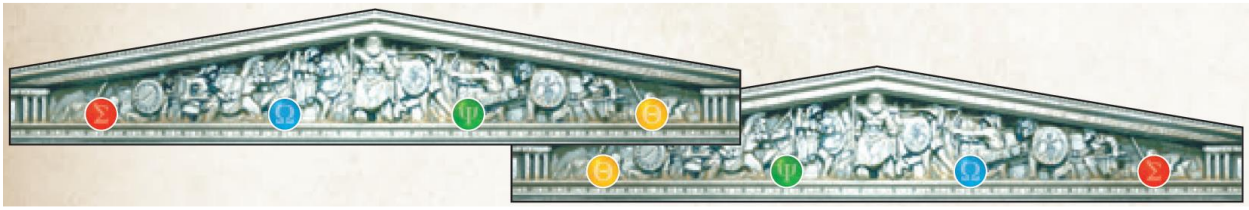
نقش یک نیمه خدای جاه طلب رو بر عهده بگیرید که تلاش داره جایگاه خودش رو بر اوج قله المپوس بدست بیاره . قهرمان اجیر کنید، عتیقه جات خاص را بدست آورده و ماموریت های قهرمانانه را پشت سر گذارید تا افسانه ها برایتان ساخته شود. طی ۵ دوره بازی شما باید ترکیب هایی قدرتمند از کارت ها ساخته و سپس از بین ببرید، کارتها باید به بارگاه (پردیس) شما منتقل شده تا امتیاز پیروزی کسب نمایید.

ضمائم

۸ خانواده ۲۱ کارتی (پشت همه ۱۶۸ کارت عین هم بوده و نشانگر یک شهروند هستند)

یک معبد (۲ قسمته)

یک سنگ فرش (۲ طرفه)

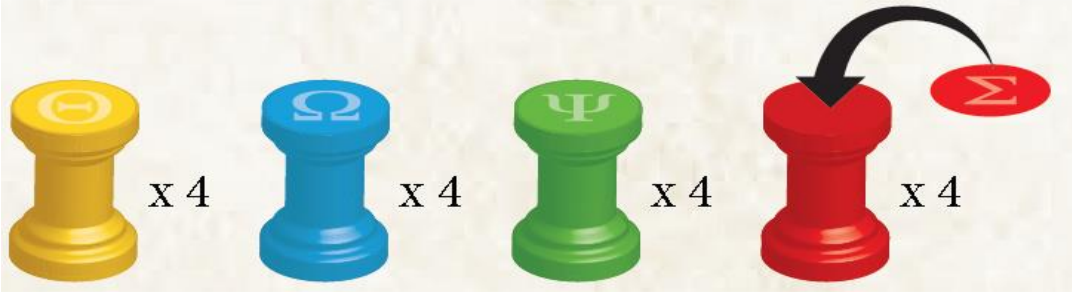


۱ پلکان

۱ صفحه پیشگویی

۱۶ ستون

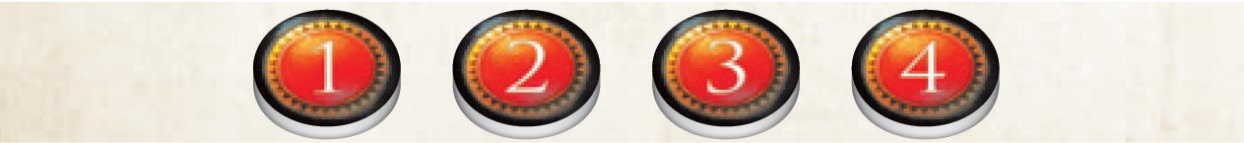
برچسب دلبخواه است و برای استفاده افراد کور رنگ طراحی شده



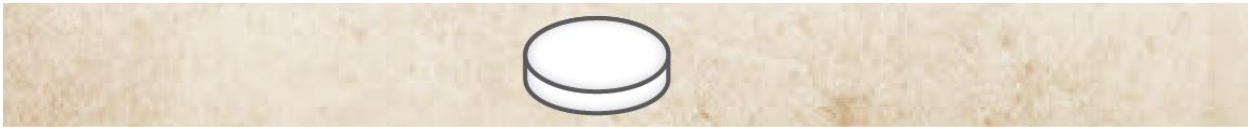
۶ کارت ماموریت

پشت تمام کارت ها یکسان بوده و نشانگر یک ماموریت ناتمام است

۴ دیسک نشان دهنده ترتیب نوبت بازی



۱ نشانگر دوره و عصر



۱۲ حلقه فعال کننده (ضامن)

۴ صفحه بازیکن

۴ کارت کمکی بازیکن

۱۹ کاشی پاداش

۳ پاداش لول و سطح

۱۶ پاداش اسطوره خانوادگی (۲ تا برای هر خانواده)

۴۰ ژتون طلایی

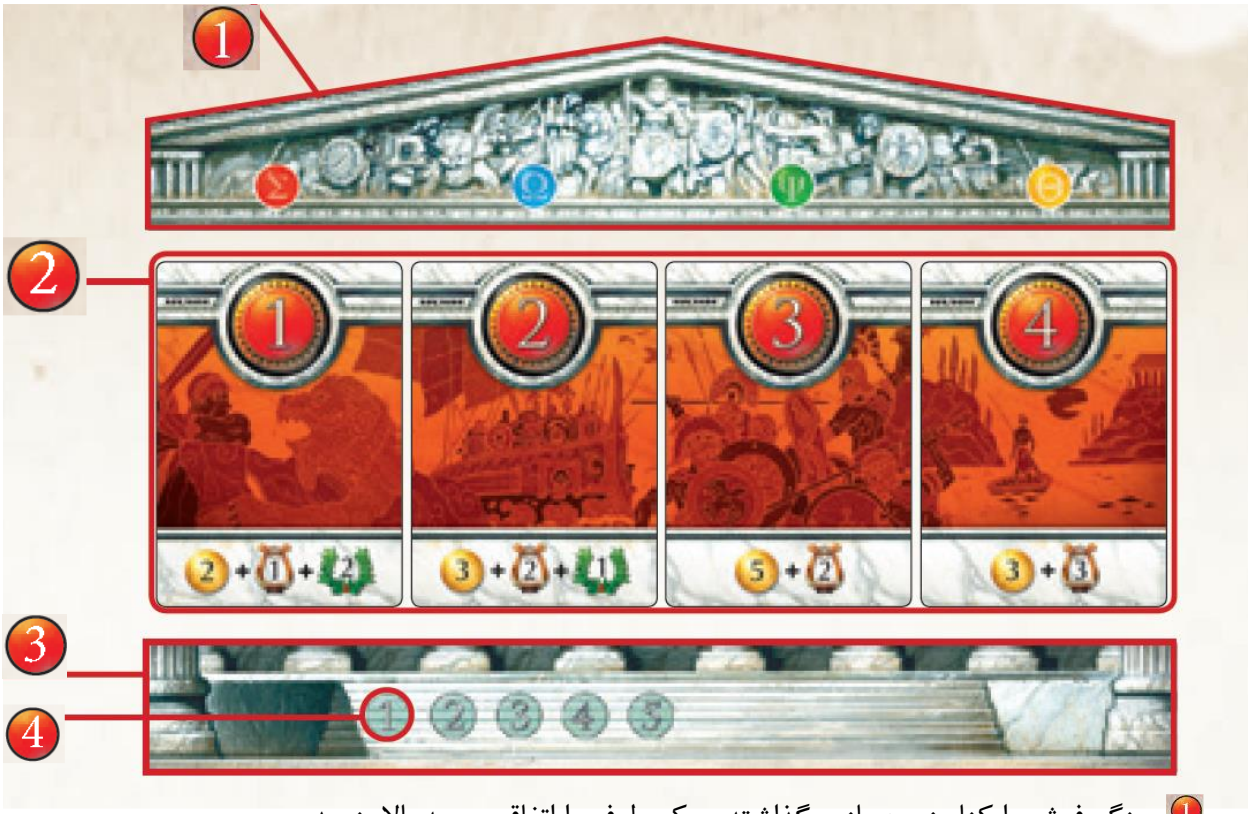
۲۵ ژتون امتیاز اعتبار

۴۵ ژتون امتیاز پیروزی

۱ برگه راهنمای کارت ها

توضیح کارت ها و شفاف سازی قدرت های آنها

چیدمان



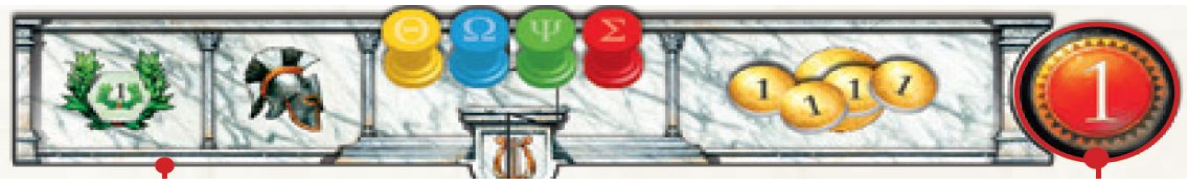
1 سنگ فرش را کنار زمین بازی گذاشته و یک طرف را اتفاقی رو به بالا بنهید.

2 ۴ کاشی ماموریت با نشان ●●●/●●●● را زیر سنگ فرش قرار داده به ترتیب از کم به زیاد از چپ به راست . مطابق شکل . این چیدمان برای بازی ۳ و ۴ نفره می باشد

3 پلکان را زیر کاشی ماموریت ها قرار دهید.

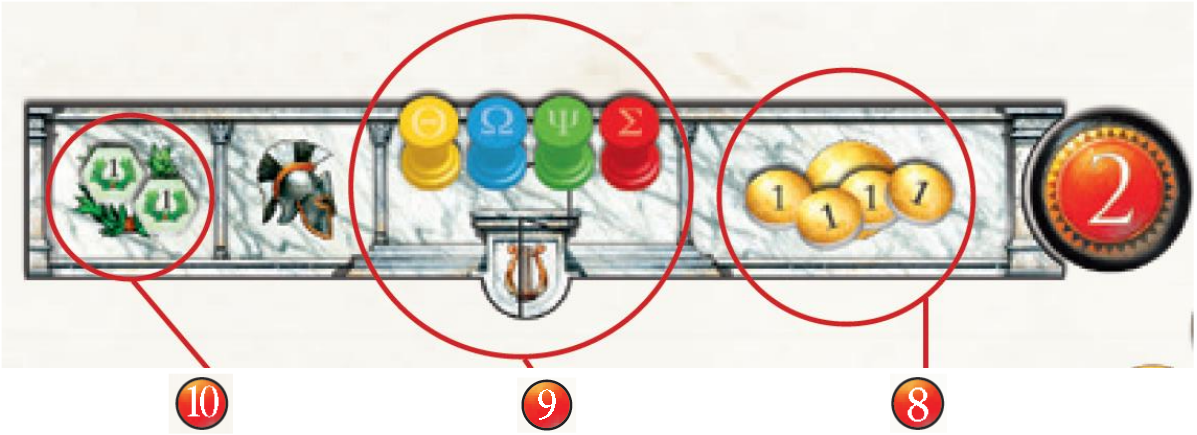
4 نشانگر دوره را روی اولین خانه مسیر ادوار قرار دهید

5 تمامی طلا ها ، امتیازات پیروزی و حلقه های فعال کننده (ضامن) را در مکانی که در دسترس همه باشد قرار دهید.



6 هر بازیکن یک صفحه بازیکن گرفته و مقابل خودش بدین شکل قرار می دهد.

7 دیسک نوبت اول را به صورت اتفاقی به یکی از بازیکنان دهید. این بازیکن در دور نخست اولین بازیکن است . و دیسک های دیگر را به ترتیب و ساعت گرد به دیگر بازیکنان دهید . و دیسک های بلا استفاده را در جعبه قرار دهید.



8 هر بازیکن ۴ طلا گرفته و روی صفحه بازیش قرار میدهد.

9 هر بازیکن یک ستون از هر رنگ میگیرد . ستون ها را روی صفحه بازیش قرار داده و باقی ستوهای استفاده نشده به جعبه باز میگردد.

10 هر بازیکن متناسب به شماره دیسک نوبتش امتیاز پیروزی دریافت میکند . نفر اول ۱ و نفر دوم ۲ امتیاز الی آخر

11 ۵ خانواده از ۸ خانواده موجود را انتخاب کرده و باقی را به جعبه باز گردانید

خانواده های انتخاب شده به شدت در روند بازی و استراتژی بازی تاثی دارند پس برای بار نخست به شدت توصیه میگردد از ۵ خانواده زیر انتخاب شود

آتینا

هِدیس

هیفِستوس

پوسایدِن

زئوس

۱۰۵ کارت خانواده های انتخاب شده را گرفته و به هم بزنید (بر بزنید) و به صورتی که رویشان به پایین باشد

بخوابانید . به تعداد ۳ برابر تعداد بازیکنان بعلاوه ۱ از کارت ها بردارید (برای مثال برای بازی ۳ نفره میشود ۱۰ کارت) و به صورت رو به بالا در میان میدان قرار دهید تا محفل خانواده ها شکل گیرد . مثل شکل زیر

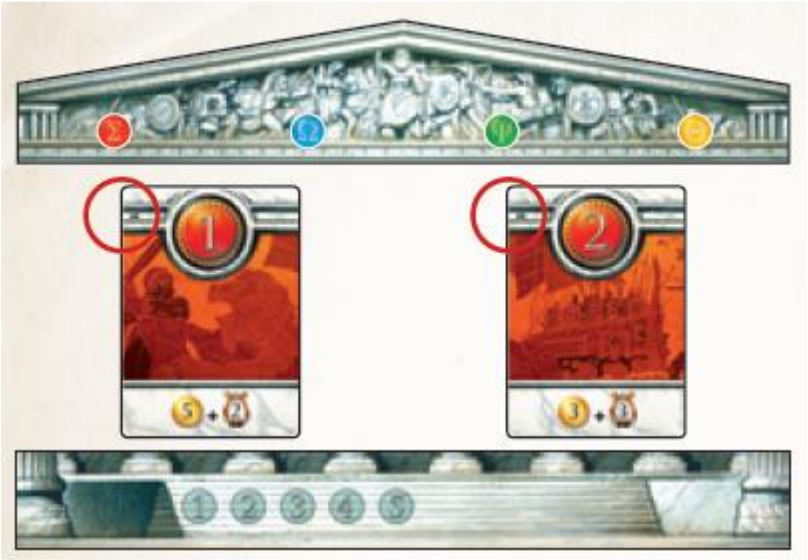
12 مابقی کارتهارا روی هم به صورتی که دیده نشود انباشته کنید تا از روی آن کارت بکشید و کنارش جایی در نظر بگیرید تا کارت سوخته را انباشته کنید

12 13

13 ۳ کاشی پاداش لول یا مرحله را در کنار ۱۰ تا کاشی پاداش خانوادگی مطابق خانواده های انتخاب شده بچینید.

تبصره و اطلاعات دیگر

برای بازی ۲ نفره کاشی ماموریت را جوری چیده که هر کارت مطابق شکل زیر ۲ ستون رنگ قرار گیرد.



برای تعداد متفاوت بازیکنان تغییر دیگری اعمال نمیشود

اگر خانواده آپولو در جریان بازی قرار گیرند لذا پیش گو نیز در بازی خواهد بود

صفحه پیشگو را بالای معبد قرار دهید

در هنگام چیدمان ۴ کارت رو شده را در زیر صفحه پیش گو قرار دهید

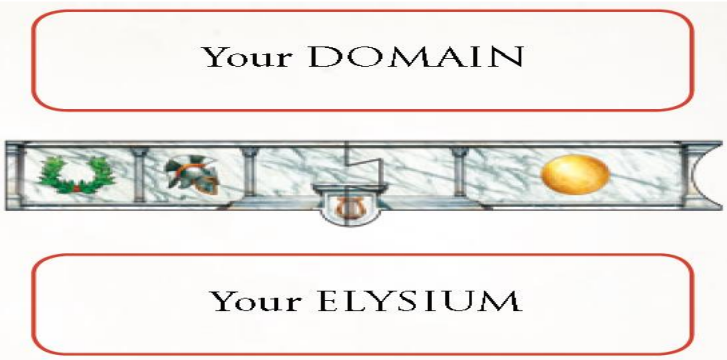
اگر خانواده اِریز را انتخاب نموده اید

تمام ژتون های اعتبار را در محل ذخایر

عمومی نگهدارید

قسمت بالای صفحه بازی شما قلمرو شما

قرار دارد



و زیر آن پردیس (بارگاه) شما

اطلاعات هر کارت

نشان دهنده رنگ ستون لازم برای کسب این کارت است

سیاه یعنی هر رنگی میتواند این کارت را کسب نماید

اسم هنرمند

اسم کارت

قدرت کارت

نکته: بازیکنان میتوانند قدرت کارت را فقط دز قلمرو خود فعال نمایند

این شماره نشان دهنده سطح کارت است از ۱ تا ۳

رنگ آن نشان دهنده خانواده آن کارت است (هِدیس)

نشان خانواده(اینجا هِدیس)

نماد فعال سازی کارت است

نشان میدهد در چه زمانی و چگونه قدرت کارت فعال میگردد

کارت ماموریت

ترتیب بازی

طلا

جابجایی

امتیاز پیروزی

شهروند

پشت تمام کارت های ۸ خانواده نماد یک شهروند است .

وقتی شما یک شهروند دریافت میکنید آن را از روی کارتهای انباشته شده برمیدارید . و به همان صورت در قلمرو خود قرار می دهید . (رو به پایین)

این کارت تا آخر یک شهروند باقی می ماند و هیچ کس نمی تواند روی دیگر آن را ببیند .

بعضی کارتها نماد elusius دارند

که به به کارت های اِلوسیوس خوانده می شوند.

اینها با کارت های الوسیوس دیگر ترکیب شده تا قدرت ایجاد کنند

هدف بازی

هدف بدست آوردن امتیاز پیروزی بیشتر است. این امتیازات با نوشته شدن افسانه بازیکنان هنگام انتقال کارتها توسط بازیکنان به پردیس(بارگاه) ایشان بدست می آید. همچنین در طول بازی توسط قدرت بعضی کارت ها بدست می آید

نمای اجمالی از بازی

فاز ۱ : بیداری یا برخیزش

فاز ۲ : فعالیت ها

فاز ۳ : نوشته شدن افسانه

فاز ۴ : پایان دوره یا عصر

فاز ۱ : بیداری یا برخیزش

گام اول : هر کارتی که از دوره قبلی در محفل خانواده ها است برداشته و به صورت رو به بالا در کنار کارتهای هنوز استفاده نشده قرار دهید.

گام دوم: کارت از انباشته کارتها کشیده و همانگونه که گفته شد محفل را دوباره تشکیل دهید.

برای ۲ بازیکن ۷ کارت . . ۳ بازیکن ۱۰ کارت و برای ۴ بازیکن ۱۳ کارت

در دور نخست این دو کار لازم نیست.

نکته: اگر خانواده آپولو در بازی باشد فلذا پیشگو نیز در جریان بازی قرار خواهد گرفت .

بعد از گام اول هر کارتی که در زیر صفحه پیشگو قرار دارد را به محفل منتقل می نماییم. و بعد از گام دوم ۴ کارت دیگر کشیده و به زیر صفحه پیشگو منتقل میکنیم. پیشگو باعث میشود بازیکنان ببیند چه کارتهایی در دور بعدی بازی خواهند شد

فاز ۲ : فعالیت ها

بازیکن با شماره دیسک ۱ اول شروع مینماید و به همین ترتیب ادامه می یابد.

در نوبت خودتان شما می توانید یک کاشی ماموریت یا یک کارت خانواده انتخاب کنید . به طوری که در پایان ۴ دور شما ۳ کارت خانواده و ۱ کاشی ماموریت داشته باشد.

برای انتخاب هرکدام از اینان شما باید در صفحه بازی خودتان ستون مورد نیاز برای برداشت آنان را داشته باشید.

هیچ بازیکنی نمیتواند کارت همسان (با تصویر مشابه) در قلمرو خود داشته باشد.

برای این کارت شما باید یک ستون آبی بعلاوه یک ستون به هر رنگ دلخواه داشته باشید .

که در این مورد شما مجازید

در این مورد شما ستون سبز را ندارید

پس راهی برای گرفتن این کارت ندارید.

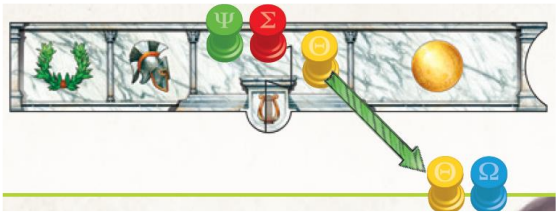
شما اینجا مجاز به گرفتن کارت هستید

چرا که ستون قرمزتان هنوز روی صفحه بازیتان قرار دارد

شرایط دریافت ماموریت در بالای آن بر روی سنگ فرش حک شده

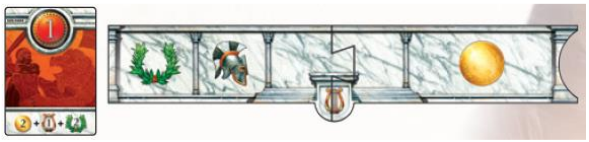
برای بازی ۲ نفره این کار ساده تر است . چرا که کافیست یکی از ۲ رنگ بالای آن را داشته باشید

پس از برداشتن کارت یا ماموریت شما یک ستون (فقط یکی) را به انتخاب خودتان از صفحه بازیتان حذف مینمایید. لزومی ندارد که با شرایط کارت دریافتی تطبیق داشته باشد تا حذف شود.



نکته : مهم نیست شرایط کسب کارت چه چیزی باشد

شما هر دور فقط ۱ ستون به انتخاب خود حذف مینمایید



وقتی مامورت را گرفتید آن را کنار صفحه خود قرار دهید

بعد از اینکه کارتی دریاف کردید همان لحظه در قلمرو خود قرار دهیدش

بعد از ۴ دور شما باید یک ماموریت و ۳ کارت داشته باشید و همه ستون هایتان را حذف کرده باشید . این حالت می تواند ۲ موقعیت خاص ایجاد نماید

اگر شما شرایط هیچ کدام از کارت های خانوادگی رو ندارید ، شما باید یک شهروند بردارید. کارت رویی از روی انباشت کارت های برداشتنی را کشیده و به همان صورت به پشت در قلمرو خود قرار میدهید.

شما نمیتوانید شهروند بردارید اگر هنوز میتوانید کارت انتخاب کنید یا ماموریت انتخاب نکرده و قادرید که بردارید

اگر شما شرایط دریافت هیچ ماموریتی را ندارید در این دوره هیچ ماموریتی نگرفته و در عوض پس از دریافت ۳ کارتتان نوبت خود را بازی نکرده تا همه کارت و ماموریت خود را دریافت کنند. بعد که همه کارت و ماموریتشان تکمیل شد شما یکی از کارتهای باقی مانده را برداشته و برمیگردانیدش .. (پشت کارت ماموریت نا تمام است)

استفاده از قدرت در گام دوم

در طول نوبت خودتان ، شما میتوانید قدرت کارتهای درون قلمرویتان را استفاده کنید.

* شما نمیتوانید قدرت کارتهایی که به پردیس(بارگاه) منتقل شدن را بکار گیرید.

* شما می توانید قدرت چندین کارت را در یک دور بکار گیرید.

* شما نمیتوانید کارتهای ضامن دار ، فعال یا الوسیوس را درنوبت دیگر بازیکنان بکار گیرید

* اگر از قدرت کارتی استفاده میکنید تا آن کارت را جابجا کنید به بارگاهتان . از قوانین افسانه که بعداً گفته می شود باید پیروی کنید.

* قدرت هر کارت به شکل خاصی که با نمادی بر روی کارت آمده فعال میشود . در فاز ۳ توصیح بیشتر داده خواهد شد.

فوری و آنی

قدرت کارت باید همان لحظه دریافت کارت استفاده شود و فقط همان لحظه.

همیشگی

این کارت همیشه فعال است . تا زمانی که در قلمرو شما باشد.

فعال

این کارت یک بار در هر دوره میتواند استفاده شود . تا زمانی که در قلمرو شماست.

وقتی قدرت کارت را استفاده کردید کارت را ۹۰ درجه بچرخانید.

وقتی دوره به پایان رسید دوباره صاف قرارش دهید .

کارت را در دوره بعد میتوانید باز استفاده کنید

الوسیوس

شما فقط هنگامی می توانید کارت الوسیوس را فعال کنید که حد اقل یک کارت الوسیوس دیگر در قلمرو خود داشته باشید

کارت های ضامن دار

کارت یک بار در طول بازی اجازه فعال سازی دارد تا زمانی که کارت در قلمرو شما است.

وقتی شما کارت را دریافت نمودید سریع یک حلقه ضامن روی آن قرار دهید .

هنگامی که تصمیم به استفاده از قدرت کارت گرفتید . حلقه ضامن را برداشته و در مخزن عمومی گزارید

اگر بازیکنی قدرت یک کارت آتینا را بکار گرفت که طی آن بازیکنان مجاز به انتقال کارت بودند ، بازیکنی که نوبتش است حق دارت اول یک کارت را منتقل نماید. بعد دیگر بازیکنان به ترتیب نوبت.

اگر قدرت کارتی با قوانین دیگر حاکم بر بازی تداخل داشت . قدرت کارت مقدم تر است.

گام سوم : نوشتن افسانه

هنگامی که تمامی بازیکنان گام دوم را پشت سر نهادند آن دوره وارد گام سوم میگردد(نوشتن افسانه).

در این گام شما چگونگی نوبت را در دوره بعد مشخص میکنید، امتیاز پیروزی و طلا برای ماموریتتان دریافت میکنید، و می توانید کارت هایتان را از قلمرویتان به پردیس(بارگاهتان) منتقل کنید و افسانه خود را تکمیل نمایید. که غالب امتیاز های پیروزیتان را برایتان به ارمغان خواهد آورد.

۱) تعیین نوبت دیسک بازی

ابتدا دیسک ها را دوباره چینی کنید. بازیکنی که در گام دوم اولین ماموریت را دریافت کرد دیسک ۱ و به همین ترتیب تا آخر.

ماموریت های انجام نشده

بازیکنی که ماموریت انجام نشده دارد خود به خود شماره دیسکی با بالاترین شماره را دریافت میکند. اگر چند نفر ماموریت انجام نشده دارند . باید به شماره دیسک فعلی آنها توجه شود.

برای مثال: در بازی ۴ نفره در دور اول علی دیسک ۱ و حسن دیسک ۳ را دارند . بعد از پایان دوره اگر جفتشان ماموریت ناتمام داشته باشند علی دیسک ۳ و حسن ۴ را دریافت مینماید.

۲) دریافت امتیاز پیروزی و طلا

تمام بازیکنام طلا و امتیازی که در ماموریتشان نوشته شده را دریافت میکنند.

۳) انتقال کارت

سر انجام، طبق ترتیب جدید بازی که با دیسک ها مشخص شده اند، هر بازیکن میتواند کارتهایش را از قلمرو به پردیس(بارگاهش) انتقال دهد

*تعداد کارتهایی که می توانید به پردیس خود انتقال دهید متناسب است با عددید که روی کارت ماموریت شما درج شده

*برای هر انتقال باید طلا مصرف کنید . میزان آن مساوی است با سطح و لِوِل کارت تان . (۱،۲ یا ۳) طلای مصرف شده را به محل ذخیره عمومی برگردانید.

*هر کارتی که به پردیس(بارگاه) شما انتقال می یابد باید از قوانین افسانه ها تبعیت نماید.

بکار گیری یک قدرت در گام ۳

افسانه

در طول گان سوم میتواند این قدرت بکارگیری شود . تا زمانی که کارت در قلمروی شماست

دائمی

بعضی ار کارتهای دائمی می توانند در گام سوم نیز بکار گرفته شوند

قوانین افسانه ها

هر انتقال کارت از قلمرو به پردیس (بارگاه) هزینه ای برابر سطح کارت به طلا دارد.

هر کارتی که منتقل می نمایید باید تصمیم بگیرید که می خواهید به افسانه موجودتان اضافه کنید و تکمیلش کنید یا می خواهید افسانه ای جدید بنویسید.

دو مدل افسانه داریم : ۱ – افسانه سطح ۲ – افسانه خانوادگی

افسانه مرحله

افسانه سطح فقط شامل کارتهای هم شطح ولی از خانواده های متفاوت می گردد

افسانه سطح از حد اکثر ۵ کارت تشکیل می شود که هر کدام از یک خانواده جداگانه می باشند.

افسانه سطح ۱ ناقص

افسانه سطح ۲ ناقص

افسانه سطح ۳ کامل

افسانه خانوادگی

تنها میتواند شامل کارت های یک خانواده ولی با سطح های متفاوت شود .

این افسانه از حداکثر ۳ کارت که هر کدام یک سطح دارند تشکیل شده است

افسانه زئوس ناقص

افسانه آتینا کامل

نوشتن افسانه

شما می توانید به هر افسانه ای به هر ترتیبی که خواهانید کارت اضافه کنید . شما می توانید یک افسانه خانوادگی را از کارت سطح ۲ شروع کنید. بعد یک کارت سطح ۱ اضافه کرده و با کارت سطح ۳ ختم کنید.

شما می توانید هر تعداد افسانه نا تمام داشته باشید و لزومی ندارد یکی را به پایان برسانید تا دیگری را آغاز نمایید

وقتی کارتی به افسانه ای اضافه شد دیگر نمیتواند حذف شده یا به افسانه دیگری منتقل گردد. کارت تکی نمی تواند به افسانه دیگری اضافه گردد

شما میتوانید یک کارت را با حلقه ضامن انتقال دهید. که در این صورت حلقه را به مخزن عمومی برگردانید.

کارت تکی در پردیس (بارگاه) شما در پایان بازی حذف خواهد شد و ارزشی ندارد.

اضافه کردن شهروند به افسانه

یک کارت شهروند می تواند به پردیس شما انتقال یافته و به افسانه ها اضافه گردد، ولی تنها زمانی که آن افسانه حد اقل ۲ کارت داشته باشد. در خصوص افسانه خانوادگی ، این کارت شهروند جای کارتی که ندارید را پر خواهد کرد. هزینه انتقال این کارت مساوی است با سطح کارتی که این کارت شهروند جای آن را گرفته

این مارت تیغ دولبه است. چرا که در آخر بازی ۲ امتیاز پیروزی را به ازای هر کدام از کارتهای شهروندی از دست خواهید داد.

کارت شهروند جای خالی یک کارت سطح ۲ را در این افسانه خانوادگی میگیرد

انتقال آن ۲ طلا هزینه دارد.

شهروند جای خالی یک کارت سطح ۱ را در افسانه درجه و سطح میگیرد.

انتقال آن ۱ طلا هزینه دارد

شهروند جای خالی یک کارت سطح ۳ را گرفته و افسانه را تکمیل می نماید.

انتقال این کارت در اینجا ۳ طلا هزینه دارد

پاداش افسانه ها

بازیکنی که اولین افسانه خانوادگی را تکمیل کند ژتون ۵ امتیازی پاداش را دریافت می نماید.

دومین کسی که افسانه خانوادگی از همان خانواده را تکمیل نماید ۲ امتیاز خواهد گرفت

بازیکنان بعدی چیزی دریافت نخواهند نمود

این امکان برای شما وجود دارد که هر ۲ ژتون امتیاز ۵ و ۲ امتیازی را دریافت کنید ، اگر قبل از دیگران ۲ افسانه خانوادگی را تکمیل نمایید.

برای افسانه سطح اولین بازیکنی که یک افسانه با حداقل دو کارت را تکمیل نماید ژتون امتیاز متناسب با آن لول را خواهد گرفت. اگر فرد دیگری افسانه دیگری با تعداد کارت بیشتری در همان لول تکمیل کرد ژتون های امتیاز را از فرد قبلی به سرقت میبرد.

این ژتون های امتیاز سطح به کرات می توانند به سرقت بروند مگر آنکه فردی افسانه آن را با ۵ کارت تکمیل نماید. که دیگر قابل سرقت نیست.

گام چهارم : پایان دوره

وقتی تمام بازیکنان انتقالاتشان را انجام دادند به روش زیر برای دوره بعد آماده میشوید.

*۴ستونتان را روی صفحه بازیتان برگردانید

*هر کارت فعالی که در قلمرویتان هست را صاف گردانید

*نماد دوره را یک خانه جلو ببرید

*دور بعدی را از گام نخست دوباره شروع کنید

FINAL SCORING

امتیاز دهی نهایی

با جمع آوری تمام کارت ها در قلمرو بازیکنان و تمام کارت های تکی در پردیس(بارگاه) آغاز میشه . فقط افسانه هایی با حد اقل ۲ کارت باقی میمانند و ارزش امتیاز پیروزی دارند.

کارت ها را تو انباشته کارت های رد شده نگزارید و آنها را از بازی خارج کنید.

قدرت های زمان دار

الان زمانی هست که شما می توانید از این کارت ها امتیاز بگیرید. این کارت ها باید در افسانه ای استفاده شده باشند تا امتیاز به شما بدهند.

علامتهای تساوی و نا متساوی نشان دهنده این است که این کارت در کجا بیشترین فایده را دارد. اولی در افسانه فامیلی و دومی در افسانه سطح

به افسانه ها نیز به منوال زیر امتیاز تعلق میگیرد.

در افسانه خانوادگی : ۲ کارت= ۳ امتیاز - ۳ کارت = ۶ امتیاز

در افسانه سطح : ۲کارت = ۲ امتیاز - ۳ کارت = ۴ امتیاز - ۴ کارت = ۸ امتیاز - ۵ کارت = ۱۲ امتیاز

اگر خدایگان ایرس در بازی باشد بعضی از بازیکنان ممکن است امتیاز اعتبار کسب کرده باشند . این امتیاز های اعتبار طبق لیست زیر برای شما امتیاز پیروزی به ارمغان می آورند.

بازیکن با بیشترین میزیان اعتبار ۱۶ امتیاز پیروزی ، نفر بعدی ۸ و نفر سوم ۴ و نفر چهارم ۲ امتیاز کسب می نمایند.

اگر دو بازیکن به یک اندازه امتیاز کسب کرده باشند . مجموع امتیاز جایگاهشان بر ۲ تقسیم می شود . مثلاً جایگاه دوم سوم را مشترکاً کسب کرده باشند به هر کدام ۶ امتیاز میرسد.

توجه: بازیکنی که هیچ اعتباری کسب نکرده امتیازی دریافت نمیکند.

تمام امتیازاتان را که در بالا گفته شد را با امتیازاتی که در طول بازی کسب کردید جمع نمایید. و در پایان به ازای هر شهروندی که در افسانه هایتان استفاده کردید ۲ امتیاز کسر کنید. سپس نتایج نهایی را مقایسه نمایید.

بازیکنی که بالاترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده است. اگر کسانی مساوی شدند کسی که طلای بیشتری دارد برنده است و اگر باز مساوی بودند ، هر دو برنده اعلام میگردند.

برای اولین دست از این بازیتان آماده میشوید ؟

زمانی که چندین دست بازی کردید پیشنهاد میدهیم ست های متفاوتی از خدایگان را انتخاب نمایید.

هر بازی پردیس متفاوت است، حتی اگر با خانواده یکسانی از خدایان بازی کنید. فلذا مایوس کننده خواهد بود اگر هیجان بازی منفاوت نباشد با در نظر گرفتن اینکه قدرت کارت ها کاملا متفاوت بوده و عمیقا احساس بازی تغییر کرده است. از این رو تعدادی ست خانوادگی ارائه میدهیم که به طوری خاص جالب بوده و محیط ویژه ای برای بازی میسازد. پس از چند دست بازی شما خواهید فهمید کدام برای شما مناسب بوده و میتوانید ست

مخصوص خود را بسازید. در اشتراک آنها با ما در صفحه space cowboy که برای این بازی اختصاص یافته تردید نکنید.

ست **توانگری** برای کسانی که امتیاز بالا دوست دارند :

Ares, Athena, Hephaestus, Hermes, Zeus.

ست **بدشانسی باعث شکست میشود** !!!!!!! برای کسانی که واکنش ستیزه جویانه و رقابت خشن دوست دارند

Hephaestus, Hermes, Poseidon، Ares, Hades

ست **قحطی** برای کسانی که بازی در امتیاز تنگنا و سختی را دوست دارند :

: Apollo, Ares, Hades, Hermes, Poseidon

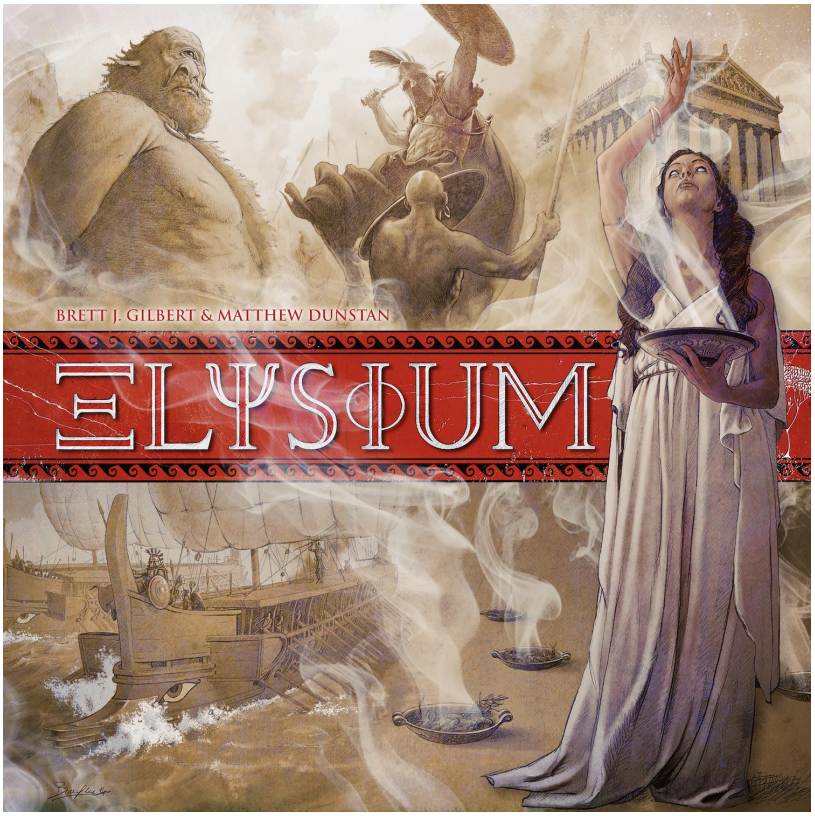
ست **توطئه های مرگبار** برای کسانی که ترکیب عجیب و تماشایی دوست دارند :

Apollo, Athena, Hades, Hephaestus, Hermes

ست چرا خودمو و واسه بازی تو دردسر بندازیم !!! رای آن دسته ای که به دنبال راه جایگزینی برای برنده شدن هستند :

Apollo, Ares, Athena, Poseidon, Zeus

,



آیکون شناسی

حداقل ۲ (جابجایی)	=	انتقال بدون هزینه	=	طلا	=
شما یک ستون سبز نیاز دارید	=	انتقال با هزینه اضافه ۱ طلا	=	امتیاز پیروزی	=
قدرت دائمی	=	دریافت طلا(مثال یکی)	=	امتیاز اعتبار	=
قدرت بلادرنگ	=	دادن طلا (مثال یکی)	=	هر کارتی	=
قدرت فعال شونده	=	پرداخت طلا (مثال یکی	=	کارت خانواده خاص (مثال آتینا)	=
قدرت ضامن دار	=	انتخاب(مثال ۱ کارت)	=	شهروند	=
قدرت افسانه	=	انتقال کارت (مثال آپلو)	=	کارت در قلمرو	=
قدرت زمان دار	=	گرفتن کارت (مثال آتینا)	=	کارت در بارگاه	=
قدرت زمان دار افسانه خانوادگی	=	کارت را حذف کنید	=	کارت در محل پیشگو	=
قدرت زمان دار افسانه سطح	=	رد و بدل کردن	=	کارت در انباشته حذف شده	=
قدرت الیوسیس	=	اضافه کردن کارت	=	انتقال	=

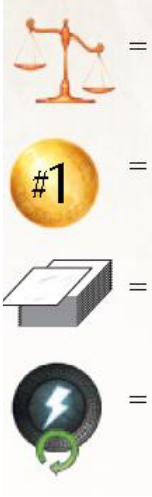
بی تأثیر

باید به تعداد * داشته باشید

یا هر چیز مشابه به

هیچ (در این مثال شهروند)

حد اقل یکی

یکی از دو گزینه را انتخاب کردن 

بازیکنی که بیشترین تعداد

در این مثال طلا

یک کارت کشیده و رو به بالا

در قلمرو قرار دهید

استفاده از قدرت خاص کارت

در این مثال بلادرنگ بودن

سمت چپ تأثیری است که بر شما دارد

سمت راست تأثیری که بر دیگر بازیکنان

در این مثال شما ۳ طلا دریافت میکنید

دیگر بازیکنان نیز یک طلا دریافت می نمایند

بعضی از قوانین که شما ممکن است فراموش نمایید

* وقتی که شما یک کارت یا ماموریت جدید برمیدارید باید یک ستون (و تنها یک ستون) را از میان ستون های باقی مانده در صفحه بازیتان دور بیاندازید، میتوانید از هریک از ستون ها صرفه نظر کنید، نه الزاما یکی از آنان که شرط دریافت کارت بوده اند

* شما نمیتوانید ۲ کارت مشابه یا بیشتر (با طرح یکسان) در قلمرو خود داشته باشید.

* هر بار که کارتی را جا به جا میکنید میبایست بهای آن را بپردازید. بهای انتقال با طلا و متناسب با سطح کارت است.

* شما تنها در صورتی میتوانید شهروند به پردیس(بارگاهتان) انتقال دهید که بتوانید آن را به یک افسانه که حداقل دارای ۲ کارت باشد اضافه کنید.

* شما نمیتوانید از قدرتتان زمانی که نوبت بازی شخص دیگریست استفاده کنید.

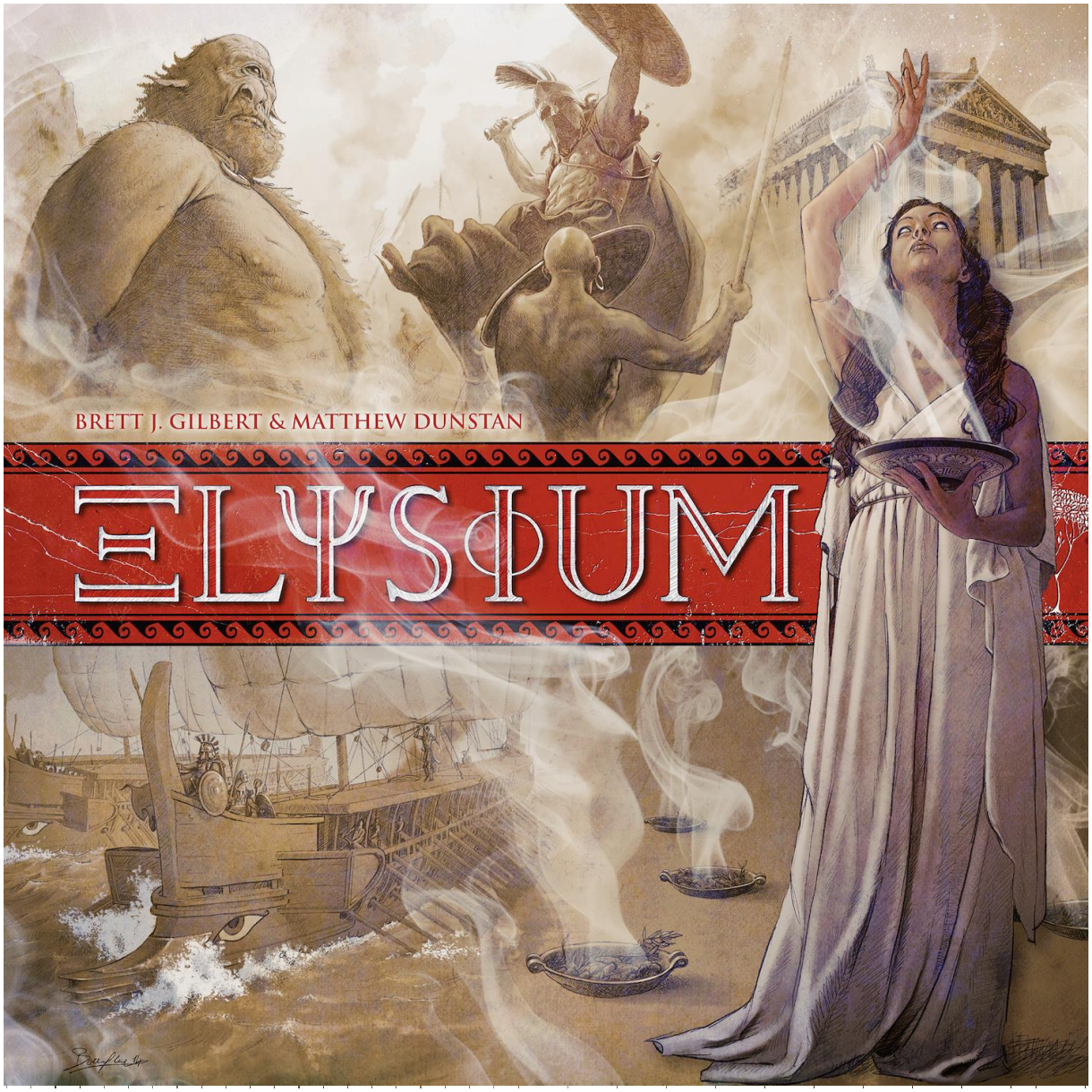
* اگر امتیاز اعتبار نداشته باشید Ares به شما هیچ امتیاز پیروزی نخواهد داد

* هر کارت در قلمرویتان میتواند تحت تاثیر قدرت خودش قرار بگیرد. برای مثال :

کارت هرمس که در ازای جابه جایی کارت هرمس دیگر به شما طلا میدهد اگر خودش را هم جا به جا کنید به شما طلا میدهد.

* اگر می توانید کارت یا ماموریت دریافت کنید نمیتوانید شهروند بردارید.

* شما یک ماموریت ناتمام را زمانی میتوانید بردادید که تمامی بازیکنان نوبت خود را کامل (تمام) کرده باشند.

* همیشه در ابتدای گام نوشتن افسانه دیسک های ترتیب بازی را جابجا کنید . این کار برای به دست آوردن و یا حفظ سطح یا پاداش های مربوط به خانواده مهم است.

* در انتهای بازی یک کارت از بارگاه شما برداشته میشود که به عنوان امتیاز پیروزی ارزشی ندارد.