

HRDINOVÉ



• Achilles

- **Bojová schopnost:** Prohraje-li soupeř kolo bitvy proti Achillovi, musí se buď ihned stáhnout (je-li to možné), nebo je jeho armáda zničena.

- **Sebeobětování:** Postavte 2 libovolné základní budovy na 2 staveništích v jedné své oblasti pevniny.

Pokud nemáte 2 volná staveniště v téže oblasti pevniny, musíte tímto efektem zničit 1–2 své základní budovy a postavit nové 2 budovy.



• Antigona

- **Bojová schopnost:** V bitvě její výsledek hodu bojové kostky „0“ platí jako „3“.

- **Sebeobětování:** Snižte počet svých rohů hojnosti o 3 (v libovolné kombinaci odstraňte nebo otočte žetony vámi ovládaných rohů hojnosti) a postavte metropoli.



• Periklès

- **Bojová schopnost:** Každý z jeho pohybů hrdiny stojí jen 1  (cena se nezvyšuje jako obvykle).

- **Sebeobětování:** Máte-li na mapě všech svých 8 vojáků, postavte metropoli.



PODROBNĚJI



• Létó

- **Bojová schopnost:** Může provádět pohyb hrdiny (za obvyklé náklady) a aktivovat své sebeobětování, i když jste si vybrali boha Apollóna.

- **Sebeobětování:** Pokud máte před sebou 2 různé karty mytických tvorů s figurkami, postavte metropoli.



• Pénelopé

- **Bojová schopnost:** Přidává tvé straně sílu +2 do všech námořních bitev v oblastech moře sousedících s oblastí, kde stojí.

- **Sebeobětování:** Ovládáte-li alespoň 6 oblastí moře, postavte metropoli.



• Hippolyta

- **Bojová schopnost:** Vaše přístavy i vaše pevnosti se v bitvě počítají jako obojí – jinými slovy, pevnosti nově přidávají sílu do námořních bitev a přístavy do pozemních. Tento efekt platí jen pro bitvy, nikoli pro výstavbu metropole díky čtveřici základních budov.

- **Sebeobětování:** Pokud kromě Hippolyty ovládáte další 2 hrdiny, postavte metropoli.





● Héraklés



- **Bojová schopnost:** Když prochází skrz oblast, kde stojí mytický tvor, nebo se na ní zastaví, zniče tvora a jeho kartu vsuňte pod kartu Hérakla.

Poznámka: Lze umístit tvora do oblasti, kde Héraklés stojí, a tvor zničen není – dokonce ani později Héraklovým odchodem není zničen. Je to Héraklův PŘÍCHOD, který ničí tvora.

- **Sebeobětování:** Leží-li pod kartou Hérakla alespoň 2 karty tvorů, postavte metropoli.

Poznámka: Když odhazujete kartu Hérakla, odhod'te i karty tvorů ležící pod ní.



Bonusy metropolí



Rezervace mytického tvora

Položte jeden svůj žeton kontroly na libovolnou kartu mytického tvora v nabídce na herním plánu. Pouze vy si můžete tohoto tvora pořídit, dokud zůstává v nabídce. (Po odhození této označené karty z nabídky si žeton vezměte zpět.)



Postavení základní budovy

Vezměte si jeden žeton základní budovy z obecné zásoby a umístěte jej na volné staveniště na oblasti pevniny, kterou ovládáte.



Voják a loď

Tohoto základního vojáka a loď umístěte do jakékoli oblasti (suchozemské a mořské), kterou již ovládáte. (Nemusí se jednat o oblast, v níž jste postavili tuto metropoli, ani o sousedící oblast moře.)

LUDOVIC MARILLAND

BRUNO CATHALA

MAELSTRÖM

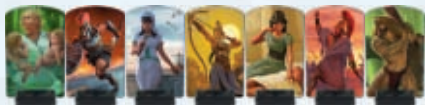
ROZŠÍŘENÍ

Illustrace: MIGUEL COIMBRA

Praotec monster Týfón a Néreoovny, smrtící nymfy s nádhernými hlasy, se vynořují z hlubin, aby zničili metropole. Proti jejich hněvu stojí legendární hrdinové jako bleskurychlý Achilles a neporazitelný Héraklés. Vydejte se na zuřící moře souostroví Cyclades!

HERNÍ MATERIÁL

**14 kartonových
figurek**
(7 tvorů a 7 hrdinů)



7 karet hrdinů
(odpovídajících
7 figurkám)



**13 karet
mytických tvorů**
(5 z nich má figurku,
další 1 má figurky dvě)



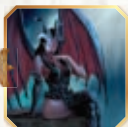
9 žetonů metropole
(3 různé bonusy
po 3 kopiích)

NOVÍ MYTIČ



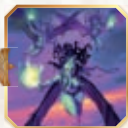
■ Echidna

Ukradněte kartu tvora jinému hráči. Položte si ji před svou hráčskou zástěnu jako svoji. Poté můžete případně přesunout odpovídající figurku mytického tvora na mapě – na oblast, která vyhovuje omezení uvedenému na kartě tvora.



■ Empúsa

Ještě jednou proveďte všechny povinné akce zdarma příslušející bohu, kterého jste si vydražili v této epoše.



■ Erínye

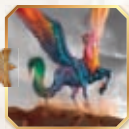
Přesuňte 1 roh hojnosti z libovolné oblasti do jiné (případně otáčejte žetony ležící ve zvolených oblastech tak, aby ve výsledku v jedné oblasti počet rohů o 1 klesl a v jiné o 1 stoupl). Může jít o oblasti ovládané kýmkoli.



■ Mantikora

Zničte hrdinu či mytického tvora stojícího na mapě. Figurku vraťte do obecné zásoby, kartu odhodte.

ETÍ TVOROVÉ



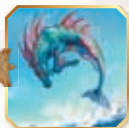
■ Hippalektryon

Proměňte 2 své námezdní vojáky v 1 žeton rohu hojnosti, nebo 1 kartu kněžky, nebo 1 kartu filozofa.

Těchto proměn lze provést, kolik chcete – tedy max. kolik dovolí vaše množství námezdních vojáků.

Žeton rohu hojnosti položte do libovolné oblasti stranou s 1 rohem vzhůru.

Figurky proměněných námezdních vojáků vraťte do obecné zásoby.



■ Hippocampus

Proměňte loď z jedné oblasti moře, kterou ovládáte, v námezdní vojáky. Takto získané námezdní vojáky rozestavte v libovolné kombinaci mezi oblastmi pevniny, které ovládáte.

Proměněné lodě jsou tímto zničeny a vrací se do vaší osobní zásoby před zástěnou.



■ Tritón

Ukradněte jinému hráči jednu základní budovu a postavte si ji na své stavenišť. Pokud nemáte žádné volné stavenišť, MUSÍTE jednu svou budovu zničit a ukradenou budovu postavit na její místo.

MYTIČTÍ TVOROV



■ Charybda a Skylla

Umístěte tyto 2 figurky na 2 různé oblasti moře.

Tyto dvě oblasti moře platí pro všechny vaše figurky jako sousedící.

S jedním pohybem po moři můžete přesunout své lodě z oblasti Charybdy do oblasti Skylly či naopak. Máte-li lodě v obou oblastech, tvoří jeden spojitý řetězec lodí, který mohou při pohybu využívat vaši vojáci a hrdinové.



■ Cheirón

Figurku umístěte na oblast pevniny.

Na Cheiróna ani jeho oblast nesmí žádný soupeř mířit efekt svého mytického tvora.



■ Néreovna

Figurku umístěte na oblast moře.

Ve fázi příjmu získá příjem z Néreovny oblasti držitel Néreovny namísto hráče, který tuto oblast ovládá.



■ Géryonés

Figurku umístěte na oblast pevniny.

Když je zničen kterýkoli voják, námezdní voják či loď, položte 1  do oblasti ovládané Géryonem. Stane se součástí příštího příjmu hráče, který oblast s  ovládá. Přidávejte zlatáky za všechny zničené lodě a vojáky bez ohledu na to, komu patřily.

VĚ S FIGURKAMI



■ Divočák kalydónský

Figurku umístěte na oblast pevniny.

Oblast, kde divočák stojí, je nepřístupná. Žádný hrdina ani voják skrz ni nesmí projít a ani se zde zastavit.

Stojí-li v oblasti alespoň 1 hrdina či voják, hráč, který divočáka drží, je všechny přesune do 1 sousedící oblasti, i pokud v ní leží žeton kontroly (patřící komukoli). Nesmí tím však dojít k bitvě – nelze je přesunout do oblasti, kde stojí voják či hrdina jiného hráče.

Pokud takový pohyb není možný, vojáci a hrdinové jsou namísto toho zničeni. Základní vojáci se vrátí do zásoby daného hráče, námezdní vojáci do obecné zásoby a hrdinové mimo herní plán – odhodte karty těchto hrdinů.



■ Týfón

Figurku umístěte na oblast moře.

Všechny základní budovy lemuující pobřeží mořské oblasti, kde stojí Týfón, přichází o svůj efekt a nelze je využít k výstavbě metropole.

Metropole lemuující pobřeží mořské oblasti, kde stojí Týfón, ztrácí své efekty odpovídající základním budovám (přístav, pevnost, chrám), ale stále se počítají do počtu metropolí nutných k vítězství.

Poznámka: Budovy na sousedících oblastech pevniny, které nestojí na pobřeží Týfónovy oblasti moře, jeho efektem zasaženy nejsou.