

# Age of Mythology

## I. Sadržaj igre

Age of Mythology sadrži sljedeće komponente:

- 1 knjižica sa pravilima
- 6 igračih ploča (2 egipatske, 2 grčke, 2 norveške)
- 6 plastičnih kutija sa djelovima (2 egipatske, 2 grčke, 2 norveške)
- 1 vreća sa patent zatvaračem u kojoj se nalazi 150 drvenih kocaka (po 30 od svake: zelene, smeđe, žute, plave i crvene)
- 3 kupa karata (svaki kup sastoji se od borbenih karata, karata trajnih akcija i karata nasumičnih akcija jedne kulture)
- 4 karte pobjede
- 1 arak sa kartonskim pločicama (zgrade i proizvođači resursa)
- 8 kockica
- 1 podsjetnik

## II. Kazalo

1. Sadržaj igre.....
2. Kazalo.....
3. Uvod.....
4. Način igranja.....
5. Dijelovi.....
6. Priprema za igranje.....
7. Potezi.....
8. Akcijske karte.....
9. Bitke.....
10. Pobjeda i kraj igre.....

## Uvod

### III. Način igranja

Age of Mythology pruža vam mnoštvo mogućnosti preuzetih iz istoimene kompjutorske igre:

- *istražite svijet i zauzmite lokacije proizvodnje resursa (kao što su rudnici zlata, farme, kampovi drvosječa i hramovi);*
- *skupite resurse koje te lokacije proizvode (zlato, hranu, drvo, ili naklonost)*
- *potrošite resurse na podizanje velike vojske smrtnika, moćnih heroja i mitskih bića*
- *trošite resurse na gradnju novih zgrada u vašem gradu, koje će vam dati prednost nad drugim igračima*
- *napadnite i uništite vojske i zgrade ostalih igrača, i otmite im resurse*
- *trgujte resursima ili popunite praznine u njihovoj proizvodnji*

- *unaprijedite kulturu u sljedeće doba, što vam omogućuje bolje heroje i dodatne mogućnosti (počevši od Starog doba):*

- *Staro doba*

- *Klasično doba*

- *Herojsko doba*

- *Mitsko doba*

Igrači ove akcije (kao i pristup božanskim moćima) izvode pomoću karata «Akcije». Igrači naizmjenice odigravaju karte Akcije, i grade jače vojske, ekonomiju i gradove od ostalih. Uz to moraju pažljivo planirati razvoj obrane i napada kojima će potkopati napore suigrača. Igrač koji će najuspješnije voditi svoju kulturu osvojiti će najviše pobjedničkih bodova i time ostvariti pobjedu u igri.

## IV. Dijelovi igre

### Igraće ploče

Svaki igrač uzima jednu igraću ploču koja predstavlja njegove posjede (zemlju). Postoje tri različite ploče, po jedna za svaku od kultura zastupljenih u igri. (Grci, Egipćani i Norvežani).

**Igraće ploče podijeljene su na tri zone: Zona Proizvodnje, Gradska Zona i Zona Posjeda.**

Područje u donjem lijevom uglu pripada **Zoni Proizvodnje**. Ovdje igrači polažu proizvodna polja (koja prisvoje tijekom faze Istraživanja).

Područje u donjem desnom uglu pripada **Gradskoj Zoni**. Ovdje igrači postavljaju zgrade (polja dobivena prilikom Gradnje).

Područje na vrhu zove se **Zona Posjeda**. Na nju igrači odlažu svoju vojsku, kocke resursa i kocke pobjedničkih bodova.

### Plastične figurice

Plastične figure koje dolaze uz igru predstavljaju vojne jedinice i seljake.

#### -- Jedinice

Jedinice su figure koje svaki igrač kupuje da bi se borile na njegovoj strani, i jednostavno ih se prepoznaje prema vrsti:

Jedinice smrtnika	Mitska bića	Heroji
Oble ili zaobljene baze	Kvadratne ili pravokutne baze	Trokutaste baze

#### --Seljaci

Seljaci su figure koje možete staviti na pločice proizvodnje resursa ako želite povećati prihode. Za svaku kuću («House») koju igrač postavi u Gradsku

Zonu, dobiva i jednog seljaka. Broj seljaka i kuća koje neki igrač posjeduje uvijek mora biti jednak. Ako je kuća uništena, morate ukloniti i seljaka (vlasnik bira kojeg). Kada izgradite novu kuću i dobijete seljaka, stavite ga u vašu Zonu Posjeda. Na proizvodno polje možete ga staviti kada odigrate kartu «Sakupljanje» («Gather»).

### **Drvene kocke**

Drvene kocke uključene u igru dolaze u pet boja. Četiri od njih (zelena, plava, smeđa i žuta) predstavljaju resurse, a zadnja (crvena) predstavlja bodove pobjede.

### **--Kocke resursa**

Resursi su osnovna vrijednost u Age of mythology igri. Uzimate ih kada odigrate kartu Sakupljanja, a trošite ih na kupnju zgrada, jedinica, božanskih moći, itd. Četiri boje predstavljaju:

Hrana	Naklonost (bogova)	Drvo	Zlato
Zelena	Plava	Smeđa	Žuta

### **--Kocke pobjedničkih bodova (victory points)**

Pomoću pobjedničkih bodova određuje se pobjednik igre. Pobjedu odnosi igrač koji na kraju igre ima najviše pobjedničkih bodova.

### **Karte**

Postoje četiri tipa karata:

#### ***Karte pobjedničkih bodova:***

Postoje četiri karte pobjedničkih bodova: Najveća vojska (Largest Army), Najviše zgrada (Most Buildings), Pobjeda u zadnjoj bitki (Won Last Battle), i Čudo (Wonder). Ove karte postavite licem prema gore na stol, a koristite ih za držanje pobjedničkih bodova tijekom igre. Igrači stavljaju pobjedničke bodove na njih početkom svakog poteza. Pobjednički bodova s određene karte dodjeljuju se igračima ukoliko se ispune uvjeti zadani tom kartom. (vidi «Pobjeda i kraj igre»).

#### ***Borbene karte***

Svaki igrač posjeduje jedan kup borbenih karata (jedna karta za svaku jedinicu koju može unovačiti). Svaka karta sadrži:

- i. Naziv jedinice
- ii. Vrstu jedinice
- iii. Sliku jedinice
- iv. Broj kocaka koje baca u bitki
- v. Dodatne kocke koje dobiva ako se bori protiv određene vrste protivnika
- vi. Posebne sposobnosti (ako postoje)
- vii. Cijena novačenja

#### ***Karte trajnih akcija***

Svaki igrač posjeduje kup od 7 karata trajnih akcija (po jednu za svaku akciju dostupnu igraču: Istraži, Sakupi, Unovači, Gradi, Trguj, Napadni, i Novo doba – kasnije slijedi detaljniji opis). Ove karte predstavljaju trajni popis dostupnih opcija. Ove karte nisu toliko moćne kao one iz kupa karata nasumičnih akcija, ali su uvijek dostupne igračima kada biraju karte za novi krug igre ( smijete pogledati svih sedam te odabrati onu koja vam je u tom trenutku potrebna).



Prikazana karta sadrži sljedeće informacije:

- α) Naziv akcije (Gradi)
- β) Koliko zgrada smijete sagraditi nakon što odigrate ovu kartu (1)

#### ***Karte nasumičnih akcija***

Postoje tri kupa karata nasumičnih akcija (po jedan za svaku kulturu: egipatski, grčki i norveški). Svaki kup sadrži karte akcija koje mogu znatno poboljšati karte koje igrač drži u ruci. Neke karte pružaju iste akcije kao one iz kupa trajnih akcija, ali s većim brojevima koji vam daju veće mogućnosti. Ostale sadrže vrijedne božanske moći koje možete kupiti kockama Naklonosti (vidi ispod). Svaki kup nasumičnih akcija potrebno je promiješati prije igre. Iz ovih kupova igrači mogu nasumce vući karte (bez da gledaju što izvlače) kako bi poboljšali karte trajnih akcija u ruci. Ukupni broj karata akcije (obje vrste) koje igrač može povući na početku poteza određen je «razdobljem» u kojem se nalazi.

Prikazana karta sadrži sljedeće informacije:

-  Naziv akcije (Napadni)
-  Maksimalni broj jedinica kojima se može napasti (5)

#### ***Božanske moći***

Neke karte nasumičnih akcija sadrže i božanske moći uz običnu akciju. Kada odigrate jednu od ovih karata, morate platiti određeni broj kocaka Naklonosti (cijena se nalazi na karti) ako želite iskoristiti božansku moć. Ako odigrate božansku moć, Morate je platiti cijenu Naklonosti prije nego što izvršite akciju za koju karta vrijedi. Ako igrač ne želi upotrijebiti božansku moć, može samo odigrati akciju karte (ili obrnuto).

Prikazana karta (sa božanskim moćima) sadrži:

- a) Naziv akcije (Trguj)
- b) Cijena trgovine (0 resursa)
- c) Naziv božanske moći (Loki – «krađa»)
- d) Učinak božanske moći (ukradi bilo kojih pet resursa)
- e) Cijena korištenja božanske moći (2 kocke Naklonosti)

#### ***PRIMJER***

*Upravo ste odigrali kartu Loki (gore). Odlučili ste platiti 2 plave kocke Naklonosti za korištenje božanske moći, i ukrasti 5 zelenih kocaka hrane*

igraču koji kontrolira Egipćane (da ga spriječite u kupnji jedinica). Nakon toga izvodite «Trguj» akciju i mijenjate zelene kocke hrane za 4 plave kocke naklonosti i 1 smeđu kocku drva

## Polja

Polja predstavljaju izgradnju posebnih zgrada koje vam pružaju pogodnosti (polja zgrada) ili proizvodnju resursa (proizvodna polja).

### --Polja zgrada

Igrač koji iskoristi «Gradi» kartu može kupiti određeni broj (koji je naznačen na karti) zgrada i postaviti odgovarajuće zgrade u Gradsku Zonu na svojoj igraćoj ploči (cijenu svake zgrade možete pronaći na Zoni Posjeda i na podsjetniku). Samo jedna zgrada smije biti na svakom kvadratu Gradske Zone. Ako je cijela Gradska Zona ispunjena, igrač ne može više graditi dok god se neka zgrada ne uništi (igrač NE MOŽE uništiti vlastite zgrade, osim uz pomoć božanskih moći). Svaki igrač smije izgraditi po **jednu** zgradu od svake vrste, osim «Kuća»; svaki igrač smije izgraditi najviše 10 kuća.

**Nakon što zgrade postavite na igraću ploču one vam pružaju dodatne mogućnosti ili moći:**

**KUĆA (House):** Za svaku izgrađenu kuću (najviše 10 po igraču) dobivate jednog novog seljaka. Nove seljake odložite u vašu Zonu Posjeda i ostavite ih tamo sve do trenutka kada ćete odigrati kartu Sakupi. Ako netko uništi vašu kuću, morate maknuti jednog Seljaka po vašem izboru.

**ZID (Wall):** Zidovi pružaju solidnu obranu Gradske Zoni. Kada je Gradska Zona sa zidom odabrana kao meta napada, branitelj (vlasnik zida) dodaje 2 kocke u svim susretima tijekom bitke. Zidovi ne pružaju prednost vlasniku ako je neka druga zona (proizvodnje ili posjeda) meta napada ili ako je vlasnik zida napadač. Učinak zida može biti poništen ako napadač posjeduje Radionicu opsadnih tornjeva ili napada jedinicom sa posebnim moćima koje negiraju učinak zidova i tornjeva.

Polje zida se NE miče automatski iz gradske zone ako branitelj izgubi bitku. Može se ukloniti jedino ako je zid izabran kao zgrada koju napadač želi uništiti nakon pobjede u bitki ili upotrebom određene božanske moći.

**TORANJ (Tower):** Toranj djeluje kao zid, osim što štiti Zonu Proizvodnje.

**SKLADIŠTE (Storehouse):** Skladište smanjuje broj «Kvarenjem» (vidi poglavlje «Potezi») uništenih resursa tako što dozvoljava igraču da

pohrani do 8 kocaka resursa svake vrste od poteza do poteza umjesto uobičajenih 5.

**TRŽNICA (Market):** Tržnica služi kao sredstvo za smanjenje cijena tijekom trgovanja. Igrač koji posjeduje Tržnicu ignorira cijenu u resursima kada se odigra karta Trgovine (plaća 0 za sve razmjene).

**ORUŽARNICA (Armory):** Oružarnica daje vlasniku mogućnost korištenja dodatnog odreda u svakoj bitki (uz broj jedinica određen «Napadni» kartom). Njegov protivnik NE dobiva ovu mogućnost ako i sam nema oružarnicu.

**KAMENOLOM (Quarry):** Kamenolom daje vlasniku mogućnost smanjenja cijene izgradnje svih budućih zgrada za 1 kocku resursa (vlasnik bira koju). Djelovanje kamenoloma možete iskoristiti već u sljedećoj akciji nakon izgradnje.

**SPOMENIK (Monument):** Spomenici se dižu u čast bogova. Vlasnik spomenika uzima dvije dodatne kocke naklonosti kada izvede akciju Sakupljanja (bez obzira što se sakuplja). Spomenik ne pomaže prilikom akcije sakupljanja drugih igrača.

**ŽITNICA (Granary):** Žitnica omogućuje kvalitetniju pohranu žita. Ona dopušta vlasniku da uzme dvije dodatne kocke hrane prilikom akcije Sakupljanja (bez obzira što se skuplja). Žitnica ne pomaže prilikom akcije sakupljanja drugih igrača.

**KOVNICA (Gold Mint):** Kavnica pretvara čisto zlato u vrijedne kovanice. Vlasnik kovnice uzima dvije dodatne kocke zlata kada izvede akciju Sakupljanja (bez obzira što se sakuplja). Kavnica ne pomaže prilikom akcije sakupljanja drugih igrača.

**STOLARIJA (Wood Workshop):** Stolarija proizvodi korisne predmete iz drva. Vlasnik stolarije uzima dvije dodatne kocke drva kada izvede akciju Sakupljanja (bez obzira što se sakuplja). Stolarija ne pomaže prilikom akcije sakupljanja drugih igrača.

**RADIONICA OPSADNIH MAŠINA (Siege Engine Workshop):** Radionica je posvećena uništenju protivničkih utvrđenja i građevina. Kada vlasnik radionice napada, ignorira učinak zida i tornja. Uz to, vlasnik može uništiti jednu dodatnu zgradu nakon uspješnog napada na Gradsku Zonu.

**HRAM (Temple):** Hram je veliko svetište bogovima koje daje mogućnost kupovanja 1 pobjedničkog boda (crvena kocka) za 8 naklonosti (plavih kocaka). Ako želite iskoristiti ovu mogućnost, morate odigrati akcijsku kartu «Trguj». Igrač je ograničen u količini kupljenih pobjedničkih

bodova jedino brojem kocaka Naklonosti koje posjeduje. «Trguj» akcija može se iskoristiti na uobičajen način za razmjenu resursa, uključujući i naklonost, prije nego što kupite kocke bodova pobjede.

### **ČUDO (Wonder)**

Čudo predstavlja vrhunac tehnologije, napretka i znanosti neke kulture. Kada igrač izgradi čudo, igra ODMAH završava. Igrač koji je izgradio čudo dobiva i sve kocke bodova pobjede (crvene) koje su se nalazile na karti «Čudo». Čudo je moguće izgraditi JEDINO u Mitsko doba.

### **--Polja terena i proizvodnje resursa**

Nakon što odigrate «Istraži» akcijsku kartu (pogledajte niže opisanu akciju «Istraži»), uzimate proizvodna polja i odlažete ih u Zonu Proizvodnje (donji lijevi dio, koji prikazuje mapu terena). Kada odigrate akciju «Sakupi», proizvodna polja daju vam resurse.

Svako proizvodno polje označeno je vrstom terena i mora biti postavljeno na odgovarajuću vrstu terenskog kvadrata u Zoni Proizvodnje. Ako igrač nema slobodan odgovarajući kvadrat terena, polje ne može biti odloženo na njegovu ploču i ne može se izabrati. U kompletu se nalaze sljedeća polja proizvodnje resursa:

SLIKA IZ PRAVILA (str 5)

## **VI. Priprema za igranje**

### **Broj igrača**

Sadržaj ove kutije podržava 2 do 4 igrača ali se, uz još jedan komplet drvenih kocaka i pločica može igrati sa 6 igrača. Igre sa 7 do 8 igrača su moguće ako nabavite dodatne figurice, karte i igrače ploče. Tri nove boje za igrače biti će dostupne.

### **Koju kulturu odabrati?**

U igri Age of Mythology postoje tri kulture: Grci (zeleni), Norvežani (plavi), i Egipćani (smeđi). Prije početka igre nasumce odredite koji igrač će kontrolirati neku kulturu koristeći sljedeći postupak: u poklopac kutije stavite po jednu drvenu kocku za svakog sudionika igre. Ako igrate sa 3 ili manje igrača, stavite jednu zelenu, jednu plavu i jednu smeđu kocku u kutiju. Svaki igrač bez gledanja uzima jednu kocku i igra kulturu koju ta boja predstavlja.

U varijanti sa 4 ili više igrača, neka prva 3 odaberu kulturu na gore navedeni način, nakon njih neka i ostali ponove proces. Igrači sa istim kulturama ne smiju sjediti jedni pokraj drugih. To znači da neće moći napadati jedni druge.

Kada igrate u četvero, drugačiji način za početak igre je stavljanje po dvije kocke od dvije različite kulture i ostavljanje jedne u kutiji. Time stvarate dvije «ekipe».

### **Početni igrač**

Odredite početnog igrača bacanjem 2 kocke. Osoba sa najvećim rezultatom je početni igrač. U slučaju da 2 ili više igrača bace jednako velik rezultat, ti igrači ponovno bacaju.

### **Igrače ploče, karte i figurice**

#### **Svaki igrač dobiva sljedeće:**

- Igrača ploča za odgovarajuću kulturu
- Kup od sedam (7) karata trajnih akcija odgovarajuće kulture (po jedna za svaku akciju: Sakupi, Istraži, Trguj, Gradi, Unovači, Napadni, i Novo Doba)
- Kup bojnih karata odgovarajuće kulture
- Kup karata nasumičnih akcija odgovarajuće kulture

**Napomena: Ako igrate sa tri ili manje igrača, svaki dobiva vlastiti kup karata nasumičnih akcija. Ako igrate sa četiri ili više igrača, oni sa zajedničkom kulturom dijeliti će kup karata nasumičnih akcija svoje kulture.**

- Jedan odgovarajući komplet figurica.

**Napomena: Postoje dvije nijanse svake boje. Ako igrate sa tri ili manje igrača obje mogu biti korištene (na primjer, igrač Grka može koristiti figurice obje nijanse zelene boje). Ako igrate sa četiri ili više igrača, svaki igrač smije koristiti samo jednu nijansu. Broj odreda koje igrač može unovačiti ograničen je figuricama jedne nijanse.**

### **Početni resursi banke**

«Banka» predstavlja ograničene resurse dostupne za sakupljanje tijekom igre. Porastom broja igrača raste i broj resursa. *Prije početka igre, u banci mora biti sljedeći broj resursa (zelene, plave, žute i smeđe):*

<b>2 igrača</b>	<b>20 svake boje</b>
<b>3 igrača</b>	<b>25 svake boje</b>
<b>4 igrača</b>	<b>30 svake boje</b>
<b>5 igrača</b>	<b>40 svake boje</b>

(Napomena: Za igre sa 5+ igrača potrebna je dodatna vrećica kocaka resursa i dodatni arak pločica)

<b>6 igrača</b>	<b>50 svake boje</b>
<b>7 igrača</b>	<b>55 svake boje</b>
<b>8 igrača</b>	<b>60 svake boje</b>

Ostatak kocaka ostavlja se u kutiji i ne koristi se tijekom igre.

**30 crvenih kocaka pobjedničkih bodova** odlažu se u banku na početku igre bez obzira na broj igrača.

#### **Početni resursi igrača**

Nakon što ste stavili točan broj resursa u banku, dajte svakom igraču po četiri resursa svake boje iz banke (Hrana, Drvo, Zlato i Naklonost)

#### **Početne jedinice**

Svaki igrač uzima po dva od svake vrste odreda smrtnika osim seljaka (svaka kultura posjeduje 3 vrste odreda smrtnika, ne brojeći seljaka) i odlaže ih u Zonu Posjeda na svojoj ploči.

*Primjer: Egipćanin uzima 2 kopljanika, 2 slona i 2 strijelca u kočiji. Norvežanin uzima 2 Jarla, 2 Huskarla, i 2 ratnika sa sjekirama za bacanje. Grk uzima 2 Toxota, 2 Hoplita i 2 Hippokona.*

#### **Polja**

Polja sa zgradama odložite pokraj banke resursa.

Proizvodna polja resursa odložite licem prema dolje, promiješajte i stavite ih na hrpu u sredinu, na dohvata ruke svakom igraču.

#### **Početna proizvodna polja resursa**

Početni igrač miče 6 proizvodnih polja resursa sa hrpe za svakog sudionika igre i okreće ih licem prema gore.

Početni igrač, a nakon njega ostali smjerom kazaljke na satu, uzima JEDNO polje okrenuto licem prema gore i stavlja ga na svoju ploču na odgovarajući kvadrat Zone Proizvodnje. Kada svi igrači odaberu po jedno polje, zadnji igrač odmah bira drugo polje. Vraćajući se smjerom obrnutim od kazaljke na satu svaki igrač bira jedno polje i stavlja ga na svoju ploču na odgovarajući kvadrat terena. Igrači mogu odlučiti ne uzeti pločicu kada na njih dođe red. Ponovite ovaj proces tri puta dok svi igrači nisu imali ŠEST šansi za biranje. Sva polja koje nitko nije uzeo vratite licem prema dolje na hrpu.

#### **Strategija**

*Možda poželite preskočiti svoj red za uzimanje polja kako bi vam preostala polja ne bi zatvorila zadnji slobodni kvadrat te vrste na vašoj ploči. Ostavljanje bar po jednog slobodnog kvadrata za svaku vrstu terena dozvoljava vam pristup boljim pločicama kada kasnije «istražujete».*

Sada ste spremni za igru.

## **VII. Potezi**

#### **Tijek poteza**

Igra se odvija u potezima. Svaki potez sastoji se od sljedećih koraka:

- Postavljanje pobjedničkih bodova*
- Izvlačenje akcijskih karata*
- Tri kruga igranja akcijskih karata*
- Kvarenje resursa*
- Odbacivanje(odlaganje)*
- Mijenja se početni igrač*

#### **Postavljanje pobjedničkih bodova**

Na početku svakog poteza rasporedite tri kocke pobjedničkih bodova na karte pobjede. Početni igrač tog poteza postavlja prvu a zatim, krećući se u smjeru kazaljke na satu sljedeća dva igrača postavljaju po jednu kocku (u inačici sa više od tri igrača, ostatak ne postavlja kocke – držite na umu da se početni igrač mijenja od poteza do poteza). Ako igrate u dvoje, postavljate samo dvije kocke bodova pobjede (jedna po igraču).

**Svaki od 3 pobjednička bodova mora biti postavljen na jednu od četiri karte bodova pobjede:**

- Najveća vojska (igrač sa najviše jedinica, ne računajući seljake, na kraju igre)*
- *Najviše zgrada (igrač sa najviše građevina u svojoj Gradskoj Zoni na kraju igre)*
- *Pobjeda u zadnjoj bitki (igrač koji je pobjedio u zadnjoj bitki dobiva ove bodove po završetku bitke)*
- Čudo (ove kocke dobiva igrač koji izgradi «Čudo»)*

#### **Izvlačenje akcijskih karata**

Svaki igrač odlučuje koje Akcijske karte želi imati u ruci tijekom poteza. Koliko najviše karata smijete uzeti ovisi o «dobu» u kojem se nalazite (svaki igrač počinje u Starom dobu i napreduje u sljedeće doba kada odigra «Sljedeće doba» akcijsku kartu i plati odgovarajući broj resursa). Maksimalni broj karata koje igrači smiju držati u ruci na početku svakog poteza je:

<i>Staro doba:</i>	<i>4 karte</i>
<i>Klasično doba:</i>	<i>5 karata</i>
<i>Herojsko doba:</i>	<i>6 karata</i>
<i>Mitsko doba:</i>	<i>7 karata</i>

Igrač može birati karte i sa kupa karata trajnih akcija i sa kupa karata nasumičnih akcija (može i iz oba). Kada birate karte za trenutačni potez, prvo morate odabrati karte iz kupa trajnih akcija, a nakon toga možete ih nadopuniti (do maksimuma) kartama iz kupa nasumičnih akcija. Igrač koji bira karte smije pregledati svih sedam karata trajnih akcija, dok iz kupa nasumičnih akcija mora vući prvu kartu, bez gledanja u ostale.

#### **Strategija**

*Odluka o broju karata nasumičnih akcija koje ćete imati u ruci je jedna od ključnih u igri. Ako ih imate premalo, riskirate zaostatak za igračima koji igraju više ovih jakih karata. Ako ih uzmete*

previše, može doći do katastrofe ako ne povučete karte koje vam trebaju.

Zbog toga je prelazak u sljedeće «doba» važan. Prelazak vam daje mogućnost uzimanja dovoljnog broja karata trajnih akcija koje će vam osigurati izvedbu onoga što ste naumili, dok vam ostavlja dovoljno mjesta za karte nasumičnih akcija koje vam osiguravaju jače akcije.

### **Tri kruga igranja akcijskih karata**

Za izvođenje ovog koraka krenite od «početnog igrača» i nastavite oko stola u smjeru kazaljke na satu. Svaki igrač bira jednu od akcijskih karata iz ruke i izvodi akciju koju ona nalaže. Nakon što svaki igrač odigra jednu kartu i izvede akciju(-e), krug završava.

Kada dovršite tri kruga (u svakom «početni igrač» prvi igra kartu), svaki igrač vraća karte trajnih akcija koje su odigrali natrag u svoj kup trajnih akcija, a odigrane karte nasumičnih akcija vraća na dno kupa nasumičnih akcija okrenute licem prema gore. Ako dođete do kraja kupa karata nasumičnih akcija i ostanu vam samo karte okrenute licem prema gore, promiješajte taj kup i vratite ga u igru okrenutog licem prema dolje.

### **Kvarenje**

Kada završi igranje akcija, odredite kvarenje. Svaki igrač smije zadržati samo pet (5) kocaka resursa SVAKE vrste (drvo, hrana, zlato i naklonost) na prijelazu iz poteza u potez. Tijekom koraka «kvarenja» višak kocaka (sve iznad maksimalnih 5) igrač iz Zone Posjeda vraća u banku.

### **Primjer**

*Nakon odigravanja karata, igrač Norvežana posjeduje 6 kocaka hrane, 3 drva, 5 zlata i 7 naklonosti. Igrač mora ukloniti jednu hranu i dvije naklonosti kako bi se vratio unutar ograničenja od pet kocaka po vrsti resursa. Drvo i zlato su jednaki ili manji od pet, pa ih ne mora ukloniti.*

Ograničenje od pet kocaka resursa može se podići na osam ako igrač posjeduje zgradu Skladišta («Warehouse») u svojoj Grdskoj Zoni. Nakon što izgradite ovu zgradu, morati ćete uklanjati kocke resursa samo ako ih imate više od osam umjesto uobičajenih pet.

### **Odbacivanje**

Nakon što izvršite Kvarenje, igrači moraju odlučiti žele li zadržati preostale karte u ruci za sljedeći potez, ili ih odbaciti. Igrači mogu odabrati koliko preostalih karata žele odbaciti, ali moraju računati da se sve karte koje ostanu računaju u maksimalni broj karata koje smiju imati u ruci za sljedeći potez.

### **Primjer**

*Igrač Grka završio je korak kvarenja i trenutačno je u Klasičnom dobu razvoja. Počeo je sa 5 karata, a nakon tri kruga igranja akcija ostale su mu dvije. One su «Gradi – 2» i «Novo doba – Hefest «Vulkan»». U sljedećem potezu igrač namjerava preći u Herojsko doba, stoga zadrži kartu Sljedeće doba i odbaci «Gradi – 2» kartu. U koraku izvlačenja akcijskih karata sljedećeg poteza igrač vuče samo četiri karte umjesto pet jer je zadržao jednu.*

### **Strategija**

*Iako možete u ruci zadržati karte iz vašeg kupa trajnih akcija, za to nema potrebe jer ih možete ponovno uzeti tijekom sljedećeg poteza. Najbolji razlog za čuvanje je jaka karta iz kupa nasumičnih akcija koja vam se nije uklopila u plan za ovaj potez. Čuvanje karata može biti riskantno (pogotovo na početku igre), jer će vam ispuniti mjesto u ruci. Ali ako odbacite jaku kartu, najvjerojatnije je nećete dobiti do kraja igre.*

### **Mijenja se početni igrač**

Na kraju svakog poteza naslov «početnog igrača» preuzima igrač na lijevo od dosadašnjeg. Pločicom «Početni igrač 1» možete naznačiti početnog igrača.

### **Napomena: U igri za dva igrača početni igrač se ne mijenja.**

Igra se nakon toga vraća na prvi korak (postavite kocke bodova pobjede), i nastavlja se novim potezom.

## **VIII. Akcijske karte**

Igračima je dostupno sedam različitih akcija. Igranje odgovarajuće karte trajnih ili nasumičnih akcija omogućuje izvršavanje te akcije. Svaka akcija ima posebna pravila:

### ***Istraži (Explore)***

Nakon što iskoriste «Istraži» kartu, igrači imaju šansu povećati broj svojih proizvodnih polja resursa. Igrač koji je odigrao ovu kartu uzima broj polja određen na karti iz središnjeg kupa nekontroliranih proizvođača resursa. Nakon što ih uzme, mora ih okrenuti licem prema gore, tako da ih svi vide. Zatim igrač koji je bacio kartu bira jedno od njih i odlaže je u svoju Zonu Proizvodnje. Igrač s njegove lijeve strane bira sljedeći i postavlja, i tako u krug smjeru kazaljke na satu, sve dok svaki igrač ne dobije priliku odabrati JEDNO polje ili preskočiti svoj red.

Igrači mogu preskočiti svoj red i ne uzeti polje ako nemaju odgovarajućih slobodnih terenskih kvadrata na svojoj igračoj ploči, ili ne žele popuniti slobodna mjesta. Polja preostala nakon izbora svakog igrača

okreću se licem prema dolje i vraćaju u kup proizvodnih polja koje nitko ne posjeduje. Nakon toga promiješajte kup.

**Napomena: Jednom kada polje stavite na teren, ne možete je maknuti osim uz pomoć božanske moći ili napada drugog igrača.**

### **Strategija**

*Ponekad je dobro preskočiti svoj red i ne uzeti pločicu ako bi vam ona zauzela zadnji kvadrat određene vrste terena. Slobodni kvadrati terena ostavljaju vam veću mogućnost izbora kasnije.*

### **Sakupi (Gather)**

Prije sakupljanja kocaka resursa, igrač koji je odigrao Sakupi kartu (i SAMO taj igrač) smije premjestiti svoje Seljake (i bilo koje druge jedinice koji pomažu pri proizvodnji, kao što su Patuljci) iz Zone Posjeda na proizvodna polja resursa u Zoni Proizvodnje, ili sa jednog proizvodnog polja resursa na bilo koje drugo proizvodno polje resursa. Broj premještaja seljaka i odreda tijekom igre nije ograničen; ali na svakoj pločici proizvodnje resursa smije biti samo jedan seljak ili odred. Svaki seljak koji se nalazi na pločici daje igraču jednu DODATNU kocku resursa vrste prikazane na toj pločici (ako se ta pločica koristi u trenutnoj Sakupi akciji – vidi ispod).

Kada netko odigra Sakupi kartu, svi igrači skupljaju resurse, bez obzira tko je odigrao kartu.

### **Postoje dvije vrste Sakupi karata:**

**Prva vrsta je «Vrsta terena ili Vrsta resursa».**  
**Ova karta pruža dva izbora onome tko ju je odigrao:**

Sakupljanje resursa sa JEDNOG od šest vrsta terena na svojoj ploči (Plodno, Šuma, Pustinja, Brda, Močvara, ili Planina). Skupljate samo kocke čiji simbol možete vidjeti na poljima koja se nalaze na tom terenu. Odabrana vrsta terena odnosi se na sve igrače. Svi moraju sakupiti resurse samo sa te vrste terena.

Sakupljanje svih resursa JEDNE vrste (Drvo, Hrana, Zlato, ili Naklonost). Prikupljaju se samo kocke sa onih polja koje sadrže simbol tražene vrste resursa. Odabrana vrsta resursa odnosi se na sve igrače. Svi moraju sakupiti samo resurse te vrste.

**Druga vrsta je «Sakupi sve» karta. Ovu jaku kartu možete pronaći samo u kupu karata nasumičnih akcija. Pomoću nje igrači mogu sakupiti resurse sa SVIH svojih polja resursa.**

Kako bi sakupili resurse, igrači moraju prebrojati sve simbole sa odgovarajućih pločica proizvodnje resursa u svojoj Zoni Proizvodnje (počevši sa

igračem koji je odigrao kartu). Igrač koji je bacio kartu prvi uzima resurse iz banke. Nakon što igrač koji je bacio kartu sakupi svoje kocke resursa iz banke, igrač sa njegove lijeve strane sakuplja svoje resurse na ISTI način kao i prvi (po terenu, vrsti resursa, ili sve – igrači koji sakupljaju nakon onoga koji je odigrao kartu ne mogu mijenjati njegovu odluku), i tako u krug u smjeru kazaljke na satu dok svaki igrač jednom ne obavi sakupljanje ili se pokupe svi resursi.

**Napomena: Ako se među preostalim kockama resursa u banci ne nalaze tražene kocke, igrač ne dobiva kocke koje je trebao. Kada u banci ponestane kocaka resursa, svi igrači koji pokušaju prikupiti taj resurs nemaju sreće. Banka ne izdaje «kredit».**

### **Primjer**

*Igrač Egipta ima jednog seljaka u Zoni Posjeda, kao i veliki broj pustinjačkih kvadrata u svojoj Zoni Proizvodnje. Svaki kvadrat pustinjačke sadrži proizvodno polje resursa. Druga dva igrača (Grci i Norvežani) posjeduju samo po jedan pustinjački kvadrat svaki. Igrač egipta baca Sakupi kartu odabranu iz kupa trajnih akcija. Ta karta omogućuje mu prikupljanje svih resursa sa određene vrste terena, ili prikupljanje svih resursa određene vrste. Na žalost svojih protivnika, igrač bira prikupljanje resursa sa određene vrste terena – u ovom slučaju Pustinja. Nadalje, pošto je odigrao kartu, može pomaknuti seljaka iz svoje Zone Posjeda na vrstu terena koju odabere. Igrač odabere pustinjačko polje sa simbolom jednog Zlata; tijekom prikupljanja ovoga poteza, dobii će dvije kocke Zlata umjesto uobičajene jedne.*

### **Strategija**

*Iako svi igrači sudjeluju u sakupljanju bez obzira tko je odigrao kartu, igrač koji ju je bacio ima tri prednosti: 1) Može odabrati način sakupljanja (prikupljanja) koji više pomaže njemu nego protivnicima; 2) Smije premjestiti svoje seljake; 3) Može sakupljati prvi i tako osigurati rijetke resurse kada stanje zaliha u banci bude na minimumu (ovo je posebno korisno u kombinaciji sa kartama «Sakupi sve» («Gather All»).*

### **Strategija**

*Ako u banci nema mnogo resursa, dobra ideja je odigrati vaše Sakupi karte prije nego što ih odigra netko drugi. Na taj način, imat ćete najveći izbor osigurati si maksimalnu količinu resursa. Također to vam omogućava premještanje seljaka (ako ih imate) dok drugi igrači neće moći premjestiti svoje seljake!*

*Ako je u banci mnogo resursa, možda ćete radije dopustiti drugim igračima da odigraju svoje Sakupi karte dok vi igrate neke druge karte. Kod karte Sakupi izrazito je važan dobar timing.*

### Gradi (Build)

Ovom kartom igrač može izgraditi broj građevina jednak ili manji broju napisanom na karti, pod uvjetom da ima resurse koji tu gradnju omogućuju (cijene svih građevina navedene su na ploči svakog igrača u *Zoni posjeda*).

Nakon plaćanja cijene igrač uzima prikladni marker iz kupa građevina koje nitko ne posjeduje i stavlja ih na Gradski prostor na svojoj ploči. Taj igrač ostvaruje korist od građevine nakon što je je akcija gradnje završena (ali ne za vrijeme te akcije, novi Kamenolom ne pojeftinjuje gradnju za vrijeme iste akcije gradnje kada je izgrađen).

Svaki igrač smije imati samo JEDNU građevinu istog tipa u svom Gradskom prostoru, osim Kuća kojih može imati maksimalno deset.

#### *Primjer*

*Igrač Grka odlučuje odigrati «Gradi» kartu s brojem 2. On gradi Skladište i Kuću. Ograničen je na dvije gradnje pa ne može kupiti više zgrada tako ima dovoljno resursa za to.*

### Unovači (Recruit)

Kad odigra kartu «Unovači», igrač može kupiti broj jedinica jednak ili manji broju na karti, pod uvjetom da ima resurse koji tu kupnju omogućuju (cijene jedinica nalaze na Bojnim karticama svakog igrača i na podsjetniku). Nakon plaćanja cijene, igrač preuzima kupljene jedinice i stavlja ih u Zonu posjeda na svojoj ploči za igru. Kupljene i postavljene jedinice odmah su spremne za bitku.

*Napomena: Smrtnici i mitska bića mogu biti unovačeni bilo kada. Heroji se mogu unovačiti samo kada ste napredovali do njihove «ere» ili dalje (Za svako razdoblje postoji novi heroj za svaku od kultura).*

*Napomena: Seljaci ne mogu biti unovačeni. Oni dolaze u igra samo kada se izgradi Kuća.*

#### *Primjer:*

*Igrač Grka odluči odigrati «Unovači» kartu. Ona nosi broj 2, označavajući da igrač može unovačiti do dvije jedinice bilo kojeg tipa sve dok ima potrebne resurse za to. Igrač izbaire Minotaura (2 Hrane i 2 Drva) te jedno Strijelca (1 Hrana i 1 Drvo).*

#### *Strategija:*

*Kada kupujete više od jedne jedinice, kupujte jednu po jednu, radije nego da izračunavate ukupnu cijenu svih jedinica. Na taj način lakše ćete kontrolirati svoje troškove. Isto tako, imajte na umu*

*prednosti i slabosti jedinica vašeg protivnika. Nećete željeti potrošiti mnogo resursa na Mitska bića ukoliko vaš protivnik ima mnogo heroja. Kupujte jedinice koje su učinkovite protiv jedinica vašeg protivnika.*

### Trgovina (Trade)

Kada igrate kartu možete mijenjati resurse bilo koje boje iz svoje Zone posjeda za istu količinu resursa druge boja (ili boja) iz banke (ukoliko ih banka ima). Trgovanje s drugim igračima nije dozvoljeno. Cijena transakcije označena je na karti ali možete biti smanjena na «0» ako igrač ima Tržnicu u svom Gradskom prostoru. Ako igrač posjeduje Veliki hram (*Great Temple*) može kupiti jedan Pobjednički bod za svakih 8 kocaka Naklonosti kada odigra kartu «Trgovine». Taj igrač može izvesti normalnu akciju trgovine prije nego što iskoristi prednost koji mu daje posebna sposobnost ove zgrade.

*Napomena: Cijena «Trgovine» mora biti plaćena prije nego što igrač počne izmijenjivati resurse s bankom.*

#### *Primjer:*

*Igrač Norvežana primijeti da ima previše Drva (8 kocaka) ali premalo Zlata (nema ih uopće). Odigrava kartu «Trgovine» i budući da posjeduje Tržnicu, zanemaruje cijenu napisanu na karti. S bankom zamjenjuje 4 Drva za 4 Zlata.*

### Slijedeće doba (Next Age)

Ova igra proteže se kroz četiri doba. Od najranijeg prema kasnijim to su: arhaično (Archaic), klasično (Classical), herojsko (Heroic) i mitsko (Mythic), a svi igrači započinju u arhaičnom dobu. Kada se odigra karta «Slijedeće doba» igrač plaća cijenu napisanu na karti za doba u koje njegova kultura ulazi. Napredak se označava u gornjem desnom uglu igrača ploče kockom ili jedinicom.

#### *Napomena:*

*Igrač jednom akcijom može napredovati samo za jedno doba.*

#### *Primjer:*

*Igrač Egipćana je trenutno u arhaičnom dobu. Odigrava kartu «Slijedeće doba» i plaća prikladnu cijenu za napredak u klasično doba (po 4 kocke svakog resursa). Na početku idućeg kruga, taj igrač vuče 5 karata umjesto 4 i može unovačiti jedinicu «Svećenika» (Priest).*

Prednosti prelaska u novije doba su:

- mogućnost novačenja Heroja tog doba; heroji ne mogu biti unovačeni dok igrač ne napreduje do doba napisanog na karti tog heroja; jednom kad igrač dođe u to doba, heroj može biti unovačen.

*Napomena: Nema heroja u arhaičnom dobu.*

- igrač vuče više karata na početku svakog kruga,  
- Čudo (Wonder) ne može biti izgrađeno prije nego što igrač dođe u mitsko doba.

#### Napad (Attack)

Kad odigrate ovu kartu, možete napasti protivnika. Broj na karti označava koliko vaših jedinica možete poslati u bitku (na primjer, broj 4 znači da napadač može napasti s 4 jedinice, a branitelj se može braniti s 4 jedinice). Igrač koji napada mora donijeti dvije odluke:

Napadač prvo bira kojeg protivnika će napasti. Igrači mogu napasti SAMO igrače koji sjede (lijevo ili desno) DO njih.

Nakon toga igrač bira (mora to naglas reći) koje protivnikovo područje napada. Izbori su:

**Gradski prostor:** Cilj napada na gradski prostor je eliminiranje zgrade (ili zgrada) iz protivničkog grada. Ako napadač dobije bitku, može izabrati koju će zgradu eliminirati. Ukoliko igrač posjeduje Siege Engine Workshop (radionicu opsadnih mašina) može uništiti 2 zgrade. Također, ako ima jedinicu koja ima posebnu sposobnost «uništi 2 zgrade» može uništiti 2 zgrade ukoliko ta jedinica preživi do kraja bitke.

Sve eliminirane zgrade vraćaju se na hrpu sa ostalim zgradama koje nitko ne posjeduje.

*Napomena: Igrač nikad ne može eliminirati više od 2 zgrade kao posljedicu pobjede u jednoj bitki.*

**Zona proizvodnje:** Cilj napada u zoni proizvodnje je smanjiti protivnikovu proizvodnju zarobljavajući JEDNO od njegovih proizvodnih polja.

Ukoliko napadač pobijedi bitku može izabrati proizvodno polje, maknuti ga s ploče poraženog i staviti ga na prikladno mjesto na svojoj ploči. Ukoliko takvog mjesta nema može eliminirati to polje iz igre ili ga vratiti među neizabrana polja.

**Zona posjeda:** Cilj napada na zonu posjeda je zarobljavanje 5 protivnikovih resursa.

*Napomena: Pobjednički bodovi ne mogu se uzeti.*

Ukoliko napadač pobijedi, može uzeti BILO KOJIH 5 resursa od poraženog igrača i staviti ih u svoju zonu posjeda.

Nakon što je napadač odredio svog protivnika i područje koje mu napada, oba igrača potajno

odabiru jedinice koje će se boriti. Nakon što su obojica izabrali svoje jedinice, istovremeno ih otkrivaju i stavljaju na sredinu stola kako bi započeli bitku (vidi pod «Bitka» niže u tekstu).

*Napomena: Seljani se ne mogu boriti.*

#### **Spaljivanje karte**

Igrač može odlučiti ne odigrati ni jednu od navedenih karata, odbaciti jednu od njih iz ruke i preskočiti svoj potez u ovom krugu.

### **IX. BITKE**

Kad igrač odigra kartu Attack (napad) dolazi do bitke. Bitke se odigravaju na slijedeći način:

- A. Napadač odabire protivnika i zonu koju napada
- B. Obje strane tajno biraju jedinice te kada završe, istovremeno ih otkrivaju
- C. Oba igrača biraju po jednu kartu bitke koja odgovara tipu jedinice koji sudjeluje u bitki.
- D. Bitka se zatim rješava u krugovima. Svaki krug sastoji se od slijedećih koraka:

**Korak 1.** *Svaki igrač tajno odabire jednu kartu bitke koja predstavlja jednu od jedinica koje ima u bitki. Tu kartu stavlja ispred sebe licem prema dolje.*

**Korak 2.** *Okreću se karte kako bi se vidjelo koje se 2 jedinice sukobljavaju u ovoj rundi bitke. Svaka karta označava broj kocaka i/ili specijalnu sposobnost koja može imati utjecaja na bitku:*

- a. *Broj u bijelom kvadratu u gornjem lijevom kutu karte pokazuje broj kocaka koje baca ta jedinica.*
- b. *Provjerite da li ijedna od jedinica ima neki bonus koji se odnosi na trenutnu bitku*
  - 1. *igrač dobija bonusa ako broj iza plusa odgovara tipu jedinice protiv koje se bori*

*Primjer: Ako igračeva karta kaže +4 vs. Flyers i karta protiv koje se bori ima jedinicu koja ima «Flyer» tip, tada igrač baca 4 dodatne kocke.*

- 2. *Igračeva jedinica također može dobiti bonus ukoliko to kaže specijalna sposobnost te jedinice.*
- 3. *Bonus kocke mogu biti ostvarene određenim «božjim moćima».*
- 4. *Obrambeni igrač može bacati 2 dodatne kocke ukoliko Zid (Wall) ili Toranj (Tower) brane njegove posjede.*

*Korak 3. Nakon što oba igrača odrede ukupni broj kocaka kreću s bacanjem. Svaki igrač izbroji koliko je puta bacio «6». Igrač koji je bacio više šestica pobjeđuje u sukobu i jedinica koja mu se suprostavila biva eliminirana iz igre.*

*Ako oba igrača bace isti broj šestica ili ne bace šestice, baca se ponovo dok se ne dobije pobjednik.*

*Korak 4. Ako oba igrača žele nastaviti bitku, vraćaju trenutnu kartu bitke u ruku i biraju novu za idući krug borbe (igrač može koristiti istu kartu ukoliko želi). Vratite se na korak 1. i nastavite proces sve dok jedna strana nije eliminirana ili se jedna strana povuče iz bitke.*

### **Povlačenje**

Prije bilo kojeg kruga bitke (i prije nego što se otkriju karte bitke), bilo koji igrač može najaviti da se preostale jedinice povlače iz bitke.  
(Ovo uključuje i prvi krug bitke).

### **Pobjeda u bitki**

Bitka završa kad se jedan igrač povuče ili kad jedan od igrača više nema jedinica. Igrač kojem su jedinice ostale u bitki pobjeđuje.

Kad bitka završi:

1. Sve preživjele jedinice vraćaju se u zonu posjeda.
2. Pobjednik dobija sve pobjedničke bodove koji se trenutno nalaze na pobjedničkoj karti «pobjednik zadnje bitke» («Won the Last Battle»)
3. Ukoliko je pobjednik igrač koji je odigrao «Attack» (napad) kartu može ovisno od cilja koji je postavio prije bitke uništiti zgradu, oteti proizvodno polje ili uzeti 5 resursa od poraženog igrača.