

SPEELMATERIAAL

64 ontwikkelingskaarten in verschillende kleuren



16x rood



16x groen



16x blauw



16x geel

4 "einde spel" -kaarten in 4 kleuren



6 dubbelzijdige stadstableaus



Geld (70 muntenfiches)



40x 1

20x 5

10x 10

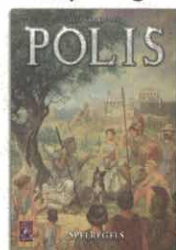
20 puntenfiches



15x 1

5x 5

De spelregels



VOORBEREIDING

- Bepaal door loting een startspeler.
- Iedere speler krijgt 1 stadstableau. Loot of kies wie welk tableau krijgt. Gebruik in het eerste spel de tableaus van Athina, Delfoi en Alexándreia. Voeg in een spel met 4 spelers Olympia toe en bij 5 spelers ook Korinthos. Zie het kader hiernaast voor een variabele verdeling na het eerste spel. Doe de niet benodigde stadstableaus terug in de doos.

VARIABELE VERDELING VAN STADSTABLEAUS

De spelers kunnen er na het eerste spel voor kiezen om de stadstableaus op een andere manier te verdelen. We stellen 2 opties voor:

1. Schud alle stadstableaus en geef iedere speler er willekeurig 1. Iedere speler bepaalt dan zelf welke kant hij naar boven legt.
2. De speler rechts van de startspeler kiest 1 van de 6 tableaus en legt het met een kant naar boven voor zich neer. Hij geeft de 5 resterende tableaus aan zijn rechterbuurman door, die er op zijn beurt 1 kiest en met een kant naar boven voor zich neerlegt, enzovoort, totdat iedere speler een stadstableau voor zich heeft.

- De startspeler krijgt 24 geld, zijn linkerbuurman 25 geld, de derde speler 26 geld, enzovoort.
- Leg de 4 "Einde spel"-kaarten even opzij. Sorteert de ontwikkelingskaarten op kleur en schud elke stapel apart. Neem van elke stapel de onderste 4 kaarten en schud daar de "Einde spel"-kaart door. Leg deze stapel op tafel en leg de resterende kaarten van dezelfde kleur er gedekt op. Zo ontstaan 4 gedekte stapels ontwikkelingskaarten.
- Trek bij 3 of 4 spelers respectievelijk 2 of 1 kaart(en) van elke stapel en verwijder deze (zonder ze te bekijken) uit het spel. Gebruik bij 5 spelers alle kaarten.
- Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, trekt iedere speler 1 ontwikkelingskaart van een stapel naar keuze. De spelers nemen deze in hun hand en houden ze geheim voor de andere spelers.



Startopstelling bij 3 spelers.

KORT SPELOVERZICHT

De spelers ontwikkelen hun stad door kaarten te trekken, te veilen en te bouwen. Steden kunnen met elkaar handelen maar ook oorlog voeren. Daarom doen spelers er goed aan om belangrijke gebouwen en personen te beschermen. Aan de andere kant kunnen vernietigde gebouwen en geëlimineerde personen ook voor punten zorgen, omdat deze van een rijke stadshistorie getuigen. Het spel is afgelopen zodra er 2 "Einde spel"-kaarten zijn getrokken. De speler met de meeste punten wint het spel.

SPELVERLOOP

- Er wordt met de klok mee gespeeld.
- Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit totdat het spel is afgelopen (zie "Einde van het spel").
- Een speler die aan de beurt is, voert de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit (zie ook het symbolische overzicht op de stadstableaus):

1. 2 verschillende kaarten trekken

Optioneel: voor 5 geld 1 kaart naar keuze kopen

2. Ten minste 1 kaart veilen

3. Ten hoogste 2 kaarten bouwen

4. Ten hoogste 1 kaart in je stad beschermen

5. Inkomen nemen en ontwikkelingskaarten activeren

6. Handelen

7. Oorlog voeren

1. 2 VERSCHILLENDE KAARTEN TREKKEN

De speler trekt 1 ontwikkelingskaart van 2 verschillende stapels ontwikkelingskaarten. Als hij dat wil, mag hij daarnaast tegen betaling van 5 geld 1 ontwikkelingskaart naar keuze kopen (dat mag een kaart van een kleur zijn die hij in deze stap al heeft getrokken). Hij neemt de getrokken en (eventueel) gekochte ontwikkelingskaarten in zijn hand.



Voorbeeld: Niki is startspeler. Ze trekt 1 kaart van de rode en 1 van de groene stapel. Ze kiest ervoor om nog een rode kaart te kopen. Ze betaalt 5 geld aan de bank. Ze heeft nu nog 19 geld over.

"EINDE SPEL"-KAARTEN

Trekt een speler een "Einde spel"-kaart, dan trekt hij direct een vervangende kaart van dezelfde stapel. Daarna legt hij de "Einde spel"-kaart open op de betreffende stapel. Die is nu geblokkeerd. Een speler mag nooit een kaart van een geblokkeerde stapel trekken.

Belangrijk: is er nog 1 gedekte kaart in een stapel over, draai deze dan direct om. Dit is automatisch een "Einde spel"-kaart.



Voorbeeld: Thomas trekt 1 kaart van de blauwe en 1 kaart van de groene stapel. De groene kaart blijkt de "Einde spel"-kaart te zijn. Thomas trekt ter vervanging de volgende groene kaart en legt de "Einde spel"-kaart open op de stapel om aan te geven dat de groene stapel geblokkeerd is.

2. TEN MINSTE 1 KAART VEILEN

De speler **moet** een kaart uit zijn hand kiezen die hij wil veilen en legt deze gedekt voor zich (de andere spelers zien uitsluitend de kleur). De speler links van hem start de veiling: hij past of biedt een bedrag in geld (ten minste 1). De volgende speler (met de klok mee) mag het geboden bedrag verhogen of passen. Zo gaat het door totdat alle spelers hebben gepast.

Let op: de speler die de kaart veilt, biedt zelf niet mee!

Er kunnen nu 2 situaties ontstaan:

a. Het bod is **4 geld of hoger**. In dat geval betaalt de speler met het hoogste bod het geboden bedrag aan de speler die de kaart veilt. Hij legt de verkregen kaart **direct open** voor zich neer.

b. Het bod is **3 geld of lager**. In dat geval mag de speler die de kaart veilt ervoor kiezen om de kaart zelf te kopen. Hij betaalt dan het hoogste bod +1 geld aan de speler die het hoogste bod deed. Hij legt de verkregen kaart dan voor zich neer. De speler die de kaart veilt, mag er in plaats daarvan ook voor kiezen om op de gebruikelijke manier het hoogste bod te ontvangen en de kaart dus te verkopen (identiek aan situatie 1). **Speciale situatie:** passen alle andere spelers, dan mag de speler die veilt de kaart voor 1 geld kopen (dit betaalt hij aan de bank). Wil hij dat niet, dan verdwijnt de kaart uit het spel.

Nadat de speler een kaart geveild heeft (het is niet van belang of hij deze verkocht of gekocht heeft), mag hij nog een kaart veilen als hij dat wil. Pas als hij geen kaarten meer wil veilen, gaat hij door naar de volgende fase.



Voorbeeld: Niki veilt een rode kaart. Thomas biedt 1 geld, Bob verhoogt direct naar 5 geld, Thomas biedt 6 geld, waarna Bob past. Thomas betaalt 6 geld aan Niki en legt de gekochte kaart open voor zich neer.



Voorbeeld: Thomas veilt een blauwe kaart. Bob biedt 2 geld, Niki biedt 3 geld, waarna Bob past. Thomas mag nu kiezen of hij de kaart voor 3 geld aan Niki verkoopt of 4 (3+1) geld aan Niki betaalt om de kaart zelf te kopen. Hij kiest voor het laatste en legt de gekochte kaart open voor zich neer.

3. TEN HOOGSTE 2 HANDKAARTEN BOUWEN

De speler mag nu één voor één ten hoogste 2 kaarten uit zijn hand bouwen. Hij legt een gebouwde kaart open voor zich neer en betaalt daarvoor 10 geld aan de bank. Sommige kaarten en stadstableaus leveren korting op andere kaarten. Kortingen zijn pas geldig zodra ze vóór een speler op tafel liggen (eventueel nog in dezelfde beurt). Kortingen zijn cumulatief.

Opmerking: het is theoretisch mogelijk dat een speler zoveel kortingen heeft dat een gebouw 0 of minder geld kost. Hij mag het gebouw in dat geval kosteloos bouwen (hij krijgt geen geld toe).

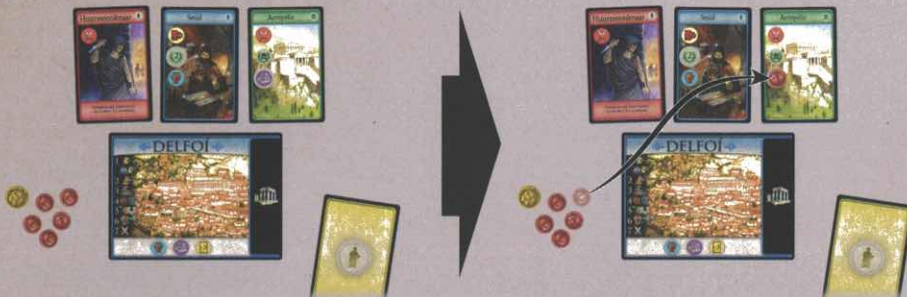


Voorbeeld: Niki heeft nog 3 kaarten in haar hand en 29 geld. Ze kan het bouwen van 2 kaarten dus prima bekostigen. Ze bouwt echter eerst de Tempel van Apollo voor 10 geld. Daardoor mag ze direct 1 kaart van de blauwe stapel trekken (zie de functie op de kaart). De tempel geeft haar ook 3 korting op de bouw van elke volgende blauwe kaart. Ze bouwt haar Tragicus zo voor 7 geld.

Belangrijk: een speler legt zijn kaarten in één overzichtelijke rij voor zich. Hij kan ervoor kiezen om gelijke kaarten overlappend neer te leggen, maar moet er dan voor zorgen dat alle relevante symbolen zichtbaar blijven.

4. TEN HOOGSTE 1 KAART IN JE STAD BESCHERMEN

De speler mag 1 geld uit zijn voorraad op een met een dikkere rand omcirkeld symbool op één van zijn openliggende kaarten leggen. Daarmee beschermt hij deze kaart tegen aanvallen van andere spelers, maar de functie van het door het geld bedekte symbool vervalt. Hij mag niet meer dan één kaart per beurt beschermen.



Voorbeeld: Thomas heeft de Acropolis voor zich liggen. Hij wil deze niet verliezen en besluit 1 geld op het cultuursymbool te leggen. De andere spelers mogen de Acropolis niet aanvallen. Thomas kan het cultuursymbool echter niet meer gebruiken.

5. INKOMEN NEMEN EN ONTWIKKELINGSKAARTEN ACTIVEREN

De speler neemt nu al het inkomen dat op zijn stadstableau en openliggende ontwikkelingskaarten staat. Dit is symbolisch aangegeven en kan uit onder andere geld en punten bestaan. Neem geld en punten uit de bank. Zie blz. 11 voor een overzicht van de symbolen.

Voorbeeld: Bob krijgt een inkomen van 2 geld en 1 punt.



Sommige kaarten hebben een door een tekst aangegeven speciale eigenschap. De speler **mag** deze tijdens deze fase in een volgorde naar keuze activeren, ook vóór het nemen van zijn inkomen. Hij schuift kaarten met de aanduiding "1x per beurt" of "1x per spel" uit de rij naar boven om aan te geven dat hij deze heeft geactiveerd. Schuif geactiveerde kaarten aan het einde van deze fase weer terug in de rij (met uitzondering van kaarten met de aanduiding "1x per spel").

Belangrijk: sommige kaarten zijn altijd of in andere fasen actief. Dit staat dan expliciet op de kaart aangegeven.

Opmerking: kaarten die naar boven zijn geschoven, zijn gewoon onderdeel van de stad van de speler.



Voorbeeld: Thomas heeft onder andere de Priesteres en Herodotus in zijn stad. Hij voert eerst de actie van de Priesteres uit en schuift deze naar boven. Daarna voert hij de actie van Herodotus uit. Nadat hij klaar is met al zijn acties schuift hij de Priesteres weer terug in de rij. Hij laat Herodotus liggen ten teken dat hij hem de rest van het spel niet meer mag gebruiken.

6. HANDELEN

De speler **mag** een handelspartner kiezen. Hij krijgt dan zoveel geld van de bank als het aantal vazen (🏺) op het stadstableau en de openliggende kaarten van zijn handelspartner. Zijn handelspartner krijgt zoveel geld van de bank als het aantal vazen op het stadstableau en de openliggende kaarten van de actieve speler.



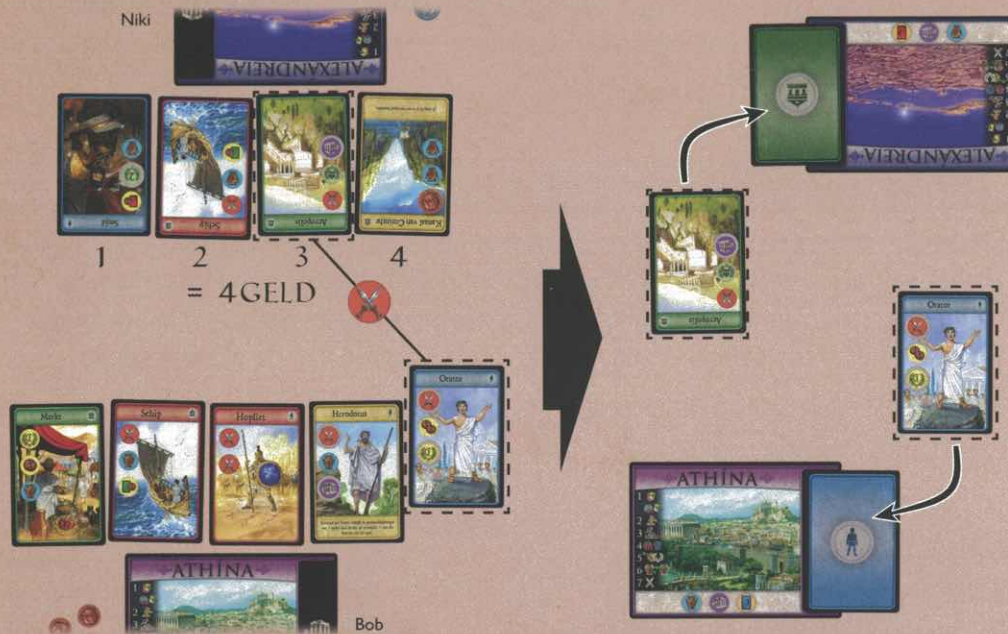
Voorbeeld: Thomas heeft 3 vazen op zijn stadstableau en openliggende kaarten, Bob heeft er 5. Thomas kiest Bob als zijn handelspartner. Thomas krijgt 5 geld en Bob 3.

7. OORLOG VOEREN

De speler **mag** een andere speler kiezen die minder oorlogssymbolen (X) heeft dan hij. Hij mag zijn handelspartner van deze ronde niet kiezen. Hij ontvangt dan zoveel geld als het aantal openliggende ontwikkelingskaarten in de stad van de andere speler. Daarna vernietigt hij 1 onbeschermd ontwikkelingskaart (zonder geld erop) van deze speler. Vervolgens kiest hij een ontwikkelingskaart met ten minste 1 oorlogssymbool uit zijn eigen stad, die hij eveneens vernietigt.

Belangrijk: een speler mag niet aanvallen als hij niet ten minste 1 kaart met een oorlogssymbool kan opofferen.

Let op: een speler legt vernietigde kaarten uit zijn stad gedekt op zijn stadstableau. Deze kaarten vormen zijn "geschiedenisstapel" en zijn aan het einde van het spel punten waard.



Voorbeeld: Bob heeft 5 oorlogssymbolen in zijn stad en Niki 2. Niki's stad bestaat uit 4 kaarten. Bob kiest ervoor om Niki aan te vallen. Bob krijgt 4 geld en vernietigt een onbeschermd kaart van Niki. Daarna vernietigt Bob een kaart met ten minste 1 oorlogssymbool uit zijn eigen stad. Beide spelers leggen de vernietigde kaart uit hun eigen stad op hun geschiedenisstapel.

EINDE VAN EEN BEURT

Nadat de speler alle 7 fasen van zijn beurt heeft afgehandeld, is met de klok mee de volgende speler aan de beurt. Deze begint weer bij fase 1.

OVERZICHT VAN SYMBOLEN

Een symbool op een stad- of ontwikkelingskaart is uitsluitend actief als het zichtbaar is (door geld bedekte symbolen of symbolen op handkaarten hebben geen functie).

: de speler krijgt aan het einde van het spel punten voor zijn geschiedenis (zie blz. 12).

: de speler betaalt voor het bouwen van een ontwikkelingskaart 1 of 2 geld minder.

: de speler betaalt voor het bouwen van de ontwikkelingskaart in de betreffende kleur 2 of 3 geld minder.



: de speler krijgt bij het nemen van inkomen de aangegeven hoeveelheid geld.

: de speler krijgt bij het nemen van inkomen het aangegeven aantal overwinningpunten.

: de speler krijgt bij het nemen van inkomen 1 geld per ontwikkelingskaart in de betreffende kleur die open voor zich ligt.

: de speler krijgt bij het nemen van inkomen 1 geld per ontwikkelingskaart met een gebouwsymbool die open voor zich ligt.

: de speler krijgt aan het begin van het spel de aangegeven hoeveelheid startgeld extra.

: dit symbool wordt bij het handelen gebruikt (zie blz. 9).

: dit symbool wordt bij oorlog voeren gebruikt (zie blz. 10).

: de speler krijgt tijdens het voeren van oorlog 1 extra aanvalssymbool per 2 geld dat hij betaalt.

: de speler krijgt aan het einde van het spel zoveel punten als het aantal ontwikkelingskaarten in de betreffende kleur dat open voor zich ligt.

: de speler ontvangt aan het einde van het spel het aangegeven aantal punten.

: de speler krijgt aan het einde van het spel 1 punt per ontwikkelingskaart met een gebouwsymbool.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen nadat de tweede "Einde spel"-kaart open op tafel ligt. De speler die aan de beurt is, mag zijn beurt vervolgen tot en met het bouwen van 2 handkaarten. Alle andere fasen daarna (kaart beschermen, inkomsten, handelen en oorlog voeren) vervallen. Nu volgt de puntentelling.

PUNTENTELLING

Iedere speler telt nu zijn overwinningspunten voor de volgende categorieën bij elkaar op:

- Waarde van zijn puntenfiches.
- Puntenwaarde van niet door geld bedekte symbolen op zijn openliggende ontwikkelingskaarten (zie het symbolenoverzicht op blz. 11).
- 1 punt per 10 geld dat hij overheeft.
- Zijn geschiedenis: het aantal niet door geld bedekte cultuursymbolen op zijn stad- en ontwikkelingskaarten vermenigvuldigd met het aantal gedekte kaarten op zijn stadkaart.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de stad met de meeste kaarten heeft.

VOORBEELD VAN EEN PUNTENTELLING

Thomas heeft 6 puntenfiches, 14 geld, een stad met de kaarten Kolonie, Leider, Tempel van Ares, Theater, Acropolis en Pottenbakker, en een geschiedenisstapel bestaande uit 5 kaarten. Hij heeft het cultuursymbool op het Theater en het puntensymbool op de Tempel van Ares met een munt bedekt om zijn inkomen en korting te beschermen. In totaal scoort hij 28 punten:



Puntenfiches: 6 punten

Geld: 14 punt

Punten op kaarten:

2 punten (Leider),

4 punten (Acropolis)

= 6 punten

Punten voor geschiedenis:

3 symbolen

Pottenbakker,

Acropolis en

stadstableau x 5 kaarten

= 15 punten

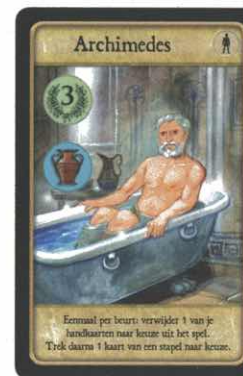
VERDUIDELIJKINGEN KAARTEN

ALEXANDER DE GROTE:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij schuift dan 1 eigen handkaart naar keuze onder Alexander de Grote. Voor elke kaart die onder Alexander de Grote ligt, heeft hij 1 oorlogssymbool meer. Hij hoeft de andere spelers alleen de kleur van de kaart te laten zien, niet de voorkant. Schuif Alexander de Grote aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler geen handkaarten, dan kan hij de functie van Alexander de Grote niet gebruiken. Een speler met Alexander de Grote mag na een succesvolle aanval niet Diogenes uit een stad verwijderen.

ARCHIMEDES:



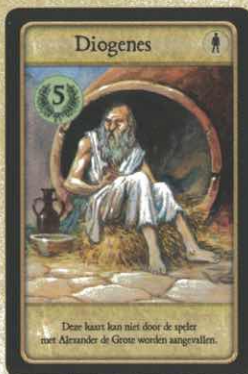
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij verwijdert dan 1 eigen handkaart naar keuze uit het spel (in de doos, niet op zijn geschiedenisstapel!). Hij hoeft de andere spelers alleen de kleur van de kaart te laten zien, niet de voorkant. Daarna trekt hij 1 ontwikkelingskaart van een stapel naar keuze. Schuif Archimedes aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler geen handkaarten, dan mag hij de functie van Archimedes niet gebruiken.

ARISTOTELES:



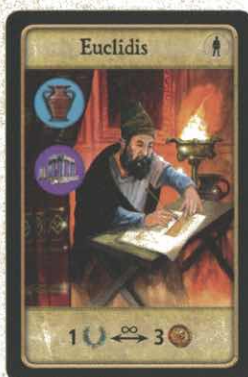
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 1 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij mag dan 1 extra ontwikkelingskaart naar keuze kopen voor 2 punten in plaats van 5 geld. Schuif Aristoteles aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler niet voldoende punten, dan mag hij de functie van Aristoteles niet gebruiken.

DIOGENES:



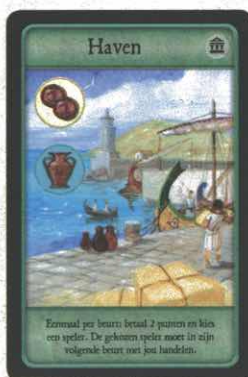
De speler die de kaart Alexander de Grote voor zich heeft liggen, mag de stad waar Diogenes zich bevindt aanvallen, maar hij mag bij winst niet Diogenes uit de verliezende stad verwijderen.

EUCLIDIS:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij in fase 5 van zijn beurt onbeperkt punten kopen of verkopen voor 3 geld per stuk.

HAVEN:



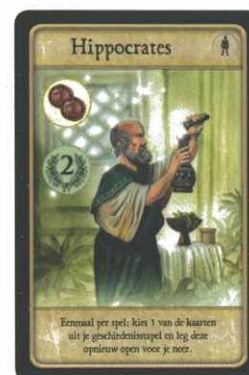
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt tegen betaling van 2 punten uit zijn rij naar boven schuiven. Hij kiest dan een andere speler (richt de Haven naar de gekozen speler). Deze speler **moet** in fase 6 van zijn volgende beurt met de eigenaar van de Haven handelen. Schuif de Haven na de betreffende handel terug in de rij. Heeft de speler niet voldoende punten, dan mag hij de functie van de Haven niet gebruiken. Wordt een speler door 2 Havens gedwongen te handelen, dan mag hij kiezen met welke Haveneigenaar hij de handel doet.

HERODOTUS:



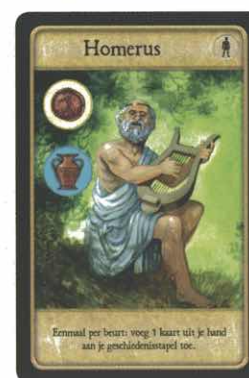
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij bekijkt dan de geschiedenisstapel van een speler naar keuze en verwijdert er 1 van uit het spel. Hij mag de andere spelers alleen de kleur van de kaart laten zien, niet de voorkant. Hij mag geen informatie geven over de andere kaarten in de stapel. Een speler mag Herodotus niet meer dan eenmaal per spel gebruiken. Heeft geen van de andere spelers een geschiedenisstapel, dan kan de speler de functie van Herodotus niet gebruiken.

HIPPOCRATES:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij bekijkt zijn geschiedenisstapel, kiest er 1 kaart van en legt deze weer open in zijn stad. Heeft de speler geen geschiedenisstapel, dan mag hij de functie van Hippocrates niet gebruiken.

HOMERUS:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij legt dan 1 eigen handkaart naar keuze op zijn geschiedenisstapel. Hij hoeft de andere spelers alleen de kleur van de kaart te laten zien, niet de voorkant. Schuif Homerus aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler geen handkaarten, dan kan hij de functie van Homerus niet gebruiken.


HUURLING:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij bij het aanvallen van een andere speler geld betalen om tijdelijk meer oorlogssymbolen in zijn stad te hebben. Hij betaalt daartoe 2 geld per extra oorlogssymbool. Na afhandeling van de oorlog verliest hij de extra oorlogssymbolen weer. Wordt de speler zelf aangevallen, dan mag hij geen extra oorlogssymbolen kopen. Heeft de speler geen geld, dan kan hij de functie van de Huurling niet gebruiken.

HUURMOORDENAAR:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij in één van zijn beurten deze kaart uit zijn rij naar boven schuiven, 3 punten betalen en 1 andere kaart met het symbool  uit zijn eigen stad of een stad van een andere speler verwijderen. De verwijderde kaart gaat naar de geschiedenisstapel van de eigenaar. Heeft de speler niet voldoende punten, dan mag hij de functie van de Huurmoordenaar niet gebruiken. De Huurmoordenaar mag zichzelf niet verwijderen. Hij mag wel een andere Huurmoordenaar vermoorden. Een speler mag een Huurmoordenaar niet meer dan eenmaal per spel gebruiken. Laat de kaart boven de rij liggen ten teken dat deze is gebruikt.

KANAAL VAN CORINTHE:



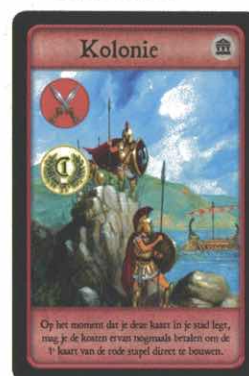
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij in fase 6 van zijn beurt tweemaal handelen. Hij mag daarbij 2 verschillende handelspartners kiezen of tweemaal met dezelfde speler handelen. Als hij verplicht is om met de eigenaar van een Haven te handelen, hoeft hij dat maar met één van zijn handels te doen. Wordt hij door 2 verschillende Havens gedwongen te handelen, dan moet hij beide handels met de eigenaar(s) van de Havens doen.

KAPITEIN:



Heeft een speler deze kaart en ten minste 1 Schip in zijn stad, dan krijgt hij in fase 5 van zijn beurt 3 geld extra.

KOLONIE:



Deze functie is uitsluitend te gebruiken op het moment dat de speler de kaart in zijn stad legt. Hij mag de bovenste kaart van de rode stapel niet eerst bekijken. Hij betaalt het bedrag dat hij voor de Kolonie heeft betaald aan de bank en legt daarna de bovenste kaart van de rode stapel direct open voor zich neer. De bouw van deze kaart telt niet mee voor de limiet van 2 te bouwen kaarten in zijn beurt. Is de rode stapel geblokkeerd, dan kan de speler de functie van de Kolonie niet gebruiken.

PHIDIAS:



Deze functie is uitsluitend van toepassing op het moment dat de speler de kaart in zijn stad legt. De actieve speler legt al zijn handkaarten af en trekt er zoveel van stapels naar keuze als hij er heeft afgelegd. Iedere andere speler moet 1 handkaart naar keuze afleggen en er 1 trekken. De actieve speler begint, met de klok mee gevolgd door de andere spelers.

PLATO:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij betaalt 1 punt en neemt 15 geld uit de bank. Hij houdt 10 geld zelf en geeft 5 geld aan 1 speler naar keuze (hij mag het geld niet over meer spelers verdelen). Heeft de speler niet voldoende punten, dan mag hij de functie van Plato niet gebruiken.

PRIESTERES:



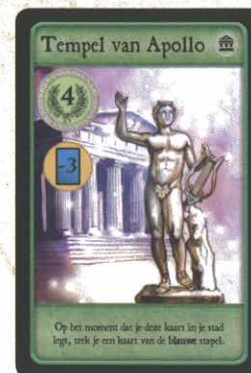
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt tegen betaling van 1 punt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij verwijdert dan 1 eigen handkaart naar keuze uit het spel (in de doos, niet op zijn geschiedenisstapel!). Hij hoeft de andere spelers alleen de kleur van de kaart te laten zien, niet de voorkant. Daarna trekt hij 1 ontwikkelingskaart van een stapel naar keuze. Schuif de Priesteres aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler niet voldoende punten en/of geen handkaarten, dan mag hij de functie van de Priesteres niet gebruiken.

STANDBEELD VAN ZEUS:



Verliest de speler met het Standbeeld van Zeus een oorlog, dan moet de andere speler het Standbeeld van Zeus uit de stad verwijderen. Hij mag geen andere kaart kiezen.

TEMPEL VAN APOLLO, ATHENA, ARES, ZEUS:



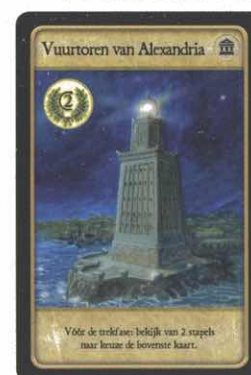
Deze functie is uitsluitend te gebruiken op het moment dat de speler de kaart in zijn stad legt. Hij trekt dan direct de bovenste kaart van de genoemde stapel en neemt deze in zijn hand. Is de genoemde stapel geblokkeerd, dan mag hij geen kaart trekken. Hij mag een getrokken kaart direct bouwen, mits hij zijn limiet van 2 kaarten per beurt nog niet heeft bereikt.

TROJE:



De oorlogssymbolen op deze kaart gelden uitsluitend als de stad waarin Troje ligt wordt aangevallen. Valt de eigenaar van Troje zelf aan, neger dan alle oorlogssymbolen op deze kaart. De speler kan Troje na een eigen aanval niet opofferen en op de geschiedenisstapel leggen.

VUURTOREN VAN ALEXANDRIA:



Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij aan het begin van zijn beurt (vóór fase 1) de bovenste kaart van 2 stapels ontwikkelingskaarten naar keuze bekijken en gedekt terugleggen. Pas daarna trekt hij 2 kaarten.