

PANT

VOORBEREIDING

Spelmateriaal:

- 1 speelbord
- 48 pilaren (12 per kleur)
- 48 voeten (12 per kleur)
- 4 scorepionnen (1 per kleur)
- 1 grote voet
- 1 tempel
- 8 volkenfiches
- 32 offerfiches
- 40 buitfiches
- 40 godenfiches
- 21 halfgoden
- 4 50/100-puntenfiches
- 6 bonusfiches
- 75 actiekaarten (16x verplaatsing, 44x offer, 15x geld)
- 7 speciale geldkaarten (2x waarde 2, 2x waarde 3, 2x waarde 4, 1x waarde 5)
- 8 volkenkaarten
- 1 buidel
- 4 overzichtskaarten

1. Leg het speelbord op tafel.
Leg de grote voet en de 50/100-puntenfiches naast het speelbord.

Leg de 48 pilaren en de 48 voeten als algemene voorraad naast het speelbord.

Schud de 6 bonusfiches en leg deze als gedekte stapel op tafel.



2. Doe de 40 zes-hoekige buitfiches in de buidel en leg deze ook naast het speelbord.



11. Als een van de spelers een halfgod is, wordt hij startspeler. In het zeldzame geval dat er meerdere of geen halfgoden onder de spelers zijn, wordt de jongste speler startspeler. Hij zet de tempel voor zich op tafel.



10. Iedere speler krijgt in 1 kleur:

- 1 scorepion, die hij op veld 1 van het scorespoor zet.
- 3 pilaren en 4 voeten, die hij als persoonlijke voorraad voor zich legt.

Verder krijgt hij:

- 5 actiekaarten van de gedekte stapel.
- 1 bonusfiche van de gedekte stapel. (Zie blz. 4 voor een variant.)
- 1 overzichtskaart.



Voorbeeld:



Offer



Geld



Offer

HEON

2-4 spelers
vanaf 10 jaar
60-90 min.

3. Schud de 40 goden-fiches en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.



4. Verdeel de 21 halfgoden in 2 groepen. Schud eerst alle halfgoden met waarden 4, 5 en 6 en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Schud daarna alle halfgoden met waarden 1, 2 en 3 en leg deze als gedekte stapel op de stapel met waarden 4, 5 en 6.



4-6 onder

1-3 boven



Let op!
Belangrijk verschil:
Goden

Halfgoden

5. Leg de 8 volkenfiches open op tafel.

6. Schud de 8 volkenkaarten en leg deze als gedekte stapel naast de volkenfiches.



7. Sorteert de 32 offerfiches naar soort en waarde. Maak van elke soort (schenking/priester/danser/tempel) een stapel met waarden 1/2 en een stapel met waarden 3/4 en leg deze naast het speelbord.



Schenking



Priester



Danser



Tempel



8. Sorteert de geldkaarten naar waarde. Leg deze als open speciale geldkaartenstapel op tafel, waarbij de geldkaart met waarde 5 onderaan ligt, daarbovenop de geldkaarten met waarde 4, daarop die van waarde 3 en bovenop komen de geldkaarten met waarde 2.



9. Schud de 75 actiekaarten (verplaatsing, offer, geld) en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Neem de bovenste 4 kaarten van deze stapel en leg deze er open naast.



Verplaatsing



KORT SPELOVERZICHT

De spelers proberen in de gunst van goden en halfgoden van het Pantheon te geraken en de pilaren ervan te bouwen (waarom zou je die monumenten eigenlijk afbouwen, als uiteindelijk alleen de pilaren nog overblijven?). Daarmee scoren ze punten. De speler met de meeste punten wint het spel.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 6 tijdperken. In elk tijdperk wordt 1 volk gespeeld.

Elk tijdperk bestaat uit de volgende 3 fasen:

1. Voorbereiding van het tijdperk – opkomst van het volk
2. Actiefase – glorietijd van het volk
3. Einde van het tijdperk – ondergang van het volk



Tijdperkspoor met tijdperken 1-6.

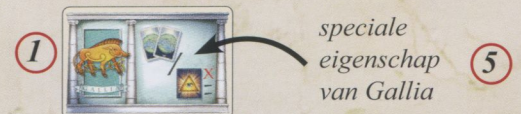
1. VOORBEREIDING VAN HET TIJDPERK - OPKOMST VAN HET VOLK

- De startspeler draait de bovenste volkenkaart van de gedekte stapel om en activeert daarmee het betreffende volk.
- Hij pakt het overeenkomstige volkenfiche en legt dit op het eerste vrije veld vanaf links op het tijdperkspoor.
- Vervolgens trekt hij een aantal godenfiches van de gedekte stapel, gelijk aan het aantal spelers plus 1. Leg deze open op het speelbord.
- Een andere speler trekt nu een aantal buitfiches uit de buidel, gelijk aan het aantal spelers plus 1. Hij verdeelt deze **willekeurig** over de velden met het symbool van het actieve volk rondom het startveld (bij elk volk zijn dat er 5). Hij moet met het volgende rekening houden:
 - Bij 2 spelers blijven de velden met de nummers 3 en 4 leeg.
 - Bij 3 spelers blijft het veld met nummer 4 leeg.
- Voer nu de speciale eigenschap van het actieve volk uit.
- De startspeler zet tot slot de tempel op het startveld van het actieve volk.

(De eigenschappen van de volken, buitfiches en bonusfiches zijn op blz. 11 en 12 van de spelregels gedetailleerd beschreven. De voordelen van godenfiches staan in de bijlage.)

Voorbeeld van de voorbereiding van het eerste tijdperk in een spel met 3 spelers:

1. De startspeler draait de volkenkaart "Gallia" om.
2. Hij legt het volkenfiche "Gallia" op tijdperk I.
3. Hij trekt 4 godenfiches (3 spelers + 1) en legt deze open op het speelbord.
4. Een andere speler trekt 4 buitfiches (3 spelers + 1) uit de buidel en verdeelt deze over de velden met het "Gallia"-symbool. Het veld met nummer 4 blijft bij 3 spelers leeg.
5. Nu wordt de speciale eigenschap van Gallia uitgevoerd.
6. Tot slot zet de startspeler de tempel op het startveld "Gallia".



speciale eigenschap van Gallia



Variant: De spelers kunnen ervoor kiezen om bonusfiches uit te zoeken in plaats van ze willekeurig te trekken. Dat gebeurt nadat de voorbereiding van het eerste tijdperk is afgehandeld. Leg alle bonusfiches open op tafel. De speler die rechts naast de startspeler zit, kiest als eerste een bonusfiche, gevolgd door zijn rechterbuurman, enzovoort, totdat iedere speler 1 bonusfiche voor zich op tafel heeft.

2. ACTIEFASE - GLORIETIJD VAN HET VOLK

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit. De speler die aan de beurt is (verder de “actieve speler” genoemd), **moet één** van de volgende acties uitvoeren:

I. Verplaatsen

II. Kopen

III. 1 godenfiche kopen

IV. 3 actiekaarten trekken

Nadat de speler één van deze acties heeft gedaan, is zijn beurt afgelopen. De volgende speler met de klok mee is nu aan de beurt.

I. Verplaatsen

- De speler die deze actie kiest, neemt de grote voet. Deze levert hem 1 stap op.
- Hij speelt een aantal verplaatsingskaarten. Voor elke verplaatsingskaart mag hij 2 stappen doen.
- Nu voert hij al zijn stappen uit.



Het verplaatsen:

- Voor elk van zijn stappen mag de speler 1 voet of 1 pilaar op het spelbord zetten.
- Hij mag uitsluitend voeten of pilaren uit zijn persoonlijke voorraad gebruiken.
- Voeten mogen op alle velden (ook watervelden) worden gezet, behalve op pilaarvelden.

Voorbeeld: Rood is aan de beurt. Hij pakt de grote voet en speelt 1 verplaatsingskaart. Hij mag in totaal 3 stappen doen.



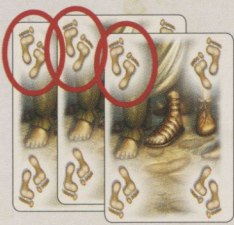
- Pilaren mogen uitsluitend op pilaarvelden worden gezet.
- De speler moet zijn eerste voet op een veld zetten dat direct aan de tempel grenst.
- Elke volgende voet moet hij op een veld zetten dat aan de tempel of aan een veld met een eigen voet of pilaar grenst.
- De speler mag een pilaar alleen op een pilaarveld zetten dat aan een veld met een eigen voet grenst. Alle voeten en pilaren die een speler zet, moeten dus via een route van eigen voeten en pilaren met de tempel verbonden zijn.

Voorbeeld: Rood is aan de beurt. Hij heeft 3 stappen tot zijn beschikking. Hij zet zijn eerste voet op een veld direct naast de tempel en zijn tweede naast zijn eerste. Vervolgens zet hij een pilaar op het pilaarveld dat aan zijn tweede voet grenst. Nu heeft hij zijn 3 stappen verbruikt.



- Zet de speler zijn voet op een veld met een buitfiche, dan mag hij dit nemen en voor zich op tafel leggen.
- Zet de speler zijn voet of pilaar op een veld met een andere voet of pilaar, dan kost hem dit 1 stap extra.
- Op een veld mogen niet meer dan 2 voeten of 2 pilaren staan. Deze moeten van verschillende spelers zijn.
- Nadat hij al zijn stappen heeft gedaan, legt de speler zijn gespeelde verplaatsingskaarten op de aflegstapel. Nu krijgt hij de bonus van eventuele buitfiches die voor hem liggen. Daarmee eindigt de verplaatsing voor deze speler, maar zijn beurt nog niet, want ...

Belangrijk: als de actieve speler klaar is, mogen met de klok mee alle andere spelers, te beginnen met de speler die links van de actieve speler zit, ook een verplaatsing uitvoeren. Daarbij mogen ze verplaatsingskaarten spelen, maar de grote voet staat niet tot hun beschikking.



Geel heeft deze kaarten gespeeld en heeft in totaal 6 stappen tot zijn beschikking.



Voorbeeld: Rood heeft de actie "Verplaatsen" gekozen (zie vorig voorbeeld). Nadat hij zijn verplaatsing heeft afgehandeld, speelt **Groen** 1 verplaatsingskaart en zet 2 voeten op het speelbord. Nu is **Geel** aan de beurt. Hij speelt 3 verplaatsingskaarten en mag dus 6 stappen doen. Hij zet eerst 2 voeten vanaf de tempel. Vervolgens zet hij een pilaar naast de rode pilaar op het pilaarveld, wat hem 2 stappen kost. Daarna zet hij een voet op het veld met het buitfiche, dat hij voor zich legt. Hij ziet af van zijn zesde stap. Nu ontvangt hij de bonus voor zijn buitfiche.



- Kan of wil een andere speler geen verplaatsing uitvoeren, dan trekt hij 1 actiekaart van de gedekte stapel.
- Nadat alle andere spelers hun verplaatsing hebben uitgevoerd of een kaart hebben getrokken, legt de actieve speler de grote voet terug. Nu is zijn beurt afgelopen en is met de klok mee de volgende speler aan de beurt.

Voorbeelden: een speler mag meermaals vanaf de tempel starten, vertakkingen maken of verschillende routes voortzetten.



De in het voorbeeld ingezette speelstukken zijn rood omrand.

Voorbeeld: Groen kiest de actie "Verplaatsen". Hij neemt de grote voet en speelt 2 verplaatsingskaarten. Hij kan dus 5 stappen doen. Hij zet 1 pilaar naast de voet die daar als gevolg van een vorige beurt al lag. Vervolgens zet hij 2 voeten en een pilaar links van de tempel. Dat kost hem 4 stappen (de gele speelstukken stonden er nog niet). Nu is **Geel** aan de beurt. Hij speelt 3 verplaatsingskaarten en mag daardoor 6 stappen doen. Hij begint opnieuw bij de tempel en zet 2 voeten en een pilaar links van de tempel. Dat kost hem 5 stappen, omdat de groene voet en de groene pilaar al op de velden stonden.

Rood heeft maar 1 verplaatsingskaart in zijn hand. Daarmee kan hij geen pilaarveld of buitfiche bereiken. Hij besluit daarom geen verplaatsing te doen en in plaats daarvan 1 actiekaart van de gedekte stapel te trekken.

Eenmaal ingezette pilaren blijven de rest van het spel op het speelbord staan (zie blz. 9; Einde van het tijdperk). De spelers mogen pilaren uit eerdere tijdperken in hun nieuwe routes gebruiken. Zo'n pilaar moet in dat geval eerst opnieuw met de tempel verbonden worden.



Voorbeeld: Geel kiest de actie "Verplaatsen". Hij speelt 2 verplaatsingskaarten. Samen met de stap van de grote voet mag hij 5 stappen doen. Hij zet eerst 2 voeten vanaf de tempel en verbindt daarmee de pilaar uit een eerder tijdperk met de tempel. Nu mag hij zijn route aan de andere kant van de pilaar voortzetten. Zo zet hij nog 2 voeten en 1 pilaar op het speelbord.

De in het voorbeeld ingezette speelstukken zijn rood omrand.



II. Kopen

De speler speelt geldkaarten. Met de waarde ervan mag hij 1 of meer aankopen doen (ook meermaals dezelfde):

- **Offerfiches:** deze legt hij open voor zich neer.

Er zijn 4 soorten offerfiches. Van elke soort mag een speler er op elk moment tijdens het spel maximaal 1 hebben. Elk soort offer is in de niveaus 1-4 verkrijgbaar. De speler mag zelf kiezen welk niveau hij koopt. De kosten van een offerfiche zijn rechtsonder op het fiche aangegeven.

Schenking



Priester



Danser



Tempel



=



of



=



Voorbeeld: de speler koopt een danserfiche van niveau 1. Dat kost hem 1 geld.

De speler koopt een danserfiche van niveau 3. Dat kost hem 6 geld.

- **Offerfiche opwaarderen:** waardeert de speler een offerfiche van niveau 1 naar niveau 2 op, of een offerfiche van niveau 3 naar niveau 4, dan draait hij het fiche eenvoudigweg om. In alle andere gevallen doet hij het voor hem liggende offerfiche in de doos en neemt hij het offerfiche van het hogere niveau en legt dat voor zich op tafel. Het opwaarderen van een offerfiche kost het verschil tussen de kosten van beide fiches.



=



Kostenverschil: 5 geld

Voorbeeld: de speler heeft een tempelfiche van niveau 1 en wil het naar niveau 3 opwaarderen. Hij betaalt 5 geld, legt het tempelfiche van niveau 1 terug in de doos en legt het tempelfiche van niveau 3 voor zich op tafel.

- **Een eigen voet of pilaar:** de speler neemt de voet of pilaar uit de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad. Hij betaalt voor elke gekochte voet of pilaar 1 geld.
- **Een eigen voet of pilaar op het spelbord zetten:** de speler neemt een voet of pilaar uit zijn persoonlijke voorraad (dat mag ook een zojuist gekochte zijn) en zet deze op het spelbord. De spelregels voor het zetten van deze spelstukken is gelijk aan die van de actie "Verplaatsen". In plaats van met verplaatsingskaarten betaalt de speler echter met geldkaarten. Het kost 1 geld om een voet of pilaar op een onbezet veld te zetten en 2 geld om een spelstuk op een bezet veld te zetten. Andere verschillen ten opzichte van de actie "Verplaatsen" zijn:
 - De grote voet is niet beschikbaar.
 - Andere spelers mogen in de beurt van de actieve speler geen verplaatsing doen.
 - Nadat de speler al zijn aankopen heeft gedaan, legt hij de betaalde geldkaarten op de aflegstapel.
 - Kan een speler niet gepast betalen, dan heeft hij pech. Hij krijgt geen wisselgeld.



8 geld



Voorbeeld:

Groen speelt deze geldkaarten.

Hij geeft zijn 8 geld als volgt uit:

- Hij koopt 1 offerfiche "Danser" van niveau 1 en 1 offerfiche "Priester" van niveau 2 (=4 geld).
- Hij koopt 1 voet en 1 pilaar van de algemene voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad (=2 geld).
- Hij zet de pilaar direct op het pilaarveld met de gele pilaar (=2 geld). (De overige afgebeelde voeten en pilaren stonden al op het spelbord.)
- Tot slot legt hij de geldkaarten op de aflegstapel.





III. 1 godenfiche kopen

De speler mag één van de op het speelbord liggende godenfiches nemen.

Hij moet daar offers voor brengen.

- Om offers te brengen moet de speler offerfiches hebben en/of offerkaarten spelen.
- Offerkaarten zijn er in dezelfde soorten als offerfiches.

Schenking



Priester



Danser



Tempel



Hoe werkt het brengen van offers?

- Linksboven op een godenfiche staan 1 of meer cijfers. Deze geven aan hoeveel offerfiches en/of offerkaarten van hoeveel soorten een speler nodig heeft om het godenfiche te kopen.

Nodig:
4 offers
van een soort



Dit wordt duidelijk in de volgende voorbeelden.

Voorbeeld van een offer, waarbij de speler uitsluitend offerkaarten gebruikt: andere soort



Rood speelt 4 danserkaarten en 1 tempelkaart. Daarmee heeft hij het godenfiche gekocht. Hij legt het open voor zich op tafel.

Voorbeeld van hetzelfde offer, waarbij de speler uitsluitend offerfiches gebruikt:



Geel heeft een danserfiche van niveau 4 en een tempelfiche van niveau 2. Daarmee zijn de voorwaarden voor het godenfiche vervuld. Hij neemt het godenfiche en legt het open voor zich op tafel.

Voorbeeld van een combinatie van offerkaarten en -fiches:



Groen gebruikt zijn danserfiche van niveau 2 en speelt daarnaast 2 danserkaarten en 1 tempelkaart. Zo heeft hij het godenfiche gekocht.

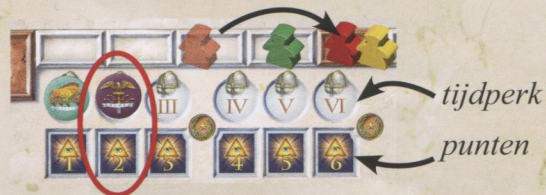
Opmerking: uiteraard had de speler in plaats van dansers of tempels ook andere soorten offers kunnen gebruiken.



Nog een voorbeeld: *Groen* wil dit godenfiche kopen. Hij heeft 4 verschillende offers in de aangegeven hoeveelheden nodig.

- De speler legt gespeelde offerkaarten op de aflegstapel.
- De speler behoudt zijn offerfiches. **Deze mag hij elke beurt opnieuw gebruiken.**
- Een godenfiche levert een bepaald voordeel op (zie bijlage).
- De speler krijgt voor een gekocht godenfiche direct punten. Het aantal punten dat hij krijgt is gelijk aan het huidige tijdperk. Houd gescoorde punten op het scorespoor bij.
- Een speler mag per actie “1 godenfiche kopen” niet meer dan 1 godenfiche verkrijgen.

Voorbeeld: het spel bevindt zich in het tweede tijdperk. Rood koopt een godenfiche. Hij ontvangt direct 2 punten.



IV. 3 actiekaarten trekken

De speler neemt één voor één 3 kaarten, waarbij hij mag kiezen uit de actiekaarten die open naast de gedekte stapel liggen of het trekken van een kaart van de gedekte stapel. Kiest hij een open kaart, dan wordt de vrijgekomen plek direct opgevuld met de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Opmerking: is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en vorm hiermee de nieuwe trekstapel. Zijn er niet voldoende kaarten om een trekstapel te maken, dan moeten alle spelers al hun handkaarten inleveren. Schud deze en vorm hiermee een nieuwe trekstapel. De speler die aan de beurt is, trekt nu zijn resterende kaarten.

Einde van de actiefase

De actiefase is afgelopen als het laatste buitfiche of het laatste godenfiche van het speelbord genomen is. De actieve speler maakt zijn beurt nog af. Hij ontvangt daarna 3 punten en geeft dan de tempel aan de speler links van hem. Deze wordt startspeler in het volgende tijdperk.

Let op: wordt het laatste buitfiche tijdens de actie “Verplaatsen” genomen, dan mogen de spelers die nog geen verplaatsing hebben gedaan, dit nog doen. Daarna ontvangt de speler met de grote voet de genoemde 3 punten.

3. EINDE VAN HET TIJDPERK - ONDERGANG VAN HET VOLK

- Iedere speler neemt zijn voeten van het speelbord en doet deze in zijn persoonlijke voorraad.
- **Alle pilaren blijven op het speelbord staan!**
- Leg alle resterende godenfiches, buitfiches en halfgoden terug in de doos.

Daarna begint een nieuw tijdperk, die weer uit fasen 1-3 bestaat.

Uitzondering: na het 3^e tijdperk en het 6^e tijdperk volgt een puntentelling.



1^e puntentelling 2^e puntentelling

Puntentelling

Beide puntentellingen verlopen op dezelfde manier.

Eerst worden de halfgoden geteld, dan de pilaren op het speelbord.

Halfgoden: Iedere speler telt de waarden van zijn halfgoden bij elkaar op en ontvangt dit totaal aan punten. Na de puntentelling behoudt hij zijn halfgoden.

Pilaren: Iedere speler krijgt punten voor zijn pilaren op het speelbord. Het aantal eigen pilaren op het speelbord bepaalt hoeveel punten een speler per pilaar ontvangt:

<i>Aantal eigen pilaren op het speelbord</i>	<i>Punten</i>
<i>1-3</i>	<i>1 per pilaar</i>
<i>4-7</i>	<i>2 per pilaar</i>
<i>8-11</i>	<i>3 per pilaar</i>
<i>alle 12</i>	<i>4 per pilaar (48 punten)</i>

Voorbeeld van een puntentelling van Rood

(uitsluitend de rode pilaren en de rode scorepion zijn afgebeeld):

Rood heeft aan het begin van de puntentelling 11 punten (door het beëindigen van een tijdperk en het kopen van godenfiches). Hij heeft een halfgod van waarde 3 en één van waarde 2. Verder heeft hij 5 pilaren op het speelbord.

Voor de halfgoden krijgt hij 5 punten (3+2=5).

Voor de 5 pilaren krijgt hij 10 punten (elke pilaar is 2 punten waard; 5x2=10).

Hij zet zijn scorepion dus 15 velden vooruit.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 2^e puntentelling. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste halfgoden (de waarde van de halfgoden is niet van belang). Is het dan nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

BONUS- EN BUITFICHES

De spelers ontvangen de bonus van hun bonusfiche nadat de voorbereiding van het eerste tijdperk is afgehandeld.



Voorraad

De speler neemt de afgebeelde hoeveelheid eigen pilaren en/of voeten uit de algemene voorraad en doet deze in zijn persoonlijke voorraad.



Halfgod

Vorbereidng van het tijdperk: trek voor elk buitfiche "Halfgod" dat op het speelbord wordt gelegd de bovenste halfgod van de gedekte stapel en leg deze open op het speelbord.

Ontvangt een speler de bonus van dit buitfiche, dan neemt hij een van de openliggende halfgoden (die met de hoogste waarde) van het speelbord en legt deze gedekt voor zich op tafel.

Ontvangt een speler een halfgod als gevolg van een bonusfiche (aan het begin van het spel), dan neemt hij de bovenste halfgod van de gedekte stapel en legt deze gedekt voor zich op tafel.

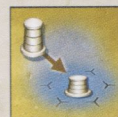
De speler mag de voor hem liggende halfgoden op elk moment tijdens het spel bekijken.



Godenfiche

De speler neemt het bovenste godenfiche van de stapel. Hij hoeft hiervoor geen offers te brengen. Hij legt het fiche voor zich op tafel en/of ontvangt direct het voordeel ervan (zie bijlage).

Verder krijgt de speler hier direct een aantal punten voor, dat afhangt van het actuele tijdperk.



Pilaar

De speler met dit bonusfiche zet na de voorbereiding van het 1^e tijdperk direct 1 eigen pilaar uit de algemene voorraad op een pilaarveld naar keuze op het speelbord.

Voor deze pilaar gelden dezelfde spelregels als voor pilaren die tijdens het spel worden ingezet.



Offerfiche

De speler waardeert één van zijn offerfiches met 1 niveau op of hij neemt een nieuw offerfiche van waarde 1.

Als een speler dit meermaals mag doen (vanwege het fiche met waarde 2 of meerdere fiches), mag hij kiezen of hij deze eigenschappen voor één offerfiche gebruikt of ze over verschillende offerfiches verdeelt.



Kaarten trekken

De speler trekt het aangegeven aantal actiekaarten van de gedekte stapel.



Geldkaart

De speler krijgt direct de bovenste kaart van de speciale geldkaartenstapel. Speelt hij in de loop van het spel deze geldkaart, leg deze dan zoals gebruikelijk op de aflegstapel!



Stappen

De speler legt dit fiche voor zich op tafel en heeft vanaf nu tot het einde van het spel bij elke actie "Verplaatsing" 1 of 2 stappen meer tot zijn beschikking. Hij kan met behulp van zo'n fiche ook verplaatsingen uitvoeren zonder verplaatsingskaarten te spelen. Deze fiches zijn cumulatief.

Hij mag deze fiches niet gebruiken bij de actie "Kopen".

DE VOLKEN



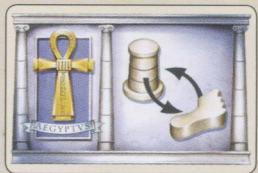
GALLIA

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler kiezen: hij trekt 2 actiekaarten van de gedekte stapel of hij draait het bovenste godenfiche van de stapel om. Om deze te kopen, hoeft hij uitsluitend het offer voor het bovenste cijfer te brengen. Daarvoor mag hij zowel zijn offerfiches als offerkaarten gebruiken. Kan of wil hij dat niet, dan legt hij het godenfiche terug in de doos. **Voorbeeld:** de speler draait Gadicea om. Hij moet 5 offers van 1 soort brengen om het godenfiche te kopen.



GERMANIA / GRAECIA

Alle spelers brengen hun hand naar 7 kaarten. Dat betekent: wie meer dan 7 kaarten heeft, moet er zoveel naar keuze afleggen dat hij er 7 overhoudt, en wie minder dan 7 kaarten heeft, trekt er zoveel van de gedekte stapel totdat hij er 7 op handen heeft.

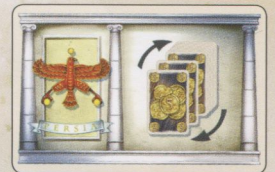


AEGYPTUS

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler eigen pilaren tegen eigen voeten ruilen of andersom. Daartoe legt hij een aantal speelstukken uit zijn persoonlijke voorraad in de algemene voorraad en neemt een zelfde aantal uit de algemene voorraad terug.

PERSIA

De speciale geldkaartenstapel wordt nu aflopend gesorteerd. De geldkaarten met waarde 2 komen onderaan, daarop de geldkaarten met waarde 3, vervolgens die van waarde 4 en tot slot de geldkaarten met waarde 5. Deze volgorde blijft tot het einde van het spel onveranderd.



CARTAGO

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, mag iedere speler maximaal 2 geld uitgeven. Dit geld mag niet met ander geld (handkaarten of godenfiches) aangevuld worden. De speler heeft dezelfde mogelijkheden tot zijn beschikking als bij de actie "Kopen".

IBERIA

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, neemt iedere speler een offerfiche met waarde 1 of waardeert hij een offerfiche naar keuze met 1 niveau op.



ROMA

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, trekt iedere speler 2 actiekaarten van de gedekte stapel.



© 2011 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Michael Tummelhofer
Illustraties: Franz Vohwinkel
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

WAARSCHUWING!
Niet geschikt voor
kinderen jonger dan
drie jaar. Gevaar voor
verstikking.
Deze adviezen s.v.p.
bewaren voor eventuele
correspondentie.

DE GODEN VAN HET PANTHEON

De spelers kunnen op 5 manieren aan godenfiches komen:

- Aan het begin van het spel als gevolg van het hiernaast afgebeelde bonusfiche. De speler trekt het bovenste godenfiche van de gedekte stapel en legt deze voor zich op tafel.
- Bij een actie “Verplaatsen” of “Kopen” als gevolg van het hiernaast afgebeelde buitfiche. De speler trekt per buitfiche 1 godenfiche van de gedekte stapel en legt deze voor zich op tafel.
- Met de actie “1 godenfiche kopen”. De speler kiest per actie 1 openliggend godenfiche en legt deze voor zich op tafel.
- Met de god “Surparit” (zie verderop).
- Door het volk “Gallia” (zie spelregels blz. 12).



Elk godenfiche levert de speler een voordeel op.



Een geel godenfiche levert direct een eenmalig voordeel op. Daarna legt de speler het fiche terug in de doos.

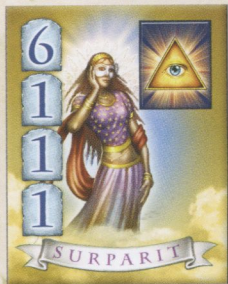


Een blauw godenfiche levert een duurzaam voordeel op. De speler laat het fiche voor zich op tafel liggen.

Daarnaast krijgt de speler voor elk godenfiche direct punten, afhankelijk van het lopende tijdperk (in deze bijlage verder tijdperkpunten genoemd).

DE VERSCHILLENDE GODEN EN HUN VOORDELEN

(...en wat andere goden over hen zeggen.)



SURPARIT direct: godenfiche

De speler trekt direct nog een godenfiche van de gedekte stapel. Trekt hij zo weer “Surparit”, dan mag hij niet nog een fiche trekken (geen kettingreacties).

De speler krijgt direct de tijdperkpunten voor “Surparit” en voor het extra getrokken godenfiche.

“Soms gaat ze zelfs voor de spiegel staan om zich niet alleen te voelen.”



extra
godenfiche



tijdperkpunten

tijdperkpunten



extra
godenfiche



tijdperkpunten

tijdperkpunten

Voorbeeld 1: de speler legt Stonkus voor zich op tafel (Stonkus heeft een duurzaam voordeel). Hij doet Surparit terug in de doos.

Voorbeeld 2: de speler trekt voor Plaesiris (zie blz. 2) de bovenste halfgod van **elk van beide stapels** en doet beide godenfiches terug in de doos.



extra
godenfiche



tijdperkpunten

tijdperkpunten

Voorbeeld 3: de speler doet beide Surparit-fiches terug in de doos. Hij trekt geen extra godenfiche meer, maar krijgt uitsluitend de tijdperkpunten voor de twee Surparit-fiches.



PLAESIRIS

direct: halfgoden

“Die schept voortdurend op over haar Egyptische achtergrond. Ik kan het niet meer aanhoren.”

Voor elk Plaesiris-fiche dat tijdens de voorbereiding van een tijdperk wordt getrokken, leggen de spelers de bovenste halfgod van elk van beide stapels open op het speelbord. Koopt een speler “Plaesiris” bij de actie “1 godenfiche kopen”, dan neemt hij de 2 meest waardevolle openliggende halfgoden van het speelbord en legt deze voor zich op tafel. Ontvangt hij “Plaesiris” als gevolg van buit- of bonusfiches of door de god “Surparit”, dan trekt hij de bovenste halfgod van elk van beide stapels en legt deze voor zich op tafel.



TAKSATOR

direct: geldkaart

“Hij praat bijna altijd over geld, merkwaardigerwijs heeft hij daar ook behoorlijk wat van.”

De speler ontvangt direct de bovenste kaart van de stapel speciale geldkaarten. Speelt hij deze kaart in de loop van het spel, dan legt hij deze, net als andere gespeelde kaarten, op de aflegstapel. De kaart blijft zo dus in het spel.



DEPRACCUS

duurzaam: 2 actiekaarten

“Hij steekt me nog een keer aan met zijn eeuwige hoofdpijn.”

Aan het einde van de voorbereiding van een tijdperk (nadat de tempel is ingezet), moet de speler 2 actiekaarten van de gedekte stapel trekken.



VINTHRAD

duurzaam: +1 stap

“God van de Donder... dat is duidelijk, maar die lui daar beneden hebben geen idee wat dat werkelijk inhoudt.”

De speler heeft in elk van zijn acties “Verplaatsen” 1 stap extra tot zijn beschikking, ongeacht wie de actie heeft gekozen. Meerdere fiches “Vinthrad” zijn cumulatief. De speler mag met “Vinthrad” ook een verplaatsing doen zonder verplaatsingskaarten te spelen. Hij mag Vinthrad niet bij de actie “Kopen” inzetten om voeten of pilaren op het speelbord te zetten.



Deze speelstukken kunnen vrij gecombineerd worden. Hiermee zijn ook verplaatsingen zonder verplaatsingskaarten mogelijk. Geen van deze speelstukken mag bij de actie “Kopen” ingezet worden.



GAIVILES

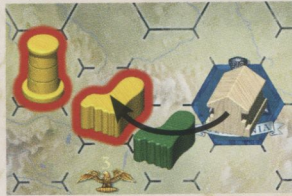
duurzaam: springen

De speler mag tijdens elk van zijn acties “Verplaatsen” (ongeacht wie de actie heeft gekozen) één keer “springen”. Dat betekent dat hij over één door een andere speler bezet veld mag springen, alsof daar een voet of een pilaar van zijn kleur had gestaan.

Daarbij mag de speler:

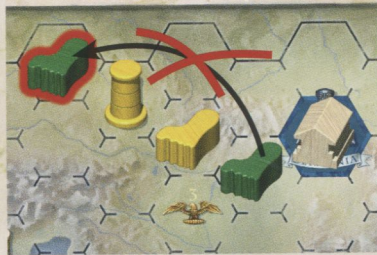
- direct vanaf de tempel springen.
- met een bochtje springen.
- op een bezet veld springen (dit kost zoals gebruikelijk 2 stappen).
- over een veld met 2 voeten of 2 pilaren springen.
- niet over een leeg veld springen.

“Ik ben er op zijn minst zeker van, dat hij niet mijn schoenen stiekem aantrekt.”



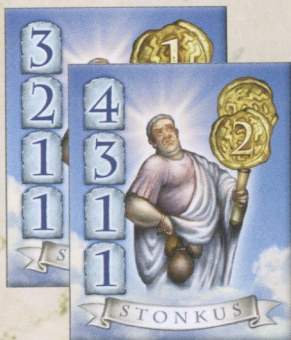
Voorbeeld 1: *Geel* heeft 2 stappen tot zijn beschikking en 1 “Gaivilis” voor zich op tafel. Hij gebruikt diens voordeel en springt tijdens zijn verplaatsing met een bochtje van de tempel weg over de groene voet, alsof hij daar zelf een voet heeft. Op dit veld zet hij een van zijn voeten. Nu kan hij de pilaar op het volgende veld zetten.

Heeft een speler meer fiches “Gaiviles”, dan mag hij per fiche 1 keer springen, maar nooit in één keer over meer dan 1 veld.



Voorbeeld 2: *Groen* heeft 2 stappen tot zijn beschikking en 2 fiches “Gaiviles” voor zich op tafel. Hij mag niet in 1 keer over beide gele speelstukken springen. (zie afbeelding links).

Hij mag wel 2 keer over 1 geel speelstuk springen (zie afbeelding rechts).



STONKUS

duurzaam: geld

De speler mag in elk van zijn acties “Kopen” 1 of 2 geld extra uitgeven. Meerdere fiches “Stonkus” zijn cumulatief. De speler kan met “Stonkus” ook zonder geldkaarten een actie “Kopen” uitvoeren. Hij mag “Stonkus” niet bij de actie “Verplaatsen” gebruiken om extra stappen te kopen.

“Bij hem heb ik regelmatig het gevoel dat ik dubbel zie.”



GADICEA

duurzaam: +1 actiekaart trekken

De speler mag bij elk van zijn acties “3 actiekaarten trekken” 1 kaart extra trekken. Meerdere fiches “Gadicea” zijn cumulatief. “Gadicea” kan uitsluitend bij de actie “3 actiekaarten trekken” ingezet worden.

“Ik zou echt heel graag willen weten wat hij allemaal met die vele handen kan bewerkstelligen.”



PIETALTE

duurzaam: puntentelling

“Pietalte” kan uitsluitend met behulp van offerkaarten worden gekocht. Het is dus niet mogelijk om daarvoor offerfiches te gebruiken. Dit kost 3 offerkaarten van 1 soort, 2 offerkaarten van een tweede soort en 1 offerkaart van een derde soort. De speler krijgt bij elke puntentelling voor elk van zijn fiches “Pietalte” een aantal punten gelijk aan de waarde van zijn meest waardevolle offerfiche.

“Hij moet altijd weer anders zijn dan wij.”



Voorbeeld 1: Rood heeft 1 fiche “Pietalte” en de afgebeelde 2 offerfiches voor zich op tafel. Bij een puntentelling ontvangt Rood 4 punten.

Voorbeeld 2: Rood heeft 2 fiches “Pietalte” en de afgebeelde 2 offerfiches voor zich op tafel. Bij een puntentelling ontvangt Rood 4 punten voor elk van zijn fiches “Pietalte”, in totaal dus 8 punten.



TRAITERA

eenmalig: +1 actie

De speler mag, nadat hij een actie heeft uitgevoerd, dit godenfiche in een van zijn beurten inzetten om direct nog een actie uit te voeren.

Daarbij gelden de volgende spelregels:

- Hij mag dezelfde actie nogmaals doen, maar ook een andere actie kiezen.
- Kiest hij dezelfde actie, dan mag hij alle goden-, offer-, bonus- en buitfiches die hij in zijn eerste actie heeft gebuikt opnieuw inzetten.
- Voorbeeld: de speler heeft de actie “Kopen” uitgevoerd en daarbij het godenfiche “Stonkus” ingezet. Hij zet nu “Traitera” in en kiest nogmaals de actie “Kopen”. Hij mag “Stonkus” wederom gebruiken.
- De speler mag alle kaarten, goden- en buitfiches die hij als gevolg van zijn vorige actie (ook in zijn zojuist uitgevoerde actie) heeft ontvangen, in zijn extra actie gebruiken.
- De speler mag “Traitera” uitsluitend inzetten als deze aan het begin van zijn beurt al voor hem op tafel ligt.
- De speler mag meer fiches “Traitera” per beurt inzetten (als deze aan het begin van zijn beurt voor hem liggen).
- Doe een fiche “Traitera” na gebruik direct in de doos. Elk fiche “Traitera” kan maar 1 keer per spel ingezet worden (Uitzondering: zie hieronder).

“Ze kan er weliswaar lang omheen draaien, maar als ze eenmaal begint, wordt het vaak heftig.”

Het is theoretisch mogelijk dat de gedekte stapel godenfiches uitgeput raakt en er nieuwe godenfiches getrokken moeten worden. Schud in dat geval alle godenfiches die in de doos liggen en vorm daarmee een nieuwe gedekte stapel. Ontvangt een speler een godenfiche waarvan het voordeel niet meer beschikbaar is (bijvoorbeeld “Taksator”, terwijl de speciale geldkaartenstapel uitgeput is), dan krijgt hij voor het fiche uitsluitend de tijdperkpunten.