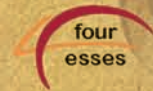




© 2017 999 Games b.v.

Distributør:
Four Esses Aps
Klostergade 68
8000 Aarhus
Denmark

www.four-esses.dk

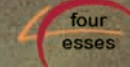


Forfatter: Leo Colovini
Illustrationer: Julien Delval

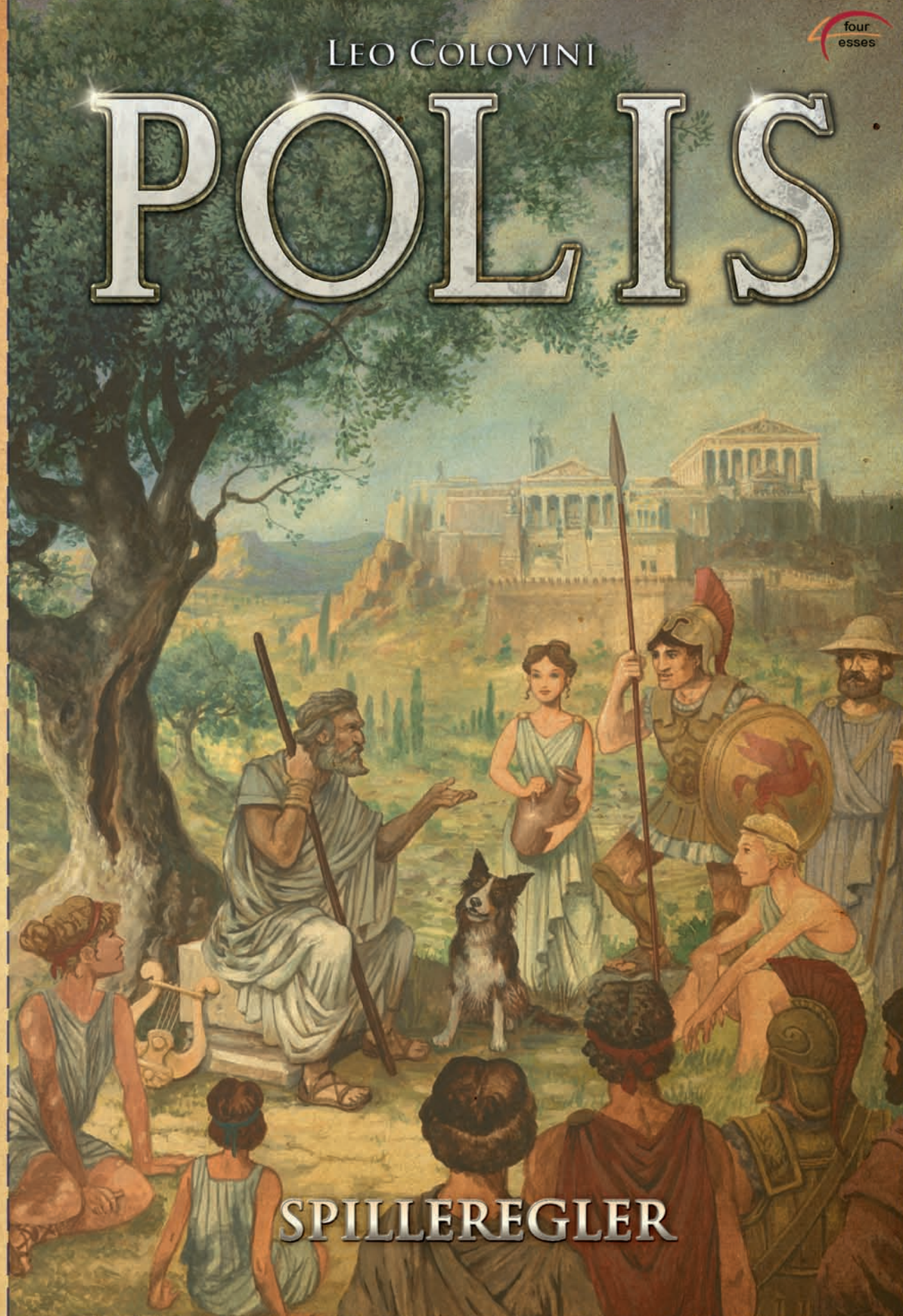
Made in EU



LEO COLOVINI



POLIS



SPILLEREGLER

SPEC31-00203-1709

KOMPONENTER

64 udviklingskort i forskellige farver



16x rød



16x grøn



16x blå



16x gul

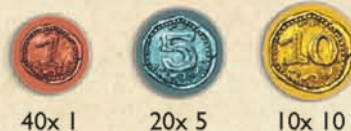
4 "slutspilskort" - 1 pr. farve)



6 dobbeltsidede by-spilleplader



70 mønter



40x 1

20x 5

10x 10

20 sejrpointbrikker



15x 1

5x 5

Spillereglerne



APOLLOTEMPLET, ATHENETEMPLET, ARESTEMPLET, ZEUSTEMPLET:



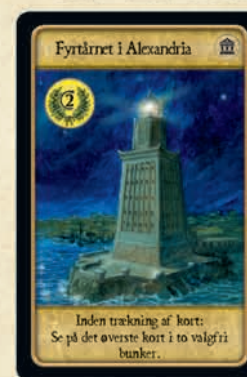
Disse kort har kun en effekt i det øjeblik, de bliver bygget i en by. Spilleren trækker straks et kort fra den pågældende bunke og tager det op på hånden. Hvis den pågældende bunke er lukket, må spilleren ikke trække noget kort. Spilleren må straks bygge det trukne kort, hvis vedkommende ikke allerede har bygget to kort i denne runde.

BYEN TROJA:



Krigssymbolerne på dette kort kan kun bruges, når spilleren bliver angrebet. Hvis ejeren af dette kort angriber sig selv, ses der bort fra krigssymbolerne på dette kort. Spilleren kan ikke lægge Byen Troja i sin Historiebunke efter et angreb på sig selv.

FYRTÅRNET I ALEXANDRIA:

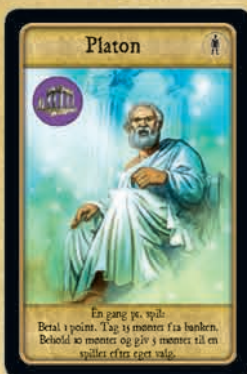


Hvis en spiller har dette kort foran sig, må vedkommende i starten af sin tur kigge på det øverste kort i to bunker med udviklingskort og derefter returnere dem til deres plads. Derefter trækker spilleren to kort.

OPSTILLING AF SPILLET

- Vælg en tilfældig spiller, der starter spillet.
- Hver spiller modtager en by-spilleplade (tilfældigt eller efter eget valg). I det første spil skal I bruge spillepladerne for Athina, Delfoi og Alexándreia. Tilføj Korinthos i et 4-mandsspil. Se tekstboksen på denne side for en alternativ fordeling af by-spillepladerne. Læg ubrugte by-spilleplader tilbage i æsken.

PLATON:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter betaler spilleren et sejrpoint og tager 15 mønter fra banken. Spilleren beholder selv 10 mønter og giver fem mønter til en anden spiller efter eget valg (de fem mønter må ikke fordeles mellem flere spillere). Hvis spilleren ikke har nok sejrpoint, kan Plato ikke benyttes.

PRÆSTINDE:



En spiller med dette kort foran sig må betale ét sejrpoint og aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter fjerner spilleren et kort fra sin hånd og returnerer det til spillets æske (ikke Historiebunken). Spilleren skal kun vise farven på kortet til de andre spillere, ikke kortets forside. Derefter trækker vedkommende et udviklingskort fra en bunke efter eget valg. Flyt Præstinde tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis spilleren ikke har nok sejrpoint, kan Præstinde-kortet ikke benyttes.

ZEUSSTATUEN:



Hvis spilleren med Zeusstatuen taber en krig, skal den anden spiller fjerne Zeusstatuen fra spillerens by. Vinderen må ikke vælge andre kort.

ALTERNATIV FORDELING AF BY-SPILLEPLADER

Efter første spil kan I vælge at fordele byerne anderledes. Vi anbefaler disse to metoder:

1. Bland alle by-spilleplader. Hver spiller modtager en tilfældig by-spilleplade og beslutter, hvilken side de vil bruge.
 - Spilleren til højre for startspilleren vælger en by-spilleplade og lægger den foran sig med en valgfri side opad. Derefter gives de resterende spilleplader til spilleren til højre, der også vælger en by-spilleplade og en side, indtil alle har en by-spilleplade.
- Startspilleren modtager 24 mønter, den næste spiller til venstre modtager 25 mønter, nummer to til venstre 26 mønter, osv.
- Læg de fire "slutspilskort" til side. Sortér udviklingskortene efter farve, bland hver bunke og læg dem på bordet med billedsiden nedad. Tag de nederste fire kort i hver bunke og bland det tilhørende "slutspilskort" sammen med de fire kort. Placer disse kort på bordet og resten af stakken ovenpå. Således er der fire bunker med udviklingskort med billedsiden nedad på bordet.
- I spil med hhv. tre eller fire spiller trækkes to eller et kort fra hver bunke med udviklingskort, som fjernes fra spillet (uden at nogen ser på dem). Brug alle kortene i spil med fem spillere.
- Startende med startspilleren og i urets retning trækker hver spiller et kort fra en valgfri bunke og tager det op på hånden uden at vise det til de andre spillere.



Startopstilling ved 3 spillere

2. SÆT MINDST ÉT KORT PÅ AUKTION

Spilleren skal vælge et kort fra sin hånd og og lægge det med billedsiden nedad foran sig (de andre spillere kan kun se farven på kortet). Spilleren til venstre starter auktionen ved enten at melde pas eller tilbyde et beløb (mindst én mønt). Den næste spiller (med uret) kan enten forhøje prisen eller melde pas. Dette fortsætter, indtil alle spillere har meldt pas. Bemærk: spilleren, der satte kortet på auktion, kan ikke byde i auktionen.

En af to ting sker:

a. Den budte pris er på fire mønter eller mere. I dette tilfælde betaler spilleren med det højeste bud beløbet til spilleren, der satte kortet på auktion. Derefter placerer køberen straks kortet foran sig med billedsiden opad.

b. Den budte pris er på tre mønter eller mindre. I dette tilfælde kan den aktive spiller vælge selv at købe kortet. Prisen er det højeste bud + 1, der skal betales til spilleren med det højeste bud. Derefter placerer den aktive spiller kortet foran sig med billedsiden opad. Spilleren kan stadig vælge at sælge kortet til det højeste bud, selvom det er mindre end fire mønter (identisk med situation a.). **Særligt tilfælde:** hvis alle spillerne har meldt pas, må den aktive spiller købe kortet for én mønt (der betales til banken). Hvis den aktive spiller ikke vil have kortet, bliver det fjernet fra spillet.

Efter auktionen af kortet (uanset resultatet) har spilleren muligheden for at sætte endnu et kort på auktion. Først når den aktive spiller ikke længere ønsker at sætte kort på auktion, starter den næste fase.



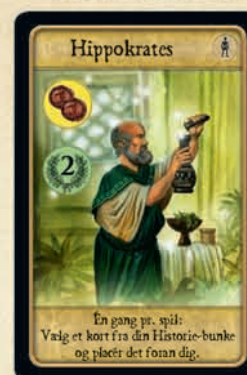
Eksempel: Sara sætter et rødt kort på auktion. Thomas byder én mønt, Brian forhøjer til fem mønter, og Dorte melder pas. Thomas byder seks mønter, hvorefter Brian melder pas. Thomas betaler seks mønter til Sara og placerer det købte kort foran sig med billedsiden opad.

HERODES:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter må den aktive spiller kigge i en anden spillers Historiebunke. Den aktive spiller må fjerne ét af disse kort fra spillet. Spilleren skal kun vise farven på kortet til de andre spillere, ikke kortets forside. Spilleren må ikke give nogen information om kortene i Historiebunken. Flyt Herodot tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis ingen af de andre spillere har en Historiebunke, kan spilleren ikke benytte Herodots særlige egenskab.

HIPPOKRATES:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter kigger spilleren i sin egen Historiebunke, vælger et kort og placerer det foran sig. Hvis spilleren ikke har en Historiebunke, kan Hippokrates ikke benyttes.

HOMER:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter placerer spilleren et kort fra sin hånd på sin Historiebunke. Spilleren skal kun vise farven på kortet til de andre spillere, ikke kortets forside. Flyt Homer tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis spilleren ikke har nogen kort på hånden, kan Homer ikke benyttes.

LEJESOLDAT:



En spiller med dette kort foran sig må, **under et angreb på en anden spiller**, betale penge for at få midlertidige krigssymboler i sin by. Spilleren betaler to mønter for hvert ekstra krigssymbol, der købes. Efter angrebet forsvinder de ekstra krigssymboler. Hvis spilleren selv bliver angrebet, kan vedkommende ikke købe ekstra krigssymboler. Hvis spilleren **ikke** har nok mønter, kan Lejesoldater ikke benyttes

SNIGMORDER:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter betaler spilleren tre sejrpoint og fjerner et andet kort med dette symbol <insert character symbol> fra sin egen eller en anden spillers by. Placer det fjernede kort på ejerens Historiebunke. Hvis spilleren ikke har nok sejrpoint, kan Snigmorder-kortet ikke benyttes. Snigmorder kan ikke bruges på sig selv. Men en Snigmorder kan godt bruges på en anden Snigmorder. En spiller må ikke bruge en Snigmorder mere end én gang. Spilleren beholder Snigmorder over sin række med kort for at vise, det er blevet brugt

KORINTHKANALEN:



En spiller med dette kort foran sig må handle to gange i fase 6 af sin tur. Spilleren kan enten handle to gange med den samme spiller eller med to forskellige. Hvis spilleren er tvunget til at handle med ejeren af et Havn-kort, er det kun én af de to handler, der er tvunget. Hvis spilleren er tvunget til at handle med ejerne af begge Havn-kort, skal de to handler foregå med hhv. den ene og den anden ejer af Havn-kortene.



Eksempel: Sara er den første spiller. Hun trækker et kort fra den røde og grønne bunke. Hun vælger at købe endnu et rødt kort. Hun betaler fem mønter til banken. Nu har hun 19 mønter tilbage.

“SLUTSPILSKORT”

Hvis en spiller trækker et “slutspilskort”, må den spiller straks trække et andet kort fra samme bunke. Derefter placeres ”slutspilskortet” med billedsiden på den pågældende bunke. Denne bunke er nu lukket i resten af spillet. En spiller må aldrig trække fra en lukket bunke.

Vigtigt: Hvis der kun er ét kort tilbage i en bunke, bliver det med det samme vendt om. Dette er automatisk et “slutspilskort”.



Eksempel: Thomas trækker et kort fra den blå og grønne bunke. Det grønne kort er bunkens “slutspilskort”. Thomas trækker et nyt kort fra den grønne bunke og lægger ”slutspilskortet” tilbage på den grønne bunke med billedsiden opad. Den grønne bunke er nu lukket.

OVERSIGT OVER SPILLET

Spillerne udvikler deres byer ved at skaffe sig kort, ved at sætte dem på auktion og ved at bygge dem. Byerne kan enten handle med hinanden eller gå i krig. Derfor er det en god idé at beskytte sine vigtigste byer og betydningsfulde folk. Men ødelagte bygninger og eliminerede personligheder kan også give point, da de skaber en værdifuld kulturarv. Spillet slutter, når der er to synlige "slutspilskort". Spilleren med flest sejrpoint vinder.

SPILLETS GANG

- Turen går i løbet af spillet med uret rundt om bordet.
- Startspilleren begynder, og herefter tager hver spiller på skift en tur, til spillet slutter (se: "Spillets afslutning").
- Når du har turen(er den aktive spiller), skal du udføre følgende trin i denne rækkefølge (se oversigten på by-spillepladen):

1. Træk to kort fra forskellige bunker

Valgfrit: køb et ekstra kort efter eget valg for 5 mønter

2. Sæt mindst et kort på auktion

3. Byg op til to kort

4. Beskyt ét kort i din by

5. Indkomst og aktivering af udviklingskort

6. Handel

7. Krig

1. TRÆK TO KORT FRA FORSKELLIGE BUNKER

Spilleren trækker et kort fra hver af to forskellige bunker med udviklingskort. Spilleren kan vælge at købe et ekstra kort efter eget valg for fem mønter (det er tilladt at købe et kort fra en af de bunker, de to første kort blev trukket fra). Spilleren tager de trukne kort op på hånden.

KAPTAJN:



En spiller med dette kort og **mindst** ét Skib i sin by får tre ekstra mønter i fase 5 af sin tur.

KOLONI:



Spilleren kan kun bruge denne effekt i det øjeblik, kortet bliver placeret i vedkommendes by. Spilleren må ikke først kigge på det øverste kort i den røde bunke. Spilleren betaler det beløb, der blev betalt for Koloni-kortet, til banken og tager det øverste kort fra den røde bunke og placerer det i sin by. Bygningen af dette kort tæller ikke mod grænsen på to kort pr. tur. Hvis den røde bunke er lukket, kan spilleren ikke bruge effekten af Koloni

PHIDIAS:



Dette kort har kun en effekt i det øjeblik, det bliver bygget i en by. Den aktive spiller placerer hele sin hånd i spillets æske og trækker lige så mange kort fra bunker efter eget valg. Den aktive spiller starter, efterfulgt af de andre spillere i urets retning.

DIOGENES:



Spilleren med Alexander den Store i sin by må gerne angribe spilleren, der har Diogenes, men hvis angrebet lykkes, må Diogenes **ikke** fjernes fra taberens by.

EUKLID:



Spilleren med dette kort foran sig må købe eller sælge et valgfrit antal sejrpoint for tre mønter stykket i fase 5 af sin runde.

HAVN:



En spiller med dette kort foran sig må betale to sejrpoint i fase 5 i sin tur og aktivere det. Derefter vælger spilleren en anden spiller (vend Havn-kortet, så det peger hen mod den valgte spiller). Den valgte spiller **skal handle** med ejeren af Havn-kortet i fase 6 i sin tur. Flyt Havn-kortet tilbage på sin plads, når den pågældende handel er blevet gennemført. Hvis spilleren ikke har nok sejrpoint, kan Havn-kortet ikke benyttes. Hvis en spiller bliver tvunget til at handle med ejerne af to Havn-korte, vælger spilleren selv en af dem.



Eksempel: Thomas sætter et blå kort på auktion. Brian melder pas. Dorte byder én mønt, og Sara byder tre mønter. Dorte melder også pas. Thomas kan vælge at sælge kortet til Sara for tre mønter eller betale fire (3+1) til Sara og selv købe kortet. Han vælger den sidste mulighed og placerer kortet foran sig med billedsiden opad.

3. BYG OP TIL TO KORT

Spilleren må nu bygge op til to kort fra sin hånd (ét ad gangen). Spilleren placerer det pågældende kort foran sig med billedsiden opad og betaler 10 mønter til banken. Nogle udviklings- eller bykort giver rabat på kort af bestemte farver. Rabatten gælder kun, hvis kortet ligger med billedsiden opad på bordet (det kan godt være bygget i samme runde). Flere rabatter lægges sammen. **Bemærk:** Det er teoretisk muligt at have så mange rabatter, at kortet koster 0 eller mindre. Så må kortet bygges gratis (spilleren får ikke penge tilbage)



VIGTIGT: Spilleren skal placere sine kort i en velorganiseret række foran sig. Det er tilladt at lægge identiske kort oven på hinanden, men alle relevante symboler skal være synlige.

7. KRIG

Spilleren **må** vælge en anden spiller med **færre** krigssymboler (symbol) på sine udviklingskort. Spilleren må ikke vælge sin handelspartner. Derefter modtager den aktive spiller et antal mønter svarende til antallet af udviklingskort hos den spiller, der blev angrebet. Derefter vælger den aktive spiller et ubeskyttet udviklingskort (et kort uden en mønt) hos den spiller, der blev angrebet, og ødelægger det. Til slut vælger den aktive spiller et udviklingskort fra sin egen by med mindst ét krigssymbol (symbol) og ødelægger også dette kort. **Bemærk:** Spillerne placerer ødelagte kort **med billedsiden nedad på deres egen by-spilleplade**. Disse kort udgør spillernes "Historiebunke" og giver point i slutningen af spillet.

Dorte

1 2 3 4
= 4 MØNTER

Brian

Eksempel: Brian har fire krigssymboler i sin by, og Dorte har to. Dortes by består af fire kort. Brian vælger at angribe Dorte. Brian får fire mønter og ødelægger et ubeskyttet kort i Dortes by. Derefter ødelægger Brian et kort i sin egen by med mindst ét krigssymbol. Begge spillere placerer de ødelagte kort i deres respektive Historiebunker.

SLUTNINGEN PÅ EN RUNDE

Når den aktive spiller har fuldført alle syv faser i sin runde, går turen videre til den næste spiller (med uret), der tager sin tur fra fase 1.

OVERSIGT OVER SYMBOLERNE

Et symbol på en by-spilleplade eller et udviklingskort er kun aktivt, hvis det er synligt (en mønt blokerer symbolet, og kort på hånden er heller ikke aktive)



: I slutningen af spillet modtager spilleren sejrpoint for deres historie (se side 12).



: Spilleren betaler 1 eller 2 mønter mindre for at opbygge et udviklingskort.



: Spilleren betaler 2 eller 3 mønter mindre for at opbygge et udviklingskort af den relevante farve.



: Under indkomst får spilleren det viste antal mønter.



: Under indkomst får spilleren det viste antal sejrpoint.



: Under indkomst får spilleren 1 mønten pr. Udviklingskort af den relevante farve, der ligger opad foran ham.



: Under indkomst får spilleren 1 mønten pr. Udviklingskort med et bygningssymbol liggende med forsiden op foran ham.



: I starten af spillet modtager spilleren det viste antal mønter som ekstra start penge.



: Dette symbol bruges under handel (se side 9)



: Dette symbol bruges under krige (se side 10).



: Under en krig modtager spilleren 1 angribende symbol for hver 2 mønter, han betaler.



: I slutningen af spillet modtager spilleren så mange sejrpoints, som mængden af udviklingskort af den relevante farve der ligger med forsiden opad foran ham.



: I slutningen af spillet modtager spilleren det viste antal sejrpoint.



: I slutningen af spillet modtager spilleren 1 sejr point for hvert udviklingskort med et bygningssymbol liggende med forsiden opad foran ham.

SPILLET AFSLUTNING

Spillet slutter, når det andet "slutspilskort" bliver vendt. Spilleren, der har turen, må fuldføre sin runde frem til og med bygningsfasen. Alle andre faser (beskyttelse af kort, indkomst, handel og krig) bliver ikke spillet. Herefter udregner spillerne deres point.

POINTGIVNING

Alle spillere lægger deres point sammen fra følgende kategorier:

- Værdi af optjente sejrpointbrikker.
- Sejrpoint vist på spillede udviklingskort, der ikke er dækket af mønter (se side xx for en oversigt over symbolerne).
- Ét sejrpoint pr. 10 mønter
- Historie: Antallet af synlige kultursymboler på by-spillepladen og synlige udviklingskort ganget med antallet af kort i spillerens Historiebunke.

Spilleren med flest point vinder. Hvis der er pointlighed, vinder spilleren med flest kort i sin by blandt de lige spillere.

EKSEMPEL PÅ POINTGIVNING

Thomas har seks sejrpointbrikker, 14 mønter, en by med kortene "Koloni", "Leder", "Arestemplet", "Teater", "Akropolis" og "Pottemager", samt en Historiebunke bestående af fem kort. Kultursymbolet på "Teater"-kortet og sejrpointsymbolet på "Arestemplet" er blevet dækket af mønter for at beskytte hans indkomst. I alt scorer han 28 sejrpoint:



Sejrpointbrikker: 6 sejrpoint
 Penge: 1 sejrpoint
 Point på kort:
 2 point (Leder),
 4 point (Akropolis)
 = 6 sejrpoint
 Point for Historie:
 3 symboler
 (Pottemager,
 Akropolis og
 by-spilleplade) x 5 kort i
 Historiebunken = 15 sejrpoint

Eksempel: Thomas har (blandt andre) kortene "Præstinde" og "Herodes" i sin by. Først udfører han handlingen på "Præstinde" og skubber kortet op. Derefter udfører han



handlingens på "Herodes". Efter at have afsluttet sine handlinger flytter han "Præstinde" tilbage på rækken af kort. Han lader "Herodes" blive for at huske, at han ikke kan bruge kortet resten af spillet

6. HANDEL

Spilleren **må** vælge en handelspartner. Han modtager et antal mønter svarende til antallet af vaser (symbol) på den valgte spillers by-spilleplade og udviklingskort. Den valgte spiller modtager et antal mønter svarende til antallet af vaser på den aktive spillers by-spilleplade og udviklingskort.



Eksempel: Thomas har tre vaser på sin by-spilleplade og sine udviklingskort. Brian har fem. Thomas vælger Brian som sin handelspartner. Thomas modtager fem mønter, mens Brian modtager tre.

4. BESKYT ÉT KORT I DIN BY

Spilleren må placere en mønt fra sin beholdning på et af kortene foran sig. Mønten skal placeres på et symbol, der er omgivet af en grå mæanderbort. Det beskytter kortet mod angreb fra andre spillere. Men effekten af det dækkede symbol gælder ikke længere. Spilleren må ikke beskytte mere end ét kort hver runde.



Eksempel: Thomas har "Akropolis"-kortet liggende foran sig. Han ønsker ikke at miste det, så han placerer en mønt på kultursymbolet. De andre spillere kan ikke længere angribe "Akropolis"-kortet. Thomas må ikke længere bruge kultursymbolet på kortet.

5. INDKOMST OG AKTIVERING AF UDVIKLINGSKORT

Spilleren får indkomst fra sin by-spilleplade og sine byggede udviklingskort. Symbolerne på kortene viser, om spilleren får penge eller sejrpoint, samt hvor mange spilleren får (se side xx for en oversigt over symbolerne).

Eksempel: Dorte har en indkomst på to mønter og ét sejrpoint.



Nogle kort har en tekst, der beskriver kortets specielle egenskab. Spilleren kan aktivere disse kort i denne fase i valgfri rækkefølge. Spilleren aktiverer kort med teksten "Én gang pr. runde" eller "Én gang pr. spil" ved at skubbe dem en række op. Flyt aktiverede kort tilbage i slutningen af runden (med undtagelse af "Én gang pr. spil"-kort).

Vigtigt: Nogle kort er altid aktive eller aktive i visse faser. Det fremgår af dem.

Bemærk: Kort, der er blevet skubbet en række op, er stadig i spillerens by.

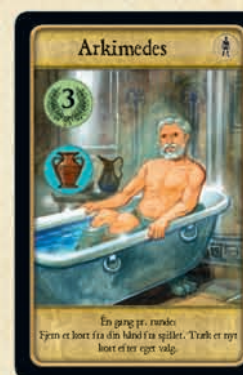
OVERSICHT OVER UDVIKLINGSKORT

ALEXANDER DEN STORE:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter placerer spilleren et kort fra sin hånd under "Alexander den Store". Hvert kort under "Alexander den Store" tæller som et krigssymbol. Spilleren skal kun vise farven på kortet til de andre spillere, ikke kortets forside. Flyt Alexander den Store tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis spilleren ikke har nogen kort på hånden, kan Alexander den Store ikke benyttes. En spiller, der har Alexander den Store, må **ikke** fjerne Diogenes fra en by efter et vellykket angreb.

ARKIMEDES:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 5 i sin tur. Derefter fjerner spilleren et kort fra sin hånd og returnerer det til spillets æske (ikke Historiebunken). Spilleren skal kun vise farven på kortet til de andre spillere, ikke kortets forside. Derefter trækker vedkommende et udviklingskort fra en bunke efter eget valg. Flyt Arkimedes tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis spilleren ikke har nogen kort på hånden, kan Arkimedes ikke benyttes.

ARISTOTELES:



En spiller med dette kort foran sig må aktivere det i fase 1 i sin tur. Spilleren må derefter købe et ekstra kort for to sejrpoint **i stedet for fem mønter**. Flyt Aristoteles tilbage i rækken i slutningen af runden. Hvis spilleren ikke har nok sejrpoint, kan Aristoteles ikke benyttes.