



ПРАВИЛА ИГРЫ

SPIELREGELN

ВОЗЬМИТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ АМБИЦИОЗНОГО ПОЛУБОГА, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ ЗАНЯТЬ МЕСТО НА ВЕРШИНЕ ГОРЫ ОЛИМП. НАНИМАЙТЕ ГЕРОЕВ, ПОЛУЧАЙТЕ АРТЕФАКТЫ И СОВЕРШАЙТЕ ГЕРОИЧЕСКИЕ ПОДВИГИ, ЧТОБЫ УВЕКОВЕЧИТЬ СЕБЯ В ЛЕГЕНДАХ. НА ПРОТЯЖЕНИИ ПЯТИ ЭПОХ, ВЫ БУДЕТЕ ВЫСТРАИВАТЬ КОМБИНАЦИИ КАРТ, РАЗРУШАТЬ ИХ, ПЕРЕНОСЯ В ЭЛИЗИЙ, И ПОЛУЧАТЬ ЗА ЭТО ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ.

СОСТАВ ИГРЫ

8 КОЛОД БОГОВ ПО 21 КАРТ
на рубашке всех 168 карт изображен Горожанин



1 ХРАМ (ДВЕ ЧАСТИ)
1 планшет Фронтон (двусторонний)



1 планшет Ступеней



1 ПЛАНШЕТ ОРАКУЛА



16 КОЛОНН

Наклейки являются необязательными и предназначены для облегчения игры людям, путающим цвета.



6 ТАЙЛОВ ПОДВИГОВ

Оборотная сторона всех 6 тайлов одинаковая и отображает Незавершенный подвиг.



4 ЖЕТОНА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА



1 МАРКЕР ЭПОХИ



12 КОЛЕЦ ДЛЯ ОДНОРАЗОВЫХ СВОЙСТВ КАРТ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКА



4 ПАМЯТКИ ИГРОКА



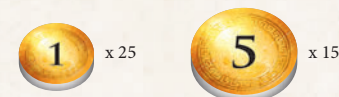
19 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ
Бонусы Уровневых Легенд 3-х уровней



16 Бонусов Легенд Богов (по 2 для каждой Колоды Богов).



40 ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



25 ЖЕТОНОВ ОЧКОВ ПРЕСТИЖА (ОП)



42 ЖЕТОНА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ (ПО)



1 БУКЛЕТ С РУКОВОДСТВОМ ПО КАРТАМ
Содержит описание и разъяснение карт богов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

❶ Расположите **планшет фронтона** рядом с игровой зоной, случайным образом выбрав одну из его сторон.

❷ Расположите 4 **тайла подвигов** с отметками ●●/●●●● ниже Фронтона, в порядке возрастания слева направо (только при игре с 3 и 4 игроками).

❸ Расположите **планшет ступеней** ниже тайлов подвигов.

❹ Поместите **маркер эпохи** на первое деление **планшета ступеней**.

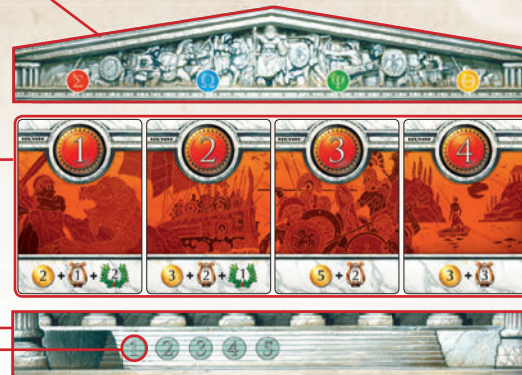
❺ Каждый игрок берет **планшет игрока**, собирает его из двух частей и кладет перед собой.

❻ Выдайте жетон #1 **очередности хода** случайному игроку. Этот игрок начнет первую эпоху. Далее по часовой стрелке раздайте оставшиеся жетоны **очередности хода** в порядке возрастания. Оставшиеся жетоны верните в коробку.

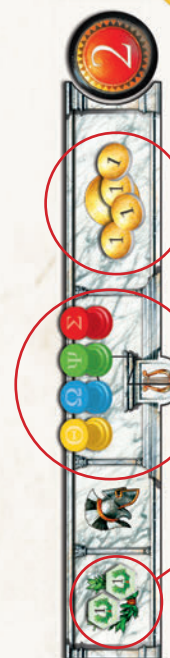
❼ Выберите 5 из 8 доступных колод богов. Верните 3 неиспользуемые колоды обратно в коробку. Каждая колода имеет особенный стиль игры, поэтому для первой игры мы рекомендуем начать со следующими колодами:

Афина , Аид , Гефест ,
Посейдон , Зевс .

Не подсматривая, тщательно перемешайте все 105 карт выбранных колод. Вытяните количество карт арвное 1 плюс 3 на каждого игрока (например, для игры вдвоем возьмите 10 карт) и разместите их лицом вверх посередине игрового поля образуя АГОРУ.



❺ Разместите все жетоны золота, победных очков (ПО), а также кольца для одноразовых свойств в общий резерв.



❽ Каждый игрок берет 4 **золотые монеты** и размещает на своем планшете.

❾ Каждый игрок берет по одной **колонне** каждого цвета и размещает на своем планшете. Оставшиеся колонны верните обратно в коробку.

❿ Каждый игрок берет ПО в количестве, равном его порядковому номеру на жетоне **очередности хода**. Игрок с жетоном #1 получает 1 ПО, игрок с жетоном #2 получает 2 ПО и так далее.



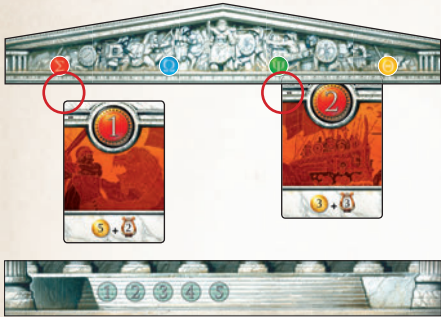
⓫ Расположите оставшиеся карты рубашкой вверх образуя колоду. Оставьте место для сброса карт.

⓬ Выложите 10 бонусов Легенд Богов, в соответствии с 5 выбранными колодами богов и бонусы Уровневых Легенд 3-х уровней.

ДАВАЙТЕ ИССЛЕДУЕМ МИФЫ ГРЕЦИИ!

ПРИМЕЧАНИЯ

При игре **вдовем**, используйте только 2 тайла подвигов, на которых изображены ●● значки. Разместите их так, чтобы каждый тайл находился под двумя цветами.



Других изменений в правилах для различного числа игроков - нет.

Если в игре присутствует колода **АПОЛЛОНА**, то в игре должен быть и Оракул. Расположите планшет оракула над Фронтоном храма.



Во время подготовки к игре, разместите 4 карты лицом вверх под планшетом оракула.

Если в игре присутствует колода **АРЕСА**, разместите в общий резерв все жетоны очков престижа (ОП).



Область над вашим планшетом это ваш **ДОМЕН**, а область под планшетом – ваш **ЭЛИЗИЙ**

Ваш ДОМЕН

Ваш ЭЛИЗИЙ

СТРУКТУРА КАРТЫ

НА КАЖДОЙ КАРТЕ СОДЕРЖИТСЯ ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, КОТОРАЯ ПОДРОБНО ОПИСАНА ЗДЕСЬ:

Это число (от 1 до 3) указывает на **Уровень** карты.

Цвет карты это напоминание о том, из какой колоды карта (здесь, из колоды АИДА).

Символ также является напоминанием о колоде.

Символ активации карты, показывает когда и как активируется ее свойство (см. ниже).



Условие приобретения показывает необходимые для взятия карты цвета Колонн.

Черный означает "любой цвет".

Имя художника.

Название карты.

Свойство карты.

Важно: Игроки могут использовать свойство карты только если она находится в их ДОМЕНЕ.

ТАЙЛ ПОДВИГА



Очередность хода

Золото

Переносы в ЭЛИЗИЙ

Победные очки (ПО)



ГОРОЖАНИН

На рубашке карт всех карт 8-и колод богов изображен Горожанин. Когда вам необходимо "взять горожанина" - возьмите верхнюю карту из колоды и поместите ее в ваш ДОМЕН лицом вниз. До конца игры эта карта будет считаться Горожаниным и ее нельзя будет подсмотреть или перевернуть лицом вверх.



На некоторых картах изображен символ **Элевсин** (символ), они называются "картами Элевсина". Комбинируя друг с другом, эти карты приобретают особые свойства.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ состоит в том, чтобы заработать как можно больше Победных Очков (ПО). Основное количество победных очков приносят Легенды, составленные из карт перенесенных в ЭЛИЗИЙ, так же ПО можно получить используя свойства некоторых карт в течении всей игры.

ОБЗОР ИГРЫ

ИГРА ДЛИТСЯ 5 ЭПОХ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ СОСТОИТ ИЗ 4 ФАЗ:

ФАЗА I: ПРОБУЖДЕНИЕ

ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

ФАЗА III: НАПИСАНИЕ ЛЕГЕНД

ФАЗА IV: ОКОНЧАНИЕ ЭПОХИ

ФАЗА I: ПРОБУЖДЕНИЕ

ДЕЙСТВУЙТЕ ПО ПОРЯДКУ:

- 1 Удалите из Агоры все карты, оставшиеся от предыдущей Эпохи, и положите их лицом вверх в стопку сброса рядом с колодой.
- 2 Вытяните карты из колоды и разместите лицом вверх в Агору в количестве, равном 1 плюс 3 на каждого игрока:
 - при игре **вдовем**, 7 карт;
 - при игре **втроем**, 10 карт ;
 - при игре **вчетвером**, 13 карт.

Пропустите шаг 1 и 2 в первой Эпохе.

Если в игре присутствует колода **АПОЛЛОНА**, то должен быть и Оракул:

- После 1, переместите все имеющиеся под планшетом Оракула карты в АГОРУ.
- После 2, добавьте 4 карты из колоды под планшет Оракула лицом вверх. Таким образом, Оракул позволяет игрокам видеть несколько карт, которые будут доступны в следующей Эпохе.



ФАЗА II: ДЕЙСТВИЯ

- Игрок с жетоном очередности #1 ходит первым. Далее ход передается игрокам по возрастанию номеров на жетонах очередности.

- В свой ход вы должны взять либо 1 тайл Подвига либо 1 карту.

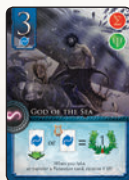
В течении 4-х ходов вы должны в точности взять 1 Тайл Подвига и 3 карты.

Для того чтобы взять тайл Подвига или карту вы должны иметь у себя на планшете Колонны тех цветов, которые соответствуют Условиям Приобретения.

Игроку нельзя иметь 2 одинаковые карты (с одинаковым рисунком) в своем ДОМЕНЕ.



Для этой карты вам нужна синяя колонна и еще одна на выбор. У вас все есть. Вы можете взять эту карту.



Для этой карты вам не хватает зеленой колонны, поэтому у вас нет возможности взять ее



В этом случае все хорошо, поскольку у вас есть красная колонна.



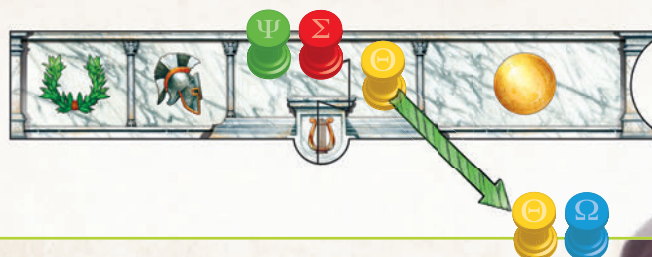
Условие Приобретения Подвига отображается на Фронте над ним.



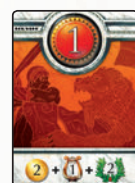
При игре вдовем, получить тайл подвига проще: необходимо иметь колонну одну из двух цветов над ним.

- После того как вы взяли карту или тайл Подвига, вы должны снять с вашего планшета одну (и только одну) колонну. **Вы можете снять колонну любого цвета, не обязательно ту, которая указана в Условии Приобретения.**

Примечание: Не имеет значения, какое Условие приобретения указано на карте, которую вы берете, вы все равно снимаете с планшета только 1 колонну любого цвета **по вашему выбору**.



После того как вы взяли Тайл Подвига, разместите его рядом со своим планшетом.



После того как вы взяли карту, немедленно поместите ее в ваш ДОМЕН.



- После 4-х ходов вы должны набрать в точности 1 Тайл Подвига и 3 карты, а все колонны должны быть сняты с планшета. Это может привести к возникновению двух видов особых ситуаций:



Если вы не можете выполнить Уловие приобретения ни одной из оставшихся в АГОРЕ карт, то вам необходимо взять Горожанина. Возьмите верхнюю карту из колоды и разместите ее в вашем ДОМЕНЕ лицом вниз.

Вы не можете взять Горожанина, если в состоянии взять хотя бы одну карту или если вы еще не взяли тайл Подвига, но в состоянии сделать это.



Если вы не можете выполнить Условие Приобретения любого оставшегося тайла Подвига, то вы не берете тайл Подвига в этой эпохе. Вместо этого, после взятия трех карт, вы должны пропустить ход. После того как остальные игроки завершат свои ходы, вы получите 1 из оставшихся тайлов Подвигов, но должны будите перевернуть его на тыловую сторону как Незавершенный Подвиг.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ В ФАЗЕ II

В свой ход, вы можете использовать свойства карт в вашем ДОМЕНЕ.

- Вы не можете использовать свойство карты, которая находится в вашем ЭЛИЗИЕ (см. ниже).
- В течение одного хода вы можете использовать свойства нескольких карт в вашем ДОМЕНЕ.
- Вы не можете использовать Одноразовые, Активируемые и свойства карт Элевсина в ход другого игрока.



МГНОВЕННОЕ

Свойство должно быть задействовано в момент приобретения карты (и только тогда).



ПОСТОЯННОЕ

Свойство всегда активно, пока карта находится в вашем ДОМЕНЕ.



АКТИВИРУЕМОЕ

Свойство может быть задействовано 1 раз в течение каждой Эпохи, пока карта находится в вашем ДОМЕНЕ.



Когда вы используете это свойство, поверните карту на 90°. Во время Фазы IV (Окончания Эпохи), верните ее в исходное положение. Свойство вновь будет доступно в течение следующей Эпохи.

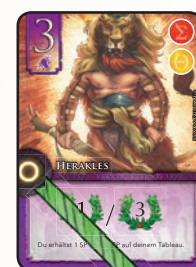


ОДНОРАЗОВОЕ

Свойство может быть задействовано только раз во время игры, пока карта находится в вашем ДОМЕНЕ.



После того, как вы взяли карту с одноразовым свойством, сразу же поместите кольцо на символ активации карты.



Когда вы решите использовать свойство, снимите кольцо с символа активации и верните его в общий резерв.



ЭЛЕВСИН

Вы можете задействовать карту Элевсина только, если в вашем ДОМЕНЕ есть хотя бы 1 другая карта Элевсина. В противном случае, вы не можете воспользоваться свойством карты.



Если игрок использует свойство карты Афины, которое позволяет другим игрокам перенести карты, то этот игрок выполняет перенос первым, после этого все остальные игроки могут перенести карту в порядке хода игроков.

Если свойство какой-либо карты противоречит общим правилам, то это свойство имеет приоритет.

Это правило справедливо для всех свойств карт в игре.



ФАЗА III: НАПИСАНИЕ ЛЕГЕНД

После завершения ходов всех игроков Фазе II, наступает Фаза III: Написание Легенд. Во время этой фазы вы определяете порядок хода игроков на следующую Эпоху, получаете ПО и Золото за ваши Подвиги, а затем осуществляете Перенос карт из вашего ДОМЕНА в ваш ЭЛИЗИЙ, создавая и/или завершая Легенды, которые в конце игры принесут вам основные ПО.

1) Определение порядка хода игроков

Сначала, перераспределите жетоны очередности хода в соответствии с номерами тайлов Подвигов. Игрок с тайлом Подвига #1 получает жетон очередности хода #1 и т.д.

Незавершенные Подвиги

Игрок с Незавершенным Подвигом автоматически получает жетон очередности хода с наибольшим числом. Если у нескольких игроков есть Незавершенные подвиги, значения номеров их текущих жетонов очередности используются для разрешения споров.

Пример: При игре вчетвером, в текущей Эпохе, у Себастьяна жетон очередности #1, а у Кристофера жетон #3. Оба игрока взяли Незавершенные Подвиги. При перераспределении жетонов очередности, Себастьян получит #3, а Кристофер #4.

2) Получение ПО и Золота

Все игроки получают ПО и Золото, указанное на их тайлах Подвигов.

3) Перенос карт

Наконец, следуя новому порядку очередности хода, каждый игрок может перенести карты из своего ДОМЕНА в свой ЭЛИЗИЙ:

- Количество карт, которые вы можете перенести, ограничено числом, указанным на символе "Лиры" на взятом вами тайле Подвига.
- Каждый перенос оплачивается золотом. Цена переноса любой карты зависит от уровня карты (1,2 или 3). Все потраченное золото отправляется в общий резерв.
- Каждая карта, переносимая в ЭЛИЗИЙ, должна следовать Правилам Легенд (см. стр 9).

Верните все тайлы Подвигов обратно в храм, лицом вверх под Фронтон, в порядке возрастания слева направо.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ В ФАЗЕ III



ЛЕГЕНДАРНОЕ

Свойство может быть задействовано в Фазе III, пока карта находится в вашем ДОМЕНЕ.



ПОСТОЯННОЕ

Некоторые постоянные свойства могут быть использованы в Фазе III, пока карта находится в вашем ДОМЕНЕ.

ПРАВИЛА ЛЕГЕНД

За Перенос карты необходимо заплатить сумму в золоте, равную уровню карты. Если не указанного иного, это также относится к Переносам, осуществляемых в Фазе II, благодаря свойствам карт.

При осуществлении Переноса, переместите карту из вашего ДОМЕНА в ваш ЭЛИЗИЙ. Каждый раз, совершая перенос карты вы должны решить - начать новую Легенду или добавить карту к уже существующим Легендам, с возможностью завершить их.

Есть 2 типа Легенд: Уровневые Легенды и Легенды Богов.

УРОВНЕВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Уровневые Легенды могут содержать только карты одинакового Уровня и должны быть из разных колод Богов.

Уровневые Легенды могут состоять максимум из 5-и карт, по одной из каждой Колоды Богов.



Незавершенная
Легенда 1 Уровня.



Незавершенная
Легенда 2 Уровня.



Завершенная
Легенда 3 Уровня.

ЛЕГЕНДЫ БОГОВ

Легенды Богов могут содержать только карты одной из колод Богов и должны быть разного Уровня.

Легенды Богов могут состоять максимум из 3-х карт, по одной карте каждого Уровня.



Незавершенная
Легенда Зевса.



Завершенная
Легенда Афины.

НАПИСАНИЕ ЛЕГЕНД

- Вы можете добавлять карты в Легенды в любом порядке. Например, вы можете начать Написание Легенды Богов с карты уровня 2, затем добавить к ней карту уровня 1, и завершить ее картой уровня 3.
- Вы можете иметь любое количество незавершенных легенд. Вам необязательно завершать одну Легенду, чтобы начать другую.
- После добавления к одной из Легенд, карта уже никогда не сможет быть перемещена в другую или сброшена. Одиночная карта в вашем ЭЛИЗИЕ никогда не сможет быть добавлена к другой незавершенной Легенде.

- Вы можете Перенести карту с одноразовым свойством вместе с кольцом. Если вы делаете это - верните кольцо в общий резерв.
- Одиночные карты в вашем ЭЛИЗИЕ в конце игры будут удалены и не принесут подебные очки.

ДОБАВЛЕНИЕ ГОРОЖАН К ЛЕГЕНДАМ

Горожанин так же может быть Перенесен в ЭЛИЗИИ и добавлен к Легенде, но только в том случае если Легенда уже содержит, по меньшей мере, 2 карты. Горожанин замещает одну из отсутствующих карт в Легенде. Цена Переноса Горожанина всегда равна уровню замещаемой карты.

Горожане являются своеобразным "Джокером", но будьте осторожны: каждый Горожанин в ЭЛИЗИЕ в конце игры принесет ШТРАФ в размере 2 ПО.



Горожанин
замещает
отсутствующую
карту 2 Уровня в
Легенде Богов.
Стоимость переноса
составляет 2 Золота.



Горожанин замещает
отсутствующую карту
1 Уровня в
Уровневой Легенде.
Стоимость переноса
составляет 1 Золото.



Горожанин замещет
отсутствующую карту
в этой Легенде 3
Уровня и завершает
ее. Стоимость
переноса составляет
3 золота.

БОНУСЫ ЛЕГЕНД

Первый игрок, который завершит Легенду Бога, берет соответствующий жетон Бонуса Легенд Богов, дающий 5 ПО. Второй игрок, который завершит Легенду того же Бога, получает соответствующий жетон бонуса, дающий 2 ПО. Последующие игроки не получают ничего. Вы можете получить оба жетона Бонуса Легенд Богов, если завершите две Легенды одного Бога раньше остальных.



За каждую Уровневую Легенду, первый игрок, в Уровневой Легенде которого есть, по меньшей мере, 2 карты, получает соответствующий жетон Бонуса Уровневых Легенд. Если в Уровневой Легенде того же уровня другого игрока окажется больше карт, то жетон бонуса перейдет к нему. Таким образом, каждый жетон Бонуса Уровневой Легенды может менять владельца несколько раз, до тех пор, пока один из игроков не завершит Уровневую Легенду, добавив в нее 5-ую карту.



ФАЗА IV: ОКОНЧАНИЕ ЭПОХИ

После того как все игроки завершат Переносы, подготовьтесь к следующей Эпохе следующим образом:

- Верните все 4 Колонны обратно на свой планшет игрока.
- Верните в вертикальное положение все использованные карты с Активируемыми способностями в вашем ДОМЕНЕ.

- Передвиньте маркер Эпохи на следующее свободное деление на планшете Ступеней.

- Начните следующую Эпоху с Фазы I: Пробуждение.

Конец игры наступает по завершению пятой Эпохи. После этого происходит финальный подсчет очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Сначала удалите из игры все карты из ДОМЕНОВ игроков, и все одиночные карты из ЭЛИЗИЕВ (только Легенды содержащие, поменьшей мере, 2 карты приносят ПО). Не кладите эти карты в сброс, вместо этого уберите их из игры.



СВОЙСТВА ХРОНОСА

Применение свойств карт Хроноса для получения дополнительных ПО происходит при финальном подсчете. Для получения ПО с карт Хроноса они должны быть в составе Легенд. Символы "равно" (=) и "не равно" (≠) напоминают об оптимальном использовании свойств: в составе Легенд Богов или Уровневых Легенд, соответственно.

Затем, получите победные очки за Легенды, начисляемые следующим образом:

Каждая Легенда Богов: 2 карты = 3 ПО / 3 карты = 6 ПО

Каждая Уровневая Легенда: 2 карты = 2 ПО / 3 карты = 4 ПО / 4 карты = 8 ПО / 5 карт = 12 ПО



Если в игре присутствует колода Ареса, то в ходе игры игроки получали Очки Престижа (ОП). Они приносят победные очки следующим образом: Игрок с наибольшим количеством очков престижа получает 16 ПО. Следующий по количеству ОП игрок получает 8 ПО, затем 4 ПО и 2 ПО соответственно.

При равенстве очков престижа между несколькими игроками, разделите поровну совокупное ПО оспариваемых позиций.

ВАЖНО: Игрок, у которого нет очков престижа, не получает дополнительных ПО!



Сложите победные очки, полученные от Легенд, очков Престижа и свойств карт Хроноса, с победными очками, полученными в ходе игры. Наконец, вычтите из этой суммы по 2 ПО за каждого Горожанина в ваших Легендах. Затем сравните полученные результаты.

Игрок с наибольшим количеством ПО - побеждает в игре. Если у нескольких игроков одинаковое количество победных очков, побеждает тот, у кого больше Золота. Если и здесь ничья - игроки разделяют победу.

ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЕ В ЭЛИЗИИ.

После того как вы сыграете несколько игр, мы предлагаем попробовать различные подборки Колод, которые указаны ниже.

Каждая игра в Элизий будет отличаться от других, даже если вы используете один и тот же набор колод Богов. Несмотря на это, было бы жаль упускать возможность изменять ощущение от игры, используя различные комбинации карт. Поэтому мы предлагаем некоторые "подборки" колод Богов, которые создают определенную игровую среду. После нескольких игр вы поймете, какие из них вам подходят лучше всего и сможете создавать собственные подборки!

"Изобилие", для тех, кто любит большой финальный счет:
Арес, Афина, Гефест, Гермес, Зевс.

"Несчастье постигает побежденных", для тех, кто любит агрессивное взаимодействие и жесткую конкуренцию:
Арес, Аид, Гефест, Гермес, Посейдон

"Пустоши", для тех, кто любит сложный путь к победе и скудный финальный счет: Аполлон, Арес, Аид, Гермес, Посейдон.

"Смертоносные заговоры", для тех, кто любит эффектные комбо:
Аполлон, Афина, Аид, Гефест, Гермес.

"Зачем беспокоить Элизий?", для тех, кто любит искать альтернативные пути выигрыша: Аполлон, Арес, Афина, Посейдон, Зевс.

ELYSIUM



ИКОНОГРАФИЯ

	= ЗОЛОТО		= БЕСПЛАТНЫЙ ПЕРЕНОС		= ВЫБЕРИТЕ ОДНО ИЛИ ДРУГОЕ		= ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ 2 (здесь, по меньшей мере, 2 Переноса)
	= ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)		= СТОИМОСТЬ ПЕРЕНОСА УВЕЛИЧЕНА НА 1		= ИГРОК, У КОТОРОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО... (здесь Золота)		= ВАМ НЕОБХОДИМА ЗЕЛЕНАЯ КОЛОННА
	= ОЧКИ ПРЕСТИЖА (ОП)		= ПОЛУЧИТЕ (здесь 1 Золото)		= ВОЗЬМИТЕ КАРТУ И ПОМЕСТИТЕ ЕЕ ЛИЦОМ ВВЕРХ В ВАШ ДОМЕН		= ПОСТОЯННОЕ СВ-ВО
	= ЛЮБАЯ КАРТА		= ОТДАЙТЕ (здесь 1 Золото)		= ЗАДЕЙСТВУЙТЕ ОСОБОЕ СВ-ВО КАРТЫ (здесь Мгновенное)		= МГНОВЕННОЕ СВ-ВО
	= КАРТА ОПРЕДЕЛЕННОГО БОГА (здесь Афины)		= УПЛАТИТЕ/СБРОСЬТЕ (здесь 1 Золото)	ТЕКСТ ДЛЯ ВАС ДЛЯ ДРУГИХ ИГРОКОВ 			= АКТИВИРУЕМОЕ СВ-ВО
	= ГОРОЖАНИН		= ВЫБЕРИТЕ (тут Карту)				= ОДНОРАЗОВОЕ СВ-ВО
	= КАРТА В ДОМЕНЕ		= ПЕРЕНЕСЕННАЯ КАРТА (здесь Аполлона)		= БЕЗ ЭФФЕКТА		= ЛЕГЕНДАРНОЕ СВ-ВО
	= КАРТА В ЭЛИЗИЕ		= ВЗЯТАЯ КАРТА (здесь Афины)		= НАЛИЧИЕ СТОЛЬКО ЖЕ, СКОЛЬКО И.. ГДЕ УКАЗАНО		= СВ-ВО ХРОНОСА
	= КАРТА ОРАКУЛА		= СБРОСЬТЕ КАРТУ		= ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ СХОЖЕГО ТИПА		= СВ-ВО ХРОНОСА ОПТИМАЛЬНОЕ ДЛЯ ЛЕГЕНД БОГОВ
	= КАРТЫ В СБРОСЕ		= ОБМЕНЯЙТЕ		= БЕЗ ЧЕГО-ЛИБО (здесь без Горожанина)		= СВ-ВО ХРОНОСА ОПТИМАЛЬНОЕ ДЛЯ УРОВНЕВЫХ ЛЕГЕНД
	= ПЕРЕНОС		= ДОБАВЬТЕ КАРТУ		= ПО МЕНЬШЕЙ МЕРЕ 1		= СВ-ВО ЭЛЕВСИНА

НЕКОТОРЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ЛЕГКО ЗАБЫТЬ

- Когда вы берете карту или тайл Подвига, вы должны снять с вашего планшета одну (и только одну) Колонну. Вы можете снять Колонну любого цвета, не обязательно ту, которая указана в Уловии Приобретения.
- Вы не можете иметь 2 или более одинаковых карт (с одинаковым рисунком) в вашем ДОМЕНЕ.
- За каждый Перенос необходимо заплатить Золотом! Цена переноса карты зависит от уровня этой карты.
- Вы можете Перенести Горожанина в ваш Элизий, только в том случае если вы можете добавить его к Легенде, содержащей, по меньшей мере, 2 карты.
- Вы не можете использовать свойства карт во время хода другого игрока.
- Если у вас нет Очков Престижа (ОП), Арес не одарит вас ПО.
- Карты в вашем Домене могут попасть под действие своего собственного свойства. Например, карта Гермеса, которая приносит 1 Золото когда вы Переносите карту Гермеса - при переносе самой этой карты вы так же получите 1 Золото
- Если вы можете взять карту или Подвиг, вы не можете взять Горожанина.
- Вы берете тайл Незавешенного Подвига только после того как все игроки закончат свои ходы.
- Всегда перераспределяйте жетоны очередности хода В НАЧАЛЕ фазы Написания Легенд. Это может быть важным для получения или сохранения Бонусов Легенд.
- Одиночные карты в вашем ЭЛИЗИЕ удаляются в конце игры и не приносят никаких победных очков (ПО).