

I Inhoud van het spel

Het Age of Mythology bordspel bevat de volgende onderdelen:

- 1 Spelregelboek
- 6 speelborden (2 Egyptische, 2 Griekse en 2 Noorse)
- 6 plastic ramen met speelstukken (2 Egyptische, 2 Griekse en 2 Noorse)
- 1 zak met 150 houten blokjes (30 van elke kleur: groen, bruin, geel, blauw en rood)
- 3 sets kaarten (elke set bevat Gevechtskaarten, permanente Actiekaarten en toevalskaarten voor één volk)
- 4 overwinningskaarten
- 1 vel met kartonnen Gebouwenfiches en Productiefiches
- 8 dobbelstenen
- 1 overzichtskaart

II Spelregels index

- I Inhoud van het spel
- II Spelregels Index
- III Introductie
- IV Het Spel
- V Spelonderdelen
- VI Spelvoorbereiding
- VII De beurten
- VIII De actiekaarten
- IX Het gevecht
- X Einde van het spel en winnen
- XI Voorbeeld van een speelbeurt
- XII Credits

III Introductie

De farao van Egypte zat wijdbeens op zijn geliefde gouden troon, terwijl de druk van de Egyptische staatszaken op zijn schouders drukte op de manier zoals Atlas de wereld op zijn schouders torste. De mentale gelijkenis met de Griekse Atlas verontruste hem. Hij had niet veel op met de Grieken, omdat de Zeus-aanbidders al enige tijd druk uitoefenden op zijn glorieuze koninkrijk; grondstoffen stelen hier, gebouwen vernietigen daar. Agememnon, de Griekse held, bleek net zo lastig te zijn als zijn leger, altijd verschijnend op het slagveld op de juiste plaats en tijd. Hij zuchtte en keek naar boven. Het licht van de nieuwe dag kwam door de luchtkoepels hoog boven de vloer van zijn troonkamer, waar zijn raad van gouverneurs uitgebreid voor zijn edele gezichtsveld zaten.

“Edele farao”, zei een gouverneur, “we hebben uw hulp nodig vandaag”.

Zichzelf concentrerend en wegstarend van de gouden strepen van boven keerde de farao zich naar de raad. “Enig nieuws van de anderen?”

“Nee, Farao. De Grieken lijken te wachten tot wij iets doen, net als de Noren.”

Dan moeten wij als eerste iets doen, dacht hij. Uitstekend. “We hebben iemand nodig die Agememnon, de smerigste held van de Grieken, vernietigt.”, gromde hij.

Zijn gouverneur van Oorlog schraapte zijn keel. “Farao, we hebben nog niet de goederen om ons te ontwikkelen. Als we die wel zouden hebben, konden we een Priester van Ra selecteren. Hij en een aantal mummies kunnen de Griekse held een lesje in medemenselijkheid leren.”

“Nou, *daar* hebben we wat aan.” zei de farao snijdend. De raad ontweek zijn blik, kijkend naar de glanzend gepolijste marmeren vloer. Hij vervolgde, “We moeten de goederen vergaren om de goden te verblijden. Ik beveel dat wij de benodigde materialen verzamelen.”

De Gouverneur van Goederen reageerde onmiddellijk. “Meteen Farao.” Hij verdween in de spelonken van het paleis, kort daarna weer opduikend. “Het is voor elkaar, farao. Onze glorieuze oogst heeft ons goud gebracht van de mijnen, hout uit de oasen van het Westen, genegenheid van de goden en voedsel uit de voedselrijke Nijl. Dit brengt ons welvaart genoeg voor een eraoffer, maar ons goud is ... beperkt.”

“Niet genoeg?” vroeg de farao. Zonder het benodigde offer konden ze zich niet ontwikkelen naar een volgende, meer glorieuze tijd. “Misschien kunnen we de dorpelingen met de zweep bewerken om ze harder te laten werken?”

De gouverneur van Goederen schraapte zijn keel ongemakkelijk. “Eigenlijk farao, hebben we meer dorpelingen bij het werk nodig. Misschien kunnen we huizen bouwen?”

“Hmmm.” mompelde de farao. Hij overdacht het gebrek aan toewijding van de dorpelingen even, terwijl zijn gezicht veranderde bij elke optie die afviel. Een renner kwam binnen en rapporteerde dat de Grieken, voor een keer, de Noren in plaats van Egypte hadden overvallen en in staat waren geweest een groot deel van de voorraad Noors goud te stelen. De Noren op hun beurt hadden een tegenaanval gedaan, maar waren niet in staat gebleken Agememnon en zijn leger te breken. De Raad bekeek de farao verwachtingsvol aan. Uiteindelijk sprak hij. “Ons leger is nog niet gereed voor een overval op de Grieken. De Noren zijn zwak, maar hebben nu geen goud meer. Akkoord, zend onze verkenners de woestijn in om een andere goudmijn te vinden.”

De gouverneur van Goederen antwoordde op een gracieuze manier, snel wegsluitend. Kort daarop kwam hij terug, trippelend en glijdend over de nette marmeren vloer. Zichzelf tot bedaren brengend, stamelde hij "Het is gedaan, mijn farao. Onze verkenners hebben woestijnland ontdekt, waarvan niet bekend was dat zij vol met goud was. Als we nu actie ondernemen, hebben we meer goud dan benodigd is.

"Denk jij dat je mij orders kunt geven?" bulderde de farao. Voordat de gouverneur kan antwoorden, wuifde hij met zijn hand. "Claim het, idioot en snel!"

Snel daarna was de daad gedaan. De Grieken vielen de Noren nog eens aan, maar deze keer zonder Agamemnon en de aanval liep stuk op de kloeke verdediging van de IJsreuzen en de Jarls.

De Noren negeerden de Griekse aanval en besloten goederen te verzamelen tot hun tijd kwam. Zij kozen om te verzamelen in het heuvelachtige terrein, zo snel dat elk van de drie krachten zich verdrong om te verzamelen wat zij konden op de glooiingen van hun eigen land. De Egyptenaren hadden slechts een plek die viel in deze categorie, maar dat was genoeg, het bevatte het meeste goud van allemaal.

De farao lachte. Het was tijd. "De goden lachen mij toe. Ik bedoel de Egyptische mensen. Gouverneur van Goederen, pak de benodigde ruwe materialen en zorg dat zij geofferd worden, opdat we zo een nieuw era van verlichting mogen meemaken.

De gouverneur verdween, ervoor zorgend niet te struikelen, de farao lachte in zichzelf. Met de komende expeditie zouden de Egyptenaren opklimmen in een nieuw klassiek era. Hij kon de kracht voelen die het land in bezit nam, terwijl hij op de sprankelende troon zat.

Inwendig lachend bedacht hij de volgende zetten, meer goederen verzamelen, een Priester werven en misschien een paar mummies laten verrijzen of beter misschien een donderende Feniks. Ja, Agamemnon en zijn slimme Grieken hadden eindelijk hun tegenstander gekregen.

IV Het Spel

Age of Mythology laat de spelers veel dezelfde dingen doen als in het gelijknamige computerspel.

- De wereld verkennen en het bezetten van productieplaatsen (goudmijnen, boerderijen, houthakkerskampen en tempels);
- Het verkrijgen van goederen hiervan (goud, voedsel, hout en goodwill);
- Het uitgeven van de goederen om zo een krachtig leger van sterfelijke krijgers, machtige helden en mythische wezens te werven;
- Het uitgeven van de goederen om nieuwe gebouwen te bouwen in hun stad, die hen voordelen geven ten opzichte van andere spelers;
- Andere spelers aanvallen om hun gebouwen en legers te vernietigen en hun goederen te stelen;
- Goederen ruilen om voorraden te vergroten of om tekorten in de productie aan te vullen;
- Het ontwikkelen van het volk naar de volgende era om betere helden en meer mogelijkheden te verkrijgen (te starten met de Archaïsche era):
 - Archaïsch
 - Klassiek
 - Heroïsche
 - Mythische

De spelers voeren deze acties uit (evenals het toegang krijgen tot de machtige goddelijke krachten) met behulp van Actiekaarten. Wanneer spelers deze kaarten in hun beurt gebruiken, zijn ze van plan om een sterkere economie, leger en/of stad te bouwen dan de andere spelers.

Ondertussen moeten zij een evenwichtige groei bereiken en zowel verdedigen als goed getimed aanvallen om de pogingen van de tegenstanders te ondermijnen. De speler die zijn volk het meest succesvol leidt, zal het grootste aantal overwinningpunten verzamelen en daarmee het spel winnen.

V Spelonderdelen

Het spelersbord

Elke speler heeft een spelersbord die zijn bezittingen (land) voorstellen. Er zijn drie type spelersborden, één voor elk volk in het spel (Grieks, Egyptisch en Noors).

Het spelersbord is verdeeld in drie gebieden, Het Productiegebied, het Stadsgebied en het Opslaggebied.

Het gebied **linksonder** is het **Productiegebied**. Dit is het gebied waar de spelers hun Productiefiches plaatsen (die bij het Verkennen zijn verkregen)

Het gebied **rechtsonder** is het **Stadsgebied**. Hier plaatsen de spelers de Gebouwenfiches (verkregen bij het bouwen).

Het **bovenste** gebied is het **Opslaggebied**. Hier plaatsen de spelers hun eenheden, de goederenblokjes en de overwinningblokjes.

De plastic speelstukken

De plastic speelstukken in het spel vertegenwoordigen militaire eenheden (verder eenheden) en dorpelingen.

- Militaire eenheden

De eenheden zijn de speelstukken die worden geworven door de speler om te vechten in de veldslagen en zijn per type simpel te herkennen:

Sterfelijke eenheden: ronde of afgeronde voetstukken

Mythische Wezens: vierkante of ruitvormige voetstukken

Helden: driehoekige voetstukken

Dorpelingen

De dorpelingen zijn speelstukken die kunnen worden geplaatst op Productiefiches om de productie te verhogen. Voor elk Huis dat een speler bouwt en op zijn Stadsgebied plaatst, krijgt hij 1 dorpeling.

Het aantal dorpelingen en huizen dat een speler bezit moet altijd gelijk zijn. Als een Huis wordt geëlimineerd, moet de dorpeling ook verwijderd worden (gekozen door de eigen speler). Wanneer een nieuwe dorpeling wordt "gecreëerd" bij de bouw van een nieuw Huis, wordt deze geplaatst in het Opslaggebied van de speler en mag alleen worden geplaatst op een Productiefiche als de speler een "Vergaren" kaart speelt (zie hieronder).

De houten blokjes

Er zijn vijf verschillende kleuren blokjes in het spel. Vier hiervan (Groen, Blauw, Bruin en Geel) stellen goederen voor, de rode blokjes zijn "Overwinningspunten (VP's)".

Goederenblokjes

Goederen zijn het betaalmiddel in Age of Mythology. Ze worden verstrekt als de speler de "Vergaren" kaart speelt, en worden uitgegeven om gebouwen, eenheden, goddelijke krachten en dergelijke te kopen. De vier kleuren staan voor:

Groen: voedsel

Blauw: goodwill

Bruin: hout

Geel: goud

Overwinningsblokjes

Overwinningsblokjes worden gebruikt om de winnaar van het spel te bepalen. De speler met de meeste blokjes aan het eind van het spel, wint het spel.

De kaarten

Er zijn vier soorten kaarten:

Overwinningskaarten

Er zijn vier Overwinningskaarten: Het grootste leger, De meeste gebouwen, Het laatste gevecht en Het Wonder. Deze kaarten worden open op tafel gelegd en worden gebruikt om Overwinningspunten (VP's) aan te geven tijdens het spel. Spelers plaatsen overwinningsblokjes op de kaart aan het begin van elke nieuwe beurt. De overwinningsblokjes worden verwijderd en gegeven aan een speler afhankelijk van de omstandigheden (zie X: einde van het spel en winnen).

Gevechtskaarten

Elke speler heeft een set met Gevechtskaarten (een kaart voor elke eenheid die hij mag werven). Elke kaart heeft de volgende eigenschappen:

A De naam van de eenheid

B Het type eenheid

C Een plaatje van de eenheid

D Het aantal gevechtsdobbelstenen waarmee de eenheid normaal gooit

E De bonus dobbelstenen die de eenheid krijgt wanneer het een specifieke tegenstander aanvalt

F Eventuele speciale krachten die de eenheid heeft

G De kosten van het werven van de eenheid

Permanente Actiekaarten

Elke speler heeft een stapel van zeven Permanente Actiekaarten (een kaart voor elk type actie: Verkennen, Vergaren, Werven, Bouwen, Handelen, Aanvallen en Volgende Era, zie verderop voor de volledige beschrijving). Deze kaarten zijn de continue mogelijkheden die de speler heeft. Ze zijn niet zo krachtig als de toevalskaarten, maar zijn altijd beschikbaar voor de speler bij het kiezen van de kaarten voor de nieuwe beurt. (Je mag alle zeven kaarten bekijken en die kaarten kiezen die je wilt).

A De naam van de actie (bouwen)

B Hoeveel gebouwen je mag bouwen als deze kaart gespeeld wordt (1)

Toevalskaarten

Er zijn drie sets met toevalskaarten (één voor elk volk: Egyptisch, Grieks, Noors). Elke set bevat een selectie krachtige Actiekaarten die de speler significante voordelen kan geven. Sommige kaarten hebben dezelfde acties als de permanente Actiekaarten, maar met hogere waarden die veel meer toestaan. Andere hebben belangrijke goddelijke krachten die kunnen worden gekocht met goodwillblokjes (zie onder). Elke toevalskaartenstapel wordt geschud aan het begin van het spel. Spelers trekken dan willekeurig (zonder te kijken naar de kaart bij het trekken) om de permanente Actiekaarten in hun hand te versterken. Het totaal aantal Actiekaarten (beide types gecombineerd) dat de spelers mogen trekken bij het begin van de beurt is afhankelijk van de Era waar zij zich in bevinden (zie verderop).

A De naam van de actie (aanvallen)

B Het maximum aantal eenheden aan elke kant (5)

Goddelijke krachten

Sommige toevalskaarten bevatten goddelijke krachten, naast de actie die erop genoemd staat. Als een van deze kaarten wordt gespeeld moet de speler een bepaald aantal goodwillblokjes (de kosten zijn aangegeven op de kaart) betalen als hij van deze voordelen gebruik wil kunnen maken. Als de goddelijke krachten gespeeld worden, MOET de speler de benodigde goodwill betalen en het resultaat van de Goddelijke kracht bepalen voordat hij de actie uitvoert. Als de speler geen gebruik wil maken van het voordeel op de kaart, mag hij ook alleen de actie op de kaart uitvoeren (of andersom)

A De naam van de actie (Handelen)

B De kosten van het handelen (0 goederen)

C De naam van de goddelijke kracht (Loki-Diefstal)

D Het effect van de goddelijke kracht (steel 5 willekeurige 5 goederen)

E De kosten om de goddelijke kracht te mogen spelen (2 goodwill)

Voorbeeld: Je speelt de Loki-kaart. Je besluit de 2 blauwe goodwillblokjes te betalen om de goddelijke kracht te gebruiken en steelt 5 groene blokjes bij de Egyptische speler (om te voorkomen dat hij eenheden werft). Daarna voer je de "Handelen"actie uit en verhandelt de groene blokjes voor 4 blauwe goodwillblokjes en 1 bruin houtblokje.

De Fiches

Fiches stellen een speciaal gebouw voor met een positieve bijdrage aan het volk (Gebouwenfiches) of het cultiveren en oogsten van belangrijke goederen (Goederenfiches).

Gebouwenfiches

Als een speler de "Bouwen"kaart speelt, mag hij een aantal gebouwen aanschaffen (zoals aangegeven op de "Bouwen"kaart) en de betreffende Gebouwenfiches op het Stadsgebied van zijn spelersbord plaatsen. (de kosten van elk gebouw kunnen worden gevonden op het Opslaggebied en de overzichtskaart). Slechts één gebouw mag worden geplaatst in elk vierkant in het Stadsgebied. Als het hele Stadsgebied is bebouwd met gebouwen, mag de speler niet meer bouwen totdat er een of meer gebouwen vernietigd zijn (een speler mag niet zijn eigen gebouwen vernietigen, behalve met bepaalde goddelijke krachten). Elke speler mag slechts één gebouw bouwen van elk type, uitgezonderd huizen; elke speler mag maximaal 10 huizen bouwen.

Eenmaal gebouwd en geplaatst op het spelersbord, geeft elk gebouw de speler een speciale kracht of mogelijkheid:

Huis

Voor elk Huis gebouwd (tot maximaal 10 per speler) krijgt de speler een nieuwe dorpeling. Nieuwe dorpelingen worden geplaatst in het Opslaggebied van de speler (zie onder) en blijft daar totdat de speler een "Vergaren"kaart speelt. Als een Huis wordt vernietigd moet er een dorpeling worden verwijderd (door de eigenaar).

Muur

Muren leveren een sterke verdediging voor een Stadsgebied. Als een Stadsgebied met een muur als doel voor een aanval wordt gekozen, krijgt de verdedigende speler (de eigenaar van de muur) 2 dobbelstenen extra bij elk treffen tijdens het gevecht. Muren geven geen voordeel aan de eigenaar als een ander gebied (Productiegebied of Opslaggebied) het doel is van de aanval of als de eigenaar aanvalt in plaats van verdedigt. Het effect van Muren wordt ongedaan gemaakt als de aanvallende partij de eigenaar is van een Gevechtsmachinerwerkplaats of als de

aanvallende speler een eenheid in het gevecht heeft met de speciale kracht om de effecten van toren en Muren teniet te doen.

De muur wordt niet automatisch verwijderd van het Stadsgebied als de verdediger het gevecht verliest. Alleen wanneer de muur speciaal wordt aangewezen als vernietigd gebouw als de aanvaller wint of wanneer een toepasselijke Goddelijke kracht wordt aangewend kan de muur verwijderd worden.

Toren

De Toren heeft dezelfde mogelijkheden als de Muur, alleen beschermt deze het Productiegebied van de speler.

Magazijn

Het Magazijn vermindert het aantal goederen dat wordt verloren door "Aflleggen van overschotten" (zie "De beurten", hoofdstuk VII) door toe te staan dat de eigenaar tot 8 goederen kan opslaan van elk type van beurt naar beurt in plaats van de normale 5.

Markt

De Markt vermindert de kosten die worden gemaakt bij het handelen. Een speler met een Markt negeert de goederenkosten als een Handelskaart wordt gespeeld (betaal 0 voor alle ruilingen)

Wapenkamer

De Wapenkamer levert de eigenaar een extra eenheid in elk gevecht op (bovenop het normale aantal eenheden dat wordt aangegeven door de "Aanvallen"kaart). De tegenstander heeft dit voordeel niet, tenzij hij ook een Wapenkamer heeft.

Steengroeve

De steengroeve vermindert de bouwkosten van alle toekomstige gebouwen met 1 goederensoort (de eigenaar bepaalt welke). De werking begint in de actie na de aankoop van de steengroeve.

Monument

Het Monument eert de goden van het volk. Het bezit van een Monument geeft de eigenaar het recht 2 extra goodwillblokjes te pakken als hij de "Vergaren"kaart uitspeelt (ongeacht wat wordt vergaard). Er is geen voordeel als anderen de "Vergaren"kaart uitspelen.

Graansilo

De Graansilo zorgt voor een efficiënte opslag van graan. Het bezit van een Graansilo geeft de speler 2 extra voedselblokjes als hij "Vergaren" uitspeelt (ongeacht wat wordt vergaard). Er is geen voordeel als anderen de "Vergaren"kaart spelen.

Goudsmederij

De Goudsmederij verandert ruw goud in waardevolle munten. Het bezit van een Goudsmederij geeft de speler 2 extra goudblokjes als hij de "Vergaren"kaart uitspeelt (ongeacht wat wordt vergaard). Er is geen voordeel als anderen de "Vergaren"kaart spelen.

Houtzagerij

De Houtzagerij verandert houtblokken in waardevolle houten voorwerpen. Het bezit van een Houtzagerij geeft de speler 2 extra houtblokjes als hij de "Vergaren"kaart uitspeelt (ongeacht wat wordt vergaard). Er is geen voordeel als anderen de "Vergaren"kaart spelen.

Gevechtsmachinerwerkplaats

De Gevechtsmachinerwerkplaats is bedoeld voor de vernietiging van vijandelijke forten en structuren. Het maakt het effect van Muren en Torens ongedaan als de speler die de werkplaats bezit, aanvalt. De Gevechtsmachinerwerkplaats geeft de eigenaar ook het recht om een extra gebouw te vernietigen als hij succesvol het Stadsgebied heeft aangevallen.

Grote Tempel

De Grote Tempel is een massieve gedenkplaats voor de goden van het volk, dat de eigenaar toestaat een Overwinningsblokjes te kopen in ruil voor 8 goodwillblokjes. Om gebruik te maken van dit voordeel van dit gebouw moet de speler een handelskaart spelen. De speler kan zoveel overwinningsblokjes verkrijgen als hij goodwillblokjes kan missen. De handelsactie mag verder gebruikt worden om andere goederen, inclusief goodwill, te verhandelen, voordat hij overwinningsblokjes koopt.

Het Wonder

Het Wonder stelt het toppunt voor van technologie, vooruitgang en wetenschap behorend bij een volk. Als een speler Het Wonder bouwt, eindigt het spel onmiddellijk. De speler die Het Wonder bouwde krijgt ook alle overwinningsblokjes die op de Wonderkaart waren geplaatst. Een speler moet zich in de Mythische Era bevinden om Het Wonder te

kunnen bouwen.

Productiefiches

Productiefiches

Als de verkenningkaart wordt gespeeld (zie de Verkennen actie verderop) kunnen Productiefiches worden verkregen en geplaatst in het Productiegebied op het spelersbord (het gebied links beneden, waarop diverse terreinsoorten staan afgebeeld). En als de "Vergaren" kaart wordt gespeeld, dan leveren de Productiefiches goederenblokjes op. Elk Productiefiche heeft bepaalde terreinkenmerken en het fiche moet geplaatst worden op hetzelfde soort terrein in het Productiegebied van de speler. Als er geen overeenkomstig veld beschikbaar is, dan kan het fiche niet geplaatst worden op het spelersbord en mag het ook niet worden gekozen. De samenstelling van de Productiefiches is als volgt:

Akkerfiches

Bosfiches

Heuvelfiches

Bergfiches

Woestijnfiches

Moerasfiches

VI Spelvoorbereiding

Het aantal spelers

De spelinhoud voorziet in 2 tot 4 spelers, het spel kan echter gespeeld worden tot 6 spelers met een extra set houten blokjes. Spellen met 7 of 8 spelers zijn mogelijk met extra speelstukken, kaarten en spelborden. Drie nieuwe spelerskleuren komen beschikbaar. **Neem hiervoor contact op met PS-games: www.ps-games.nl**

Welk volk te kiezen?

Er zijn drie volken in Age of Mythology: Grieks (groen), Noors (blauw) en Egyptisch (lichtbruin). Voor de start wordt bepaald wie welk volk speelt door een houten blokje te verbergen onder de deksel of iets anders voor elke speler van het spel. Als er 3 of minder spelers zijn, plaats één groen, één blauw en één lichtbruin blokje in de doos. Elke speler kiest een blokje zonder kijken en speelt het volk vertegenwoordigd door het blokje.

Als er 4 of meer spelers zijn, laat de eerste drie spelers kiezen zoals hierboven beschreven staat en herhaal het voor de resterende spelers. Spelers met hetzelfde volk mogen niet naast elkaar zitten aan de tafel. Dit betekent dat zij niet in staat zijn elkaar aan te vallen.

Wanneer gespeeld wordt met 4 spelers is het mogelijk om twee blokjes te nemen van twee volken en daardoor het derde volk buiten het spel te houden. Hierdoor wordt er gespeeld in teams.

Startspeler

Om de startspeler te bepalen wordt er geworpen met de dobbelstenen. De speler met de hoogste worp begint. In het geval van een gelijke worp, werpen de spelers nog eens de dobbelstenen.

De spelersborden, kaarten en speelstukken

Elke speler ontvangt het volgende:

Een bijpassend spelersbord behorend bij zijn volk

Een set van 7 Permanente Actiekaarten behorend bij zijn volk (een van elke actie: Vergaren, Verkennen, Handelen, Bouwen, Werven, Aanvallen en Volgende Era)

Een set Gevechtskaarten behorend bij zijn volk

Een set Toevalskaarten behorend bij zijn volk

Noot: Als er 3 of minder spelers zijn, dan ontvangt elk de daarvoor bestemde Toevalskaarten. Als er vier of meer spelers zijn dan worden deze kaarten gedeeld binnen hetzelfde volk.

Een volledige set speelstukken in de kleur van het volk.

Noot: Er zijn twee tinten van dezelfde kleur. Als er 3 of minder spelers zijn, moeten beide tinten worden gebruikt (bijvoorbeeld, de Griekse speler mag in een 3-spelersspel beide tinten groen gebruiken om eenheden van te kiezen). Echter als er 4 of meer spelers zijn mag elke speler slechts één tint gebruiken. Het aantal eenheden dat elke speler kan gebruiken wordt beperkt door het aantal beschikbare eenheden in zijn voorraad.

De goederen in de bank

De bank beheert de beperkte hoeveelheid goederen die beschikbaar zijn om te vergaren tijdens het spel. Als het aantal spelers toeneemt, neemt ook de hoeveelheid goederen toe. Voor de start van het spel moet de bank de volgende aantallen goederen uittellen:

2 spelers: 20 van elke kleur

3 spelers: 25 van elke kleur

4 spelers: 30 van elke kleur

5 spelers: 40 van elke kleur (Noot: spellen met meer dan vijf spelers hebben een aanvullende zak met blokjes nodig en een aanvullend vel fiches)

6 spelers: 50 van elke kleur

7 spelers: 55 van elke kleur

8 spelers: 60 van elke kleur

De extra blokjes worden in de doos geplaatst en worden tijdens het spel niet gebruikt.

30 Rode overwinningsblokjes worden in de bank geplaatst ongeacht het aantal spelers.

Goederen bij de start voor de spelers

Na het uittellen door de bank krijgt elke speler 4 van elke goederensoort uit de bank (voedsel, hout, goud, goodwill).

Eenheden bij de start

Elke speler pakt 2 van elk type sterfelijke eenheden uitgezonderd de dorpelingen (elk volk heeft drie types sterfelijke eenheden, de dorpelingen niet meegeteld) en plaatst deze in het Opslaggebied op zijn spelersbord.

Voorbeeld: De Egyptenaren nemen 2 Speerwerpers, 2 Olifanten en 2 Boogschutters. De Noren nemen 2 Jarls, 2 Berserkers, en 2 Bijlenwerpers. De Grieken nemen 2 Toxotes, 2 Hoplitens en 2 Hippokons.

De fiches

De Gebouwenfiches worden geplaatst naast de bank geplaatst.

De Productiefiches worden ondersteboven (met de mand zichtbaar) in het midden en goed bereikbaar voor alle spelers neergelegd. De fiches worden goed geschud.

De Productiefiches bij de start

De startspeler pakt 6 Productiefiches voor elke speler in het spel en draait ze om.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee pakt elke speler één omgedraaid fiche en plaatst dit op het spelersbord op een terreinvakje dat past bij het fiche. Als alle spelers één fiche hebben gekozen, pakt de speler die het laatst gekozen heeft onmiddellijk nog een fiche. Tegen de klok in pakt elke speler een tweede fiche en plaatst het volgens dezelfde regels. Spelers mogen passen als zij aan de beurt zijn. Herhaal dit proces totdat elke speler 6 mogelijkheden heeft gehad om een fiche te pakken. Leg de resterende niet gekozen fiches weer omgedraaid bij de rest van de fiches in het midden.

Strategie

Je zou kunnen passen als het kiezen van een van de overblijvende fiches tot gevolg heeft dat het laatste vakje van een terreinsoort zou worden gebruikt. Het openlaten van tenminste één vakje geeft de mogelijkheid om later een beter fiche te plaatsen in de Verkennersactie.

Je bent nu klaar om te spelen!!!

VII De beurten

De beurtvolgorde

Het spel wordt gespeeld in beurten. Elke beurt bestaat uit de volgende fases:

Het plaatsen van overwinningsblokjes

Het trekken van Actiekaarten

Drie rondes van het spelen van Actiekaarten

Afleggen van overschotten

Wegleggen van kaarten

Wisseling van startspeler

Het plaatsen van overwinningsblokjes

Aan het begin van elke beurt worden drie overwinningsblokjes geplaatst op de Overwinningskaarten. De startspeler plaatst de eerste, en dan met de klok mee plaatsen de volgende twee spelers een blokje (als er meer dan drie spelers

zijn dan plaatsen de resterende spelers geen blokjes, maar bedenk dat de startspeler elke beurt verandert). Als er slechts twee spelers zijn worden ook slechts twee blokjes geplaatst (een door elke speler).

Elk van de drie Overwinningsblokjes moet worden geplaatst op één van de vier Overwinningskaarten:
Het grootste leger (De speler met het meeste eenheden, exclusief dorpingen aan het eind van het spel)
Het meeste gebouwen (De speler met de meeste gebouwen in zijn Stadsgebied aan het eind van het spel)
Het laatste gevecht (De winnaar van het laatste gevecht krijgt dit als het gevecht eindigt)
Het Wonder (De speler die Het Wonder bouwt krijgt deze kaart)

Het trekken van Actiekaarten

Elke speler besluit welke Actiekaarten hij op handen wil in deze beurt. Ze een maximum aantal kaarten kiezen wat wordt bepaald door de era waarin zij zich bevinden (elke speler start het spel in de Archaïsche era; daarna ontwikkelen zij zich naar de volgende era's als zij de "Nieuwe Era" kaart spelen. Het maximum aantal kaarten dat de speler op handen mag hebben aan het begin van de beurt is:

Archaïsche era	4 kaarten
Klassieke era	5 kaarten
Heroïsche era	6 kaarten
Mythische era	7 kaarten

Een speler mag kaarten selecteren uit zowel de Permanente Actiekaarten als de Toevalskaarten (of uit beide). Bij het samenstellen van de handkaarten voor zijn beurt, moet de speler eerst uit de stapel Permanente Actiekaarten kiezen voordat hij zijn hand verder aanvult met kaarten uit de stapel Toevalskaarten (tot het toegestane maximum). Bij het kiezen van de kaarten mag de speler zijn Permanente Actiekaarten allemaal bekijken voordat hij kiest, maar de Toevalskaarten worden blind van de stapel getrokken.

Strategie

Het besluit hoeveel Toevalskaarten je trekt is een van de sleutelbeslissingen in het spel. Als je er te weinig hebt, loop je het risico om achter te lopen bij spelers die meer van deze krachtige kaarten pakken. Teveel Toevalskaarten pakken kan makkelijk op een ramp uitlopen omdat je kaarten kan pakken die je niet effectief kunt inzetten.

Dit is waarom de ontwikkeling naar volgende era's zo belangrijk is. Je kunt dan namelijk genoeg Permanente Actiekaarten te kiezen om te kunnen doen wat je wilt doen, en tegelijkertijd genoeg Toevalskaarten pakken om je toegang tot meer succesvolle actie zeker te stellen.

Drie rondes van het spelen van Actiekaarten.

Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, kiest elke speler 1 van de Actiekaarten in zijn hand en voert de betreffende actie uit. (zie ook Acties) Zodra elke speler een kaart heeft gekozen en uitgevoerd is 1 ronde voorbij.

Als drie rondes (de startspeler begint in elke ronde met het spelen van één kaart) zijn voltooid, legt elke speler de gespeelde Permanente Actiekaarten terug op de stapel en legt de Toevalskaarten open onder de stapel Toevalskaarten. Als de laatste gedekte kaart van de Toevalskaarten wordt gepakt, worden de open kaarten geschud en weer dicht op tafel gelegd.

Afleggen overschotten

Als de kaarten zijn gespeeld worden de overschotten afgelegd. Elke speler mag slechts 5 blokjes houden van elk goed (hout, voedsel, goud en goodwill) naar de volgende beurt. Tijdens de aflegfase wordt het overschot boven de 5 blokjes van de het Opslaggebied van de speler verwijderd en teruggegeven aan de bank.

Voorbeeld

Na de kaartenbeurt heeft de Noorse speler 6 voedsel, 3 hout, 5 goud en 7 goodwill in zijn bezit. Deze speler geeft 1voedsel en 2 goodwill terug aan de bank om zijn goederen terug te brengen naar het maximum aantal toegelaten goederen. Omdat het aantal goud en hout minder of gelijk aan 5 hoeft hij hiervan niets af te staan.

De limiet van 5 kan worden verhoogd tot 8 als de speler een magazijn heeft gebouwd in zijn Stadsgebied. Na het bouwen van dit gebouw moet de speler alleen het meerdere van 8 blokjes te verwijderen in plaats van vijf.

Afleggen kaarten

Voorbeeld:

De Griekse speler heeft zijn overschotten afgelegd en is nu in de Klassieke Era. Bij het begin van de beurt had hij vijf kaarten en na 3 rondes heeft hij er nog 2 over. Deze zijn "Bouwen 2" (Bouwen-2) en "Nieuwe Era - Hephastos Vulkan". Hij wil zich ontwikkelen naar de volgende era, daarom houdt hij de kaart "Nieuwe era"

en legt de "Bouwen"kaart af. Bij het trekken van de Actiekaarten in de volgende beurt mag de speler slechts vier kaarten trekken in plaats van vijf, omdat hij er nog één op de hand heeft. Na het afleggen van de overschotten, moeten de spelers besluiten of zij de overgebleven kaarten in hun hand willen afleggen of dat zij deze kaarten willen meenemen naar de volgende beurt. De spelers mogen zoveel kaarten afleggen als zij willen, maar het aantal resterende kaarten telt wel mee bij het maximum aantal toegestane kaarten in de volgende ronde.

Strategie

Alhoewel je Permanente Actiekaarten op handen zou kunnen houden, is dit eigenlijk niet nodig omdat je in de volgende beurt weer mag kiezen welke kaarten je uit deze stapel kiest. De beste reden om kaarten vast te houden, zijn krachtige kaarten uit de Toevalskaartenstapel, maar niet in de strategie voor de afgelopen beurt hebben gepast. Echter, het bewaren van kaarten voor later gebruik kan erg risicovol zijn (voornamelijk in het begin van het spel), omdat het een waardevolle plek inneemt van de kaarten in jouw hand. Aan de andere kant, als je een zeer krachtige kaart weglegt is hij vermoedelijk niet meer beschikbaar voor de rest van het spel.

Startspeler verandert

Aan het eind van iedere beurt verschuift de titel van startspeler naar de speler direct links van de huidige startspeler. Het fiche startspeler I wordt gebruikt om de startspeler aan te duiden.

Het spel gaat weer verder vanaf stap één (Het plaatsen van Overwinningblokjes) en hiermee begint een nieuwe speelbeurt.

VIII De Actiekaarten

Er zijn zeven verschillende "acties" die een speler kan uitvoeren. Het spelen van de bijbehorende Actiekaart geeft de speler het recht om de actie te mogen uitvoeren. Elke actie heeft speciale regels.

Verkennen

Als een "Verkennen"kaart wordt gespeeld, hebben de spelers de mogelijkheid om het aantal Productiefiches dat zij bezitten te verhogen. De speler die de kaart speelt trekt het aantal Productiefiches zoals dat aangegeven is op de kaart uit de voorraad fiches midden op de tafel. Na het trekken worden de fiches omgedraaid, zodat iedereen ze kan zien. De speler die de kaart heeft gespeeld kiest er één uit en plaatst deze op zijn Productiegebied (let op dat het terrein overeenkomt met het fiche). Per veld in het Productiegebied mag slechts 1 fiche worden geplaatst. Daarna kiest de speler links van hem een fiche en zo verder met de klok mee, totdat alle spelers een fiche hebben gepakt of hebben gepast.

Spelers mogen passen als zij geen veld meer open hebben op het Spelersbord of als zij geen fiche willen hebben van de beschikbare fiches. Nadat iedereen heeft gekozen of gepast worden de resterende fiches weer omgedraaid en teruggelegd in de voorraad. De voorraad wordt daarna geschud.

Noot: Als een fiche eenmaal is neergelegd op een terreinveld, kan het niet meer worden verwijderd, tenzij door het gebruik van een goddelijke kracht of door een aanval van een andere speler.

Strategie

Soms is het een goede beslissing om te passen en geen fiche te pakken als je hiermee het laatste terreinveld van een soort zou bezetten. Het openhouden van tenminste 1 veld van elke terreinsoort geeft je later meer mogelijkheden.

Vergaren

Voordat de grondstoffenblokjes worden verkregen mag de speler die de "Vergaren"kaart heeft uitgespeeld (en ALLEEN deze speler) zijn dorpelingen (en andere eenheden die de productie stimuleren, zoals Dwergeren) herschikken vanuit zijn Opslaggebied naar zijn Productiefiches in het Productiegebied, of van het ene Productiefiche naar het andere Productiefiche. Er is geen limiet aan het aantal verplaatsingen, maar elk Productiefiche kan slechts één eenheid of dorpeling bevatten.

Elke dorpeling die op een fiche is geplaatst geeft de speler 1 extra goederenblokjes van de goederensoort die op dat fiche staat aangegeven. (als dat fiche in de huidige Vergaren actie wordt gebruikt, zie verder)

Als een "Vergaren"kaart wordt gespeeld krijgen alle spelers goederenblokjes, ongeacht wie de kaart heeft gespeeld.

Er zijn twee soorten "Vergaren"kaarten:

Het eerste type "Vergaren"kaart geeft een terreinsoort of goederensoort aan. Deze kaart geeft de speler het recht om te kiezen uit een tweetal opties:

Krijg goederen van één van de zes Terreinsoorten op het spelersbord (Akkers, Bos, Woestijn, Heuvels, Moeras of Bergen). Alleen blokjes aangegeven op de fiches worden verkregen. Het gekozen terrein heeft effect op alle spelers. Zij krijgen allemaal de goederen voor die terreinsoort.

Krijg alles van één goederensoort (Hout, Voedsel, Goud of Goodwill). Alleen blokjes behorend bij de gekozen goederensoort worden verkregen. De goederensoort die gekozen wordt door de speler die de kaart speelt, heeft effect op alle spelers. Ze krijgen alleen goederen van dat type.

Het tweede type "Vergaren"kaart is de "Vergaren: Alle terreinen en goederen" kaart. De kaart is alleen te vinden in de Toevalskaartenstapel en is zeer krachtig. Het laat de spelers alle goederenblokjes die op hun productiefiches staan afgebeeld krijgen.

Om te krijgen tellen de spelers het aantal blokjes van de juiste soort in hun Productiegebied (startend met de speler die de kaart speelt). De speler die de kaart gespeeld heeft, ontvangt als eerste van de bank. Hierna doet de speler links van hem hetzelfde op dezelfde manier als de eerste speler deed (per terrein, goederensoort of alles, de spelers die na de startspeler aan de beurt zijn, mogen de keuze van de startspeler niet veranderen). Dit gaat met de klok mee door, totdat alle spelers een keer goederen hebben verkregen.

Voorbeeld

De Egyptische speler heeft een dorpeling in zijn Opslaggebied, evenals een groot aantal woestijnvelden in zijn Productiegebied. Elk van de woestijnvelden is bezet met een Productiefiche. De twee andere spelers (Grieks en Noors) hebben elk slechts één woestijnveld. De Egyptische speler speelt de "Vergaren"kaart die zij gekozen heeft uit haar Permanente Actiekaarten. De kaart geeft haar het recht om te kiezen voor één specifieke terreinsoort of één specifieke goederensoort. Tot ergernis van haar tegenspelers kiest zij voor goederen van één terreinsoort, namelijk de woestijn. Verder, omdat zij de kaart heeft gespeeld, mag zij de dorpeling verplaatsen van het Opslaggebied naar elke terreinsoort die zij wil. Zij kiest een woestijnfiche uit met één goud erop aangegeven. Tijdens deze actie produceert dit fiche twee goudblokjes in plaats van één.

Noot: Als er van een bepaalde soort geen goederen meer aanwezig zijn in de bank, dan krijgt de speler geen blokjes waar hij eigenlijk recht op had. Als de bank dus door de voorraad blokjes heen is, hebben de spelers gewoon pech. Er worden geen leningen of schenkingen aan de bank gegeven!!

Strategie

Als de bank leeg begint te raken van goederensoorten is het een goed idee om jouw "vergaren"kaart te spelen, voordat iemand anders dat kan doen. Op deze manier kun je behalve kiezen voor welke goederen je gaat maar ook kun je de goederen krijgen die dan schaars zijn. Daarnaast mag je jouw dorpelingen verplaatsen (als je ze hebt) voor een maximaal voordeel, de andere spelers mogen dit niet!

Als er genoeg goederenblokjes zijn, kun je de andere spelers de "vergaren"kaart laten spelen, terwijl jij andere kaarten speelt. Timing is essentieel bij het spelen van deze kaart.

Strategie

Ondanks dat alle spelers meedoen bij het vergaren van goederen, ongeacht wie de kaart speelt, heeft de speler die de kaart speelt 3 voordelen:

1. Hij kan de soort kiezen, waardoor hij zichzelf meer goederen kan toebedelen.
2. Hij mag zijn dorpelingen verplaatsen
3. Hij krijgt als eerste goederen en krijgt zo de schaarse goederen als de bank bijna leeg raakt (speciaal met de Vergaren alle terreinen en goederen kaart)

Bouwen

Als de "Bouwen"kaart wordt gespeeld, mag de speler een aantal gebouwen bouwen gelijk of kleiner aan het getal op de kaart, zolang hij de goederenblokjes ervoor kan betalen (de kosten voor alle gebouwen zijn aangegeven op het spelersbord in het Opslaggebied.). Na het betalen van de kosten pakt de speler het bijbehorende gebouwfiche van de voorraad gebouwen en legt dit op het Stadsgebied van zijn spelersbord. Deze speler ontvangt de voordelen van dat gebouw na het beëindigen van de bouwfase. (maar niet tijdens deze actie, een nieuwe steengroeve heeft geen

voordelen voor de gebouwen die tijdens dezelfde actieronde worden gebouwd).

Elke speler mag slechts één gebouw van ieder type in zijn Stadsgebied hebben, uitgezonderd huizen. Hiervan is het maximum gesteld op 10.

Voorbeeld

De Griekse speler besluit een "Bouwen"kaart te spelen met het getal 2 erop. Hij bouwt een magazijn met één van de bouw mogelijkheden, en een Huis met de tweede. Hij mag slechts 2 gebouwen bouwen, daarom kan hij niet meer gebouwen kopen, zelfs als hij daarvoor de goederen had gehad.

Werven

Als een "Werven"kaart wordt gespeeld, kan de speler eenheden aanschaffen gelijk of kleiner aan het getal op de kaart en voor zover hij dat kan betalen (De kosten voor de eenheden zijn vermeld op de Gevechtskaarten en op de overzichtskaart). Na het betalen pakt de speler de aangekochte eenheden en plaatst deze in het Opslaggebied op zijn spelersbord. Gekochte en geplaatste eenheden zijn onmiddellijk klaar voor het gevecht.

Noot: Sterfelijke en Mythische eenheden mogen te allen tijde worden geworven. Helden echter mogen alleen geworven worden als je je hebt ontwikkeld tot de betreffende era of al verder bent (er is één nieuwe held beschikbaar in elke nieuwe era voor elk volk).

Strategie

Als je meer dan één eenheid koopt, koop ze dan stuk voor stuk, in plaats van het berekenen van de totale kosten voor alle eenheden die je wilt aanschaffen. Op deze manier houd de je uitgaven gescheiden.

Houd ook de sterke en de zwakke plekken van de eenheden van je tegenstanders in de gaten. Je wilt geen hoge uitgaven doen aan Mythische eenheden bijvoorbeeld, als je tegenstander een grote groep helden heeft. Koop eenheden die het meest effectief zijn tegen jouw tegenstanders eenheden.

Noot: Dorpelingen worden niet geworven. Zij komen alleen in het spel wanneer een Huis wordt gebouwd.

Voorbeeld

De Griekse speler besluit een "Werven"kaart te spelen. Deze heeft een 2, zodat de speler tot 2 eenheden mag aanschaffen als hij daarvoor de goederen heeft. Hij besluit één Minotaurus (2 voedsel en 2 houtblokjes) en één boogschutter (één voedsel en één houtblokjes) te kiezen.

Handelen

Als een "Handelen"kaart wordt gespeeld, mag de speler goederen verhandelen van elke kleur in zijn Opslaggebied voor een gelijk aantal blokjes van de kleur of kleuren die hij wil van de bank (als de bank ze heeft). Handel met andere spelers is niet toegestaan. De kosten van deze transactie zijn aangegeven op de "Handelen"kaart, maar kunnen gereduceerd worden tot 0 als de speler een Markt heeft.

Als de speler het gebouw Grote Tempel in zijn bezit heeft, kan hij één overwinningsblokjes krijgen voor elke 8 goodwillblokjes die hij heeft, als hij de "Handelen"kaart speelt. De speler mag de normale handelsactie uitvoeren voordat hij gebruik maakt van de voordelen van zijn gebouwen.

Noot: de kosten van het handelen moeten betaald worden voordat de speler goederen mag ruilen met de bank.

Voorbeeld

De Noorse speler heeft teveel houtblokjes (8 stuks) en te weinig Goud (geen blokjes). Hij speelt de "Handelen"kaart en omdat hij een Markt heeft, mag hij de kosten voor het handelen die op de kaart staan, negeren. Hij ruilt 4 houtblokjes voor 4 goudblokjes.

Nieuwe Era

Age of Mythology overbrugt een periode van 4 era's. In volgorde van eerste tot de laatste: Archaïsche, Klassieke, Heroïsche en Mythische Era. Alle spelers beginnen in de Archaïsche Era.

Als een "Nieuwe Era"kaart wordt gespeeld, betaalt de speler de goederen die zijn aangegeven op de Actiekaart voor de nieuwe Era die zijn volk binnengaat. De vooruitgang moet je aangeven in de rechter bovenhoek van je Spelersbord met een blokjes of een eenheid.

Noot: een speler kan slechts één Era per actie vooruitgaan.

Voorbeeld

De Egyptische speler bevindt zich in de Archaïsche Era. Zij speelt de "Nieuwe Era"kaart en betaald de

genoemde kosten om te ontwikkelen naar de Klassieke Era (vier van elke goederensoort, voedsel, hout, goud en goodwill). Aan het begin van de volgende beurt mag de Egyptische speler 5 kaarten op de hand hebben in plaats van 4 en mag de Priester geworven worden.

De voordelen van het ontwikkelen naar de volgende Era zijn:

De mogelijkheid om een Held van die Era te werven. Helden mogen niet worden geworven voordat de speler de Era heeft bereikt dat staat aangegeven op de kaart van de Held. Is eenmaal de Era van de Held bereikt mag hij tijdens de rest van het spel geworven worden door de speler.

Noot: Er zijn geen helden beschikbaar in de Archaïsche Era

De mogelijkheid om meer kaarten aan het begin van de beurt te trekken
Het Wonder mag niet worden gebouwd voordat de speler de Mythische Era heeft bereikt.

Aanvallen

Als de "Aanvallen"kaart wordt gespeeld, mag de speler een tegenstander aanvallen. Het nummer op de kaart geeft het aantal eenheden aan dat elke zijde in het gevecht mag inzetten (bijvoorbeeld, een 4 betekent dat de aanvaller en de verdediger tot 4 eenheden mogen inzetten). De aanvallende speler moet twee besluiten nemen:

De aanvallende speler kiest een tegenstander om aan te vallen. De spelers mogen alleen spelers aanvallen die direct naast hen aan tafel zitten (dus direct links of rechts).

De speler kiest daarna (door het hardop te zeggen) het gebied van de aanvaller dat hij aanvalt. De drie keuzes hierin zijn:

Stadsgebied: Het doel van een aanval op het Stadsgebied is het vernietigen van een gebouw (of gebouwen) in de stad van de tegenstander. Als de aanvaller de aanval wint, mag hij kiezen welk gebouw vernietigd wordt. Twee gebouwen mogen vernietigd worden als de aanvallende speler een Gevechtsmachinerwerkplaats in zijn bezit heeft of als hij een eenheid in gevecht heeft met de speciale kracht "Vernietig 2 gebouwen" en deze eenheid overleeft het gevecht. Alle vernietigde gebouwen worden teruggelegd in de voorraad.

Noot: een speler mag nooit meer dan 2 gebouwen vernietigen als totaal resultaat van de aanval.

Productiegebied: Het doel van een aanval op een Productiegebied is het verminderen van de productie van goederen door het verwijderen van een van de Productiefiches.

Als de aanvallende speler het gevecht wint, mag hij een Productiefiche kiezen, verwijdert het van het Spelersbord van de verliezende speler en plaatst het op een passend veld van zijn eigen spelersbord. Als de aanvaller daar geen goede plaats voor heeft mag hij ervoor kiezen om het te verwijderen door het terug te leggen bij de voorraad niet geselecteerde fiches.

Opslaggebied: Het doel van een aanval op het Opslaggebied is het afpakken van 5 goederenblokjes van de tegenstander.

Noot: Overwinningsblokjes mogen niet worden weggenomen.

Als de aanvaller wint, mag hij vijf willekeurige blokjes kiezen van de verslagen tegenstander en plaatst ze in zijn eigen Opslaggebied (en daarmee een succesvolle aanval te hebben gerealiseerd).

Als eenmaal de tegenstander en het gebied is gekozen kiezen beide spelers in het geheim welke eenheden zij in de veldslag willen inzetten. Deze keuze moet gemaakt worden uit de eenheden aanwezig in het Opslaggebied of in het Productiegebied. Ze kunnen de Overzichtskaart of een vergelijkbaar voorwerp gebruiken om de keuzes te verbergen voor elkaar. Nadat beide spelers hebben gekozen laten ze tegelijk de eenheden zien en worden deze eenheden in het midden van de tafel geplaatst om het gevecht te beginnen. (zie "IX De Gevechten")

Noot: Dorpelingen kunnen NIET gekozen worden om aan gevechten mee te doen.

Passen

Een speler mag ervoor kiezen om te passen door een willekeurige kaart af te leggen en daarbij bekend te maken dat hij geen acties wil uitvoeren in de huidige ronde.

IX Het Gevecht

Als de speler een "Aanvallen"kaart speelt, vindt een gevecht plaats. Gevechten worden als volgt uitgevoerd:

- A. De aanvallende speler bepaalt de tegenstander en het gebied dat hij aanvalt (zoals beschreven bij de "Aanvallen"kaart hierboven)
- B. Beide zijdes kiezen hun eenheden en als ze hiermee klaar zijn, laten ze ze gelijktijdig zien (zoals beschreven bij de "Aanvallen"kaart hierboven)
- C. Beide spelers kiezen de Gevechtskaarten die overeenkomen met de eenheden die zij gekozen hebben voor het gevecht.
- D. Het gevecht wordt dan gestreden in Gevechtsrondes. Elke ronde bestaat uit de volgende stappen:
 - stap 1: Elke speler kiest in het geheim een Gevechtskaart die een van de eenheden in het gevecht vertegenwoordigt. Deze kaart wordt met de afbeelding naar beneden voor hem op tafel gelegd.
 - stap 2: Als beide spelers een Gevechtskaart hebben gekozen, worden ze omgedraaid om de eenheden bekend te maken die aan deze ronde van het gevecht deelnemen. Elke kaart geeft het aantal dobbelstenen weer en/of de speciale acties die een effect kunnen hebben op het gevecht.
 - a) Het nummer in het witte vierkantje in de linker bovenhoek van de kaart geeft het aantal dobbelstenen weer dat de eenheid gebruikt.
 - b) Bepaal of een van de geselecteerde eenheden een voordeel heeft dat van toepassing is in het huidige gevecht:
 1. Een spelers eenheid krijgt een bonus als het "plus" nummer tegen het type overeenkomt met het type dat genoemd staat boven aan de spelers kaart

Voorbeeld: Als een spelerskaart +4 tegen Vliegers laat zien en de tegenstander heeft een eenheid in het gevecht van het type Vlieger dan mag de speler 4 extra dobbelstenen gooien.

2. Een speler krijgt ook een extra dobbelsteen als de speciale eigenschap van de eenheid dat aangeeft.
3. Extra dobbelstenen zijn ook toegestaan door sommige goddelijke krachten.
4. De verdedigende speler mag ook 2 extra dobbelstenen inzetten als hij een toren of een muur heeft en het bijbehorende gebied wordt aangevallen (zie Gebouwenfiches boven)

stap 3: Nadat beide spelers het aantal dobbelstenen hebben bepaald, gooien zij hiermee. Elke speler telt het aantal zessen dat hij of zij gooit. De speler die de meeste zessen gooit wint het gevecht en de eenheid die hem aanviel is vernietigd. Als beide spelers het zelfde aantal zessen gooien, gooien zij net zolang tot er een winnaar kan worden bepaald.

stap 4: Als beide spelers door willen gaan met het gevecht, dan pakken zij de Gevechtskaart weer terug in hun hand, kiezen een volgende om mee te doen in de volgende ronde (de speler mag dezelfde eenheid inzetten als hij dat wil). Keer terug naar a. en volg het proces tot een speler is vernietigd of tot een zijde zich terugtrekt.

Terugtrekken

Voor elke ronde in het gevecht (en voor de Gevechtskaarten worden omgedraaid) kan elke speler ervoor kiezen om terug te trekken met zijn overgebleven eenheden (Dit geldt ook voor de eerste ronde van het gevecht).

Winnen van het gevecht

Het gevecht eindigt als een speler zich terugtrekt of als er van een speler geen eenheden meer zijn. De speler met overblijvende eenheden is de winnaar van het gevecht.

Als het gevecht is afgelopen:

Alle overlevende eenheden keren terug naar hun Opslaggebied

De winnaar krijgt de Overwinningsblokjes die geplaatst zijn op de "Het laatste gevecht" overwinningskaart.

Als de winnaar de speler is die de "Aanvallen"kaart speelde (de aanvaller) kan hij kiezen welk gebouw hij vernietigt of welk Productiefiche hij pakt of welke vijf goederen hij overneemt van de verliezende speler (afhankelijk van het doel dat hij had aangegeven voor het gevecht begon)

Gevechtsvoorbeeld

De Egyptische speler speelt een Aanvallen-4 kaart uit en verklaart dat de Griekse speler (die links naast haar zit) het doel is van de aanval. De Egyptische speler verklaart daarna dat het doel van de aanval een Productiefiche zal zijn in het Productiegebied van de Griekse speler. Beide zijden kiezen vier eenheden om deel te nemen in het gevecht, hun keuze verborgen houdend totdat ze beide klaar zijn om ze te laten zien. Elke partij kiest een Gevechtskaart voor elke eenheid die aan het gevecht meedoet, zoals hier getoond:

Een Priester
Held

Een Hydra
Mythisch/ Reus

Een Mummie

Een Medusa

Mythisch	Mythisch/Reuzendoder
Een Schorpioen-Man Mythisch/Reus	Een Cycloop Mythisch/Reus
Een Speerwerper Sterfelijk	Een Klassieke Held Held

Ronde 1

Elke speler kiest een eenheid om mee te vechten door het kiezen van een Gevechtskaart. Deze wordt met de afbeelding naar beneden voor hem neergelegd en gelijktijdig met die van de tegenstander omgedraaid. De Egyptische speler kiest de Schorpioen-man, terwijl de Griekse speler kiest voor zijn Medusa. Beide zijn opengedraaid en de Egyptische speler gromt, de Medusa is een Reuzendoder en krijgt +4 dobbelstenen wanneer het vecht tegen een Reus, en dat is de Schorpioen-man. Om schade te voorkomen is de Medusa's speciale eigenschap dat zij ook wint als beide evenveel 6-en gooien. De Egyptische speler heeft een totale overwinning nodig.

Mythisch, Reus -----	Mythisch (5 dobbelstenen) Reuzendoder (+4 dobbelstenen) -----
5 dobbelstenen	9 dobbelstenen

Het gevecht vindt gelijk plaats, daarom maakt het niet uit in welke volgorde zij de dobbelstenen gooien. De Egyptische speler rolt 5 dobbelstenen voor de Schorpioen-man, terwijl de Griekse speler er 9 kan gooien (5+4 tegen de Reus). De Egyptische speler gooit een 1,3,4,4 en 5, allemaal mis. De Griekse speler gooit 1,2,2,2,5, 5, 5, 6,6 en 6. 3 tegen 6 en de Schorpioen-Man is vernietigd.

Ronde 2

Beide spelers besluiten door te gaan met het gevecht, daarom kiezen zij een nieuwe Gevechtskaart. De Egyptische speler draait de Mummie om, terwijl de Griek zijn Griekse held laat zien. De Held (+4 tegen Mythische figuren) krijgt 4 extra dobbelstenen tegen de Mummie, daarom rolt de Mummie 5 dobbelstenen tegen 9 dobbelstenen van de Griekse held. Echter, de speciale eigenschap van de Mummie maakt dat elke verslagen vijand wordt veranderd in een nieuwe Mummie, zodat als hij tegen beter weten in de Griekse held verslaat, hij niet alleen de Griekse held vernietigt, maar daardoor ook een nieuwe mummie kan plaatsen op zijn Spelersbord.

Mythisch -----	Held (5 dobbelstenen) +4 tegen Mythische wezens -----
5 dobbelstenen speciale kracht	9 dobbelstenen

De Egyptische speler gooit 3,3,3,4, en 6, dat is een raak. De Griekse speler gooit 1,1,2,3,3,3,4,5 en 6, ook dat is één raak. Opnieuw gooien, de Egyptische gooit 4,4,6,6 en 6, dat zijn 3 zessen. De Griek antwoordt met 1,1,2,2,3,4,5,6 en 6, twee zessen. De Egyptische speler vernietigt de Griekse held en pakt een nieuwe mummie uit de voorraad en plaatst deze in het Opslaggebied.

Ronde 3

Geen van beiden wil het gevecht nu al opgeven, daarom kiezen zij een nieuwe Gevechtskaart en draaien deze gelijktijdig om. Weer een Mummie voor de Egyptische, en de Hydra voor de Griek. De Hydra heeft als speciale eigenschap dat een extra dobbelsteen gegooid mag worden voor elke eenheid die hij verslaat (voor dit gevecht alleen, als het gevecht is afgelopen, verliest de Hydra ook alle verdiende bonussen). Omdat Hydra met 6 dobbelstenen mag gooien, mag het als het de Mummie verslaat, volgende slag met 7 dobbelstenen ingaan.

Mythisch -----	Mythisch, Reus speciale kracht -----
5 dobbelstenen	6 dobbelstenen

De Egyptenaar gooit 1,2,4,4 en 6, De Griek antwoord met 1,2,2,4,5 en 6. Dit geeft een gelijkspel, dus wordt opnieuw gegooid.

De Egyptenaar gooit 4,4,4,5,6 en 6, terwijl de Griek 4,4,5,6,6 en 6 gooit. De Mummie wordt vernietigd. De Hydra krijgt plaatst een goederenblokje uit de bank als een marker naast de kaart om aan te geven dat hij een gevecht gewonnen heeft. (dit blokje is alleen bedoeld om deze bonus aan te geven en gaat na het gevecht weer terug naar de bank)

Ronde 4

Nog een keer, geen van beiden trekt zich terug. De Egyptische speler heeft nog de Priester en een Speerwerper, terwijl de Griek kan kiezen uit een Hydra, Medusa en een Cycloop. De Egyptenaar kiest voor de Priester in deze ronde, terwijl de Griek kiest voor de Cycloop. De Cycloop's speciale kracht is dat hij een niet-reus kan proberen op te pakken en "uit" het gevecht te gooien. Als de Cycloop kiest voor deze optie, dan gooit hij 3 dobbelstenen extra, echter de verslagen eenheid wordt niet vernietigd, maar keert terug naar het Opslaggebied van de eigenaar.

Held (4 dobbelstenen) +5 tegen Mythische wezens -----	Mythisch, Reus speciale kracht -----
9 dobbelstenen	6 dobbelstenen + 3 extra= 9 dobbelstenen

De Griekse speler kiest ervoor de speciale kracht van de Cycloop te gebruiken en gooit met 9 dobbelstenen. Beide spelers gooien 9 dobbelstenen, de Egyptische speler gooit één zes, de Griek gooit er 2. De Priester wordt uit het gevecht gooid en belandt in het Opslaggebied van de Egyptische speler.

De Egyptische speler kijkt nu tegen drie grote en sterke tegenstanders aan met alleen een Speerwerper. Omdat voorzichtigheid beter is dan moed, trekt de Egyptische speler zich terug en het gevecht eindigt hierdoor met een Griekse overwinning.

De Hydra geeft de marker terug aan de bank en de overblijvende eenheden worden geplaatst in het Opslaggebied van hun eigenaar.

X Einde van het spel en winnen

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als één van de volgende twee gebeurtenissen plaatsvindt:

Als Het Wonder door een speler wordt gebouwd

Of

Aan het eind van de beurt waarin het laatste Overwinningsblokje uit de bank is gehaald en geplaatst.

Noot: er worden geen overschotten afgelegd in deze laatste beurt.

Als een van twee gebeurtenissen plaatsvindt, is het spel over. De overwinningsblokjes op overwinningskaarten worden verdeeld (zie onder) en de spelers tellen hun blokjes. Elk rood blokje is één punt waard. De speler met het meeste punten is de winnaar. Als er 2 of meer spelers evenveel punten hebben, is de speler met het meeste goederen de winnaar.

Overwinningsblokjes

Overwinningsblokjes worden verkregen op de volgende vijf manieren:

Winnen van gevecht

Elke keer als het gevecht gestreden is, krijgt de winnaar van het gevecht alle overwinningsblokjes die op "Het laatste gevecht" zijn geplaatst en verplaatst deze naar Opslaggebied. Deze blokjes kunnen niet worden afgepakt.

Het hebben van het meeste gebouwen aan het eind van het spel

De speler die het meeste gebouwen bezit in zijn stad, krijgt aan het eind van het spel alle overwinningsblokjes die zijn geplaatst op de kaart "De meeste gebouwen". Als er 2 of meer spelers gelijke aantallen gebouwen hebben, krijgt niemand de overwinningsblokjes.

Het hebben van het grootste leger aan het eind van het spel

De speler die het meeste niet-dorpelingen aan het eind van het spel heeft, krijgt alle blokjes die zijn geplaatst op de kaart "Het grootste leger". Als er 2 of meer spelers gelijke aantallen eenheden hebben, krijgt niemand de overwinningsblokjes.

Bouwen van Het Wonder

De speler die Het Wonder bouwt, krijgt alle blokjes die op de kaart "Het Wonder" zijn geplaatst. Als geen enkele speler Het Wonder heeft gebouwd, terwijl het spel eindigt, krijgt niemand de blokjes.

Het handelen van Goodwill tegen Overwinningsblokjes.

Een speler die de Grote Tempel bezit, kan Overwinningsblokjes ruilen tegen 8 goodwillblokjes als hij de "Handelen"kaart speelt. De Speler mag meerder overwinningsblokjes ruilen, zolang hij maar genoeg goodwill heeft. De speler mag de handelsactie eerst uitvoeren (ruilen van andere goederen naar goodwill), voordat hij de overwinningsblokjes ruilt in dezelfde actie.

XI Voorbeeld van een speelbeurt

Andrew, Bill en Christine zijn aan het begin van de derde ronde van het spel. Andrew is Egyptenaar en de startspeler deze ronde, gevolgd door Bill (Grieks) en Christine (Noors). Andrew heeft zich ontwikkeld naar de Klassieke Era, terwijl de andere twee nog in de Archaïsche Era zijn.

Plaatsen van de overwinningsblokjes.

Elke speler pakt een blokje uit de bank en plaatst ze op een van de overwinningskaarten. Andre plaatst hem op Het Wonder, omdat hij van plan is die te bouwen, Bill en Christine plaatsen de blokjes op de kaart "De meeste gebouwen"

Actiekaarten trekken

Elke speler trekt Actiekaarten voor deze beurt.

Andrew trekt vijf kaarten (hij kan er vijf trekken omdat hij in het Klassieke Era is). Hij wil zeker weten dat hij kan Vergaren en kan Werven, daarom kiest hij de kaarten "Vergaren" en "Werven" uit de Permanente Actiekaartenstapel en trekt daarna 3 kaarten van de Egyptische Toevalskartenstapel in de hoop dat er wat krachtige kaarten bijzitten. Hij pakt een "Handelen"kaart, die hem in staat stelt te ruilen voor slechts 1 goed een "Verkennen"kaart die hem in staat stelt evenveel fiches te laten trekken als er spelers zijn (en daarmee het gevaar reduceren dat de andere spelers ook een goed fiche krijgen) en een "Nieuwe Era"kaart, die gelijktijdig ook een god-kaart is (Set, god van de Chaos).

Bill wil verkennen, vergaren en bouwen en daarom kiest hij de "Verkennen", de "Vergaren" en de "Bouwen"kaart uit de Permanente Actiekaarten van zijn volk. Hij mag nog één kaart trekken van de Toevalskarten. Hij trekt een "vergaren"kaart die ook een god-kaart is (Hades, god van de onderwereld).

Christine wil verkennen, vergaren en ontwikkelen naar de volgende era en pakt daarom de kaarten "Verkennen", "Vergaren" en "Nieuwe Era" uit de stapel Permanente Actiekaarten van haar volk. De kaart die zij trekt van de Willekeurige actiestapel is ongelukkig genoeg een "Werven"kaart, en omdat zij niet van plan was om deze beurt te werven, zal ze deze kaart waarschijnlijk niet gebruiken.

Actiekaarten spelen

Ronde 1

Andrew speelt zijn "Verkennen"kaart. Hij trekt drie fiches van de voorraad Productiefiches en plaatst ze met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel. Het zijn 2x Goodwill/woestijn, 2x hout/Bos en 1x goud/woestijn fiches. Ondanks dat de woestijnfiches goed zijn voor de Egyptische speler, realiseert Andrew zich dat als hij het Hout/Bos fiche op zijn enige Bosplaats legt, zijn tegenstanders niet in staat zijn om één van de overgebleven woestijnfiche te plaatsen, omdat zij deze al in eerdere beurten hebben gevuld. Hij pakt het Bosfiche, onder luid protest van zijn tegenspelers, die niets kunnen pakken. De twee overgebleven fiches worden omgedraaid en teruggeplaatst in de voorraad.

Bill die een voedsel-fiche nodig heeft, kiest ook voor de "Verkennen"kaart. Zijn kaart geeft het recht om 4 fiches om te draaien en draait 2x voedsel/Akkers, 1x hout/Bergen, 1x hout/Bos en 1x hout/Moeras. Bill pakt snel het voedsel/Akkersfiche. Christine, die de tweede keus heeft, kiest het hout/bergenfiche omdat zij zoveel bergenvelden heeft en daarnaast ook hout nodig heeft. Andrew kiest voor het hout/moerasfiche en plaatst dit op het moerasveld aan de monding van de Nijl.

Christine besluit om de "vergaren"kaart uit te spelen. Ze wil verderop in de beurt ontwikkelen naar de volgende era en heeft alles al, behalve hout. Daarom kiest ze ervoor om hout te vergaren. Ze heeft een dorping in haar Opslaggebied (van een Huis dat ze de vorige beurt heeft gebouwd en een dorping op een voedsel-fiche. Omdat zij de "vergaren"kaart speelde, mag zij de dorpingen verplaatsen waar ze wil. Ze verhuist de dorpingen naar haar houtfiches. Daarna telt ze het aantal blokjes voor de hout producerende fiches en telt daar een voor elke dorping bij op. Het totaal is 5 en daarom pakt zij 5 bruine blokjes uit de bank en plaatst ze in het Opslaggebied op haar spelersbord. Omdat ze ook een Goudsmederij in haar stad heeft, pakt ze ook 2 gele blokjes. Andrew pakt daarna het hout (glimlachend omdat hij zojuist 3 hout heeft toegevoegd aan zijn productie deze beurt), gevolgd door Bill.

Ronde 2

Andrew kiest ervoor zijn “vergaren”kaart te spelen. Hij kiest ervoor om te verzamelen in de woestijn, omdat hij verschillende woestijnfiches heeft en zijn tegenstanders elk slechts één. Andrew verplaatst zijn eenzame dorpeling naar een woestijn/goudfiche en krijgt 4 goodwill en drie goud. Bill heeft een 2xgoodwill/woestijnfiche en pakt 2 blauwe goodwillblokjes. Christine heeft een 1xgoud/woestijnfiche en pakt één geel goudblokje. Ze krijgt geen goud van haar Goudsmederij, omdat niet zij de “vergaren”kaart uitspeelde.

Bill besluit zijn godkaart nu te gebruiken. Hij betaalt een goodwill voor de kosten aan de bank en mag nu één van zijn sterfelijke eenheden omruilen voor 7 willekeurige blokjes. Hij pakt een van zijn Toxotes uit zijn Opslaggebied en plaatst hem bij zijn overige nog niet gekochte eenheden en pakt zeven blokjes van de bank. Hij mag daarna zijn Vergaren-actie spelen als hij daarvoor kiest. Hij besluit dat te doen en gaat verzamelen in de heuvels, omdat hij daarvan meer heeft dan zijn tegenspelers. Alle spelers krijgen de blokjes van de heuvels. Christine speelt haar Nieuwe Era-kaart, betaalt vier van elke goederensoort (goud, hout,voedsel en goodwill) en gaat vooruit naar de Klassieke Era.

Ronde 3

Andrew speelt zijn “Werven”kaart die hem toestaat om 2 eenheden te werven. Hij besluit om een Priester (zijn Klassieke Era held) en een Feniks te kiezen. Hij betaalt de kosten voor beide eenheden en plaatst ze in het Opslaggebied van zijn kaart. Nu zijn leger sterker is, zou het tijd kunnen zijn om een aanval op Christine uit te voeren. Bill speelt zijn “Bouwen”kaart, waardoor hij één gebouw mag bouwen. Hij kiest voor een Huis. Hij betaalt de goederen hiervoor, pakt een Huisfiche en plaatst het in het Stadsgebied van zijn spelersbord. Daarna pakt hij een dorpeling en plaatst deze in zijn Opslaggebied. Hij kan de Dorpeling daaruit verplaatsen als hij een “vergaren”kaart uitspeelt. Christine ziet dat Andrews leger sterker is geworden dan haar leger. Ze heeft een goede “Werven”kaart die haar 3 nieuwe eenheden laat bouwen, maar ze heeft bijna geen goederen meer omdat zij die heeft gebruikt bij de vooruitgang naar de volgende era. Daarom besluit zij haar “Verkennen”kaart te spelen en de Wervenkaart in haar handen te houden voor de volgende beurt.

Afleggen van overschotten

Alle drie de spelers kijken in hun Opslaggebied om te bepalen of zij meer dan 5 goederen hebben opgeslagen. Andrew is de enige speler die dat overkomt. Hij heeft 7 goud en daarom moet hij er 2 afstaan aan de bank als verspilling. Hij belooft zichzelf dat hij de volgende beurt een Magazijn gaat bouwen, omdat hij daardoor 8 goederen van elk type kan opslaan in plaats van 5.

Kaarten afleggen

Alle spelers kunnen nu kiezen of zij de kaarten in hun handen willen houden of dat zij deze willen afleggen. Alle kaarten die zij houden, tellen mee met het totaal voor de volgende beurt. Andrew legt de “Handelen”kaart af, maar houdt zijn goede Nieuwe Era/God-kaart vast (daardoor kan hij de volgende beurt 4 nieuwe kaarten trekken). Bill legt zijn “vergaren”kaart af, omdat dat een Permanente Actiekaart is en plaatst deze terug op de stapel (samen met de twee gespeelde kaarten). Christine kiest ervoor om de “Werven”kaart te houden en om de volgende beurt 4 nieuwe kaarten te trekken omdat ze nu in de Klassieke Era beland is.

Startspeler verplaatst

Bill wordt de startspeler voor de volgende beurt. Hij gaat als eerste, Christine volgt hem en Andrew gaat als laatste.

XII Credits

Game concept en Design	Glenn Drover
Artwork	Paul Niemeyer, Monte Moore, Gabriel Hernandez, Ensemble Studios
Graphic Design & Layout	James Provenzale, Jacoby O’Conner Fast Forward Design Associates Inc.
Rules Manual	Michael Eckenfels, Glenn Drover
Production en Assembly	Neal Chuckerman, Chuckerman Packaging
Plastics Production	Matt Jacobs, Advanced Molding Solutions
Playtesting	Bruce Shelley, Christine Maslan-Drover, Jack Provenzale, Paul Niemeyer, Brian Ritzenthaler, Ted Kuhn, Jeff Vitous, Bill Meyers, Patrick Provenzale, Jacoby O’Connor, Jim “The D.S.” and John, Glen Drover and the entire Team at Ensemble Studios.
Special Thanks to	Nancy Figatner (Microsoft) and Bruce Shelley (Ensemble Studios) for their support en dedication to the project.