

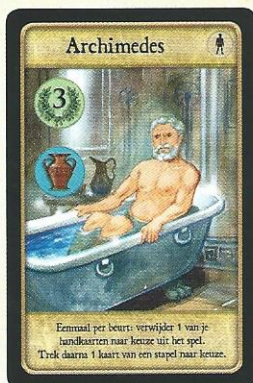
VERDUIDELIJKINGEN KAARTEN

ALEXANDER DE GROTE:



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

ARCHIMEDES:



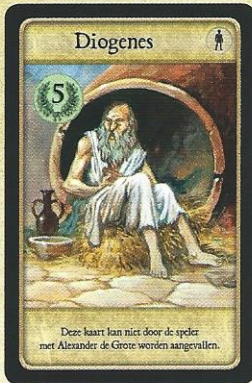
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij verwijdert dan 1 eigen handkaart naar keuze uit het spel (in de doos, niet op zijn geschiedenisstapel!). Hij hoeft de andere spelers alleen de kleur van de kaart te laten zien, niet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

ARISTOTELES:



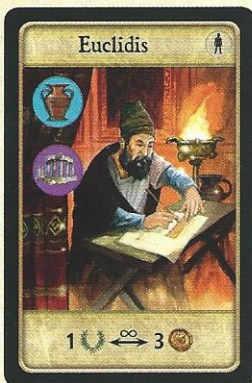
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 1 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij mag dan 1 extra ontwikkelingskaart naar keuze kopen voor 2 punten in plaats van 5 geld. Schuif Aristoteles aan het einde van de beurt terug in de rij. Heeft de speler niet voldoende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

DIOGENES:



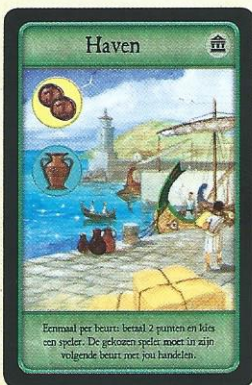
De speler die de kaart Alexander de Grote voor zich heeft liggen, mag de stad waar Diogenes zich bevindt aanvallen, maar hij mag bij winst niet Diogenes uit de verliezende stad verwijderen.

EUCLIDIS:



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

HAVEN:



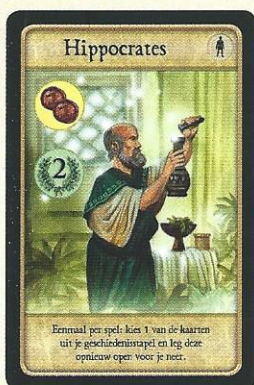
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt tegen betaling van 2 punten uit zijn rij naar boven schuiven. Hij kiest dan een andere speler (richt de Haven naar de gekozen speler). Deze speler **moet** in fase 6 van zijn volgende beurt met de eigenaar van de Haven handelen.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

HERODOTUS:



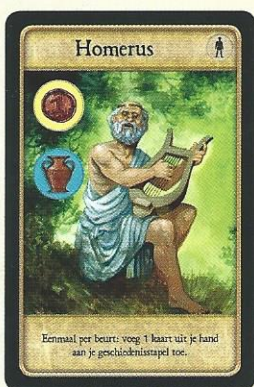
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij deze in fase 5 van zijn beurt uit zijn rij naar boven schuiven. Hij bekijkt dan de geschiedenisstapel van een speler naar keuze en verwijdert er 1 van uit het spel. Hij mag de andere spelers alleen de kleur van de kaart laten zien, niet de voorkant.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

HIPPOCRATES:



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

HOMERUS:



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


HUURLING:



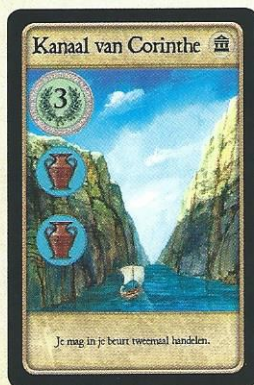
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij bij het aanvallen van een andere speler geld betalen om tijdelijk meer oorlogssymbolen in zijn stad te hebben. Hij betaalt daartoe 2 geld per extra oorlogssymbool. Na afhandeling van de oorlog verliest hij de extra oorlogssymbolen weer. Wordt de speler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

HUURMOORDENAAR:



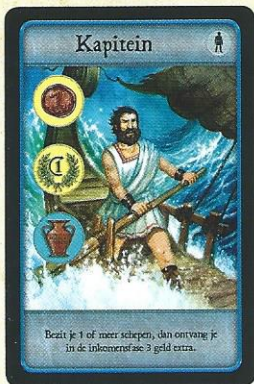
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij in één van zijn beurten deze kaart uit zijn rij naar boven schuiven, 3 punten betalen en 1 andere kaart met het symbool  uit zijn eigen stad of een stad van een andere speler verwijderen. De verwijderde kaart gaat naar de geschiedenisstapel van de eigenaar.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

KANAAL VAN CORINTHE:



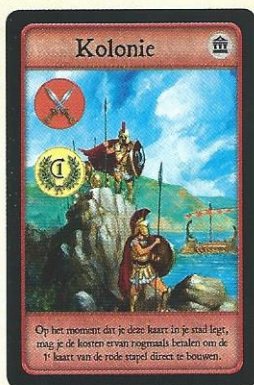
Heeft een speler deze kaart voor zich, dan mag hij in fase 6 van zijn beurt tweemaal handelen. Hij mag daarbij 2 verschillende handelspartners kiezen of tweemaal met dezelfde speler handelen. Als hij verplicht is om met de eigenaar van een Haven te handelen, hoeft hij dat maar met één van zijn handels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

KAPITEIN:



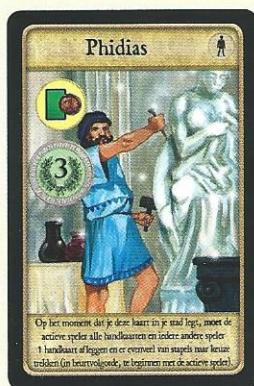
Heeft een speler deze kaart en ten minste 1 Schip in zijn stad, dan krijgt hij in fase 5 van zijn beurt 3 geld extra.

KOLONIE:



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

PHIDIAS:



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

PLATO:



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

PRIESTERES:



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

STANDBEELD VAN ZEUS:



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

TEMPEL VAN APOLLO, ATHENA, ARES, ZEUS:



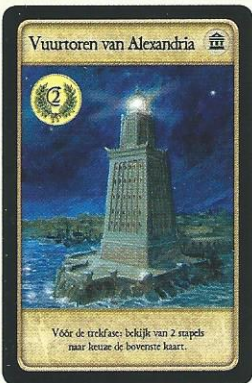
Deze functie is uitsluitend te gebruiken op het moment dat de speler de kaart in zijn stad legt. Hij trekt dan direct de bovenste kaart van de genoemde stapel en neemt deze in zijn hand. Is de genoemde stapel geblokkeerd, dan mag hij geen kaart trekken. Hij mag een getrokken kaart direct bouwen, mits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

TROJE:



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

VUURTOREN VAN ALEXANDRIA:



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