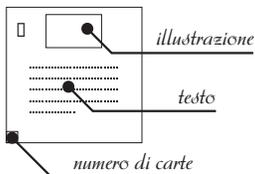




NETTUNO



Nota: Le carte con questo simbolo □ si possono usare anche durante il turno dell'avversario



Un'inondazione riduce a 2 le truppe di tutte le città con 3 soldati! (sia proprie che dell'avversario)

2



Tutte le navi in una tua città sotto attacco possono essere usate in difesa. Aggiungile al conto dei soldati!

3



Dopo un viaggio effettuato con successo, puoi piazzare 2 pedine aggiuntive (Greci o navi) dalla riserva nella nuova città!

2



Dopo un viaggio effettuato con successo, puoi tentarne un altro immediatamente!

4



Invece di prendere la prima tessera mappa, prendi la seconda! La prima tessera viene rimessa sotto il mazzo.

2

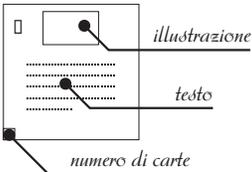


Il tuo viaggio ha successo se hai almeno lo stesso numero di navi nelle città adiacenti!

3



MARTE



Nota: Le carte con questo simbolo □ si possono usare anche durante il turno dell'avversario



Prima di attaccare, cambia quante navi desideri in altrettanti soldati in una delle tue città! Così facendo puoi avere più di 3 Greci nella città fino a fine turno.

3



Attacca una città anche non adiacente. I soldati delle città vicine possono essere aggiunti alla battaglia.

3



Dopo un attacco riuscito del tuo avversario, piazza tutti i soldati e le navi della città sconfitta in un'altra tua città.

2



Durante un attacco via mare, ti basta avere lo stesso numero di soldati per vincere (come per gli attacchi via terra)!

2



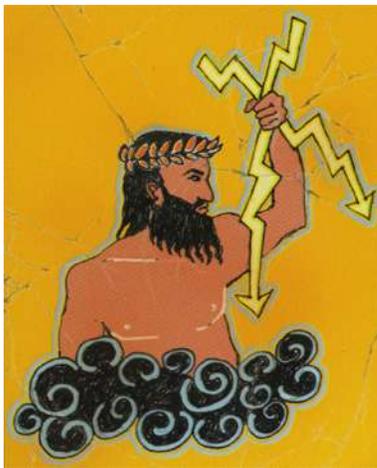
Attacca 2 città, una dopo l'altra!

2

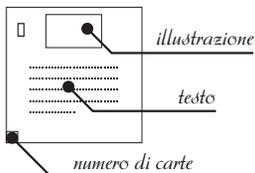


In una battaglia conta un soldato aggiuntivo.

4



GIOVE



Nota: Le carte con questo simbolo □ si possono usare anche durante il turno dell'avversario



Prendi una carta coperta al tuo avversario! Se hai più di 7 carte o più di 3 carte di una Divinità, scarta la carta appena pescata.

2



Scambia una città con il tuo avversario! Ogni giocatore sposta i propri soldati e le proprie navi nella nuova città.

2



Una carta Divinità appena giocata dall'avversario non ha effetto. Scartate entrambe le carte.

3



Se l'avversario ha più di 3 carte Divinità deve scartare, a sua scelta, quelle in eccesso, rimanendo con 3 carte.

2



Svolgi 2 turni consecutivi. Il primo di "Rinforzi" e il secondo di "Viaggio" o "Attacco"!

2



Durante il turno di "Rinforzi" puoi utilizzare 2 azioni extra!

2



Utilizza una carta Divinità senza scartarla. Scarta questa carta al suo posto.

3