

NOTA. Il presente materiale non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di *demian*



www.goblins.net



ADE

- **Reclutamento:**
1-5 Unità Non-Morti (truppe e/o flotte)
- **Costruzione:** Necropoli
- **Movimento:** truppe e/o flotte (con almeno un Non-Morto).

SACERDOTESSA



Puoi scartare una Sacerdotessa per evitare di pagare il costo di mantenimento di un Eroe.

Puoi scartare una Sacerdotessa per evitare di scartare una miniatura (mitologica) e beneficiare del suo effetto per un altro turno.

EFFETTO DEGLI EDIFICI



NECROPOLI

Per ogni unità militare regolare (escluse le truppe o flotte Non-Morti) eliminata dal tabellone, sia per mezzo della battaglia che per l'effetto delle creature mitologiche, viene piazzata sulla Necropoli 1 MO.

Durante la successiva Fase 3 "Introiti", il giocatore che controlla l'Isola in cui c'è la Necropoli, preleva tutte le MO poste sulla Necropoli.



TEATRO

Il Teatro è considerato un grande edificio che può rimpiazzare qualsiasi altra struttura per ottenere una Metropoli.

Lo svantaggio è che il Teatro non ha nessuno effetto speciale.

CREATURE MITOLOGICHE



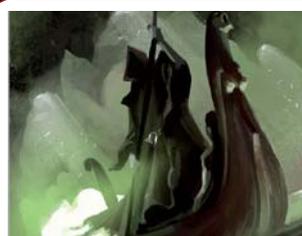
ERINNI

Prendi un segnalino Prosperità da un'Isola e trasferiscilo su una di tua proprietà (le cornucopie disegnate sul tabellone non sono soggette all'effetto di Empusa).



EMPUSA

Ruba tutte le MO nella Necropoli (usa questa carta solo se si gioca con il modulo Ade).



CARONTE

Ingaggia un Eroe tra quelli precedentemente rimossi dal gioco. Questo Eroe ritorna dal regno dei morti!

Pentesilea non può essere ingaggiata se un giocatore ha usato il suo potere sacrificale perchè non è morta, ma si è ritirata.



CERBERO

Questa carta è giocata nello stesso modo in cui entrano in gioco Minotauro, Polifemo, Chirone e Medusa.

Piazza la miniatura su un'Isola a tua scelta. Durante la Fase 3 "Introiti", sarai tu a prendere la ricchezza di quell'Isola e non il proprietario.



CHIRONE

Questa carta del Centauro rimpiazza quella inclusa nel gioco base. Non vanno usate iniseme.

Anche questo Centauro protegge la propria Isola da Pegaso, il Gigante e l'Arpia, ma ora anche dalle Erinni, Empusa e dal potere sacrificale di Perseo.

FAVORI DIVINI



ARTEMIDE

- Ricevi gratis:
Una Sacerdotessa
- Solo una volta per turno:
Puoi scartare un qualsiasi numero di Sacerdoti e Filosofi per reclutare un uguale numero di truppe o flotte.



AFRODITE

- Ricevi gratis:
Una Sacerdotessa
- Solo una volta per turno:
Per 2 MO, puoi raddoppiare il numero di truppe presenti su una tua Isola.



DIONISO

- Ricevi gratis:
Un Oggetto Magico
- Solo una volta per turno:
Per 2 MO, puoi costruire un Teatro (vedi la pagina precedente).



DEMETRA

- Ricevi gratis:
Una Sacerdotessa
- Solo una volta per turno:
Guadagni 1 MO per ogni Isola sotto il tuo controllo.



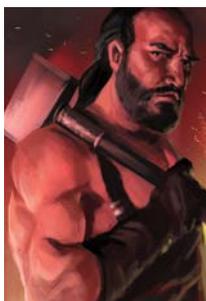
ESTIA

- Ricevi gratis:
Una Sacerdotessa
- Solo una volta per turno:
Per 2 MO, puoi costruire un edificio standard a tua scelta.



ERA

- Ricevi gratis:
Una Sacerdotessa
- Solo una volta per turno:
Per 2 MO, puoi scartare la carta che si trova in alto nel mazzo creature. Continua fino a che non scarti un Eroe. Quell'Eroe si unisce a te immediatamente. Se viene pescata la Chimera, rimischia il mazzo iniseme agli scarti e ricomincia a scartare fino a trovare un Eroe.



EFESTO

- Ricevi gratis:
Un Oggetto Magico
- Solo una volta per turno:
Per 2 MO, puoi pescare due Oggetti Magici in più, tenendone uno a faccia in giù mentre l'altro ritorna nel mazzo che viene rimischiato.



ERMES

- Ricevi gratis:
Un Oggetto Magico
- Solo una volta per turno:
Puoi piazzare un segnalino Prosperità su un qualsiasi spazio in cui hai già almeno una flotta. Questo spazio produrrà una ricchezza ulteriore durante la Fase 3 "Introiti".

OGGETTI MAGICI



FRECCE DI ARTEMIDE

Gioca questa carta durante il tuo turno: Rimuovi una miniatura (creatura mitologica) dal Tabellone. Non è usabile su un Eroe.



IL VASO DI PANDORA

Gioca questa carta durante il tuo turno: Ruba una Sacerdotessa a un avversario.



IL CARRO DEL SOLE

Gioca questa carta durante il tuo turno: Riorganizza tutte le truppe presenti sulle vostre Isole come desiderate.



LA COLLANA DELL'ARMONIA

Gioca questa carta dopo che tutti i giocatori hanno pagato le offerte: Fino alla fine del turno sei immune dagli attacchi da parte degli avversari (sia via terra che via mare)

IL TRIDENTE DI POSEIDONE



Gioca questa carta durante una battaglia navale, sia in attacco che in difesa, subito prima di lanciare il dado: Solo per questo round lancia un dado in più. Il risultato viene aggiunto al normale dado usato.

FRECCE DI APOLLO



Gioca questa carta durante una battaglia via terra, sia in attacco che in difesa, subito prima di lanciare il dado: Solo per questa battaglia lancia un dado in più. Il risultato viene aggiunto al normale dado usato.

LA CINTURA DI AFRODITE



Gioca questa carta una volta che le tessere Divinità sono state mischiate e posizionate sulla tabella: Durante questo round puoi evitare di far scegliere all'avversario quella divinità da te scelta.

LO SCUDO DI ZEUS



Gioca questa carta quando si lancia il dado per la colonna della tessera Ade (nella parte "Minaccia"), dopo il lancio del dado, puoi tirare di nuovo il dado e aggiungere o sottrarre il secondo risultato al primo. La colonna viene spostata a seconda del totale ottenuto (anche se il primo lancio ha raggiunto 9).

IL PALAZZO DEL MONTE OLIMPO



Gioca questa carta dopo che le divinità sono state preparate nel normale set-up: Riorganizza le divinità nell'ordine a tua scelta.
(E' possibile, per esempio, piazzare Ade nella prima posizione. L'unica certezza è che Apollo rimane nell'ultima posizione!)

LO SCETTRO DI PELOPS



Gioca questa carta durante il tuo turno: Scarta la carta che si trova più in alto nel mazzo delle creature mitologiche. Continua fino a che non scarti una miniatura (creatura mitologica). Questa creatura si unisce al tuo fianco immediatamente. Se viene pescata la Chimera, rimeschia il mazzo e ripesci fino a che non trovi la miniatura (creatura mitologica)

EROI



ACHILLE

- **Potere Militare:**
In battaglia, conta come due truppe.
- **Potere Sacrificale:**
Se possiedi 4 Isole, quando Achille viene sacrificato, costruisci una Metropoli su una delle tue isole.



ULISSE

- **Potere Militare:**
Quando si unisce a un attacco, il difensore non riceve nessun bonus dalle Fortezze e/o dalle Metropoli.
- **Potere Sacrificale:**
Quando Ulisse viene sacrificato, puoi costruire una Metropoli avendo solo 1 Tempio, 1 Porto e 1 Università



ETTORE

- **Potere Militare:**
Se Ettore viene attaccato, l'attaccante perde una truppa prima del combattimento.
- **Potere Sacrificale:**
Quando Ettore viene sacrificato, puoi scartare 2 Sacerdoti per reclutare 1 Filosofo, o 5 Sacerdotesse per reclutare 2 Filosofi.



PERSEO

- **Potere Militare:**
Quando Perseo perde una battaglia in un round, può ritirare una truppa invece di distruggerla (questo effetto può essere usato più volte nello stesso round, ma non può essere usato su se stesso).
- **Potere Sacrificale:**
Quando Perseo viene sacrificato, puoi muovere alcune o tutte le truppe presenti sull'isola in cui si trova Perseo, verso qualsiasi altra isola non protetta da un Eroe.



MIDA

- **Potere Militare:**
Durante una battaglia, puoi pagari 1 MO per rilanciare il dado (quante volte lo desideri).
- **Potere Sacrificale:**
Se paghi 15 MO quando viene sacrificato Mida, costruisci una Metropoli su una delle tue isole.



PENTESILEA

- **Potere Militare:**
Durante una battaglia, vinci qualsiasi risultato di pareggio (non perdi nessuna truppa).
- **Potere Sacrificale:**
Se Pentesilea viene sacrificata quando costruisci una Metropoli, essa viene costruita su un'Isola secreta delle Amazzoni. Piazza la Metropoli sulla carta di Pentesilea. Questa Metropoli non può essere conquistata.