

NOTA. Il presente materiale non sostituisce in alcun modo quello 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.

Traduzione originale delle carte a cura di Sava73.
Impaginazione originale a cura di demian

Antike II
Variante con carte Duellum
house rules di Agzaroth

- 1) stampate 3 mazzi di carte duellum in italiano che trovate qui allegati in 5-6 giocatori, utilizzateli tutti, in 3-4, rimuovete le carte con la stella.
- 2) Precisazioni generali:
 - quando una carta dice "il tuo avversario", leggi "un tuo avversario a scelta".
 - per città con "mura difensive" si intende una città col Tempio costruito.
- 3) Precisazioni delle singole carte:
 - RECLUTAMENTO, il testo è da considerarsi: "recluta fino a due unità militari, pagandone il costo, senza bisogno di entrare in Militia".
 - ARCHITETTO: il tempio costa 5 di marmo (non 6)
- 4) Mescolate le carte e scopritene 3
- 5) ogni volta che un giocatore guadagna 1 punto/personaggio, quelli con meno punti di lui (dopo che lui è avanzato sulla traccia punti) prendono una carta o dal display o pescandola dal mazzo (coperto). Immediatamente la carta pescata dal display viene rimpiazzata. I giocatori scelgono in senso orario a partire da chi ha fatto il punto vittoria.
- 6) Al proprio turno è possibile giocare una sola singola carta. Le carte non possono mai essere giocate al di fuori del proprio turno ad eccezione di FORTEZZA
- 7) Quando non è il tuo turno puoi al massimo essere bersagliato da una singola carta nemica a giro. Per tenerne traccia, conserva davanti a te, coperta, fino al tuo prossimo turno, la carta di cui sei stato oggetto. La carta FORTEZZA giocata in risposta a un'altra, può essere usata anche contro un avversario già bersagliato. In ogni caso, se è la prima carta nel giro ad essere usata contro di lui, conterà come carta nemica e lui la conserverà davanti a sé fino al suo prossimo turno.



FORGIA

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

FORGIA

FURTO

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

FURTO

PRIVILEGIO

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

PRIVILEGIO

PROSPERITA'

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PROSPERITA'

AMMUTINAMENTO

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

AMMUTINAMENTO

ORACOLO

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

ORACOLO

TERREMOTO

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

TERREMOTO

RECLUTAMENTO

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTAMENTO

FORTEZZA

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

FORTEZZA

FORGIA

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

FORGIA

FURTO

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

FURTO

PRIVILEGIO

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

PRIVILEGIO

PROSPERITA'

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PROSPERITA'

AMMUTINAMENTO

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

AMMUTINAMENTO

ORACOLO

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

ORACOLO

TERREMOTO

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

TERREMOTO

RECLUTAMENTO

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTAMENTO

FORTEZZA

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

FORTEZZA

CARITA'

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

CARITA'

ARCHITETTO

COSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

COSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

ARCHITETTO

ONORARIO

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

ONORARIO

CORRUZIONE

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

CORRUZIONE

MINIERA D'ORO

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

MINIERA D'ORO

DIPLOMAZIA

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

DIPLOMAZIA

CAVA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

CAVA

CANTIERE

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

CANTIERE

PESTE

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

PESTE

CARITA'

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

CARITA'

ARCHITETTO

COSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

COSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

ARCHITETTO

ONORARIO

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

ONORARIO

CORRUZIONE

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

CORRUZIONE

MINIERA D'ORO

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

MINIERA D'ORO

DIPLOMAZIA

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

DIPLOMAZIA

CAVA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

CAVA

CANTIERE

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

CANTIERE

PESTE

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

PESTE

BLITZ

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

BLITZ

MERCANTE

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

MERCANTE

COLONO

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

COLONO

SABOTAGGIO

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

SABOTAGGIO

ACQUISTO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

ACQUISTO

MINERARIO

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

MINERARIO

ACCADEMIA

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

ACCADEMIA

BLITZ

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

BLITZ

MERCANTE

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

MERCANTE

COLONO

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

COLONO

SABOTAGGIO

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

SABOTAGGIO

ACQUISTO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

ACQUISTO

MINERARIO

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

MINERARIO

ACCADEMIA

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

ACCADEMIA

FORGIA

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

QUANDO ARMI SU "MILITIA" IL COSTO DI 1 LEGIONE E' GRATIS

FORGIA

FURTO

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE META' DELLE SUE MONETE (ARROTONDATE PER DIFETTO)

FURTO

PRIVILEGIO

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

AVANZA SULLA RONDELLA FINO A 6 CAMPI GRATUITAMENTE

PRIVILEGIO

PROSPERITA'

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PER OGNI TUA CITTA' CON MURA DIFENSIVE PRENDI 1 ORO

PROSPERITA'

AMMUTINAMENTO

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

PAGA 1 ORO E 1 UNITA' MILITARE A TUA SCELTA TORNERA' NELLA RISERVA PERSONALE

AMMUTINAMENTO

ORACOLO

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

PAGA 1 ORO E PRENDI UNA CARTA EVENTO FRA QUELLE SCOPERTE

ORACOLO

TERREMOTO

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

DISTRUGGI UN TEMPIO NEMICO SENZA GUADAGNARE IL PERSONAGGIO. L'AVVERSARIO GUADAGNA SUBITO 3 MARMI

TERREMOTO

RECLUTAMENTO

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTA FINO A 2 UNITA' MILITARI SENZA ENTRARE IN "SCENTIA" (PAGANDONE REGOLARMENTE IL COSTO)

RECLUTAMENTO

FORTEZZA

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

UNA DELLE TUE CITTA' AUMENTA LA DIFESA DI +1 (MENTRE GLI AVVERSARI ATTACCANO)

FORTEZZA

CARITA'

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

GUADAGNI UNA MONETA PER
OGNI PERSONAGGIO IN MENO
RISPETTO IL TUO AVVERSARIO

CARITA'

ARCHITETTO

CONSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

CONSTRUISCI UN TEMPIO SENZA
ENTRARE IN "TEMPLUM"
(PAGA UGUALMENTE 6 UNITA'
DI MARMO)

ARCHITETTO

ONORARIO

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

PER OGNI STUDIOSO ACQUISITO
PRENDI UNA RISORSA A TUA
SCELTA (ORO, FERRO, MARMO)

ONORARIO

CORRUZIONE

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

IL TUO AVVERSARIO PERDE UNA
RISORSA PER TIPO DOVE NE HA
PIU' DI TRE
(MARMO, FERRO, ORO)

CORRUZIONE

MINIERA D'ORO

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

OGNI TUA CITTA' D'ORO
PRODUCE SU "AURUM"
UN ORO EXTRA

MINIERA D'ORO

DIPLOMAZIA

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

PRODUCI CON LE CITTA' DEL TUO
AVVERSARIO INVECE CHE CON
LE TUE
(MARMO, FERRO, ORO)

DIPLOMAZIA

CAVA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

QUANDO PRODUCI SU
"MARMOR" OGNI CITTA' DI
MARMO PRODUCE
UN'ULTERIORE RISORSA

CAVA

CANTIERE

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

QUANDO ARMI SU "MILITIA"
IL COSTO DI UNA GALEA
E' GRATUITO

CANTIERE

PESTE

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

LA DIFESA DI UNA CITTA' E'
ABBASSATA DI 1
(ANCHE FINO A ZERO)

PESTE

BLITZ

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

LE TUE LEGIONI E GALEE
HANNO +1 IN MOVIMENTO

BLITZ

MERCANTE

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

SCAMBIA 3 UNITA' DI
MARMO/FERRO/ORO
CON 3 UNITA' DEL TUO
AVVERSARIO DI TUA SCELTA

MERCANTE

COLONO

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

FONDARE UNA CITTA' COSTA
SOLAMENTE 1 ORO (MA LA
MONETA PER LE EVENTUALI
ADIACENZE VA PAGATA)

COLONO

SABOTAGGIO

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

PAGA 1 ORO E IL TUO
AVVERSARIO PERDE
UNA CARTA EVENTO
(NON DURANTE IL SUO TURNO)

SABOTAGGIO

ACQUISTO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

PAGA 2 UNITA' D'ORO E RICEVI
2 UNITA' DI MARMO E
2 UNITA' DI FERRO

ACQUISTO

MINERARIO

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

UNA TUA CITTA' SENZA TEMPIO
CAMBIA PERMANENTEMENTE
LA SUA PRODUZIONE
(MARMO, FERRO, ORO)

MINERARIO

ACCADEMIA

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

SU "SCENTIA" PRENDI UN
ORO PER OGNI TECNOLOGIA
SVILUPPATA DAL TUO
AVVERSARIO

ACCADEMIA