

Traduzione e adattamento a cura di Achille Masserano

Il presente elaborato è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per la comprensione delle carte e delle regole che le riguardano. Tutti i diritti del gioco “Hellas” sono detenuti dal legittimo proprietario.



Un maremoto riduce la popolazione di tutte le città (tue e avversarie) che hanno 3 Greci a 2!



Un maremoto riduce la popolazione di tutte le città (tue e avversarie) che hanno 3 Greci a 2!



Puoi usare per la difesa tutte le navi nella tua città sotto attacco: aggiungile al conteggio dei Greci!



Puoi usare per la difesa tutte le navi nella tua città sotto attacco: aggiungile al conteggio dei Greci!



Puoi usare per la difesa tutte le navi nella tua città sotto attacco: aggiungile al conteggio dei Greci!



Dopo un viaggio riuscito puoi piazzare due nuovi pezzi (navi o Greci) nella tua nuova città prendendoli dalla tua scorta!



Dopo un viaggio riuscito puoi piazzare due nuovi pezzi (navi o Greci) nella tua nuova città prendendoli dalla tua scorta!



Dopo un viaggio riuscito puoi tentarne un altro!



Dopo un viaggio riuscito  
puoi tentarne un altro!



Dopo un viaggio riuscito  
puoi tentarne un altro!



Dopo un viaggio riuscito  
puoi tentarne un altro!



Al posto della prima  
tessera pescata, puoi  
pescarne un'altra.  
La prima va messa in  
fondo al mazzo.



Al posto della prima  
tessera pescata, puoi  
pescarne un'altra.  
La prima va messa in  
fondo al mazzo.



Il tuo viaggio per mare  
riesce purché tu abbia al-  
meno tante navi quante ne  
ha l'avversario nelle città  
adiacenti.



Il tuo viaggio per mare  
riesce purché tu abbia al-  
meno tante navi quante ne  
ha l'avversario nelle città  
adiacenti.



Il tuo viaggio per mare  
riesce purché tu abbia al-  
meno tante navi quante ne  
ha l'avversario nelle città  
adiacenti.





Prima del tuo attacco, scambia quante navi vuoi con altrettanti Greci in una delle tue città! In questo caso puoi avere più di 3 Greci lì fino alla fine del tuo turno.



Prima del tuo attacco, scambia quante navi vuoi con altrettanti Greci in una delle tue città! In questo caso puoi avere più di 3 Greci lì fino alla fine del tuo turno.



Prima del tuo attacco, scambia quante navi vuoi con altrettanti Greci in una delle tue città! In questo caso puoi avere più di 3 Greci lì fino alla fine del tuo turno.



Attacca una città nemica con i Greci di una città non adiacente. I Greci delle tue eventuali città adiacenti a quella attaccata possono unirsi.



Attacca una città nemica con i Greci di una città non adiacente. I Greci delle tue eventuali città adiacenti a quella attaccata possono unirsi.



Attacca una città nemica con i Greci di una città non adiacente. I Greci delle tue eventuali città adiacenti a quella attaccata possono unirsi.



Dopo un attacco riuscito del tuo avversario, prendi tutti i Greci e le navi della città sconfitta e piazzale in un'altra delle tue città.



Dopo un attacco riuscito del tuo avversario, prendi tutti i Greci e le navi della città sconfitta e piazzale in un'altra delle tue città.





In un attacco via mare, è sufficiente avere la stessa forza del difensore (come per un attacco via terra)!



In un attacco via mare, è sufficiente avere la stessa forza del difensore (come per un attacco via terra)!



Attacca due città, una dopo l'altra!



Attacca due città, una dopo l'altra!



In una battaglia, conta come se avessi un Greco in più.



In una battaglia, conta come se avessi un Greco in più.



In una battaglia, conta come se avessi un Greco in più.



In una battaglia, conta come se avessi un Greco in più.



Prendi una carta a caso dal tuo avversario (senza guardare)! Se a questo punto hai più di 7 carte, o più di 3 della stessa divinità, la carta va scartata.



Prendi una carta a caso dal tuo avversario (senza guardare)! Se a questo punto hai più di 7 carte, o più di 3 della stessa divinità, la carta va scartata.



Scambia una città con una dell'avversario! Scegli tu le due città da scambiare. Ogni giocatore trasferisce i propri Greci e le proprie navi nella sua nuova città.



Scambia una città con una dell'avversario! Scegli tu le due città da scambiare. Ogni giocatore trasferisce i propri Greci e le proprie navi nella sua nuova città.



Una carta Divinità appena giocata dal tuo avversario viene annullata. Entrambe le carte vanno scartate.



Una carta Divinità appena giocata dal tuo avversario viene annullata. Entrambe le carte vanno scartate.



Una carta Divinità appena giocata dal tuo avversario viene annullata. Entrambe le carte vanno scartate.



Se il tuo avversario ha più di tre carte Divinità in mano, deve scartare quelle in eccesso a sua scelta.





Se il tuo avversario ha più di tre carte Divinità in mano, deve scartare quelle in eccesso a sua scelta.



Gioca due turni di seguito. Esegui prima un' "Azione di Forza", poi un "Viaggio" o un "Attacco"!



Gioca due turni di seguito. Esegui prima un' "Azione di Forza", poi un "Viaggio" o un "Attacco"!



Con un' "Azione di Forza", puoi eseguire due azioni in aggettive!



Con un' "Azione di Forza", puoi eseguire due azioni in aggettive!



Utilizza una Carta Divinità, ma anziché scartarla dopo averla usata, scarta questa carta.

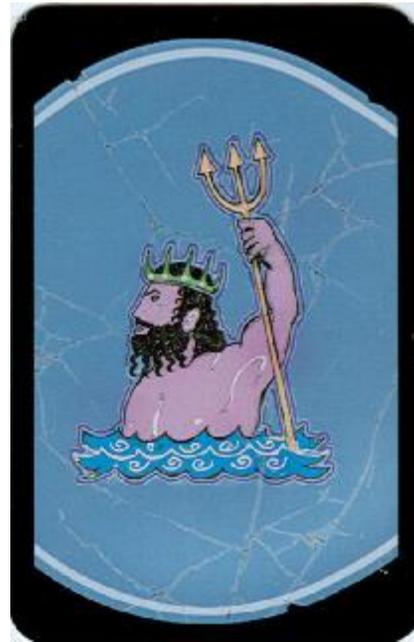
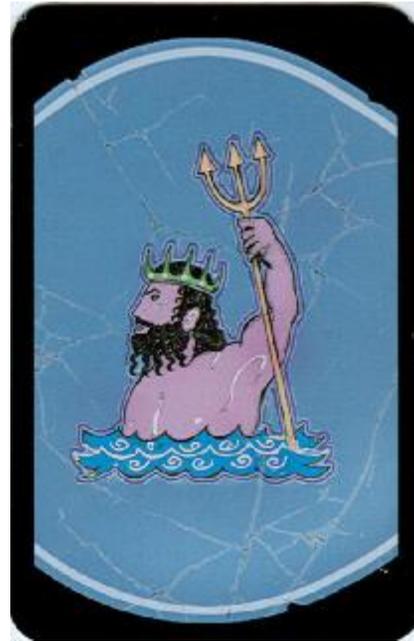
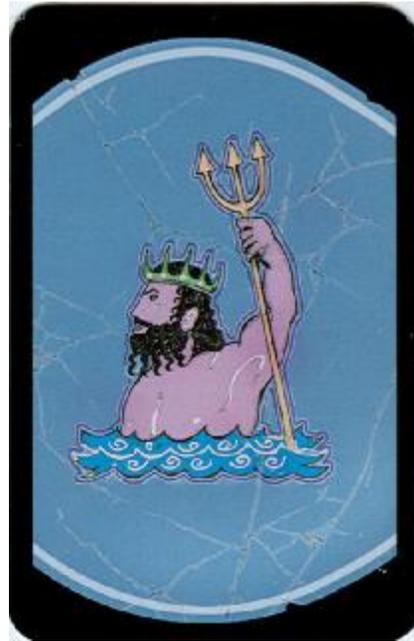


Utilizza una Carta Divinità, ma anziché scartarla dopo averla usata, scarta questa carta.



Utilizza una Carta Divinità, ma anziché scartarla dopo averla usata, scarta questa carta.

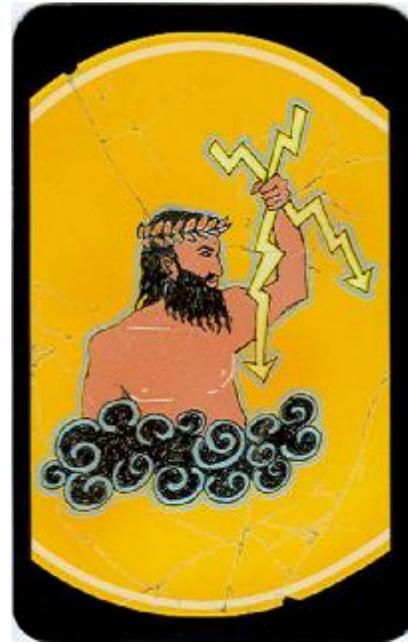
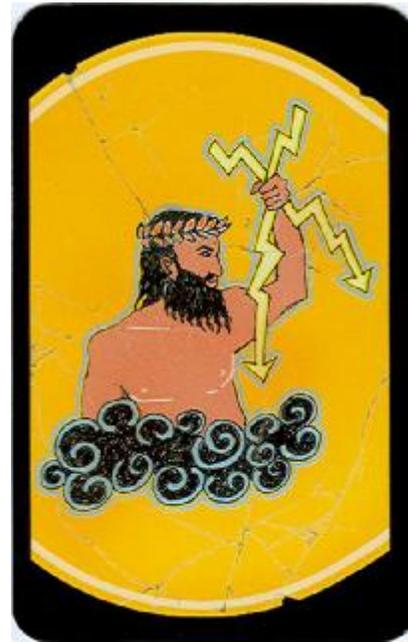
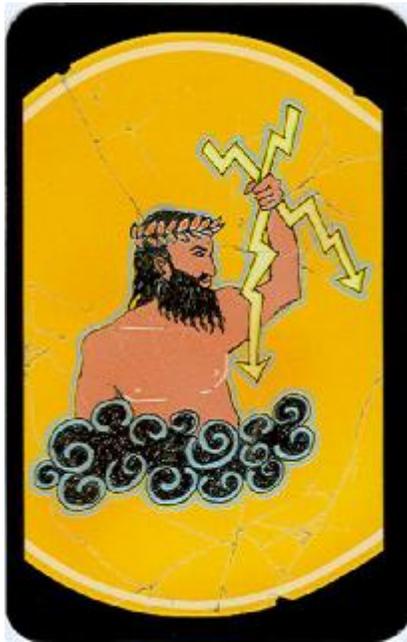
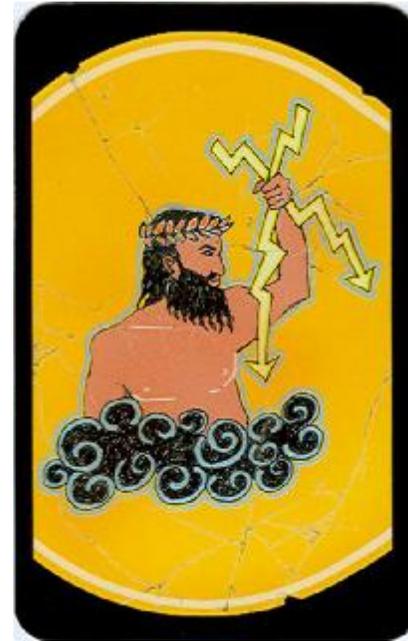
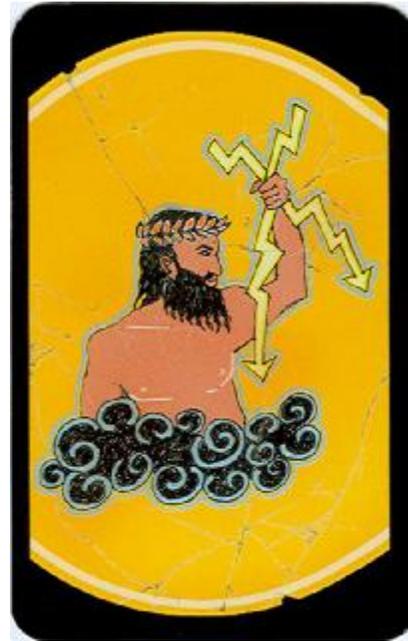
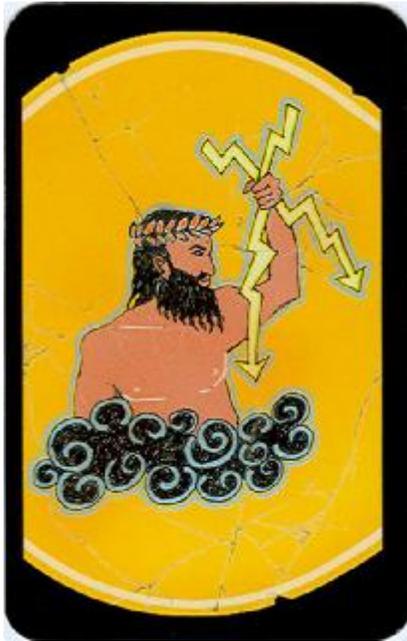




**Retro**



**Retro**



**Retro**