

TEMPUS - CARTE "IDEA" in ITALIANO



ARMI

Aggiunge 1 punto di combattimento sia in attacco che in difesa.



COMANDANTE

Potete effettuare 1 attacco libero in aggiunta alle vostre normali azioni.



EDUCAZIONE

Vale 1 punto progresso se giocata durante la fase Progresso.



FORTIFICAZIONI

Vale 2 punti combattimento quando giocata in Difesa di un attacco.



GOVERNO

Potete o eseguire un'altra azione immediatamente, oppure passare e ritardare tutte le azioni di un round.



IGIENE

Potete superare il limite di accumulo in un esagono di un segnalino. Resta in effetto fino a che un segnalino non viene rimosso.



MEDICINA

Piazzate un segnalino addizionale quando scegliete l'azione Avere Bimbi (solo se il piazzamento è consentito).



RELIGIONE

Spostate un segnalino avversario in un esagono a voi adiacente e sostituitelo con uno dei vostri.



TRASPORTO

Spostate un segnalino addizionale quando effettuate un'azione di Movimento (non potete muovere la stessa pedina 2 volte).