

HERA E ZEUS

Se un giocatore pesca la carta ostaggio (Argo o Io) come una delle sue prime nove carte, la mostra al suo avversario, pesca un'altra carta e rimescola l'ostaggio nel mazzo.

Quando gli Dei lottano, la terra trema!

Zeus, il padre degli Dei, e sua moglie Era, spesso non si trovano d'accordo, sia su questioni terrene, che concernenti l'Olimpo.

Alla fine, il disaccordo è diventato una vera e propria contesa che vede Zeus ed Era convocare le altre divinità dell'Olimpo e i mortali della terra, per aiutarli l'uno contro l'altra.

Ciclopi, Amazzoni, Meduse, Idre, Pegasi e altri si sono uniti allo scontro.

Entrambe le divinità hanno preso un ostaggio (Era ha catturato Io mentre Zeus ha catturato Argo).

I giocatori interpreteranno i ruoli di Era e Zeus usando strategia e ingegno per opporre i loro alleati a quelli del nemico, al fine di recuperare l'ostaggio. Il vincitore sarà colui che recupererà l'ostaggio e conquisterà il dominio dell'Olimpo!

Scopo del gioco

Era vince quando trova Argo e lo libera.
Zeus vince quando trova Io e la libera.

Contenuti

86 carte (ciascun giocatore ha un mazzo di 43 carte)

1 pedina di Zeus
1 pedina di Era
2 fogli riassuntivi

Preparazione

I giocatori si sistemano l'uno di fronte all'altro. Un giocatore prende il ruolo e le carte di Era (viola), l'altro prende il ruolo e le carte di Zeus (verde). Ciascun giocatore prende la pedina rappresentante la divinità che interpreta e la posiziona al suo fianco, sul tavolo. Entrambi i giocatori prendono, infine, il foglio riassuntivo che descrive brevemente i poteri speciali delle carte della propria divinità e indica in che numero sono presenti nel mazzo.

I giocatori mescolano accuratamente i propri mazzi coperti e prendono le prime nove carte come mano di partenza tenendole nascoste all'avversario.

Le rimanenti carte del proprio mazzo vengono posizionate vicino alla pedina raffigurante la divinità.

Le carte

Ciascun giocatore ha un mazzo di 43 carte, la maggior parte delle quali hanno un numero che va da 0 a 7 negli angoli superiori destro e sinistro. Il numero rappresenta la forza della carta in combattimento: più è alto, più forte è la carta. Inizialmente le carte vanno giocate coperte.

Alcune carte hanno simboli mitologici sotto i numeri. Queste carte hanno sia un punteggio di forza che poteri speciali.

Possono essere giocate sul tavolo ed alcune possono essere giocate per i loro poteri speciali e poi scartate.

Altre carte hanno solo il simbolo mitologico negli angoli superiori destro e sinistro, ma non hanno numeri. Queste, non vengono giocate sul tavolo ma solo per i loro poteri speciali e, poi, scartate. I poteri speciali sono spiegati in seguito nei prospetti riassuntivi.

Il campo di gioco

Ciascun giocatore sceglie 3 carte dalla sua mano e le piazza sul tavolo coperte, le une accanto alle altre, come prima linea.

Durante il gioco, i giocatori aggiungeranno altre carte. Ciascun giocatore può aggiungere fino a 3 altre file di 1, 2 o 3 carte ciascuna. Queste file successive saranno posizionate dietro alla prima. Così, dietro a ciascuna carta della prima linea un giocatore può piazzare 1, 2 o 3 carte. Ciascuna carta della prima linea e le carte che le sono dietro formano una colonna. Una colonna può avere 0, 1, 2, 3, o 4 carte.

Perciò un giocatore può avere al massimo dodici carte dal suo lato del piano di gioco, in quattro file e tre colonne.

Giocare

I giocatori si alternano, partendo da Era o dal giocatore che ha perso l'ultima battaglia.

Durante il suo turno di gioco, un giocatore ha tante azioni da fare quante colonne possiede, di fronte a se, all'inizio del suo turno. Potranno così essere fatte 1, 2, o 3 azioni.

Per esempio, se un giocatore comincia il suo turno con due colonne, può fare due azioni.

Quando un giocatore ha la pedina di Era o di Zeus in gioco, ha 4 punti azione.

Un giocatore può fare le seguenti azioni al costo di 1 punto ciascuna:

1. pescare una carta,
2. giocare una carta sul campo di gioco
3. sfidare una carta dell'avversario o
4. giocare una carta mitologica

Un giocatore può compiere azioni fino a che ha punti azione da consumare. Le azioni possono essere fatte in qualsiasi ordine ed anche ripetute.

Per esempio, un giocatore può (con tre punti azione) pescare una carta, sfidare la carta di un avversario e poi pescare un'altra carta.

Un giocatore deve spendere tutti i punti azione che possiede, non può conservarli per turni successivi o ignorarli.

Nota: Se un giocatore comincia il suo turno senza carte sul suo spazio di gioco, perde automaticamente la partita (vedi la sezione sulla vittoria della partita)!

1. Pescare una carta costa un punto azione. Il giocatore prende la prima carta del suo mazzo e l'aggiunge alla sua mano. Si possono tenere al massimo 12 carte in mano. Quando il mazzo di carte si esaurisce, il giocatore non può più ricorrere a questa azione.

2. Giocare una carta costa un punto azione. Il giocatore gioca sempre la nuova carta coperta sul suo spazio di gioco.

La carta può essere giocata davanti, dietro o tra le carte di una colonna nello spazio di gioco del giocatore. Se un giocatore vuole giocare una carta nello spazio occupato da un'altra, può spostarla indietro, insieme a tutte le carte che questa ha dietro (verso se stesso), per fare spazio alla nuova carta.

Dopo che una nuova carta è stata giocata, le carte nella colonna devono trovarsi tutte vicine alle altre, senza che vi siano spazi vuoti in mezzo. Un giocatore non è costretto a riempire una colonna con tre carte prima di cominciare una nuova fila. Inoltre un giocatore non deve per forza riempire una colonna prima di poter piazzare delle carte in un'altra colonna.

Attenzione: Un giocatore può, involontariamente, rimuovere una delle sue carte dallo spazio di gioco. Perciò ciascun piazzamento deve essere attentamente pianificato.

Come detto sopra un giocatore può muovere una carta piazzandone un'altra, inoltre, giocando Dioniso, un giocatore può risistemare le carte in una o più colonne.

Ricorda: Ciascun giocatore può avere massimo 4 file di carte e 3 colonne.

Un giocatore può guardare le sue carte coperte in qualsiasi momento.

3. Sfidare la carta di un avversario costa un punto azione.

I giocatori possono usare questa azione solo dal secondo turno di gioco in poi.

La sfida

Quando le colonne opposte di entrambi i giocatori hanno delle carte, una sfida è possibile. Un giocatore non può sfidare una carta in diagonale.

Non si è obbligati a cominciare una sfida a meno che non siano possibili altre azioni.

Solo le carte nella prima fila del giocatore possono sfidare in combattimento (tranne il Pegaso che fa uso della sua azione mitologica) o essere sfidate.

Io, Argo, Medusa, Pandora, Era o Zeus non possono mai iniziare un combattimento.

Il giocatore che ha indetto la sfida spinge in avanti la carta scelta (verso la carta che si vuol sfidare)

scopre la carta (se era coperta), e dichiara la forza della sua carta. Il suo avversario scopre la carta sfidata (se era coperta) e dichiara la sua forza.

La carta col più alto valore vince il combattimento. Il giocatore che ha perso ripone la carta sconfitta, scoperta, nella pila dei suoi scarti.

La carta che ha vinto rimane scoperta in prima fila. Quando due carte hanno un uguale punteggio di forza entrambe devono essere scartate..

Quando una carta perde un combattimento e viene scartata, il giocatore muove le carte della colonna a riempire lo spazio lasciato vuoto.

Quando una carta perde un combattimento e viene scartata, il giocatore muove le carte della colonna a riempire lo spazio lasciato vuoto.

4. Giocare una carta mitologica dalla propria mano costa un punto azione. Dopo averne usato il potere, il giocatore piazza la carta nella sua pila degli scarti.

Azioni mitologiche

Alcune carte hanno poteri mitologici (indicati dai simboli mitologici) in aggiunta alla loro forza, altre carte hanno solamente poteri mitologici.

I poteri mitologici delle carte sono spiegati di seguito:

Era e Zeus

Quando vengono giocate le carte Era e Zeus, sono piazzate sul campo da gioco

Nel turno in cui una di queste due carte viene giocata, il giocatore riceve quattro punti azione da spendere, indipendentemente dal numero di colonne che ha sul suo spazio di gioco. Se la carta

viene giocata dopo che il giocatore ha già usato uno o più punti azione, non ne riceve quattro in più, ma considera questo turno come se fosse cominciato con quattro punti azione.

Il giocatore non spende punti azione per giocare una di queste due carte che vengono poi scartate. A questo punto il giocatore piazza la sua pedina (di Era o Zeus) in prima linea rimpiazzando la carta. Muove poi tutte le carte in questa colonna, incluse le carte della prima fila, indietro di uno spazio. Se una colonna ha 4 carte le pedine di Era o Zeus non vi possono essere posizionate. Se tutte le colonne hanno 4 carte, le carte Era e Zeus non possono essere giocate. Queste carte non possono inoltre essere giocate in una colonna vuota. Una volta che la pedina di Era o Zeus viene piazzata, il giocatore non può più spostarla, neanche con il potere di Dioniso.

Nessun giocatore può lanciare una sfida su una colonna che contiene una di queste due pedine. Fino a quando i giocatori hanno Era o Zeus nella loro prima fila, guadagnano 4 punti azione indipendentemente dal numero di colonne che possiede.

Per rimuovere Era o Zeus dalla prima linea di un avversario, un giocatore deve sfidarla con la carta Pegaso che ha in mano. Facendo così egli scarta immediatamente la carta Pegaso ed il suo avversario rimuove la pedina (Era o Zeus) dal campo di battaglia e la rimette al suo fianco. E' possibile riutilizzarla nuovamente.

Le carte che si trovavano dietro Era o Zeus devono a questo punto essere spostate in avanti, a riempire gli spazi vuoti della colonna.

Un giocatore, con un punto azione può decidere di rimuovere la sua pedina. (Preferiamo la seguente regola opzionale: un giocatore può rimuovere la pedina solo con una carta Pegaso nella sua mano che dovrà essere scartata. A quel punto la pedina potrà essere rimossa e rimessa a fianco del giocatore).

Medusa

Una volta posizionata sul campo di battaglia, la medusa può essere sconfitta solo dall'Eroe o dall'Amazzone.

Qualsiasi altra carta perde il combattimento contro la Medusa e deve essere scartata. A quel punto la Medusa rimane scoperta sul tavolo.

La Medusa non può mai cominciare un combattimento.

Amazzone ed Eroe

L'Amazzone e l'Eroe possono sconfiggere la Medusa una volta che vengono impiegate nel combattimento restando scoperte, sul tavolo.

Pandora

Pandora, con la sua famosa scatola, è una carta molto pericolosa per entrambi i giocatori.

Quando qualsiasi carta sfida Pandora tutte le carte in questa colonna sono scartate. Ciascun giocatore determina l'ordine in cui queste carte vengono riposte nella propria pila degli scarti.

Se Io o Argo si trovano nella colonna e vengono scartati, il gioco finisce.

Quando un giocatore sfida una carta nella mano del suo avversario con il Pegaso (vedi Pegaso) e sceglie Pandora, l'avversario perde tutte le carte dalla sua mano e le piazza nella sua pila degli scarti nell'ordine che vuole. Se tra queste si trovano Io od Argo, siccome vengono scartate, il giocatore perde la partita.

Pandora non può mai cominciare per prima un combattimento.

Pegaso

In un combattimento il Pegaso ha un punteggio di forza pari a 1. Il suo reale valore è quello di scout. Il Pegaso può essere usato in differenti modi.

* Può sfidare una carta della mano dell'avversario al costo di un punto azione. Il giocatore scarta immediatamente la carta Pegaso e sceglie casualmente una carta dalla mano dell'avversario. Se la carta scelta è Io o Argo, il gioco finisce ed il giocatore che ha giocato il Pegaso è il vincitore!

Nota: per questo motivo non è consigliabile per un giocatore tenere in mano per troppo tempo la carta Io o la carta Argo.

Se la carta scelta ha un simbolo mitologico sopra ed è una delle seguenti:

Medusa, Pizia, Era, Zeus, Sirena, Ade, Persefone, Dioniso, piazza la carta nella pila degli scarti dell'avversario.

Se la carta scelta è Pandora, l'intera mano di carte è persa. Tutte le carte sono scartate e riposte nella pila degli scarti nell'ordine che si preferisce.

Se la carta scelta ha forza 1, Pegaso perde e viene riposto nella pila degli scarti.

Se la carta scelta ha forza da 2 a 7 (inclusi l'Amazzone e l'Eroe), Pegaso viene sconfitto ma il giocatore piazza la carta scoperta nella prima linea dell'avversario, in una colonna di sua scelta. La carta non può essere piazzata in una colonna con 4 carte o che contenga le pedine di Era o Zeus. Se non ci sono colonne dove può essere piazzata la carta, questa viene scartata.

* Pegaso può sfidare una carta o una pedina in prima linea al costo di un punto azione. La carta Pegaso viene scartata immediatamente,

l'avversario scopre la carta sfidata se è ancora coperta. Se questa carta è quella di uno degli ostaggi il gioco è perso e chi ha fatto uso della carta Pegaso vince la partita!

Se la carta sfidata ha forza 0 o 1 viene scartata tranne la Medusa che può essere sconfitta solo dall'Amazzone o dall'Eroe.

Se viene attaccata Pandora (forza 0) oltre a questa vengono scartate tutte le altre carte della colonna.

Se la carta sfidata ha un valore di forza da 2 a 7, rimane scoperta sul campo di battaglia.

Se viene sfidata la pedina di Era o Zeus, deve essere rimossa immediatamente.

I giocatori non possono usare l'azione speciale del Pegaso nel primo turno.

* Un giocatore può piazzare tra le linee, come ogni altra carta, la carta Pegaso coperta. Questo potrebbe indurre l'avversario a supporre si tratti di una carta con un più alto valore di forza. Una volta schierata la carta Pegaso, il giocatore non può ricorrere al suo potere speciale.

Pizia

La Pizia può spiare le carte dell'avversario ed è l'unica carta più potente di Nemese e Poseidone. Anche questa carta può essere usata in modi differenti.

* Spiare la mano di un avversario, al costo di un punto azione. L'avversario è costretto a mostrare tutta la sua mano e la Pizia viene scartata. Se la Pizia trova Nemese o Poseidone nella mano dell'avversario, queste carte devono essere immediatamente scartate. Le altre carte scoperte non devono essere scartate ma costituiscono in ogni caso una valida informazione.

* Come ogni altra carta la Pizia può sfidare le carte dell'avversario se si trova in prima linea. Quando sfida Nemese o Poseidone vince e queste carte devono essere scartate immediatamente. Qualsiasi carta attacchi la Pizia ha successo automatico e quest'ultima deve essere scartata.

* Al costo di un punto azione la Pizia può essere usata per scoprire le carte di una delle colonne dell'avversario. Scelta la colonna, la Pizia deve essere scartata.

Nota: usando la Pizia per scoprire le carte dell'avversario non vi sono conseguenze particolari se vengono scoperte le carte Pandora, Io, Argo, Nemese, o Poseidone.

Sirene

Un giocatore può usare le Sirene per sedurre gli alleati del suo avversario e portarli dalla sua parte. Per un punto azione, un giocatore usa questo potere e prende la prima carta dalla pila degli scarti dell'avversario Piazza la carta nella sua mano e può giocarla subito, oppure successivamente, come fosse una propria carta. Le Sirene possono essere giocate solo se la prima carta della pila degli scarti dell'avversario ha un punteggio di forza da 1 a 7, dopo di che le Sirene vengono scartate.

Note: siccome il retro delle carte è differente, l'avversario può facilmente individuare la sua carta nella mano del giocatore.

Ade

Per un punto azione un giocatore può usare Ade per riprendersi in mano una carta dalla sua pila degli scarti. Questa carta può essere giocata immediatamente o in un turno successivo. Il giocatore non deve per forza dichiarare che carta ha preso o mostrarla al suo avversario. Subito dopo la carta Ade viene scartata

Persefone

Al costo di un punto azione Persefone può essere usata per recuperare fino a 3 carte Pegaso dalla pila degli scarti e riprenderle in mano. Subito dopo la carta Persefone viene scartata.

Nota: si applica sempre il limite massimo di dodici carte in mano.

Dioniso

Al costo di un punto azione un giocatore può usare Dioniso per muovere una delle carte del suo schieramento da una colonna ad un'altra. Può piazzare la carta davanti, in mezzo o dietro le carte di questa colonna

Non si possono spostare carte in colonne che ne contengono già 4 e Dioniso non può essere usato per spostare le pedine di Era o Zeus.

Il giocatore può usare Dioniso anche per spostare una carta all'interno della stessa colonna piazzandola davanti, in mezzo o dietro la colonna. Dioniso viene poi scartato

Fine del gioco e vincitore

La partita può finire in diversi modi:

* Se un giocatore non può far uso di tutti i suoi punti azione, l'avversario vince.

* Quando un giocatore non ha carte nel suo spazio

di gioco all'inizio del suo turno, l'avversario vince.

* Quando un giocatore sfida un ostaggio che si trova in prima linea (Io o Argo), vince la partita.

* Quando un giocatore usa un Pegaso per sfidare una carta della mano dell'avversario e sceglie una carta ostaggio (Io o Argo), vince la partita.

* Quando un giocatore usa un Pegaso per sfidare una carta dalla mano suo avversario, se sceglie Pandora, quest'ultimo deve scartare tutta la sua mano. Se tra queste carte vi è anche l'ostaggio, perde la partita.

* Quando un giocatore sfida Pandora e nella stessa colonna è presente una carta ostaggio, il giocatore vince. Quando entrambi i giocatori hanno una carta ostaggio nella colonna, quando la cesta di Pandora si apre è il giocatore che l'ha sfidata a perdere.

Alcuni consigli:

>Le carte posizionate nella prima fila all'inizio del gioco hanno molta influenza sulla partita. Posizionarvi una o due carte molto forti è una buona idea, ma un giocatore che perde la sua carta più forte si trova in una posizione di svantaggio.

>Benché le sfide possano cominciare solo dal secondo round, è bene che un giocatore schieri prima le sue forze in campo.

>In prima linea Medusa protegge le carte nella sua colonna ma riduce la possibilità di sfidare il proprio avversario.

>Un Pegaso può essere usato per scoprire le carte dell'avversario ed è l'unica soluzione per sconfiggere Era o Zeus

>Trattenendo in mano la carta ostaggio (Io o Argo), un giocatore la tiene lontana dal campo di battaglia ma un Pegaso può sempre scoprirla direttamente oppure indirettamente se scopre Pandora.

>Giocando Era o Zeus un giocatore aumenta i suoi punti azione, ma non è sempre una buona strategia all'inizio del gioco.

>Le carte con simbolo mitologico sono potenti ma quando giocate dalla mano devono essere subito scartate e quindi hanno solo un effetto istantaneo.

>L'Eroe e l'Amazzone sono una potente arma contro Medusa.

>Pandora con la sua pericolosa scatola è una carta sempre molto imprevedibile.

Questa traduzione è stata effettuata dal goblin "IlProfessore" a partire da una precedente traduzione non ufficiale, in lingua inglese. Info: Ersilialombardi@libero.it