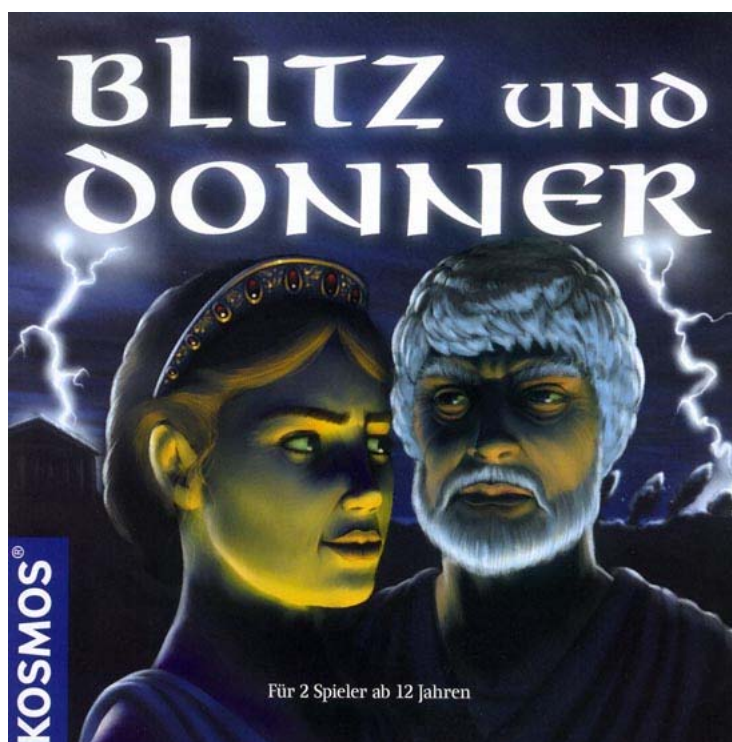


Zeus, il padre degli dei e sua moglie Hera, sono sovente in disaccordo sugli argomenti della terra e dell'Olimpo. Alla fine, tutto questo è sfociato in un'ostilità vera e propria, in cui Hera e Zeus hanno chiamato in aiuto anche gli altri dei dell'Olimpo i quali, assieme ai mortali, hanno il compito di sostenere uno o l'altro antagonista. I Ciclopi, le Amazzoni, Medusa, Hydra e Pegaso e molti altri saranno coinvolti nelle ostilità. I due avversari hanno anche preso un Ostaggio a testa (Hera ha preso Io, mentre Zeus ha preso Argo). I giocatori prendono le parti di Hera e di Zeus, e useranno la loro strategia ed astuzia per contrapporsi al proprio avversario e liberare l'Ostaggio. Il vincitore, oltre a recuperare l'Ostaggio, controllerà anche l'Olimpo!



di Richard Borg
per 2 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e Adattamento a cura di Gylas
Versione 1.0 – Agosto 2002



<http://giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione 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 e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Blitz und Donner" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Obiettivo del Gioco

Hera vince la partita quando trova Argo e lo libera.
Zeus vince la partita quando trova Io e la libera.

Contenuto

86 carte (ogni giocatore ha un mazzo di 43 carte)
1 figura di Zeus
1 figura di Hera
2 Tabelle Riepilogative



Preparazione

I giocatori si siedono uno di fronte all'altro.

Un giocatore prende le parti e le carte di Hera (viola), e l'altro giocatore prende le parti e le carte di Zeus (verdi).

Ogni giocatore prende la figura di legno della propria divinità e la sistema nella sua parte del tavolo. Ogni partecipante prende la Tabella Riepilogativa della propria divinità. Queste Tabelle descrivono brevemente i poteri speciali di tutte le carte e ognuna ne indica la quantità presente nel mazzo.



Ogni giocatore mescola il suo mazzo di carte e ne pesca le prime 9 carte, formando la propria mano iniziale, da tenere nascosta all'avversario. Le carte restanti sono piazzate coperte vicino alla figura di legno della propria divinità.

Se tra le 9 carte iniziali un giocatore trova la carta Ostaggio (Argo oppure Io), dovrà farla vedere all'avversario, pescarne un'altra come rimpiazzo e rimescolare la carta Ostaggio nel suo mazzo.

Le Carte

Ogni giocatore ha un mazzo di 43 carte.

La maggior parte delle carte ha un numero da 0 a 7 negli angoli in alto a destra e a sinistra. Questo numero indica la forza che possiede una determinata. Più il valore è alto, maggiore è la forza della carta. Quando sono giocate per la prima volta, queste carte dovranno essere sistemate sul tavolo coperte.



Alcune carte contengono un simbolo mitologico. Queste carte hanno sia una forza che un potere speciale. Possono essere piazzate sul tavolo oppure possono essere usate per scatenare il loro potere speciale e poi scartate. I poteri speciali verranno descritti più avanti in questo regolamento, ma li potrete trovare anche sulle Tabelle Riepilogative.



Alcune carte hanno solo un simbolo mitologico negli angoli in alto a destra e a sinistra, senza alcun numero. Queste carte non verranno mai piazzate sul tavolo, ma dovranno essere giocate solo per poter utilizzare il loro potere speciale, e poi scartate. I poteri speciali verranno descritti più avanti in questo regolamento, ma li potrete trovare anche sulle Tabelle Riepilogative.

Il Campo di Gioco

Ogni giocatore sceglie 3 carte dalla propria mano e le piazza sul tavolo coperte, una vicina all'altra in modo da formare la prima linea (il 1° Gruppo della figura a destra).

Durante la partita, i giocatori potranno aggiungere altre carte. Ognuno può aggiungere un massimo di 3 linee ulteriori, ognuna formata da 1, 2 o 3 carte. Le nuove linee saranno aggiunte sotto la prima. In questo modo, sotto ogni carta della prima linea un giocatore può piazzare 1, 2 o 3 carte. La prima carta nella prima linea e le carte sottostanti formano una colonna. Una colonna può avere 0, 1, 2, 3 o 4 carte.

Quindi, un giocatore può avere al massimo 12 carte sul suo campo di gioco, distribuite in 4 linee e 3 colonne.

Giocare

I giocatori si alternano nei turni, cominciando da Hera o dal giocatore che ha perso l'ultima partita.

Nel suo turno, un giocatore può fare tante azioni quante sono le colonne nel suo campo all'inizio del turno. Perciò egli potrà avere 1, 2 o 3 azioni.

Per esempio, se un giocatore comincia il suo turno con 2 colonne, egli avrà 2 punti azione da usare.

Quando un giocatore ha in gioco la figura in legno della propria divinità, avrà a disposizione 4 punti azione.

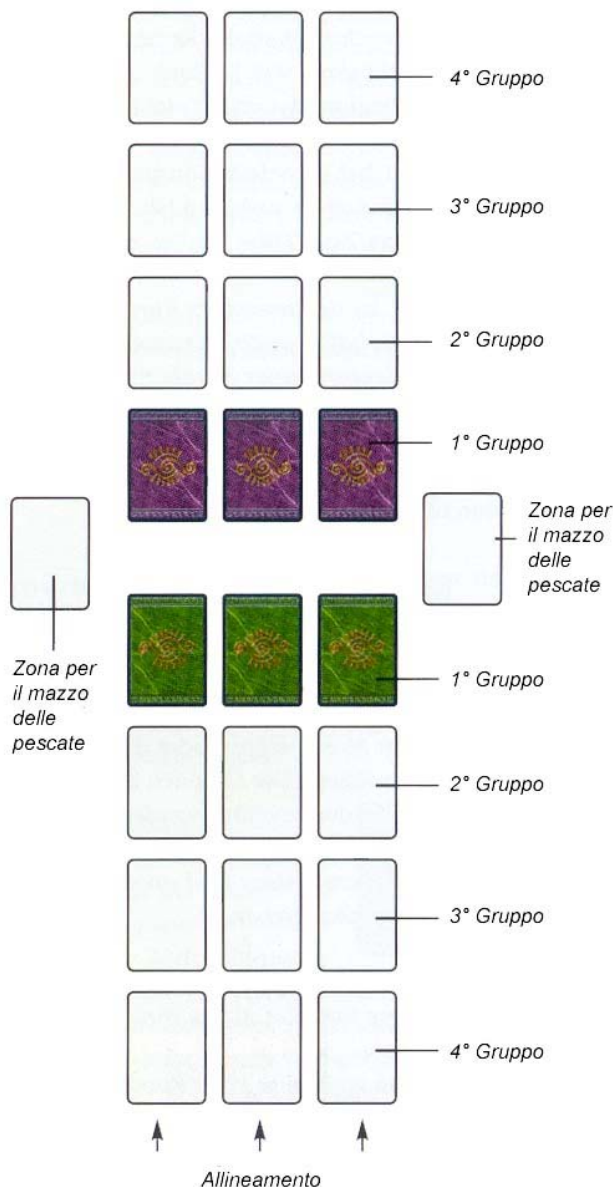
Un giocatore può fare le azioni seguenti, al costo di 1 punto azione ognuna:

1. Pescare una carta.
2. Giocare una carta nel suo campo.
3. Sfidare una carta dell'avversario.
4. Giocare una carta Mitologia.

Se ha punti azione da spendere, un giocatore può fare un qualunque numero di azioni. Esse possono essere eseguite in qualunque ordine. Per esempio, un giocatore può (con 3 punti azione) pescare una carta, sfidare una carta avversaria e pescare un'altra carta.

Un giocatore deve spendere tutti i punti azione a sua disposizione. Non può tenerli per i turni successivi oppure decidere di non usarli tutti.

Nota: se un giocatore comincia il suo turno senza carte nel suo campo, allora ha perso la partita (vedere Termine della Partita e Determinazione del Vincitore).



- 1. Pescare una carta costa 1 punto azione.** Il giocatore prende la prima carta del suo mazzo e la aggiunge alla sua mano. Un giocatore può avere in mano al massimo 12 carte. Quando il mazzo delle pescate termina, il giocatore proprietario non potrà più usare questa azione.
- 2. Giocare una carta nel proprio campo costa 1 punto azione.** Il giocatore può piazzare una carta sul campo, sempre coperta. Egli può giocare la carta prima, dopo o tra le carte di una colonna del suo campo. Se un giocatore volesse piazzare una nuova carta sopra una già esistente, quest'ultima dovrà prima essere spostata assieme a quelle sottostanti, verso il basso, per far posto a quella nuova. Dopo aver sistemato una nuova carta (NdT: sempre che ci sia spazio per spostare quelle sottostanti), le carte presenti in quella colonna devono essere tutte una vicina all'altra, senza spazi vuoti.
Un giocatore non è obbligato a riempire una linea con tre carte prima di cominciarne una nuova. Allo stesso modo, un giocatore non deve riempire una colonna prima di poter piazzare una nuova carta in un'altra colonna.

Un giocatore non può rimuovere volontariamente una delle carte che si trovano nel suo campo. Perciò, dovrà essere cauto nel giocare le sue carte.

Come già detto prima, un giocatore può spostare una carta per far posto ad una nuova. Inoltre, giocando Dionisio è possibile risistemare le carte che si trovano all'interno di una o più colonne.

Ricordate: il campo di un giocatore può avere al massimo solo 4 linee e 3 colonne.

Un giocatore può guardare in qualsiasi momento le carte che si trovano nel suo campo.

- 3. Sfidare una carta avversaria costa 1 punto azione.** I giocatori possono lanciare una sfida solo a partire dal secondo turno di gioco.

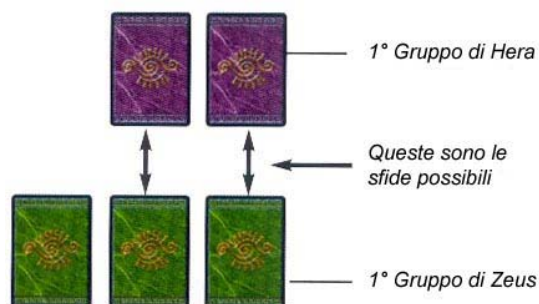
La Sfida

Quando le colonne opposte dei due giocatori hanno delle carte, è possibile effettuare una sfida. Un giocatore non può sfidare diagonalmente una carta avversaria.

Un giocatore non è mai obbligato a cominciare una sfida a meno che le altre azioni non siano possibili.

Nota: non si può lanciare una sfida nel primo round di gioco.

Solo le carte della prima linea possono lanciare una sfida oppure essere sfidate (tranne Pegaso quando usa la sua azione mitologica).



Io, Argo, Medusa, Pandora, Hera e Zeus non possono mai lanciare una sfida.

Il giocatore che ha lanciato la sfida, sposta in avanti la carta con cui vuole attaccare (verso la carta sfidata) e la scopre (se essa era ancora coperta), annunciandone la sua forza. L'avversario scopre la carta attaccata. La carta con il valore di forza più alto vince la sfida. Il perdente dovrà scartare la sua carta, mentre quella del vincitore rimarrà scoperta al suo posto.

Quando due carte hanno forza uguale, entrambe saranno scartate.

Quando una carta perde la sfida e viene scartata, il proprietario dovrà spostare tutte le carte di quella colonna in avanti, in modo da riempire lo spazio lasciato vuoto.

4. **Giocare una carta Mitologia costa 1 punto azione.** Dopo averla usata, il proprietario deve mettere la carta nella pila degli scarti.

Azioni Mitologiche

Oltre alla forza, alcune carte hanno un potere mitologico (indicato dal simbolo mitologico), mentre altre carte ancora hanno solo il potere mitologico. I poteri mitologici delle carte sono i seguenti:



Hera e Zeus



Se giocate, queste divinità entrano nel campo di gioco.

Nel turno in cui sono giocate, il proprietario avrà a disposizione 4 punti azione, indipendentemente dal numero di colonne nel suo campo. Se una di queste carte viene giocata dopo aver già usato qualche punto azione, il giocatore non avrà i 4 punti azione ulteriori, ma trattateli come se i 4 punti li avesse avuti dall'inizio del suo turno (NdT: scalandoli dai punti già utilizzati nel turno).

Per giocare una di queste carte, un giocatore non deve spendere nessun punto azione.

Una volta giocate, Hera o Zeus sono scartate. Poi, il proprietario può piazzare la figura di legno che corrisponde alla sua divinità nella prima linea del suo campo, al posto della carta che si trova in quel posto. Infine, il giocatore sposta tutte le carte in quella colonna, inclusa quella che si trova nella prima linea, in basso di uno spazio. Se una colonna ha già quattro carte, Hera o Zeus non potranno essere piazzate in tale colonna. Se tutte e tre le colonne in un campo hanno già quattro carte, il giocatore non potrà giocare la carta di Hera o Zeus.



Hera o Zeus non possono essere giocate in una colonna vuota.

Una volta che il segnalino di legno è stata piazzata, il proprietario non potrà più spostarlo, anche se volesse usare la carta Dionisio.

Nessun giocatore può lanciare una sfida in una colonna che contiene il segnalino di legno di una delle due divinità.

Fino a che è presente in un campo il segnalino di legno, il proprietario avrà sempre a disposizione 4 punti azione ogni turno, indipendentemente dal numero di colonne possedute.

Per rimuovere un segnalino di legno di divinità da un campo avversario, un giocatore deve sfidarlo usando una carta Pegaso, che deve avere in mano. Quando fa questo tipo di sfida, un giocatore deve scartare immediatamente Pegaso e con esso la divinità in legno. Una volta scartati, Hera o Zeus sono nuovamente a disposizione del proprietario per rientrare sul campo.

A questo punto l'avversario sposta in alto le carte che si trovavano sotto la figura in legno scartata, in modo da riempire lo spazio lasciato vuoto.

Spendendo 1 punto azione, un giocatore può eliminare dal suo campo la figura in legno di Hera o Zeus (NdT: noi preferiamo seguire la seguente regola opzionale: un giocatore può rimuovere la propria divinità di legno usando una carta Pegaso. Quando un giocatore elimina la sua divinità in questo modo, dovrà scartare immediatamente la carta Pegaso assieme alla divinità).

Medusa



Una volta raggiunto il campo, Medusa può essere sconfitta solo da un Eroe (Held) o un'Amazzone (Amazone).

Quando una carta qualunque, tranne un Eroe o un'Amazzone, sfida Medusa, l'attaccante perde e la sua carta è subito scartata. Medusa resta sul campo a faccia scoperta.

Quando un Eroe o un'Amazzone sfida Medusa, allora è quest'ultima ad essere sconfitta e scartata. L'Eroe o l'Amazzone resteranno sul campo a faccia scoperta.

Medusa è una carta passiva molto forte. Essa non può mai iniziare una sfida.

Amazzoni ed Eroi

Se sono in gioco sul campo, le Amazzoni e gli Eroi possono sconfiggere Medusa.

Quando un'Amazzone o un Eroe sfida Medusa, quest'ultima è sconfitta automaticamente e scartata. L'Eroe o l'Amazzone restano sul campo a faccia scoperta.

Pandora



Pandora, con il suo famoso Vaso, è una carta estremamente pericolosa – sia per il proprietario che per l'avversario.

Quando una carta qualunque sfida Pandora, tutte le carte di entrambe le colonne devono essere scartate. Il proprietario determina l'ordine in cui potranno essere sistemate le carte scartate. Se in tale colonne dovesse esserci l'Ostaggio (Io o Argo), il giocatore proprietario perde la partita.

Quando un giocatore ha sfidato con Pegaso una carta in mano all'avversario e per farlo ha scelto proprio Pandora, l'avversario perde tutte le carte della sua mano che dovrà sistemare nel mazzo degli scarti, nell'ordine che preferisce. Se nella mano del giocatore si trovava l'Ostaggio, egli perde automaticamente la partita.

Pandora non può mai iniziare una sfida.

Pegaso



In una sfida, Pegaso ha una forza di 1. Però, il valore reale di Pegaso è quello di essere un esploratore.

Pegaso può essere usato i molti modi:

1. Pegaso sfida una carta che si trova in mano all'avversario.

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Pegaso per sfidare una carta che si trova ancora in mano all'avversario. In questo caso, Pegaso deve essere subito scartato e il giocatore proprietario può scegliere a caso una carta che è in mano all'avversario.

- Se la carta scelta è Io oppure Argo, la partita termina e il giocatore che ha usato Pegaso vince.
Nota: è consigliabile per un giocatore non tenere in mano per molto tempo il suo Ostaggio.
- Se la carta scelta contiene un simbolo mitologico ed è anche una delle seguenti: Medusa, Pizia, Hera, Zeus, Sirena, Ade, Perseope o Dionisio, questa finisce nel mazzo degli scarti.
- Se la carta scelta è Pandora, allora la mano intera di carte del giocatore con Pandora deve essere scartata, ponendo le carte nell'ordine preferito.
- Se la carta scelta ha forza 1 (come la forza di Pegaso), questa è scartata.
- Se la carta scelta ha forza 2-7 (ciò include le Amazzoni e gli Eroi), allora il giocatore attivo può piazzare tale carta nella prima linea del suo campo, in una colonna a scelta. Non può piazzare la carta in una colonna che contiene già 4 carte o in una colonna che contiene Hera o Zeus. Se non ci sono linee disponibili per piazzare la carta, la carta finisce nel mazzo degli scarti dell'avversario.

2. Pegaso sfida una carta o una divinità di legno che si trova nella prima linea avversaria.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Pegaso per sfidare una carta oppure Hera o Zeus che si trovano nella prima linea dell'avversario. In questo caso, Pegaso deve essere subito scartato. L'avversario deve scoprire la carta attaccata.

- Se la carta scelta è Io oppure Argo, la partita termina e il giocatore che ha usato Pegaso vince.
- Se la carta scelta ha forza 1 (come la forza di Pegaso), questa è scartata. Eccezione: una volta che si trova sul campo, Medusa (forza 0) può essere sconfitta solo da un'Amazzone o da un Eroe. Pandora (forza 0), se viene attaccata da Pegaso in questo modo, viene scartata assieme a tutte le carte della sua colonna.
- Se la carta scelta ha forza 2-7, essa rimane scoperta al suo posto.
- Se il giocatore ha usato Pegaso per sfidare Hera o Zeus (quando sono rappresentate dai rispettivi segnalini di legno), l'avversario deve rimuovere immediatamente la divinità.

Nota: con 1 punto azione, un giocatore può usare Pegaso per obbligare il suo avversario a scoprire una carta della sua prima linea.

I giocatori non possono usare le azioni speciali di Pegaso durante il primo turno di gioco.

3. Pegaso viene giocato nel campo.

Un giocatore può piazzare questa carta coperta nel proprio campo, come una qualunque altra carta. In questo caso, l'avversario non è a conoscenza di tale mossa e potrebbe pensare che quella sia una carta come un'altra. Quando si trova nella prima linea di un campo, essa può essere usata per una normale sfida. Una volta che è in un campo, Pegaso non può più usare i suoi poteri speciali mitologici.

Pizia



Pizia può spiare le carte dell'avversario ed è l'unica carta ad essere più forte di Nemese e di Poseidone.

Può essere usata in diversi modi:

1. Spiare la mano dell'avversario.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Pizia per obbligare un avversario a rivelare tutte le carte che ha in mano. Poi, Pizia viene scartata.

- Se nella mano scoperta sono presenti Poseidone o Nemese, il proprietario deve immediatamente scartarli.
- Se Pizia trova Io, Argo o Pandora, non succede nulla, ma il giocatore può comunque usare a suo favore le informazioni ottenute guardando la mano dell'avversario.

2. Sfidare Poseidone o Nemese.

Pizia può essere usata per sfidare una carta avversaria. Come nelle sfide normali, Pizia si deve trovare nella prima linea di un campo e può sfidare solo la carta che le sta direttamente di fronte.

- Se Pizia ha sfidato Poseidone o Nemese, allora vince e l'avversario deve scartare Poseidone o Nemese.
- Se Pizia ha sfidato una carta diversa da Poseidone e Nemese, si calcherà il vincitore come al solito.
- Se Poseidone, Nemese o un'altra carta sfidano Pizia, quest'ultima perde automaticamente lo scontro.

3. Scoprire una carta in una colonna dell'avversario.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Pizia per scoprire tutte le carte di una colonna nel campo avversario. Chi ha giocato Pizia può decidere quale colonna scoprire. Infine Pizia viene scartata.

Nota: se si usa Pizia per scoprire una colonna dell'avversario, se scoperti non verranno considerati gli effetti di Pandora, Io, Argo, Nemesi o Poseidone.

Sirene



Un giocatore può usare le Sirene per sedurre un alleato dell'avversario, obbligandolo ad unirsi a lui.

Per un punto azione, un giocatore può usare le Sirene per prendere la prima carta che si trova nel mazzo degli scarti dell'avversario. Può prendere questa carta solo se essa ha un valore di forza da 1 a 7. Una volta presa, il giocatore la può tenere in mano per giocarla in uno dei suoi turni successivi, come se fosse sua. La carta Sirene viene scarta subito dopo aver pescato la carta dall'avversario. Se la prima carta del mazzo degli scarti dell'avversario non ha una forza da 1 a 7, un giocatore non può usare le Sirene.

Nota: dato che il retro delle carte è diverso da un giocatore all'altro, l'avversario può identificare facilmente la carta che gli è stata rubata.

Ade



Un giocatore può usare Ade per riprendere una carta dal suo mazzo degli scarti.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Ade e cercare nel suo mazzo degli scarti la carta che preferisce, riprendendola in mano. La carta presa può essere usata subito oppure tenuta per un turno successivo. Il giocatore non è tenuto a rivelare la carta che ha ripreso. Una volta scelta la carta, Ade deve essere scartato immediatamente.

Perseope



Un giocatore può usare Perseope per recuperare una carta di Pegaso dal suo mazzo degli scarti.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Perseope per prendere fino a 3 carte Pegaso dal suo mazzo degli scarti e riprenderli in mano.

Le carte prese possono essere usate subito oppure tenute per un turno successivo.

Se nel mazzo degli scarti ci sono solo una o due carte Pegaso, il giocatore può prenderne una o entrambe.

Una volta prese le carte Pegaso, Perseope deve essere scartata immediatamente.

Nota: ricordate di applicare la regola sul limite delle 12 carte in mano.

Dionisio



Un giocatore può usare Dionisio per cambiare la posizione delle carte del suo campo.

Per 1 punto azione, un giocatore può usare Dionisio per spostare una delle carte che si trova nel suo campo in una colonna diversa. Può spostare quella carta in una nuova colonna.

Dato che una colonna non può avere più di quattro carte, il giocatore non può spostare una carta in una colonna che contiene già quattro carte. Non si può usare Dionisio per spostare i segnalini in legno di Hera e di Zeus.

Un giocatore può spostare una carta anche tra le linee di una stessa colonna.

Dopo averla usata, la carta Dionisio deve essere subito scartata.

Termine della Partita e Determinazione del Vincitore

Una partita può terminare in diversi modi:

- Quando un giocatore non può più usare tutti i punti azione a sua disposizione, allora l'avversario vince.
- Quando un giocatore all'inizio del suo turno non ha più carte nel suo campo sul tavolo, allora l'avversario vince.
- Quando un giocatore riesce a sfidare l'Ostaggio (Io oppure Argo) che si trova nella prima linea del campo avversario, allora quel giocatore vince.
- Quando un giocatore usa Pegaso per sfidare una carta che si trova in mano al suo avversario e sceglie proprio l'Ostaggio (Io oppure Argo), allora quel giocatore vince.
- Quando il giocatore che ha usato Pegaso per sfidare una carta della mano di dell'avversario, individua Pandora, e l'avversario ha in mano anche l'Ostaggio, quel giocatore vince.
- Quando un giocatore sfida Pandora e il suo avversario ha la carta Ostaggio in quella colonna, quel giocatore vince. Quando entrambe i giocatori hanno una carta Ostaggio nella colonna in cui viene aperto il Vaso di Pandora, il giocatore che ha sfidato Pandora perde.

Alcuni Suggerimenti

- All'inizio della partita, le carte che i giocatori piazzano nelle loro prime linee, hanno una grande influenza nel gioco. E' una buona idea mettere una o due carte forti nella prima linea, ma chi perderà le sue carte più forti risulterà essere in posizione più sfavorevole.
- Benché le sfide possano avvenire solo a partire dal secondo turno, ai giocatori è consigliato costruire bene le proprie forze prima di lanciare una sfida.
- Dalla prima linea, Medusa protegge le carte che si trovano nella sua colonna, ma riduce la possibilità del giocatore di sfidare il suo avversario.
- Pegaso può essere usato per scoprire le carte dell'avversario. Inoltre, Pegaso è l'unico modo per sconfiggere Hera e Zeus.
- Avendo la carta Ostaggio nella propria mano, un giocatore può tenerla lontana dal campo e rinviarne così la sua cattura, ma Pegaso potrebbe localizzarla direttamente oppure potrebbe essere individuata da Pandora.
- Giocando Hera o Zeus, un giocatore può incrementare i suoi punti azione, ma questa non è la strategia migliore se usata all'inizio della partita.
- Le carte che hanno i simboli mitologici sono molto potenti, ma quando vengono giocate, come deve essere, sono immediatamente scartate e perciò hanno solo un effetto momentaneo.
- A gioco avanzato, gli Eroi e le Amazzoni sono armi importanti contro Medusa.
- Pandora, con il suo Vaso molto pericoloso (il nome la dice tutta), è una carta molto imprevedibile.
- Le strategie di difesa spesso terminano quando un giocatore non può usare tutti i suoi punti azione.

Traduzione delle Tabelle di Riferimento

	<p>ZEUS (1 X) Scartatela per portare Zeus in campo, nella prima linea. Zeus non può essere attaccato da nessuno, tranne che da Pegaso.</p>
	<p>ARGO (1 X) Se Argus viene sfidato dall'avversario, Zeus perde la partita.</p>
	<p>DIONISIO (2 X) Scartatela per spostare una carta che si trova nel vostro campo.</p>
	<p>ADE (1 X) Scartate questa carta per ripescare una carta qualsiasi dal vostro mazzo degli scarti.</p>
	<p>MEDUSA (4 X) Giocabile come al solito. Non può sfidare, e se sfidata vince automaticamente con tutti, tranne che con gli Eroi e le Amazzoni.</p>
	<p>PANDORA (1X) Giocabile come al solito. Quando viene sfidata in campo, l'intera colonna (dell'attaccante e del difensore) è distrutta. Se sfidata in mano, tutte le carte devono essere scartate. Se tra le carte scartate è presente Argo oppure Io, la partita termina.</p>
	<p>PEGASO (9X) Giocabile come al solito, oppure: 1. scartatela per sfidare una carta avversaria. Se trovate lo o Argo, la partita termina. Se trovate Pandora, dovrete scartare tutta la vostra mano. 2. scartatela per sfidare una carta o una divinità che si trova nella prima linea. Se Hera o Zeus, scartate la divinità, altrimenti risolvete la sfida come al solito.</p>

	<p>PERSEOPE (1X) Scartatela per ripescare fino a tre carte Pegaso dal vostro mazzo degli scarti.</p>
	<p>PIZIA (2X) Giocabile come al solito, oppure: 1. permette di vedere la mano dell'avversario. Nemisi e Poseidone devono essere scartate. 2. permette di scoprire un'intera colonna avversaria.</p>
	<p>SIRENE (1X) Prendete la prima carta del mazzo degli scarti dell'avversario, ma solo se questa ha una forza da 1 a 7.</p>
	<p>EROE (5 X) Può sconfiggere Medusa.</p>
	<p>POSEIDONE (1X) E' la carta più forte, ma viene sconfitta se sfidata da Pizia.</p>
	<p>APOLLO (2 X)</p>
	<p>GIGANTE (3 X)</p>
	<p>CICLOPE (4 X)</p>
	<p>CENTAURO (5 X)</p>



HERA (1 X)
Scartatela per portare Hera in campo, nella prima linea. Hera non può essere attaccata da nessuno, tranne che da Pegaso.



IO (1 X)
Se lo viene sfidato dall'avversario, Hera perde la partita



DIONISIO (2 X)
Scartatela per spostare una carta che si trova nel vostro campo.



ADE (1 X)
Scartate questa carta per ripescare una carta qualsiasi dal vostro mazzo degli scarti.



MEDUSA (4 X)
Giocabile come al solito. Non può sfidare, e se sfidata vince automaticamente con tutti, tranne che con gli Eroi e le Amazzoni.



PANDORA (1X)
Giocabile come al solito. Quando viene sfidata in campo, l'intera colonna (dell'attaccante e del difensore) è distrutta. Se sfidata in mano, tutte le carte devono essere scartate. Se tra le carte scartate è presente Argo oppure Io, la partita termina.



PEGASO (9X)
Giocabile come al solito, oppure:
1. scartatela per sfidare una carta avversaria. Se trovate Io o Argo, la partita termina. Se trovate Pandora, dovrete scartare tutta la vostra mano.
2. scartatela per sfidare una carta o una divinità che si trova nella prima linea. Se Hera o Zeus, scartate la divinità, altrimenti risolvete la sfida come al solito.



PERSEPOE (1X)
Scartatela per ripescare fino a tre carte Pegaso dal vostro mazzo degli scarti.



PIZIA (2X)
Giocabile come al solito, oppure:
1. permette di vedere la mano dell'avversario. Nemese e Poseidone devono essere scartate.
2. permette di scoprire un'intera colonna avversaria.



SIRENE (1X)
Prendete la prima carta del mazzo degli scarti dell'avversario, ma solo se questa ha una forza da 1 a 7.



AMAZZONE (5 X)
Può sconfiggere Medusa.



NEMESI (1X)
E' la carta più forte, ma viene sconfitta se sfidata da Pizia.



ARTEMIDE (2 X)



IDRA (3 X)



ARPIA (4 X)



FURIA (5 X)