

# SCHEDE DI AIUTO DEI GIOCATORI



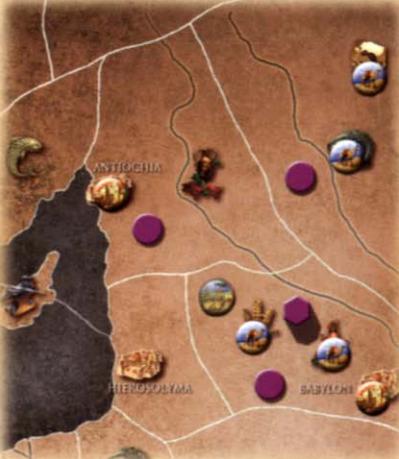
## DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA

### BABILONIA

#### Hammurabi



1 Marcatore di influenza	Provincia di Babylon
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	
1 Mercato	Provincia di Antiochia
1 Marcatore di influenza	
1 Città	Provincia con il fiume Tigri
1 Marcatore di influenza	
2 Carovane	



**Gioco Base con regole di *Mythology Expansion***

Disposizione Libera:  
Capitale: Provincia di Babylon.  
45 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

Disposizioni ed aiuti dell'espansione *Mythology Expansion* da utilizzare con il Gioco Base.

Traduzione e layout a cura di Giancarlo 'Dominex' Fioretti - [studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)



[www.Goblins.net](http://www.Goblins.net)

Reggio Emilia - 2005 - V1.0



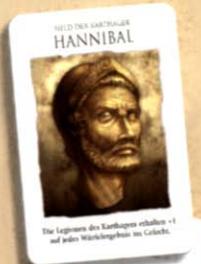
DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



CARTAGINE

**Annibale**

Direttore del Commercio



1 Marcatore di influenza	Provincia di Carthago
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	
1 Legione	
1 Mercato	Provincia ad Ovest di Carthago
1 Marcatore di influenza	
2 Carovane	Provincia ad Est di Carthago
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	



Metti la Carovana su uno dei due Simboli.

**Gioco Base con regole di Mythology Expansion**

Disposizione Libera:  
 Capitale: Provincia di Carthago.  
 45 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

# MARE NOSTRUM

## DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



### EGITTO

**Cleopatra**

Leader Politico



1 Marcatore di influenza	Provincia di Alexandria
2 Città	
1 Carovana	
1 Fortezza	
1 Tempio	Provincia di Thebae
1 Marcatore di influenza	
1 Città	Provincia di Cyrenae
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	
1 Città	



Metti la  
Carovana su  
uno dei due  
Simboli.

### Gioco Base con regole di Mythology Expansion

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Alexandria.

45 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

# MARE NOSTRUM

## DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



### GRECIA

#### Pericle

Alto Prete



1 Marcatore di influenza	Provincia di Athenae
2 Città	
1 Carovana	
1 Fortezza	
1 Tempio	Provincia a Nord di Athenae
1 Marcatore di influenza	
2 Carovane	Provincia di Costantinopolis
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	Mare di Athenae/Sparta
1 Trireme	



Metti la Trireme in uno dei due Mari.

### Gioco Base con regole di Mythology Expansion

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Athenae.

45 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

# MARE NOSTRUM

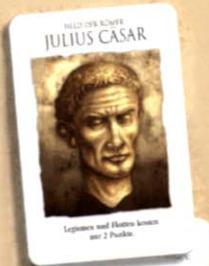
## DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



**ROMA**

**Cesare**

**Leader Militare**



1 Marcatore di influenza	Provincia di Roma
1 Città	
2 Carovane	
1 Fortezza	
1 Mercato	Provincia a Nord di Roma
1 Marcatore di influenza	
1 Carovana	
1 Marcatore di influenza	Provincia a Sud di Roma
2 Carovane	

Metti la Carovana su uno dei due Simboli.



### Gioco Base con regole di Mythology Expansion

Disposizione Libera:

Capitale: Provincia di Roma.

45 punti a disposizione: Puoi acquistare qualsiasi cosa compreso l'Eroe specifico, eccetto Eroi generici e Meraviglie. Tutti gli oggetti costruiti vanno piazzati nella provincia Capitale o in una adiacente.

# MARE NOSTRUM

## RIFERIMENTO RAPIDO DELLE REGOLE ESSENZIALI

COSTO DELLE COSTRUZIONI:		CREATURE MITOLOGICHE:	COMBATTIMENTO:
<b>Marcatore di Influenza</b>	3	Roma: <b>Titano</b> Ogni Titano può accattare 1 unità in una provincia adiacente.	<b>SACCHIEGGIO:</b> Distruzione di un Edificio (Carovana, Città, Tempio o Mercato), ma non una Fortezza.
<b>Città</b>			
<b>Carovana</b>		Cartagine: <b>Behemoth</b> Annulla il vantaggio delle unità che tirano automaticamente 6.	
<b>Legione</b>		Babilonia: <b>Grifone</b> Può muoversi volando ad una distanza di 2 province.	
<b>Trireme</b>		Grecia: <b>Centaurio</b> All'inizio di un combattimento distrugge una Legione nemica.	
<b>Fortezza</b>	6	Egitto: <b>Fenice</b> Questa unità può rinascere al costo di 3 carte nella capitale.	<b>OCCUPAZIONE:</b> L'aggressore può assumere il controllo di un Edificio con ciascuna Legione presente.
<b>Tempio</b>			
<b>Mercato</b>			
<b>Creatura Mitologica</b>	9		<b>CONVERSIONE:</b> L'aggressore può piazzare nel prossimo turno sulla provincia il marcatore di influenza.
<b>Meraviglie ed Eroi</b>			
<b>Piramidi</b>			

### Descrizione delle Carte Eroi Specifici, Eroi Generici e delle Meraviglie

EROI SPECIFICI:	EROI GENERICI:	MERAVIGLIE:
Roma: <b>Giulio Cesare</b> Le Legioni costano 2 Carte. Cartagine: <b>Annibale</b> Le Legioni hanno un +1 al tiro in combattimento. 1 Legione gratis. Babilonia: <b>Hammurabi</b> Piazza un marcatore di influenza gratis per turno. Grecia: <b>Pericle</b> Le Trireme costano 2 Carte e hanno un +1 al tiro in combattimento. 1 Trireme gratis. Egitto: <b>Cleopatra</b> Può scambiare 1 Carta "Merce" con una "Tasse" (o viceversa) con la Banca.	<b>Agamennone:</b> Ha un +3 per diventare Direttore del Commercio. <b>Archimede:</b> Ha un +3 per diventare Leader Militare. <b>Elena:</b> Converte una Legione dell'invasore in una propria. <b>Nebucodonosor:</b> Guadagna 1 Carta Risorsa dal saccheggio. <b>Salomone:</b> Ha un +3 per diventare Leader Politico. <b>Ulisse:</b> Forza un giocatore a scambiare Carte con te durante il Commercio.	<b>Colosso:</b> Prendi 1 Carta "Tasse" extra per turno. <b>Giardini Pensili:</b> Puoi tenere 2 Carte "Merce". <b>Tempio di Artemide:</b> Prendi 1 Carta "Merce" extra per turno. <b>Statua di Zeus:</b> Puoi costruire 2 Fortezze per Provincia. <b>Faro:</b> Puoi piazzare marcatori di influenza in province non attigue a quelle che controlli. <b>Mausoleo:</b> Costruire Carovane, Città, Templi e Mercati costa -1. <b>Piramidi:</b> Costruisci la Piramide e vinci la partita.

### Descrizione delle Carte Eroi Mitologici

<b>Achille:</b> Saccheggia 1 edificio per ogni unità militare presente. <b>Adone:</b> Prendi un Dio gratis alla fine della Fase delle Offerte. <b>Aiace:</b> Puoi ritirare 1 sola volta in combattimento quanti dadi vuoi. <b>Amilcare:</b> Puoi ottenere, se vuoi, un 4 automatico coi dadi in combattimento. <b>Antigone:</b> Puoi escluderti, se vuoi, dalla Fase del Commercio. <b>Arianna:</b> Ogni edificio nella provincia da +1 in combattimento. <b>Càstore e Polluce:</b> Copia l'abilità di un altro EROE in gioco, escluso gli EROI delle Civiltà.	<b>Circe:</b> Consente di usare le Legioni come Carovane per produrre risorse. <b>Creòso:</b> Puoi costruire in una provincia nello stesso turno in cui piazzii il marcatore di influenza. <b>Enea:</b> Consente di muovere senza trireme attraverso 1 spazio di mare. <b>Ercole:</b> Una volta per turno usa 1 Legione come Creatura Mitologica. <b>Giasone:</b> Cattura 1 Carovana occupata se può piazzarla. <b>Gilgamesh:</b> Piazza 1 Fortezza gratis in una nuova provincia. <b>Imhotep:</b> Costruire Meraviglie ti costa 1 Carta in meno.	<b>Medusa:</b> Una volta per turno può proibire il combattimento in una provincia. <b>Mida:</b> Paga 2 Tasse per convertire una Legione nemica in propria. <b>Minosse:</b> Sulle isole costruisce con -1 per tipo di costruzione. <b>Mosè:</b> Ha un +3 per diventare Alto Prete. <b>Pensilea:</b> Le sue unità terrestri vengono eliminate con 6. <b>Regina di Saba:</b> Consente di reclutare Mercenari dalla riserva. <b>Spartaco:</b> Una volta per turno può costruire una Legione con una Carta Schiavo.
--	---	--