

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



www.Goblins.net

Reggio Emilia - 2005 - V1.0



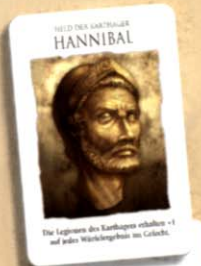
DISPOSIZIONE INIZIALE PREDETERMINATA



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

Descrizione delle Carte Eroi Specifici, Eroi Generici e delle Meraviglie

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

Descrizione delle Carte Eroi Mitologici

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