

OLYMPUS QUICK REFERENCE


ROUND


- ❖ Fase di Adorazione (da eseguire finché tutti i giocatori non passano il turno)
 - Il giocatore attivo posiziona un sacerdote in uno spazio ALFA
 - Ogni avversario, in ordine di gioco, decide se posizionare un sacerdote nello spazio BETA
 - Si esegue l'effetto della divinità
 - Si passa il turno al giocatore a sinistra
- ❖ Fase di Mantenimento
 - Verifica del limite di risorse (max 5 nel magazzino)
 - Verifica del limite di popolazione (milizia <= popolazione e risorse <= popolazione)
 - Risoluzione effetti "Nella Fase di Mantenimento..." degli edifici
 - Raccolta tributi (i tributi di guerra si spostano nel magazzino)
 - Ricevere i sacerdoti
 - Fine gioco (se assegnati almeno 4 Bonus Gloria) o Cambio giocatore iniziale (sinistra)


BONUS EXTRA (FINE GIOCO)


Alla fine del gioco ogni giocatore riceve Punti Vittoria extra in base alla posizione dei suoi segnalini progresso: ogni segnalino dà punti pari a metà (arrotondata per difetto) della sua posizione.


EDIFICI E LIMITAZIONI

Agorà (1) =>  > 5

Scuole (3) =>  > 4

Biblioteca (5) =>  > 7

Caserma (1) =>  > 3

Esercito (3) =>  > 6

SIMBOLI



= avanza (di 1 spazio) nella corrispondente scala progresso



= avanza (di 1 spazio) nella scala progresso di una qualsiasi risorsa (grano, cacciagione, pesce)



= a seconda del contesto:

- lato sinistro di una carta edificio: costo per erigere l'edificio

- sul tabellone principale o sull'effetto di un edificio: indicano la produzione del corrispondente tipo di risorsa

- sul tabellone personale del giocatore: numero (e tipo) di cubetti che si ottengono durante la produzione di una risorsa



= una qualsiasi risorsa (grano, cacciagione, pesce)



= produzione di una qualsiasi risorsa (grano, cacciagione, pesce)



= un Punto Vittoria



= dichiara una guerra



= avanza (di 1 spazio) un segnalino progresso a tua scelta



= indietreggia (di 1 spazio) un segnalino progresso a tua scelta



= spazio "alfa" del favore di una divinità o i benefici nel piazzare un sacerdote in tale spazio



= spazio "beta" del favore di una divinità o i benefici nel piazzare un sacerdote in tale spazio



= favore di Zeus*



= possibilità di costruire un edificio



= peste di Apollo: perdita di 1/3 (per difetto) di popolazione



= protezione dalla peste di Apollo

*FAVORE DI ZEUS

Scegli uno dei seguenti effetti (la scelta si dichiara solo nel proprio turno di risoluzione):

- avanza uno dei tuoi segnalini progresso (popolazione, cultura, milizia, produttività di grano, produttività di cacciagione, produttività di pesce) di uno spazio
- produci una risorsa (grano, cacciagione o pesce)
- dichiara una guerra
- costruisci un edificio
- ottieni un Punto Vittoria.

Lo spazio "alfa" di Zeus permette di scegliere 2 effetti **differenti** tra loro. Si possono quindi avanzare 2 scale diverse, ma **non** la stessa 2 volte, così come si produrre 2 risorse diverse, ma **non** la stessa 2 volte. Inoltre **non** è possibile scegliere di avanzare di 1 la milizia e di effettuare una guerra.