

# LE DIVINITA' DEL PANTHEON



## EURORA

### immediato: 3 Denari

Il giocatore può subito spendere 3 Denari. A questo denaro non possono essere aggiunte altre monete (tramite Carte o Tessere Divinità). Valgono le stesse possibilità dell'azione "Acquisto".

La Tessera Eurora viene infine rimossa.



## SURPARIT

### immediato: 1 Tessera Divinità

Il giocatore prende subito un'ulteriore Tessera Divinità dal mazzo coperto. Qualora venga nuovamente pescata Surparit, egli non potrà più pescare altre Tessere Divinità (non si verifica una reazione a catena).

Il giocatore riceve subito i Punti Epoca per Surparit e per l'altra Tessera Divinità pescata. La Tessera Surparit viene infine rimossa.



## PLAESIRIS

### immediato: 2 Divinità Minori

Per ciascuna Plaesiris pescata durante la Preparazione dell'Epoca, vengono scoperte e messe in gioco le 2 tessere in cima alla pila delle Divinità Minori. Se un giocatore acquisisce Plaesiris durante l'azione "Acquisire 1 Tessera Divinità", prende anche le 2 Divinità Minori scoperte con il valore più alto.

Se ottiene Plaesiris tramite la Tessera Bonus o una Tessera Bottino oppure tramite la Divinità Surparit, prende le due Divinità Minori dalla cima della pila coperta.

La Tessera Plaesiris viene infine rimossa.



## TAKSATOR

### immediato: 1 Carta Denari

Il giocatore riceve subito la carta in cima al mazzo speciale delle Carte Denari. Se questa carta verrà successivamente giocata, verrà posta, assieme alle altre carte utilizzate, nel mazzo degli scarti. In altre parole, la carta resta in gioco.

La Tessera Taksator viene infine rimossa.



## DEPRACCUS

### permanente: 2 carte

Alla fine della Preparazione dell'Epoca, quindi dopo aver posizionato il tempio, il giocatore può (e deve) pescare due carte dal mazzo coperto.



## FONSET

### permanente: +1 colonna

Alla fine della Preparazione dell'Epoca, quindi dopo aver posizionato il tempio, il giocatore prende una colonna del suo colore dalla riserva generale.



## FONSI

### permanente: +1 piede

Alla fine della Preparazione dell'Epoca, quindi dopo aver posizionato il tempio, il giocatore prende un piede del suo colore dalla riserva generale.



## GADICEA

**permanente: +1 carta**

In ogni azione "Pescare carte" il giocatore può pescare 1 carta in più. Più divinità Gadicea sono cumulative. La divinità Gadicea può essere usata solo nell'azione "Pescare carte".



## GAIVILES

**permanente: saltare**

Il giocatore può effettuare 1 salto durante ogni azione "Movimento" (iniziata da lui o da un altro giocatore). In altre parole egli può saltare **uno spazio occupato da un altro giocatore** come se lì vi fosse un piede o una colonna del proprio colore.

Il giocatore:

- può saltare direttamente dal tempio.
- può saltare in diagonale.
- può saltare in uno spazio occupato (ciò gli costa come al solito 2 passi).
- può saltare oltre uno spazio già occupato da 2 piedi o 2 colonne.
- **non** può saltare oltre uno spazio vuoto.

Più Gaiviles permettono di saltare più volte, ma non più di 1 spazio alla volta.



## PIETALTE

**permanente: punti vittoria**

La Tessera Divinità Pietalte può essere acquisita **solo tramite le Carte Sacrificio**.

**Le Tessere Sacrificio non possono essere utilizzate.**

Il giocatore deve giocare 3 Carte Sacrificio di un tipo, 2 di un altro tipo e 1 Carta di un terzo tipo.

Durante il conteggio dei punti il giocatore riceve punti per ogni Pietalte. Il livello della sua Tessera Sacrificio di maggior valore indica quanti punti il giocatore riceve (per ogni Pietalte) durante il conteggio.



## STONKUS

**permanente: Denari**

In ogni azione "Acquisto" il giocatore può spendere 1 o 2 Denari in più. Più divinità Stonkus sono cumulative. Con l'aiuto di Stonkus il giocatore può eseguire un'azione "Acquisto" anche senza Carte Denari. Non può utilizzare Stonkus con l'azione "Movimento" per comprare altri passi.



## TRAITERA

**singolo: +1 azione**

Dopo aver eseguito un'azione, il giocatore può utilizzare nel suo turno la Tessera Divinità Traitera per eseguire subito un'altra azione.

Valgono le seguenti regole:

- Può scegliere un'azione diversa o la stessa.
- Se il giocatore sceglie ancora la stessa azione, egli può utilizzare nuovamente le Tessere (Divinità, Sacrificio, Bonus e Bottino) che aveva usato prima.
- Il giocatore può utilizzare tutte le carte e le Tessere Divinità e Bottino acquisite durante un'azione eseguita in precedenza (anche quella appena svolta).
- Il giocatore può utilizzare Traitera solo se già la possedeva all'inizio del suo turno.
- Il giocatore può utilizzare più Tessere Divinità Traitera in un turno (se già la possedeva all'inizio del suo turno).
- Dopo aver utilizzato Traitera, il giocatore la ripone subito nella scatola. Ogni Traitera può dunque essere utilizzata una sola volta per partita.



## VINTHRAD

**permanente: +1 passo**

Il giocatore ha un passo in più a sua disposizione in ogni azione "Movimento" (iniziata da lui o da un altro giocatore). Più divinità Vinthrad sono cumulative. Con l'aiuto di Vinthrad il giocatore può eseguire un'azione "Movimento" anche senza Carte Movimento. Non può utilizzare Vinthrad con l'azione "Acquisto" per collocare piedi o colonne sul tabellone.