

TESSERE BONUS E TESSERE BOTTINO



Riserva

Il giocatore prende l'ammontare corrispondente di Colonne e/o Piedi del suo colore dalla riserva generale e li sposta nella propria riserva personale.



Divinità Minore

Preparazione dell'Epoca: per ciascuna **Tessera Bottino** "Divinità Minore" posizionata sul tabellone, i giocatori prendono la Divinità Minore in cima alla pila coperta e la collocano a faccia in su a disposizione sul piano di gioco.

Il giocatore che riceve il beneficio di una di queste Tessere Bottino, prende subito la Divinità Minore scoperta con il valore più alto e la pone coperta davanti a sé.

Se un giocatore prende la **Tessera Bonus iniziale**, egli prende la Divinità Minore dalla cima della pila e la pone coperta davanti a sé.

Il giocatore può in ogni momento guardare le Divinità Minori che ha davanti a sé.



Tessera Divinità

Il giocatore prende la Tessera Divinità in cima alla pila coperta. Per questa tessera **non deve compiere alcun sacrificio**. La pone davanti a sé e ottiene subito il favore di questa divinità (come descritto nel Supplemento). Inoltre il giocatore ottiene immediatamente punti vittoria, in base all'epoca che si sta giocando.



Colonna

Il giocatore che prende questa Tessera Bonus, posiziona subito, dopo la preparazione della prima Epoca, una delle sue colonne dalla riserva generale in uno spazio colonna a sua scelta sul tabellone. Questa colonna conta esattamente come se fosse stata piazzata durante il regolare svolgimento del gioco.



Tessera Sacrificio

Il giocatore incrementa di un livello il valore di una delle sue Tessere Sacrificio o prende una nuova Tessera Sacrificio di livello 1.

Se il giocatore ha la possibilità di applicare più volte questo beneficio (tramite più tessere o con la tessera 2x), può farlo sulla stessa Tessera Sacrificio o suddividere il beneficio su più Tessere.



Pescare Carte

Il giocatore pesca il numero indicato di carte dalla cima del mazzo coperto.



Carta Denari

Il giocatore riceve immediatamente la carta in cima al mazzo speciale delle Carte Denari.

Quando questa carta sarà successivamente giocata, verrà posta, assieme alle altre carte utilizzate, nel mazzo degli scarti.



Passi

Il giocatore pone questa tessera davanti a sé e potrà disporre durante ogni futura azione "Movimento" di uno o due passi aggiuntivi. Con l'aiuto di questa tessera il giocatore può eseguire un'azione "Movimento" anche senza Carte Movimento.

Queste Tessere Bonus e Bottino saranno a sua disposizione per l'intera partita.

Queste tessere sono cumulative.

Non può utilizzarle con l'azione "Acquisto".

LE CIVILTÀ'



GALLIA

Ciascun giocatore, iniziando dal primo, sceglie: o pesca immediatamente 2 carte dal mazzo coperto **oppure** scopre una Tessera Divinità dalla pila delle tessere. Per acquisire questa tessera deve compiere il sacrificio **solo** per il numero più in alto. Egli può utilizzare a tale scopo le proprie Tessere Sacrificio e Carte Sacrificio. Se il giocatore non può o non vuole acquisire la Tessera Divinità, la rimette nella scatola. Un giocatore che ad esempio scopre una Gadicea necessita solamente di 5 sacrifici di un tipo per acquisire la Tessera Divinità.



GERMANIA / GRAECIA

Tutti i giocatori regolano la propria mano di carte a 7. In altre parole, chi ha in mano più di 7 carte riduce la sua mano a 7, chi ha meno carte pesca fino ad averne 7. Le carte scartate sono a scelta libera, si pesca dal mazzo coperto.



AEGYPTUS

Ciascun giocatore, iniziando dal primo, può scambiare un numero a piacere di piedi per colonne oppure un numero a piacere di colonne per piedi (esclusivamente del proprio colore). I giocatori scambiano dalla loro riserva personale con la riserva generale.

PERSIA

Il mazzo delle Carte Denaro speciali (2 e più) viene riordinato in senso decrescente. In altre parole il 5 viene posto in cima. Questo ordine rimane invariato fino alla fine del gioco.



CARTAGO

Ciascun giocatore, iniziando dal primo, può immediatamente spendere fino a 2 Denari. A questo denaro non possono essere aggiunte altre monete (tramite Carte o Tessere Divinità). Valgono le stesse possibilità dell'azione "Acquisto".

Nota: la preparazione di una civiltà, inclusa la sua speciale caratteristica, ha luogo prima del posizionamento del tempio. Ciò significa che non è possibile posizionare piedi utilizzando il denaro fornito dai cartaginesi (i piedi possono essere posizionati solo a partire dal tempio).

IBERIA

Ciascun giocatore, iniziando dal primo, prende una Tessera Sacrificio di valore 1 oppure incrementa di 1 il valore di una delle proprie Tessere Sacrificio.



ROMA

Ciascun giocatore, iniziando dal primo, pesca 2 carte dal mazzo coperto (non dalle carte scoperte in tavola).