



IMPARA A GIOCARE CON IL VIDEO!
WWW.LORDSOFHELLAS.COM/LEARN



MANUALE DI GIOCO

Per rendere il suo utilizzo più facile possibile durante la partita, questo manuale è codificato in una serie di categorie. Prima di continuare a leggere, date un'occhiata a queste categorie in modo che l'apprendimento delle regole risulti un'esperienza lineare!

CODIFICAZIONE IN BASE AI COLORI

Lords of Hellas è un gioco complesso che richiede la comprensione di vari aspetti. Per facilitare l'apprendimento delle sue meccaniche, questi aspetti e i relativi componenti di gioco (carte, segnalini, piedistalli) sono stati suddivisi in 4 aree diverse associate ad altrettanti colori:

- Blu** – Tutto ciò che riguarda gli opliti e i combattimenti tra di essi. Il blu rappresenta l'aspetto di controllo del territorio del gioco. È anche il colore di Atena e dell'attributo di Autorità a lei collegato.
- Rosso** – Tutto ciò che riguarda i mostri e la caccia a queste creature. Il rosso rappresenta l'aspetto dell'avventura e della caccia ai mostri del gioco. È anche il colore di Zeus e dell'attributo di Forza a lui collegato.
- Giallo** – Tutto ciò che riguarda il movimento e il controllo delle regioni. Il giallo rappresenta il movimento degli eroi e delle truppe. È anche il colore di Hermes e dell'attributo di Velocità a lui collegato.
- Verde** – Tutto ciò che riguarda la versione in solitario del gioco (per ulteriori informazioni, vedi la Guida alla Campagna).



Questo è il simbolo che contrassegna le carte dei mazzi degli artefatti, delle benedizioni e degli scontri da usare nella modalità in solitario. Compare anche sul dorso dei segnalini azione bloccata. In modalità competitiva, questo simbolo viene ignorato.

TERMINI E SIMBOLI DI GIOCO

Nel consultare le istruzioni e i componenti del gioco noterete alcune parole in **grassetto**: questo significa che quelle parole sono termini di gioco, componenti o parole chiave.

I termini di gioco hanno sempre un significato tecnico: alcuni tra i più importanti sono elencati nel glossario in fondo al manuale, assieme a tutti i punti in cui quel termine è stato usato.

Ad alcuni termini di gioco sono associati dei simboli: sono una rappresentazione intuitiva di un certo termine di gioco usato sui componenti.

Ciauguriamo che possiate trovare *Lords of Hellas* molto divertente. Anche se inizialmente può sembrare complesso da padroneggiare, dopo un paio di partite vi sentirete dei veri eroi dell'Antica Grecia!

RICONOSCIMENTI:

Autore del Gioco: Adam Kwapiński
Sviluppo del Gioco: Marcin Świerkot
Illustrazioni: Patryk Jędraszek, Ewa Labak
Progetto Grafico: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz
Modelli 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski
Collaudo e Sviluppo: Paweł Samborski, Michał Siekierski
Correzione Bozze: Dan Morley, Anthony Crooks
Ringraziamenti Speciali: A tutti i sostenitori su Kickstarter che ci hanno aiutati a trasformare questo gioco in realtà, a tutti i playtester che hanno trascorso molto tempo su questo titolo, ad Adrian Komarski e Michał Oracz per l'input creativo fornito a ogni passo del gioco.

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Lorenzo Fanelli, Andrea De Pietri, Fabio Severino e Luca Baboni
Adattamento Grafico: Mario Brunelli
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Contenuto	3
CONDIZIONI DI VITTORIA	5
PREPARAZIONE DEL GIOCO	6
LA MAPPA	7
EROI ED ESERCITI	8
SCEGLIERE GLI EROI	
E INIZIARE LA PARTITA	8
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	9
AZIONI REGOLARI	9
Utilizzo Artefatti	9
Preghiera	9
Movimento Eroe	9
Movimento Opliti	9
AZIONI SPECIALI	10
Reclutamento	10
Marcia	10
Costruzione Tempio	10
Preparazione	10
Usurpazione	10
Caccia	10
Costruzione Monumento	10
FASE DEI MOSTRI	11
FASE DEGLI EVENTI	11
MOSTRI	12
LA SCHEDA MOSTRO	12
CACCIA	12
RICOMPENSE DELLA CACCIA	13
BATTAGLIA	13
IMPRESE	14
ARTEFATTI	14
BENEDIZIONI	15
MODALITÀ A DUE GIOCATORI	15
GLOSSARIO DI GIOCO	15

Con la caduta dell'Impero Miceneo, la cultura e il potere dell'Antica Grecia erano destinati a crollare dopo molti secoli di dominio... ed Hellas a precipitare nel caos e nella rovina. Quell'epoca non fu menzionata nelle cronache di alcun documento. Tra il disordine e la morte dilagante, una manciata di prescelti tentò di ripristinare la legge e l'ordine assumendo il controllo di quella terra caduta in disgrazia: la storia li avrebbe ricordati come eroi, ma ben presto fu il miraggio del potere a rinfocolare la loro ambizione. Tra i prescelti scoppiò una grande guerra da cui sarebbe emerso un solo sovrano come vincitore.

Attirati dai conflitti, esseri misteriosi e tecnologicamente evoluti giunsero in questo mondo, offrendo il loro sostegno agli eroi e fornendo loro armi di devastante potenza: ben presto i greci impararono a venerarli come divinità. Riuscirete a sopravvivere in questa terra ostile, dilaniata dalle scorrerie dei mostri e attraversata da un fiume di dolore? Siete pronti a combattere e a diventare i sovrani di Hellas? In Lords of Hellas ognuno di voi guida un eroe in battaglia: egli comanderà le sue armate e sfiderà gli eroi rivali uccidendo i mostri più temibili nel tentativo di compiacere i nuovi dèi.

CONTENUTO

MAPPA



4 SCHEDE EROE



4 SCHEDE ESERCITO



4 ANELLI DI PLASTICA COLORATI



4 SCHEDE RIASSUNTIVE



1 SCHEDA INVASIONE PERSIANA



7 SCHEDE MOSTRO



CARTE

MAZZO DEGLI EVENTI
(14 CARTE MOSTRO, 9 CARTE IMPRESA)



MAZZO DEGLI
ATTACCHI MOSTRO (18 CARTE)



MAZZO DEGLI ARTEFATTI
(10 CARTE ARTEFATTO NEUTRALE, 7 CARTE ARTEFATTO
MOSTRO, 3 CARTE ARTEFATTO DIVINO)



MAZZO DEGLI SCONTI
(30 CARTE)



CARTE BENEDIZIONE
(12 CARTE ATENA, 12 CARTE ZEUS, 12 CARTE HERMES)



CARTE TEMPIO
(5 CARTE)



CARTE RIASSUNTIVE
(4 CARTE)



CARTA ATTIVAZIONE
MONUMENTO (1 CARTA)



MINIATURE

4 EROI (ERACLE, PERSEO, ACHILLE, ELENA)



3 MONUMENTI (ZEUS, ATENA, HERMES) IN CINQUE PARTI



60 OPLITI (15 PER GIOCATORE) 16 SACERDOTI (4 PER GIOCATORE)



7 MOSTRI

DADO DEI MOSTRI

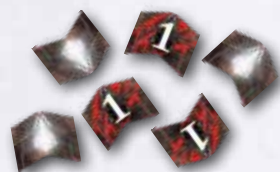


SEGNALINI

60 SEGNALINI CONTROLLO (15 PER GIOCATORE)



12 SEGNALINI ATTRIBUTO (3 PER GIOCATORE)



9 SEGNALINI IMPRESA



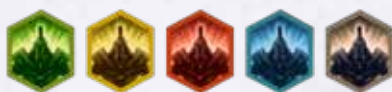
8 SEGNALINI TEMPIO (CON PIEDISTALLI DI PLASTICA)



24 SEGNALINI AZIONE BLOCCATA (6 PER GIOCATORE)



5 SEGNALINI GLORIA (1 PER COLORE DI TERRA)



15 SEGNALINI FERITA



1 SEGNALINO ORACOLO DI DELFI (CON PIEDISTALLO DI PLASTICA)



CONDIZIONI DI VITTORIA

In *Lords of Hellas* siete voi a decidere come giocare. Chi ama guidare grandi eserciti e surclassare in strategia gli avversari può vincere tramite la conquista, ma se il ruolo del grande stratega non fa per voi potete anche concentrarvi sulle imprese e sull'uccisione dei mostri mitologici, i quali vi procureranno gloria e potenti artefatti. C'è spazio anche per i costruttori: innalzando abbastanza templi o completando e difendendo uno dei tre enormi monumenti potrete diventare i campioni degli dèi.

La partita termina **immediatamente** quando un giocatore soddisfa una delle condizioni di vittoria seguenti:

1. CONDOTTIERO DI HELLAS

Il giocatore controlla 2 **terre** (una **terra** è un'area che abbraccia tutte le **regioni** di un singolo colore).



In una partita a 3 giocatori, il controllo della terra blu non conta ai fini di soddisfare questa condizione di vittoria.



In una partita a 2 giocatori, è necessario controllare 3 terre per soddisfare questa condizione di vittoria.



3. STERMINATORE DI MOSTRI

Il giocatore uccide il terzo **mostro**.



2. PRESCELTO DEGLI DÈI

Il giocatore controlla 5 **regioni** con un **tempio**.



4. RE DEI RE

Una volta completata la costruzione di un qualsiasi **monumento**, si attiva una quarta condizione di vittoria.

Il giocatore che controlla una **regione** con un **monumento** 3 turni dopo il suo completamento è il vincitore.



In una partita a 2 giocatori, questa condizione di vittoria viene ignorata.

Controllo della **regione** con un **monumento** 3 turni dopo il suo completamento. Il giocatore che costruisce la parte finale di un **monumento** prende la **carta attivazione monumento** e colloca 3 suoi **segnalini azione bloccata** su quella carta. Da quel momento in poi, ogni volta che usa un'**azione speciale**, ne prende 1 dalla **carta attivazione monumento**. Una volta preso l'ultimo segnalino, il giocatore che controlla la **regione** con il primo **monumento** completamente costruito è il vincitore. Ricordate che tutte le altre condizioni di vittoria sono ancora in gioco, quindi potreste vincere anche in altri modi!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di intraprendere un viaggio è necessario prepararsi a dovere. Questo vale anche per Lords of Hellas. Completando la preparazione sottostante vi immergerete nei Secoli Bui della Grecia. Cosa vi aspetta in quell'epoca? Imprese leggendarie... I segreti della mitologia... Scelte difficili... Un'orda di mostri spaventosi che dovrete sconfiggere ricorrendo alle armi e alle tattiche più disparate. La nostra speranza è che, anche dopo molte partite, possiate sempre scoprire qualcosa di nuovo.

1 PREPARARE IL TABELLONE

2 COLLOCARE LE FONDAMENTA DEI MONUMENTI

Collocate il primo livello di ogni **monumento** assegnato nella **regione** appropriata e mettete la relativa **carta artefatto divino** sotto di esso. Il livello del **monumento** determina i **poteri divini** sbloccati. Quando un giocatore invia dei **sacerdoti** a pregare al **monumento**, usa un **potere** corrispondente al livello attuale del monumento. Una volta che la **regione** con il **monumento** è stata conquistata, il giocatore che la controlla ottiene il controllo della **carta artefatto divino** sotto di esso.

3 MESCOLARE I MAZZI

Mescolate i **mazzi degli eventi** (**carte mostro** e **carte impresa**), il **mazzo degli attacchi mostro** e il **mazzo degli scontri**, poi collocate ogni mazzo nell'apposito spazio sul tabellone.

4 PREPARARE GLI ARTEFATTI

Mettete da parte le **carte artefatto mostro**. Mescolate le **carte artefatto neutrale** rimanenti e collocate il mazzo nell'apposito spazio sul tabellone.

5 PREPARARE IL MAZZO DELLE BENEDIZIONI

Mescolate le **carte benedizione** degli dèi i cui **monumenti** sono presenti nel gioco in un unico mazzo, poi collocate questo mazzo nell'apposito spazio sul tabellone. (La scatola base contiene Zeus, Atena e Hermes, ma le future espansioni introdurranno altri dèi.)



6 COLLOCARE GLI ALTRI COMPONENTI

Collocate il **dado dei mostri**, i **segnalini ferita**, i **segnalini gloria**, i **segnalini impresa** e le miniature dei **mostri**, le **parti dei monumenti**, la **carta attivazione monumento** e le **schede mostro** accanto al tabellone.

7 COLLOCARE I TEMPLI

Scegliete 1 **carta tempio** casuale e mettetela nell'apposito spazio sul tabellone. Collocate i piedistalli dei **templi** e dell'**Oracolo di Delfi** su questa **carta tempio** (nelle partite a 2 o 3 giocatori, collocate soltanto i primi 6 templi).



8 PREPARARE GLI EVENTI DI PARTENZA

Pescate 7 **carte dal mazzo degli eventi** e risolvetele nell'ordine seguente:

a) Collocate le **carte impresa** sugli **slot impresa** e collocate il **segnalino impresa** di ogni **impresa** pescata nella **regione** corrispondente. Una volta che la terza **carta impresa** è stata collocata sul suo slot, ignorate le **carte impresa** successive pescate nella preparazione (conteranno comunque al fine del limite di 7 carte da pescare).

b) Dopo aver pescato una **carta mostro**, collocate la miniatura corrispondente nella **regione** indicata dalla carta e collocate la **scheda mostro** (assieme all'**artefatto** ad essa assegnato) accanto al tabellone. Se la **carta mostro** pescata corrisponde a un **mostro** che si trova già sul tabellone, ignorate quella carta e pescatene un'altra al suo posto.

c) Rimiscolate tutte le **carte evento** usate nella preparazione (escluse le **imprese** sugli **slot impresa**) nel **mazzo degli eventi**.

ESEMPIO:



Carta 1 - Impresa
Mettete la **carta impresa** sullo **slot impresa** e collocate il **segnalino impresa** appropriato su Calcidica.



Carta 2 - Mostro
Mettete la miniatura dell'Ibra in Calcidica e aggiungete la **scheda mostro** dell'Ibra accanto al tabellone.



Carta 3 - Mostro
Mettete la miniatura di Cerbero in Epiro e aggiungete la **scheda mostro** di Cerbero accanto al tabellone.



Carta 4 - Impresa
Mettete la **carta impresa** sullo **slot impresa** e collocate il **segnalino impresa** appropriato su Arcadia.



Carta 5 - Impresa
Mettete la **carta impresa** sullo **slot impresa** e collocate il **segnalino impresa** appropriato su Macedonia.



Carta 6 - Impresa
Non ci sono più **slot impresa** disponibili. Ignorate questa carta e non pescatene un'altra al suo posto.



Carta 7 - Mostro
L'Ibra si trova già sul tabellone. Ignorate questa carta e pescatene un'altra al suo posto.

pesca aggiuntiva:



Carta 8 - Mostro
Mettete la miniatura del Minotauro in Beozia e aggiungete la **scheda mostro** del Minotauro accanto al tabellone.



LA MAPPA

L'intera penisola del Peloponneso attende di essere esplorata dal vostro eroe. Potrete vagare per i verdi campi dell'Etolia o tra le montagne della Macedonia; potrete smarrirvi nei boschi sacri della Focide o visitare i maestosi palazzi di Creta e i vasti mausolei dell'Epiro. Lungo i vostri viaggi incontrerete mostri, imprese, artefatti e altri eroi che potrebbero essere vostri alleati... oppure no.

La sezione seguente spiega tutto ciò che compare sulla mappa.

A REGIONE

Una **regione** è la più piccola area dotata di un nome sulla mappa, contrassegnata con una **Forza di Popolazione** che determina il numero di **opliti** di cui un giocatore avrà bisogno per prenderne il controllo. Per indicare quale giocatore controlla una **regione** si usano i **segnalini controllo**.

B TERRA

Un'unità di terreno composta da 3 o 4 **regioni** dello stesso colore.

C CITTÀ / SPARTA

In alcune **regioni** sono presenti delle **città**, che vi consentono di **fortificare** le vostre unità (per aumentare di 1 la **Forza di Esercito** in **battaglia**) e acquisire 2 **opliti** durante l'**azione speciale di reclutamento**. **Sparta** è una **città** speciale situata in Laconia. Vi conferisce un bonus di **fortificazione** pari a +2 (invece di +1) e 4 **opliti** durante l'**azione speciale di reclutamento** (invece di 2).

D SANTUARIO / ORACOLO DI DELFI

Alcune **regioni** ospitano dei **santuari**, che indicano dove è possibile costruire dei **templi**. L'**Oracolo di Delfi** può essere costruito soltanto nella Focide.

E IMPRESA / SLOT IMPRESA

Durante la preparazione e la **Fase degli Eventi**, nuove **imprese** possono comparire in **regioni** diverse. L'eroe di un giocatore potrà completarle per ottenere **segnalini gloria** e ricompense specifiche.

F MOSTRO

Durante la preparazione e la **Fase degli Eventi**, anche i **mostri** compariranno in **regioni** diverse. La presenza dei **mostri** può essere pericolosa per i vostri **eserciti** e il vostro **eroe**. D'altro canto, andare a caccia di **mostri** con il vostro **eroe** può concedervi potenti **artefatti** o **sacerdoti**, e l'uccisione di un **mostro** vi ricompenserà anche con un **segnalino gloria** nella **terra** locale.

G CARTA TEMPIO

Una **carta tempio** definisce quali **templi** innescano il **draft di benedizioni**. Una **carta tempio** definisce anche la ricompensa speciale prevista per chi costruisce l'**Oracolo di Delfi**.

H ROTTA MARITTIMA

Le **rotte marittime** indicano i collegamenti via mare tra le varie **regioni**. Le **regioni** collegate dalle **rotte marittime** sono considerate come se fossero adiacenti l'una all'altra.

J MONUMENTO

Alcune **regioni** ospitano i **monumenti** dedicati agli **dèi**. Controllando quelle regioni, il vostro **eroe** entrerà in possesso di un **artefatto divino**. C'è anche una casella libera per un **monumento**: non è usata nella scatola base, ma sarà usata in espansioni future di **Lords of Hellas**.



EROI ED ESERCITI

La scelta del vostro eroe può avere un grosso impatto sullo stile della vostra partita, dal momento che potete optare per varie capacità e bonus molto potenti. Alcuni effetti vi rendono semplicemente più abili in un particolare compito, come i talenti di comando di Achille grazie ai quali i suoi eserciti diventano più pericolosi; altri vi offrono strategie completamente nuove, come la straordinaria mobilità del cacciatore di mostri Perseo (che può attraversare rapidamente l'intera mappa) o l'abilità di controllo della splendida Elena (che può bloccare intere legioni nel punto in cui si trovano).

La scatola base contiene quattro **eroi** ed **eserciti** tra cui scegliere: Elena, Achille, Eracle e Perseo. Gli **eroi** sono asimmetrici (hanno bonus di partenza e capacità speciali diverse).

A Bonus di Partenza: Un talento speciale da aggiungere quando si colloca l'**eroe** sul tabellone.

B Capacità Speciale: L'abilità passiva di un **eroe** che funziona ogni volta che certe condizioni sono soddisfatte.

Gli **eserciti** sono identici a livello di regole: differiscono soltanto esteticamente. Ogni giocatore unisce la sua **scheda eroe** e la sua **scheda esercito** per formarne una sola.

Gli **eroi** possono essere sviluppati in varie direzioni basandosi sulle scelte dei giocatori durante il gioco. Un giocatore può aumentarne gli **attributi** e raccogliere **benedizioni** e **artefatti**.

Ogni **eroe** è caratterizzato da tre **attributi**:

1 AUTORITÀ

L'**Autorità** determina il numero di **opliti** che un giocatore può muovere ogni **turno** durante l'**azione regolare** di **movimento opliti**.

2 FORZA

La **Forza** determina quante **carte scontro** un giocatore pesca all'inizio di una **caccia**.

3 VELOCITÀ

La **Velocità** determina il numero di **regioni** che un **eroe** può attraversare durante l'**azione regolare** di **movimento eroe**.

Gli **attributi** sono anche utili per completare le **imprese**. Una volta aumentato, un **attributo** non può essere diminuito, se non come risultato di alcune istruzioni speciali (per esempio gli **attacchi mostro**).

Sulla sua scheda, ogni giocatore possiede anche una **riserva dei sacerdoti** (identica per tutti i giocatori) e delle **azioni speciali**.

4 RISERVA DEI SACERDOTI

Quando un giocatore riceve un **sacerdote**, lo colloca nella sua **riserva dei sacerdoti**. A meno che non sia specificato diversamente, soltanto i **sacerdoti** collocati nella **riserva dei sacerdoti** o inviati a un **monumento** sono considerati di proprietà dei giocatori (per esempio, ai fini di un'impresa).

5 AZIONI SPECIALI

Questa voce descrive quali **azioni speciali** un giocatore può effettuare durante il suo **turno**. Dopo aver scelto un'azione, il giocatore mette un **segnalino azione bloccata** su di essa; il segnalino rimane in quella posizione finché un qualsiasi giocatore non effettua l'**azione speciale** di **costruzione monumento**. Queste azioni rimarranno bloccate finché un **segnalino azione bloccata** rimane su di esse.

SCEGLIERE GLI EROI E INIZIARE LA PARTITA

La partita vi proietta immediatamente nella foga del conflitto che scuote tutta Hellas. Siamo nel cuore dei Secoli Bui: strane nuove divinità sono scese dal cielo e con loro sono giunte bestie ancora più strane. Dagli angoli più remoti della Terra si sono fatti avanti nuovi eroi, ognuno dei quali ha obiettivi, alleati e nemici personali. Prima di entrare in azione tuttavia, dovrete completare alcuni passi.

Di seguito è descritta la sequenza dei passi da svolgere all'inizio di una partita. Ricordatevi che scegliere e collocare un **eroe** sulla **mappa** è una decisione molto importante!

1. Ogni giocatore pesca 1 **carta scontro** dalla cima del mazzo. Le **carte scontro** devono restare segrete, ma non il numero di carte che compongono la mano di un giocatore.
2. Ogni giocatore prende una **scheda riassuntiva** (su cui sono descritti i **poteri divini**).
3. Si decide chi sarà il giocatore di partenza.
4. Il giocatore di partenza sceglie un **eroe**, prende la **scheda eroe** corrispondente, poi sceglie una **scheda esercito** e prende tutti i componenti di quel colore (**opliti**, **sacerdoti**, **segnalini controllo** e anello colorato). Il giocatore colloca la base del suo **eroe** sull'anello colorato di plastica, prende 6 **segnalini azione bloccata**, poi prende 3 **segnalini attributo** e li colloca sugli **attributi** di **Autorità**, **Forza** e **Velocità**, al valore 1. Poi si risolve il bonus di partenza dell'**eroe** scelto.
5. Il giocatore di partenza colloca la miniatura dell'**eroe** di sua scelta in una **regione**, assieme a 2 **opliti**. Se la **Forza di Popolazione** di quella **regione** è pari o inferiore a 2, il giocatore vi colloca anche il suo **segnalino controllo**. Questo completa la preparazione del primo giocatore.
6. Procedendo in senso antiorario, il giocatore successivo sceglie uno degli **eroi** e degli **eserciti** di partenza e li colloca sul tabellone, seguendo la stessa procedura descritta più sopra. Questo giocatore non può collocare il suo **eroe** e i suoi **opliti** in una **regione** che contenga già un altro **eroe**.

L'ultimo giocatore a collocare il suo **eroe** sul tabellone inizia la partita. I **turni dei giocatori** procedono poi in senso orario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio di una partita, noterete presto che sulla mappa accadono molte cose allo stesso tempo: gli eserciti si mettono in marcia, gli eroi compiono le loro imprese, le bestie vagano senza meta. A rendere le cose ancora più interessanti, le regole del gioco impediscono di effettuare in continuazione la stessa azione speciale, quindi dovrete dimostrare flessibilità e imparare a usare molti strumenti. Scegliete il vostro cammino con saggezza e sfruttate al massimo ogni turno!

Nel proprio **turno**, un giocatore effettua le sue **azioni regolari** e poi termina il **turno** con un'azione speciale. A quel punto, il giocatore alla sua sinistra svolge il suo **turno**.

AZIONI REGOLARI

Durante il proprio **turno**, un giocatore può usare un qualsiasi numero di **artefatti** in suo possesso e muovere le sue unità (**opliti**, **eroe**, **sacerdoti**).

Può effettuare le sue **azioni regolari** in qualsiasi ordine, ma ogni **azione regolare** può essere effettuata soltanto una volta (per esempio, è possibile utilizzare 2 **artefatti** assieme, ma un giocatore non può utilizzare un **artefatto**, muovere gli **opliti** e poi utilizzare un altro **artefatto**).

UTILIZZO ARTEFATTI

Un giocatore può utilizzare un qualsiasi numero di **artefatti** in suo possesso (se sono carichi). Una volta utilizzati, gli artefatti si esauriscono e devono essere ricaricati per poter essere utilizzati nuovamente: questo accade ogni volta che un qualsiasi giocatore effettua l'**azione speciale** di **costruzione monumento**.

ARTEFATTI ESAURITI:



ARTEFATTO CARICO:



PREGHIERA

Un giocatore può inviare 1 **sacerdote** della sua **riserva dei sacerdoti** presso un qualsiasi **monumento** di sua scelta (ricordate che i giocatori partono senza alcun **sacerdote**). Dopo aver collocato il **sacerdote**, il giocatore deve immediatamente aumentare di 1 il relativo **attributo** dell'**eroe** e usare il **potere divino** corrispondente al livello dichiarato del **monumento**. L'aumento dell'**attributo** dell'**eroe** è permanente.

Tutti i **poteri divini** sono elencati sulla **scheda riassuntiva**.

Un **sacerdote** può occupare un qualsiasi spazio libero sul **monumento** e vi rimane finché un qualsiasi giocatore non effettua l'**azione speciale** di **costruzione monumento**. Se non ci sono spazi liberi, il giocatore non può collocare un **sacerdote** su quel **monumento**.

Nel suo **turno**, un giocatore può inviare soltanto un massimo di 1 **sacerdote**.



MOVIMENTO EROE

Un giocatore può muovere il suo **eroe** attraverso un numero massimo di **regioni** indicato dal suo **attributo** di **Velocità** o di 1 **passo di impresa** (se il suo **eroe** si trova su un'**impresa**).

Gli **eroi** possono muoversi e fermarsi in qualsiasi **regione** ignorando la presenza degli **opliti**, degli **eroi** degli altri giocatori e dei **mostri**.

Se un **eroe** termina il suo movimento in una **regione** con un **segnalino impresa** su di essa, può muoversi immediatamente sul **passo di impresa** relativo a quell'**impresa**, sempre che soddisfi i requisiti descritti sulla sua **carta impresa** (vedi "Imprese" a pagina 14). Una volta iniziata un'**impresa**, un giocatore può muoversi soltanto di 1 **passo di impresa**, anche se il suo **attributo** di **Velocità** è superiore.

Gli **eroi** non possono effettuare alcuna azione nelle **regioni** che attraversano durante il movimento. Possono effettuarle soltanto prima o dopo essersi mossi.



MOVIMENTO OPLITI

Un giocatore può muovere in una **regione** adiacente un numero massimo di **opliti** pari al livello dell'**attributo** di **Autorità** dell'**eroe**.

- Un giocatore può muovere gli **opliti** da una **regione** a una qualsiasi **regione** adiacente.

- Nessun **oplita** può muoversi due volte (non è possibile muovere un singolo **oplita** di 2 o più **regioni**).

- Durante il suo movimento, un giocatore può **fortificare** un **oplita** in ogni **regione** sotto il suo controllo che contenga una **città** o **Sparta**. Quella **città** viene considerata come un'altra **regione** ai fini del movimento, ma gli **opliti** prendono parte normalmente alle **battaglie**. Gli **opliti fortificati** ricevono un bonus alla **Forza di Esercito** (+1 per una **città** / +2 per **Sparta**) se combattono nella **regione**. Muovere gli **opliti** fuori da una **città**/**Sparta** nella **regione** con quella **città**/**Sparta** è considerato un movimento. Gli **opliti fortificati** muoiono sempre per ultimi.

- Muovendo gli **opliti** in una **regione** dove sono presenti degli **opliti** nemici si dà il via a una **battaglia** (vedi "Battaglia" a pagina 13).

- Muovere gli **opliti** in una **regione controllata** da un nemico ma priva di **opliti** procura al giocatore il controllo di quella **regione**. Questa non è considerata una **battaglia**: potete impadronirvi di quella **regione** senza soddisfare il suo requisito di **Forza di Popolazione** (potete prendere il controllo di una **regione** di questo tipo anche con 1 solo **oplita**).

- Un giocatore dovrà prima effettuare tutti i movimenti con gli **opliti** e poi combattere le eventuali **battaglie** (se si verificano). È il giocatore attaccante a decidere l'ordine delle **battaglie**.

- Se una qualsiasi regola speciale consente a un giocatore di muovere i suoi **opliti** di più di 1 **regione**, quel giocatore può viaggiare soltanto attraverso le **regioni neutrali** o quelle sotto il suo controllo. Può terminare il movimento in una **regione controllata** da un nemico. Durante quel movimento, il giocatore non prende il controllo delle **regioni** attraverso cui si muove.



AZIONI SPECIALI

Una volta completate le sue **azioni regolari**, un giocatore deve effettuare una delle **azioni speciali** a sua disposizione.

Un'azione speciale usata viene contrassegnata con un **segnalino azione bloccata**. Quell'azione non è più disponibile finché il segnalino non viene rimosso.

RECLUTAMENTO

Un giocatore può **reclutare** fino a 2 **opliti** in ogni **regione** sotto il suo controllo che contenga una **città** (o fino a 4 **opliti** a **Sparta**).

Se c'è spazio nella **città/Sparta**, 1 **oplita** reclutato può essere **reclutato** già **fortificato** nella **città/Sparta**.



Il numero massimo di **opliti** disponibili per giocatore è 15. Quando a un giocatore non rimangono più **opliti**, non può collocare altri **opliti** sulla **mapa** in alcun modo. Un giocatore non può rimuovere **opliti** dalla **mapa** per collocarli in un luogo diverso (per esempio come risultato di un'azione di **reclutamento**).

MARCIA

Un giocatore può muovere un qualsiasi numero di suoi **opliti** da una **regione** a una singola **regione** adiacente. Gli **opliti fortificati** non possono essere mossi tramite questa azione.



Un giocatore può muovere gli **opliti** che erano stati mossi in precedenza con un'azione regolare o come risultato di una capacità o di un **potere divino**.

Sotto ogni altro aspetto, si applicano le regole dell'azione regolare di **movimento opliti**.

COSTRUZIONE TEMPIO

Un giocatore può costruire un **tempio** in una **regione** sotto il suo controllo che contenga un **santuario**. Il giocatore colloca 1 piedistallo del **tempio** sull'immagine del **santuario** e aggiunge 1 **sacerdote** alla sua **riserva dei sacerdoti**.

Se un giocatore costruisce l'**Oracolo di Delfi**, riceve le ricompense aggiuntive elencate sulla **carta tempio**.

Se sotto lo slot **tempio** c'è una cornice rossa con la parola chiave "**draft**", ha inizio un **draft di benedizioni** (vedi "**Benedizioni**" a pagina 15).



Ogni giocatore può controllare un massimo di 4 **sacerdoti**. Se un giocatore possiede 4 **sacerdoti** nella sua **riserva dei sacerdoti** o sui **monumenti**, non può ricevere **sacerdoti** aggiuntivi.

PREPARAZIONE

Un giocatore può scegliere due tra le opzioni disponibili elencate di seguito (è possibile scegliere la stessa opzione due volte):

- Curare 1 **lesione** al suo **eroe** (vedi "**Caccia**" a seguire).
- Pescare 1 **carta scontro**.
- **Reclutare** 1 **oplita** nella **regione** in cui è presente il suo **eroe**. Un giocatore non può effettuare questa azione se il suo **eroe** si trova al di fuori della **mapa** (per esempio su un'**impresa**) o quando si trova in una **regione** occupata anche dagli **opliti** di un altro giocatore. Tuttavia, può farlo in una **regione** vuota controllata da un nemico, prendendone in questo modo il controllo.

USURPAZIONE

Se un giocatore possiede un **segnalino gloria** che corrisponde al colore della **regione** dove è presente il suo **eroe**, può immediatamente prendere il controllo di quella **regione** e può **reclutare** 1 **oplita** al suo interno (che può essere **reclutato** già **fortificato** in una **città/Sparta**).

Tutti gli **opliti** nemici devono ritirarsi dalla **regione**, ma non subiscono perdite (vedi "**Vittime e Ritirata**" a pagina 13).



L'azione di **usurpazione** non provoca la perdita del **segnalino gloria** del giocatore!

CACCIA

Un giocatore può dare la caccia a 1 **mostro** presente nella stessa **regione** del suo **eroe** (vedi "**Caccia**" a pagina 12).

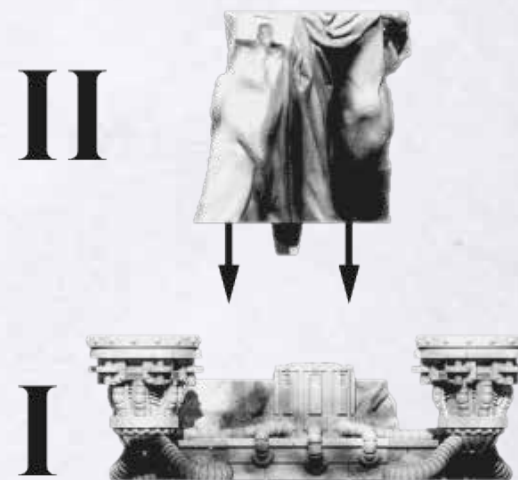


COSTRUZIONE MONUMENTO

Un giocatore può costruire 1 livello di un **monumento**. Il giocatore sceglie il **monumento** che vuole costruire e vi aggiunge l'elemento appropriato.

Tutti i **sacerdoti** vengono rimossi da tutti i **monumenti** e tornano nelle riserve dei giocatori che li controllano (**non** tornano nella **riserva dei sacerdoti**).

Il giocatore che effettua questa **azione speciale** (e solo quel giocatore) riceve un numero di **sacerdoti** pari al numero di **templi** che controlla (l'**Oracolo di Delfi** conta come se fosse un **tempio**).



Dopo l'azione speciale di **costruzione monumento**:

1. Tutti i giocatori rimuovono i loro **segnalini azione bloccata** e caricano i loro **artefatti**.
2. Proseguite con la **Fase dei Mostri** e poi con la **Fase degli Eventi**.

L'azione di **costruzione monumento** può essere usata da un giocatore anche se le altre **azioni speciali** non sono ancora state usate.

Se il 5° livello di un **monumento** viene costruito, si innesca la **carta attivazione monumento** (vedi "**Re dei Re**" a pagina 5).

FASE DEI MOSTRI

Il giocatore che ha effettuato l'**azione speciale** di **costruzione monumento** tira il **dado dei mostri** una volta per ogni **mostro** sulla **mappa** (nell'ordine a sua scelta). Il **dado dei mostri** può fornire 4 esiti:



Vuoto: Non succede nulla. Passate al **mostro** successivo.



Attacco Regionale: Il **mostro** effettua un **attacco regionale** come descritto sulla sua **scheda mostro**.



Movimento: Il giocatore che ha effettuato l'**azione speciale** di **costruzione monumento** deve muovere il **mostro** in una **regione** adiacente a sua scelta.



Movimento o Azione: Il giocatore che ha effettuato l'**azione speciale** di **costruzione monumento** decide se risolvere il risultato  oppure il risultato .

Se vanno prese decisioni aggiuntive (per esempio nel caso dell'**attacco regionale** della Chimera) è il giocatore attivo a decidere.

Dopo la **Fase dei Mostri**, proseguite con la **Fase degli Eventi**.



FASE DEGLI EVENTI

Il giocatore che ha effettuato l'**azione speciale** di **costruzione monumento** pesca 1 carta dalla cima del **mazzo degli eventi** e la risolve immediatamente.

Esistono due tipi di carte nel mazzo **degli eventi**:

a) Impresa: Compare una nuova **impresa**! Se ci sono **slot impresa** liberi, collocate il **segnalino impresa** appropriato nella **regione** indicata sulla carta e collocate la **carta evento impresa** su uno slot libero degli **slot impresa**.

Se ci sono già 3 **imprese** sugli **slot impresa**, collocate questa carta in cima alla pila degli scarti senza risolvere alcun effetto.



b) Mostro: L'effetto della carta varia a seconda che il **mostro** si trovi già sulla **mappa** o sia già stato ucciso:

- Se il **mostro** si trova già sulla **mappa**, si **evolve**: collocate la carta accanto alla sua **scheda mostro**. L'effetto di evoluzione permane fino alla fine della partita (o finché il **mostro** non viene ucciso).
- Se il **mostro** non si trova sulla **mappa**, collocate la sua miniatura nella **regione** indicata dalla carta che è stata pescata. Collocate la sua **scheda mostro** e l'**artefatto** ad essa assegnato accanto alla **mappa**.
- Se il **mostro** è stato ucciso, scartate questa carta senza risolvere alcun effetto e pescatene un'altra.

Dopo la **Fase degli Eventi**, il giocatore successivo inizia il suo **turno del giocatore**.



MOSTRI

Un gioco sull'Antica Grecia non potrebbe mai funzionare senza alcune icone classiche come l'Idra, Medusa, i Ciclopi o Cerbero. Queste però non sono le creature che abbiamo imparato a conoscere nelle leggende: grazie alle strane tecnologie e alle energie aliene che hanno potenziato i loro corpi in vari modi, possono essere sconfitte soltanto dagli eroi che detengono un potere adeguato... e come se non bastasse, i movimenti e le azioni dei mostri sono semi-casuali, cosa che fa di loro una forza incontrollabile e imprevedibile.

I **mostri** compaiono sulla **mappa** a seguito degli **eventi**. Sono caratterizzati dal fatto di poter sopportare da 4 a 7 **ferite** di vario tipo (il numero di ferite denota la potenza del **mostro**), dal loro **attacco speciale**, dal luogo di partenza sulla **mappa** e dal loro **attacco regionale** durante la **Fase dei Mostri**.

Possono **evolversi** (se sono già presenti sul tabellone e la loro **carta evento** viene pescata di nuovo), e quindi aumentare il numero di **ferite** che possono sopportare od ottenere regole aggiuntive che li rendano più difficili da cacciare.

LA SCHEDA MOSTRO

1 SIMBOLI FERITA

Questi simboli determinano quali **carte scontro** un **eroe** deve utilizzare per uccidere un determinato **mostro**. Alcuni simboli **ferita** mostrano il simbolo di un **sacerdote** (Y) o di un **artefatto** (O): conferiscono ricompense aggiuntive anche dopo una **caccia** fallita (vedi "Caccia" a seguire).

INFLIGGERE FERITE

Per infliggere 1 **ferita** a un **mostro**, il giocatore deve scartare 1 **carta scontro** con il simbolo **ferita** corrispondente a quello sulla **scheda mostro**. Il giocatore mette poi 1 segnalino **ferita** sulla posizione appropriata della **scheda mostro**.

Alcune carte consentono di collocare 1 qualsiasi segnalino **ferita** su un **mostro** (per esempio, scartando 2 carte col simbolo mazza un giocatore può infliggere 1 **qualsiasi** tipo di **ferita**).

2 ATTACCO SPECIALE

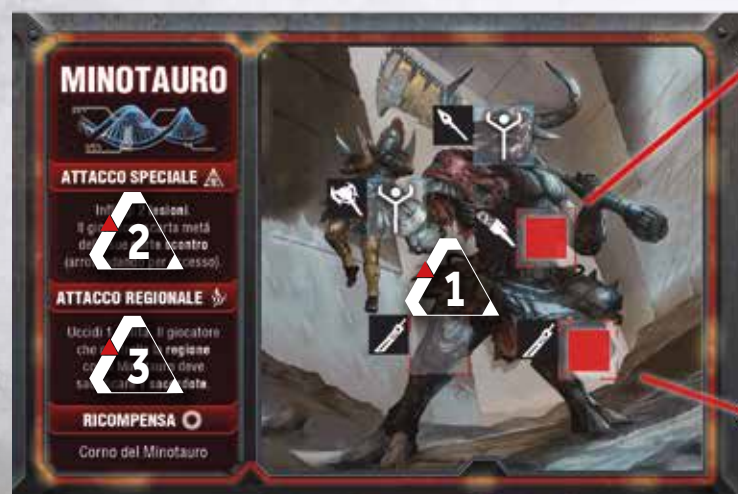
Determina quale attacco il **mostro** effettua dopo avere pescato la **carta mostro** "Attacco Speciale".

3 ATTACCO REGIONALE

Descrive cosa accade quando si ottiene un risultato **attacco regionale** usando il **dado dei mostri**. Potrebbe anche includere una capacità passiva che funziona nella **regione** con il **mostro**.

4 CARTA EVOLUZIONE

Descrive come fare **evolvere** un **mostro**, aumentando il numero di **ferite** che può sopportare o fornendogli altre capacità aggiuntive.



CACCIA

Per avere qualche speranza di distruggere queste gigantesche mostruosità, dovrete fare uso di un'accurata scelta di armi e artefatti, nonché sviluppare una notevole abilità... e, anche in quel caso, l'eliminazione di un mostro potrebbe richiedere vari turni, quindi fate attenzione agli eroi più opportunisti che potrebbero intervenire all'ultimo momento e sottrarvi la gloria! Tenete gli occhi aperti, molte di queste bestie possono avere anche degli attacchi speciali devastanti o delle incredibili capacità passive.

Per iniziare una **caccia**, un **eroe** deve trovarsi nella stessa **regione** del **mostro** che vuole attaccare. Lo **scontro** inizia quando un giocatore effettua l'**azione speciale** di **caccia**. Il giocatore sceglie 1 **mostro** situato nella stessa **regione** del suo **eroe** (a volte più **mostri** potrebbero essere presenti) e pesca un numero di **carte scontro** pari al livello del suo **attributo** di **Forza**. La **caccia** a un **mostro** è costituita dai passi seguenti:

1. ATTACCO DELL'EROE

Il giocatore deve infliggere almeno 1 ferita al **mostro**. Se l'**eroe** non riesce a farlo, la **caccia** termina immediatamente.

Il giocatore può infliggere più **ferite** allo stesso tempo e perfino uccidere il **mostro** al primo tentativo, se possiede le **carte scontro** appropriate (in tal caso, la **caccia** termina immediatamente).

2. ATTACCO DEL MOSTRO

Il giocatore a sinistra di quello che combatte il **mostro** pesca 2 carte dal **mazzo degli attacchi mostro** e ne sceglie 1. Il cacciatore può:

a) Difendersi

Il cacciatore gioca un qualsiasi numero di **carte scontro** di valore di **Forza di Scontro** totale pari o superiore al valore di **Attacco** del **mostro** per difendersi dall'attacco. Poi pesca 2 **carte scontro**.

b) Non Difendersi

Il cacciatore risolve gli effetti della **carta attacco mostro** (subire **lesioni**, terminare la **caccia** e così via) e pesca 1 **carta scontro**.

Poi la sequenza di **caccia** si ripete finché la **caccia** non termina.

La **Caccia** può concludersi in due modi:

a) Successo

- Un **mostro** subisce la **ferita** finale.

b) Fallimento

- Il cacciatore non riesce a infliggere alcuna **ferita** al **mostro** durante il proprio passo di attacco.
- Durante il passo di attacco del **mostro** viene giocata una carta che pone fine alla **caccia** e il giocatore non riesce a difendersi dall'attacco.
- Un **eroe** subisce la quarta **lesione**.

Dopo una **caccia** fallita, l'**eroe** subisce 1 **lesione** aggiuntiva (se possibile).



Tutte le **ferite** inflitte ai **mostri** non vengono rimosse, quindi il prossimo cacciatore avrà vita più facile!

LESIONI

Quando combatte con i **mostri**, un **eroe** può subire delle **lesioni**. Per assegnare 1 **lesione** a un **eroe** si gira 1 **segnalino attributo** a scelta dell'**eroe**: quell'**attributo** avrà un valore pari a 1 finché l'**eroe** non si curerà questa **lesione**. Durante la **caccia**, un **eroe** può aver subito 3 **lesioni** (ciascuna mirata a uno dei suoi **attributi**). Se l'**eroe** subisce la quarta **lesione**, la **caccia** termina. È possibile curarsi le **lesioni** effettuando un'**azione speciale** di **preparazione** o utilizzando gli **artefatti** (come per esempio l'Ambrosia).



RICOMPENSE DELLA CACCIA

Una **caccia** può essere molto proficua... anche quando fallisce!

Ogni volta che concludete una **caccia** con un fallimento, avete comunque diritto a scegliere 1 ricompensa relativa alle **ferite** che avete inflitto su cui compare un simbolo **artefatto** o **sacerdote**.

Tuttavia, se una **caccia** a un **mostro** ha successo e il giocatore riesce a infliggere la **ferita** finale, quel giocatore:

- Riceve 1 **segnalino gloria** del colore della **regione** in cui la **caccia** ha avuto luogo. Se il segnalino appartiene a un altro giocatore, viene comunque reclamato dal cacciatore.



- Sceglie 1 ricompensa tra un **artefatto** legato a questo **mostro** oppure un **sacerdote/artefatto neutrale** corrispondente alle **ferite** inflitte dal giocatore (solo durante questa **caccia**).



- Colloca la miniatura del **mostro** accanto alla sua **scheda eroe**; se possiede 3 miniature dei **mostri**, vince la partita.

Se un giocatore infligge una **ferita** a un **mostro** senza dargli la **caccia** (tramite una **benedizione** o un **artefatto**), non riceve alcuna ricompensa. Tuttavia, se uccide il **mostro** in questo modo (infiuggendo l'ultima **ferita**), riceve 1 **segnalino gloria**, colloca la miniatura di quel **mostro** accanto alla sua **scheda eroe** e lo considera ai fini delle condizioni di vittoria.

BATTAGLIA

La guerra infuria in tutta la Grecia: spade di bronzo e lance si infrangono su corazze di piastre finemente scolpite, falangi di soldati avanzano sotto una pioggia di frecce e bighe falciano i ranghi di fanteria. Per rappresentare tutto questo viene utilizzato un sistema di regole semplice, ma approfondito; avrete bisogno di grande abilità per surclassare i nemici muovendovi sulla mappa. Ricordate che nessuna vittoria (o sconfitta) è mai certa. Se gli dèi vi sorridono, una piccola forza può combattere con una ferocia pari a quella dei 300 leggendari spartani alle Termopili.

Se il movimento degli **opliti** (che abbia origine da un'**azione regolare** o meno) porta gli **opliti** di due giocatori a incontrarsi nella stessa **regione**, inizia una **battaglia**. Se il movimento degli **opliti** dà il via a più **battaglie**, il giocatore attivo decide in che ordine combatterle. Tutti gli **opliti** di una **regione** prendono parte alla **battaglia**.

La **battaglia** è costituita dai passi seguenti:

1 GIOCARE CARTE SCONTRO

- Il giocatore difensore può giocare 1 **carta scontro** dalla sua mano: se lo fa, risolve l'effetto di quella carta e ne aggiunge il valore alla sua **Forza di Esercito**.
- Se passa, non potrà più giocare altre **carte scontro** durante la **battaglia** attuale.
- Il giocatore attaccante può giocare 1 **carta scontro** allo stesso modo. Se passa, nemmeno lui potrà più giocare altre carte.
- La sequenza si ripete finché entrambi i giocatori non passano.

SIMBOLI VITTIMA

Giocando alcune delle carte più potenti, un giocatore dovrà uccidere alcune delle sue stesse truppe dopo la **battaglia**. I **simboli vittima** rossi indicano quanti **opliti** devono essere uccisi. Un giocatore non può giocare **carte scontro** il cui totale di **simboli vittima** sia superiore al numero di suoi **opliti** in quella **battaglia**!

LIMITE DI CARTE SCONTRO

Nessun giocatore può avere più di 4 **carte scontro** nella sua mano nel corso del gioco. Un giocatore può pescare carte aggiuntive, ma poi deve immediatamente scartare quelle in eccesso fino a rientrare nel limite di 4. Questo limite non si applica durante una **caccia**; tuttavia, una volta che la **caccia** è finita, il giocatore deve portare immediatamente a 4 il numero di carte nella sua mano.

2 CONFRONTARE LA FORZA DI ESERCITO

I giocatori confrontano i loro valori **Forza di Esercito**. Ogni **oplita** vale 1 punto di **Forza di Esercito**. A tale valore viene aggiunto anche quello delle **carte scontro** giocate, così come ogni bonus derivato dalle **fortificazioni** del difensore nonché dagli **artefatti**, dalle **benedizioni** e dalle capacità speciali degli **eroi**.

Il giocatore con la **Forza di Esercito** più alta è il vincitore. Se i giocatori sono in parità, il giocatore difensore è il vincitore.



3 VITTIME E RITIRATA

I giocatori (sia il vincitore che lo sconfitto) uccidono un numero di propri **opliti** tra quelli che hanno partecipato alla **battaglia** pari al numero di **simboli vittima** sulle **carte scontro** che hanno giocato.

RICORDATE! Si applicano le perdite dovute alle **carte scontro** che voi avete giocato e non a quelle giocate dal vostro avversario.

Chi perde la **battaglia** uccide 1 suo **oplita** aggiuntivo e deve ritirare i suoi **opliti** rimanenti in una **regione** adiacente a sua scelta.

Tuttavia, non può ritirarsi in una **regione controllata** da un altro giocatore o in una **regione** in cui sono presenti gli **opliti** di un altro giocatore. Se un giocatore non è in grado di ritirare le sue unità, tutte le sue unità vengono uccise.

Se è l'attaccante a perdere la **battaglia**, deve ritirarsi nella **regione** da cui ha attaccato.

Gli **opliti fortificati** vengono sempre uccisi per ultimi, in qualsiasi occasione.

4 ASSUMERE IL CONTROLLO

Il vincitore della **battaglia** prende il controllo della **regione** in cui la **battaglia** è stata combattuta.

VITTORIA DI PIRRO

Se l'attaccante subisce perdite al punto di non avere più **opliti** nella **regione**, anche se ha vinto la **battaglia** non può prendere il controllo della **regione**.

1 Forza di Scontro della Carta

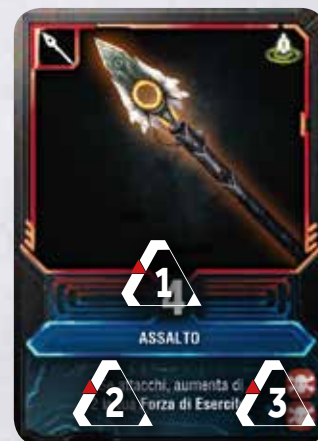
Determina il valore che la **carta scontro** aggiunge alla **Forza di Esercito** durante la **battaglia** o al valore di **Difesa** durante la **caccia**.

2 Effetto della Carta

Le regole speciali che si applicano quando si usa questa carta in **battaglia**.

3 Simboli Vittima

Indica quanti vostri **opliti** dovete uccidere dopo la **battaglia** per giocare una determinata carta. Dovete uccidere 1 **oplita** per simbolo.



IMPRESE

Proprio come cacciare i mostri, le imprese sono attività lunghe, il cui completamento potrebbe richiedere vari turni se affrontate senza prepararsi a dovere. Le ricompense, tuttavia, vi ripagheranno del tempo investito: un'impresa completata con successo potrebbe procurarvi un segnalino gloria e consentirvi di usurpare il potere nelle regioni adiacenti. Esistono anche altre ricompense specifiche, come artefatti, truppe aggiuntive o rare capacità monouso che potrete usare per sovvertire l'andamento della partita.

CARTA IMPRESA

1 **Passi di Impresa:** I requisiti che un eroe deve soddisfare per essere collocato su un certo **passo** quando inizia un'impresa. Servono a segnare i progressi dell'impresa, la quale viene completata una volta che un eroe raggiunge il terzo **passo di impresa**.

2 **Ricompensa:** L'effetto che un giocatore risolve quando il suo eroe viene collocato sul terzo **passo di impresa**.

3 **Regione dell'Impresa:** La **regione** in cui collocare 1 **segnalino impresa** quando la carta viene pescata dal mazzo degli eventi.



INIZIARE UN'IMPRESA

Per iniziare un'impresa, un giocatore deve terminare il suo **movimento eroe** in una **regione** con un **segnalino impresa** e soddisfare i requisiti per iniziare l'impresa da un qualsiasi **passo**.



Durante il suo **turno** successivo, invece di effettuare un **movimento eroe**, il giocatore può muovere l'eroe di 1 posizione lungo i **passi di impresa** (la **Velocità** dell'eroe non ha effetto in questo caso). Ricordate che non appena un giocatore colloca un eroe sulla **carta impresa**, quel giocatore non deve più soddisfare i requisiti dei successivi **passi di impresa**.

Anche se vi trovate già su un'impresa, i giocatori nemici possono iniziare l'impresa da un **passo** più alto e completarla prima di voi.

COMPLETARE LE IMPRESE

Quando un giocatore muove un eroe sul **passo** finale di un'impresa, quell'impresa è completata (quindi se un giocatore soddisfa i requisiti del terzo **passo di impresa** può completare quell'impresa immediatamente) e il giocatore:

- Colloca il suo eroe nella **regione** contenente il **segnalino impresa**. L'eroe non può muoversi in questo **turno**.
- Riceve 1 **ricompensa** per aver completato l'impresa (indicata sulla **carta impresa**).
- Riceve 1 **segnalino gloria** del colore della **regione** in cui ha intrapreso l'impresa.
- Rimuove il **segnalino impresa** dalla **mappa**.

Una volta che un giocatore ha iniziato un'impresa, non può abbandonarla!



ARTEFATTI

Gli **artefatti** consentono a un giocatore di usare un'abilità speciale, il cui effetto è descritto sulla **carta artefatto** corrispondente. Una volta utilizzato, l'**artefatto** non può essere utilizzato di nuovo finché non viene ricaricato durante l'**azione speciale** di **costruzione monumento** usata da qualsiasi giocatore. Una volta che un giocatore ha ottenuto un **artefatto**, lo possiede per il resto della partita. Gli **artefatti** sono visibili agli altri giocatori.



Gli **artefatti divini** sono tipi speciali di **artefatti** che possono essere ottenuti controllando una **regione** con un **monumento**. Funzionano esattamente come gli **artefatti** normali, ma con una differenza: una volta che un altro giocatore prende il controllo di una **regione** con un **monumento**, quel giocatore prende immediatamente l'**artefatto divino** associato a quella **regione** dal proprietario precedente e lo ricarica.



BENEDIZIONI

Se sotto lo slot di un **tempio** appena costruito c'è una cornice rossa con la parola chiave **"draft"**, ha inizio un **draft di benedizioni**. Le **carte benedizione** sono potenziamenti speciali in forma di bonus permanenti per il vostro **eroe** o **esercito**.



Il giocatore che ha costruito il **tempio** che ha innescato il **draft di benedizioni** pesca un ammontare di **carte benedizione** pari al numero di giocatori +1, ne sceglie 1 e passa il resto delle carte al giocatore alla sua destra (in senso antiorario). Questa procedura continua finché tutti i giocatori non hanno pescato 1 carta dal **draft**; la carta inutilizzata viene scartata.

Le **carte benedizione** sono permanenti e visibili agli altri giocatori.



MODALITÀ A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori, si applicano i cambiamenti seguenti:

● Due Condizioni di Vittoria:

Condottiero di Hellas: Il giocatore controlla 3 **terre** anziché 2.

Re dei Re: Questa condizione di vittoria viene ignorata.

● Azione Speciale di Costruzione Monumento:

Prima di effettuare l'**azione speciale di costruzione monumento**, un giocatore può scegliere una sua **azione speciale** già effettuata (una su cui è stato collocato un **segnalino azione bloccata**) ed effettuarla subito prima della sua **azione speciale di costruzione monumento**.

Se tutti i **monumenti** sono stati costruiti, potete ancora effettuare l'**azione speciale** normalmente, a esclusione dell'aggiunta del livello successivo del **monumento**.

GLOSSARIO DI GIOCO

MAPPA

CITTÀ 🏰 - Presente in alcune regioni. Consente di reclutare 2 opliti e di fortificare i propri opliti.

p. 7 (Città/Sparta)

EROE - Rappresentato da una miniatura e da una scheda eroe. Può dare la caccia ai mostri, completare le imprese, usurpare le regioni e assistere gli opliti in battaglia.

p. 8 (Eroi ed Eserciti)

ESERCITO 🏹 - Tutti gli opliti che appartengono allo stesso giocatore in una singola regione.

p. 10 (Marcia), p. 13 (Battaglia)

FORZA DI POPOLAZIONE 🧑 - Il valore che indica quanti opliti dovete muovere in una regione neutrale per controllarla (vedi "Oplita").

p. 7 (Regione)

MONUMENTO - I sacerdoti vengono inviati qua per usare i poteri divini. Può essere espanso con l'azione speciale di costruzione monumento.

p. 6 (Collocare le Fondamenta dei Monumenti), p. 9 (Preghiera)

MOSTRO 🐉 - Rappresentato da una miniatura e da una scheda mostro. Può muoversi attraverso le regioni ed effettuare attacchi regionali. Gli eroi possono dare la caccia ai mostri.

p. 11 (Fase dei Mostri), p. 12 (Mostri, Caccia)

OPLITA 🏹 - Unità base di un esercito, con Forza di Esercito pari a 1 e Movimento pari a 1.

p. 9 (Movimento Opliti), p. 13 (Battaglia)

ORACOLO DI DELFI 🏛️ - Tempio che fornisce un bonus speciale aggiuntivo quando viene costruito.

p. 7 (Santuario/Oracolo di Delfi)

PASSO DI IMPRESA - Lo spazio dove collocare il vostro eroe per indicare i suoi progressi in un'Impresa.

p. 7 (Impresa/Slot Impresa), p. 14 (Imprese)

REGIONE - La più piccola unità di terreno. Ogni regione ha una certa Forza di Popolazione.

p. 7 (Regione)

REGIONE CONTROLLATA - Regione contenente un segnalino controllo di un giocatore.

p. 7 (Regione)

REGIONE NEUTRALE - Una regione che non è controllata da alcun giocatore.

p. 7 (Regione)

ROTTA MARITTIMA - Un collegamento tra due regioni che consente di viaggiare dall'una all'altra come se fossero adiacenti.

p. 7 (Rotta Marittima)

SANTUARIO - Un luogo presente in alcune regioni; mostra dove può essere costruito un tempio.

p. 7 (Santuario/Oracolo di Delfi)

SCHEDA MOSTRO - Contiene i dettagli sugli attacchi speciali, gli attacchi regionali, le ferite e le ricompense di un mostro.

p. 12 (Mostri, Caccia)

SEGNALINO CONTROLLO 🏹 - Indica il controllo di una regione.

p. 7 (Regione)

SEGNALINO IMPRESA - Indica una regione in cui è presente una certa impresa.

p. 7 (Impresa/Slot Impresa), p. 14 (Imprese)

SLOT IMPRESA - Lo spazio della mappa dove mettere una carta impresa.

p. 7 (Impresa/Slot Impresa), p. 14 (Imprese)

SPARTA 🏰 - Città che consente di reclutare 4 opliti e di fortificare i propri opliti con un bonus aggiuntivo.

p. 7 (Città/Sparta)

TEMPIO 🏛️ - Può essere costruito nelle regioni dotate di santuari. Fornisce sacerdoti ai giocatori.

p. 7 (Santuario/Oracolo di Delfi)

TERRA - Un'unità di terreno, composta da tutte le regioni dello stesso colore.

p. 7 (Terra)

EVENTI E CARTE

ARTEFATTO DIVINO 🏛️ - Un artefatto che può essere ottenuto controllando una regione con un monumento (vedi "Carta Artefatto").

p. 6 (Collocare le Fondamenta dei Monumenti), p. 9 (Utilizzo Artefatti), p. 14 (Artefatti)

ARTEFATTO MOSTRO 🏛️ - Un artefatto collegato a un mostro. Può essere ottenuto soltanto concludendo una caccia con successo (vedi "Carta Artefatto").

p. 9 (Utilizzo Artefatti), p. 13 (Ricompense della Caccia), p. 14 (Artefatti)

ARTEFATTO NEUTRALE 🏛️ - Un artefatto non collegato ai mostri o agli dèi. Può essere recuperato in vari modi (vedi "Carta Artefatto").

p. 9 (Utilizzo Artefatti), p. 13 (Ricompense della Caccia), p. 14 (Artefatti)

CARTA ARTEFATTO 🏛️ - Un oggetto speciale che un eroe può possedere. Gli artefatti si ricaricano durante l'azione speciale di costruzione monumento.

p. 9 (Utilizzo Artefatti), p. 14 (Artefatti)

CARTA IMPRESA - Carta contenente le regole e le ricompense per un'impresa. Da collocare su uno slot impresa e collegare a un segnalino impresa sulla mappa.

p. 6 (Preparare gli Eventi di Partenza), p. 7 (Impresa/Slot Impresa), p. 14 (Imprese)

CARTA MOSTRO - Carta che evoca un mostro in una determinata regione o lo fa evolvere se si trova già sulla mappa.

p. 6 (Preparare gli Eventi di Partenza), p. 11 (Fase degli Eventi), p. 11 (Fase dei Mostri), p. 12 (Mostri, Caccia)

CARTA TEMPIO - Carta dove collocare i templi non costruiti. Definisce i bonus aggiuntivi per la costruzione dell'Oracolo di Delfi e i luoghi per il draft di benedizioni.

p. 6 (Collocare i Templi), p. 15 (Benedizioni)

DADO DEI MOSTRI 🎲 - Il dado che determina cosa fa ogni mostro sulla mappa durante la Fase dei Mostri.

p. 11 (Fase dei Mostri)

MAZZO DEGLI ATTACCHI MOSTRO - Tutti gli attacchi che un mostro usa contro un eroe durante una caccia.

p. 12 (Caccia)

MAZZO DEGLI EVENTI - Mazzo usato nella Fase degli Eventi, composto da carte impresa e carte mostro.

p. 6 (Preparare gli Eventi di Partenza)

MAZZO DEGLI SCONTRI  - Tutte le carte attacco che un giocatore può giocare durante una battaglia o una caccia.

p. 12 (Caccia), p. 13 (Battaglia)

SEGNALINO GLORIA  - Un segnalino che gli eroi ricevono dopo avere ucciso un mostro o completato un'impresa. Consente di effettuare l'azione speciale di usurpazione in una regione con il vostro eroe.

p. 10 (Usurpazione), p. 13 (Ricompense della Caccia), p. 14 (Imprese)

BATTAGLIA E CACCIA

BATTAGLIA  - Un combattimento tra gli opliti di 2 giocatori nella stessa regione.

p. 13 (Battaglia)

FORZA DI ESERCITO  - La forza degli opliti che partecipano a una battaglia. Include tutti i bonus, come quelli delle carte scontro.

p. 13 (Battaglia)

FORZA DI SCONTRO - Valore di una carta scontro usata in una battaglia o in una caccia.

p. 13 (Battaglia)

LESIONE  - Una ferita subita dall'eroe. Influenza un singolo attributo.

p. 12 (Caccia)

OPLITA FORTIFICATO - Oplita in una città/Sparta. Riceve un bonus di +1/+2 alla Forza di Esercito.

p. 7 (Città/Sparta), p. 13 (Battaglia)

RICOMPENSA DELLA CACCIA - Ricompensa che il giocatore riceve dopo una caccia (anche se fallita).

p. 13 (Ricompense della Caccia)

SEGNALINO FERITA - Da collocare sulla scheda mostro in corrispondenza dello spazio che mostra quale simbolo della carta scontro è richiesto per infliggere tale ferita al mostro.

p. 12 (Mostri, Caccia)

SIMBOLO VITTIMA  - Un simbolo presente su alcune carte scontro che definisce quanti dei propri opliti saranno uccisi dopo la battaglia.

p. 13 (Battaglia)

UCCIDERE OPLITI - Rimuovere opliti dalla mappa a seguito di battaglie, attacchi regionali dei mostri e così via.

p. 13 (Battaglia)

TURNO E AZIONI

AUTORITÀ  - L'attributo di un eroe che definisce quanti opliti possono essere mossi ogni turno come azione regolare.

p. 8 (Autorità)

AZIONE REGOLARE - Muovere gli opliti, inviare i sacerdoti ai monumenti, muovere gli eroi, utilizzare gli artefatti.

p. 9 (Azioni Regolari)

AZIONE SPECIALE - Un'azione da effettuare alla fine di un turno del giocatore. Una volta effettuata, viene contrassegnata con il segnalino azione bloccata.

p. 10 (Azioni Speciali)

CACCIA - Se un eroe si trova nella stessa regione di un mostro, può tentare di ucciderlo.

p. 10 (Caccia), p. 12 (Caccia)

Costruzione Monumento - Scegliere 1 monumento e costruire il suo livello successivo. Tutti i giocatori rimuovono i sacerdoti da tutti i monumenti e rimuovono tutti i segnalini azione bloccata. Recuperare i sacerdoti dei templi sotto il proprio controllo, poi proseguire con la Fase dei Mostri e la Fase degli Eventi.

p. 10 (Costruzione Monumento)

Costruzione Tempio - Costruire un tempio in una regione sotto il proprio controllo che contenga un santuario, poi aggiungere 1 sacerdote alla propria riserva dei sacerdoti.

p. 7 (Santuario/Oracolo di Delfi), p. 10 (Costruzione Tempio)

Fase degli Eventi - Dopo l'azione speciale di costruzione monumento, si pesca e si risolve 1 carta evento.

p. 11 (Fase degli Eventi)

Fase dei Mostri - Dopo l'azione speciale di costruzione monumento, il giocatore che l'ha effettuata tira il dado mostro una volta per ogni mostro sulla mappa.

p. 11 (Fase dei Mostri)

FORZA  - L'attributo di un eroe che definisce quante carte scontro pescare all'inizio di una caccia.

p. 8 (Forza)

MARCIA - Muovere il proprio esercito, o parte di esso, da una regione fino a un'altra regione adiacente.

p. 9 (Movimento Opliti), p. 10 (Marcia)

Movimento Eroe - Muovere il proprio eroe di un ammontare di regioni pari o inferiore all'attributo di Velocità del proprio eroe.

p. 9 (Movimento Opliti)

Movimento Opliti - Muovere un numero di opliti pari o inferiore all'attributo di Autorità del proprio eroe.

p. 9 (Movimento Opliti)

PREGHIERA - Inviare un sacerdote dalla propria riserva dei sacerdoti al monumento scelto per ricevere un potere divino.

p. 9 (Preghiera)

PREPARAZIONE - Scegliere 2 opzioni qualsiasi fra le seguenti: pescare 1 carta scontro; reclutare 1 oplita nella stessa regione del proprio eroe; curare 1 lesione al proprio eroe.

p. 10 (Preparazione)

RECLUTAMENTO - Reclutare 2 opliti in ogni regione contenente una città sotto il proprio controllo (4 nel caso di Sparta).

p. 10 (Reclutamento)

RECLUTARE - Collocare il numero indicato di opliti in certe regioni come risultato di azioni speciali, artefatti, benedizioni e così via. Se si controlla quella regione, un oplita può essere collocato già fortificato.

SEGNALINO AZIONE BLOCCATA  - Contrassegna un'azione speciale come bloccata. I giocatori non possono effettuare di nuovo le azioni speciali contrassegnate da questi segnalini.

p. 10 (Azioni Speciali, Costruzione Monumento)

TURNO - Comprende tutte le azioni regolari effettuate da un singolo giocatore. Termina quando si effettua l'azione speciale.

p. 9 (Svolgimento del Gioco)

USURPAZIONE - Può essere effettuata se si possiede un segnalino gloria dello stesso colore della regione con il proprio eroe per prendere il controllo della regione e reclutare 1 oplita in quella regione.

p. 10 (Usurpazione)

VELOCITÀ  - L'attributo di un eroe che definisce di quante regioni può viaggiare con l'azione movimento eroe.

p. 8 (Velocità)

SACERDOTI E MONUMENTI

CARTA BENEDIZIONE - Carta che fornisce un bonus passivo ottenuta tramite un draft di benedizioni.

p. 15 (Benedizioni)

DRAFT DI BENEDIZIONI - Fase speciale in cui i giocatori effettuano un draft con le nuove carte benedizione. Inizia immediatamente dopo avere costruito i templi indicati sulla carta tempio.

p. 15 (Benedizioni)

POTERE DIVINO - Bonus ottenuto collocando 1 sacerdote al monumento indicato sulla scheda riassuntiva. Si risolve immediatamente.

p. 9 (Preghiera), p. 10 (Costruzione Monumento)

RISERVA DEI SACERDOTI - Spazio della scheda esercito dove collocare i propri sacerdoti (massimo 4).

p. 8 (Riserva dei Sacerdoti)

SACERDOTE  - Miniature da usare per una preghiera al fine di ricevere un potere divino.

p. 8 (Riserva dei Sacerdoti), p. 9 (Preghiera)

SACRIFICARE UN SACERDOTE - Rimuovere il proprio sacerdote dalla riserva dei sacerdoti.

p. 8 (Riserva dei Sacerdoti), p. 9 (Preghiera)