

REGOLAMENTO

TRIAL OF THE GODS

REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

TRIAL OF THE GODS

Dopo un lungo viaggio, gli Argonauti, guidati dal prode Giasone, sono finalmente giunti nel Mare Egeo. Seguendo gli oracoli della misteriosa maga Medea, il mitico equipaggio di Eroi si mette sulle tracce delle parti del Vello d'Oro, un'armatura dai poteri divini, capace di curare qualsiasi ferita e rendere immortali. Il Vello, un tempo custodito da un terribile drago, è ora diviso in quattro parti ben nascoste tra le isole dell'arcipelago e difese da terribili mostri.

Gli Dei dell'Olimpo guardano con interesse questi campioni, impegnati nella pericolosa ricerca, tanto quanto nello sfidarsi nei giochi olimpici per dimostrare il loro valore. Dalle vette dell'Olimpo, ogni Dio sceglie e scommette sui campioni, promettendo loro un posto nelle case dell'Olimpo qualora risultassero i migliori tra gli Argonauti.

Nasce così la grande sfida tra gli Argonauti: compagni, amici e fratelli, pronti a sfidarsi con sportività olimpica, e a rischiare la vita pur di impressionare gli Dei dell'Olimpo, trovare il Vello d'Oro, e ottenere un posto nelle schiere divine.

Navigando tra mari perigliosi viaggiamo tra isole misteriose.

Gli Dei ci guidano e ci sorvegliano, cercando chi tra di noi sarà degno del loro favore. Il Vello d'Oro attende da tempo immemore che un Eroe degno lo trovi e lo presenti agli Dei come prova del proprio valore.

Solo uno di noi potrà riuscire in questa impresa, questa è la sfida che è stata lanciata e nessuno tra noi si sottrarrà al suo destino!

Chi avrà successo verrà ricordato per sempre. Chi fallirà cadrà nell'oblio e nella vergogna.

Noi siamo i prescelti degli Dei! Noi siamo Argonauti!

GIASONE, re di Iolco.





SOMMARIO



COMPONENTI	4	Fase Avventura.....	20
PREPARAZIONE.....	6	Turno del Giocatore	20
Preparazione del Tavolo di Gioco	6	Azioni delle Carte Azione	20
Preparazione Giocatore.....	8	Modificatore (solo Partita Avanzata).....	21
IL GIOCO IN BREVE.....	10	Azioni delle Carte Talento/Eroe	21
Svolgimento del Gioco.....	10	Azioni Dirette.....	21
NOZIONI DI BASE	11	Risposta.....	22
Energia	11	Combattimento, Danni e Templi.....	22
Limite di Cubi	11	Infliggere Danno ai Giocatori.....	23
Plancia Giocatore	12	Infliggere Danno ai Nemici.....	23
Plancia Olimpiadi	13	Reclamare un Tempio	23
Plance Nemici	13	Nemici Sconfitti	23
Tabellone.....	14	Fase Nemici.....	24
Carte Viaggio.....	14	Fase Olimpiadi.....	24
Carte Nemico	14	Fase Tramonto	25
Carte Eroe	15	FINE PARTITA.....	26
Carte Talento	15	Classifica Sottomissione.....	26
Case	15	Classifica Esplorazione.....	26
Carte Azione	16	Classifica Olimpiadi	27
Tipi di Carte Azione.....	16	Classifica Devozione.....	27
Carte Olimpiadi.....	17	Pareggi	27
IL ROUND	18	Decretare il Vincitore	27
Fase Alba.....	18		

RICONOSCIMENTI

Project Manager e Art Director: Andrea Colletti

Game Designer: Diego Latini

Sviluppo: Diego Fonseca, Michele Morosini

Graphic Director: Paolo Scippo

Graphic Design: Jonata Benvenuti, Elisa Fiore, Diana Maranzano

Concept Artists: Lorenza Pigliamosche

Revisione: Andrea Colletti, Luca Bernardini, Elettra Nuzzo

Social Media: Beto Caprera, Emiliano Caretti

Servizio Clienti: Francesco Granitto

Marketing: Fabio Braghettoni, Emiliano Caretti, Beto Caprera

Fulfillment: Michele Mirizio

Produzione: Andrea Colletti, Paolo Scippo

Playtest: Alessandro Angelini, Amir Hajar, Andrea Schiariti, Andrea Vella, Angelo Fracassi, Armando Frascchetti, Christian Orlando, Fabio Perroni, Flavio Galmacci, Francesca Del Cimmuto, Francesco Pica, Gianni Punzo, Giulia Marchese, Luca Francescangeli, Massimiliano Grotti, Pasquale Carotenuto, Simone Tirocchi



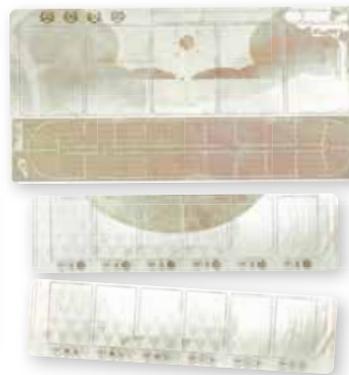
COMPONENTI



1 TABELLONE



4 PLANCE GIOCATORE



1 PLANCIA OLIMPIADI

1 PLANCIA NEMICI ARGONAUTI

1 PLANCIA NEMICI MOSTRI



18 SEGNALINI BLOCCO



12 SEGNALINI TESORO



48 SEGNALINI ESPLORAZIONE



24 SEGNALINI POTENZIAMENTO



20 SEGNALINI CAMPIONE



20 SEGNALINI DISONORE



24 SEGNALINI BANDIERA



76 CUBI

10 CUBI NERI



12 TEMPLI



6 CASE DIVINITÀ (PORTACARTE)



6 SEGNALINI DIVINITÀ



4 MEEPLE CAPITANO



8 MEEPLE GREGARIO



3 DADI



12 MEEPLE MOSTRO TERRESTRE



6 MEEPLE ARGONAUTA NEMICO



15 MEEPLE MOSTRO MARINO



4 SEGNALINI
INIZIATIVA



4 SEGNALINI
CLASSIFICA



24 CARTE TALENTO



24 CARTE VIAGGIO



12 CARTE EROE



24 CARTE NEMICO
ARGONAUTA



19 CARTE NEMICO
MARINO



24 CARTE NEMICO
TERRESTRE



24 CARTE AZIONE
INIZIALE



24 CARTE AZIONE
PERSONALE



84 CARTE AZIONE DIVINITÀ
(14 PER DIVINITÀ)



16 CARTE AZIONE
ANIMAE



6 CARTE OLIMPIADI



8 CARTE RIASSUNTIVE



PREPARAZIONE



PREPARAZIONE DEL TAVOLO DI GIOCO

Per allestire il gioco eseguire in ordine i seguenti punti:

1. Piazzare il **Tabellone** (A) al centro del tavolo. Mescolare a faccia in giù i **Segnalini Tesoro** (B) e piazzarne uno coperto in ciascuna Isola. Montare i tetti dei Templi in modo che non mostrino alcun simbolo e piazzare in modo casuale un **Tempio** (C) su ogni isola coprendo il Segnalino Tesoro su di essa.

PARTITA AVANZATA

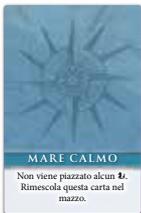
Montare i Templi in modo che i loro tetti mostrino il simbolo del loro Modificatore.

2. Piazzare la **Plancia Olimpiadi** (D) e le **Plance Nemici** (E) sul tavolo. Mescolare il **mazzo delle Carte Olimpiadi** (F) e piazzarlo vicino alla Plancia Olimpiadi. Prendere una Carta Olimpiadi senza rivelarla e piazzarla sullo spazio più a destra della Plancia Olimpiadi.

PARTITA AVANZATA

Non piazzare alcuna Carta Olimpiadi sulla Plancia Olimpiadi.

3. Mescolare il **Mazzo Nemici Marini** (G) e rivelare una carta per ogni **Zona di Mare Pericoloso** (H) del Tabellone. Piazzare il Meeple del Mostro rappresentato sulla carta rivelata nella Zona di Mare Pericoloso, poi piazzare la carta nello spazio della **Plancia Nemici Mostri** (E1) indicato dal simbolo  e con lo stesso Livello (I, II, III) indicato sulla carta. Le copie multiple dello stesso Mostro vanno impilate nello stesso spazio. Se viene estratta una **carta Mare Calmo**, non piazzare alcun Mostro in quella Zona di Mare Pericoloso. Una volta terminata questa procedura, mescolare le eventuali carte Mare Calmo estratte con il resto del Mazzo Nemici Marini. Piazzare il Mazzo Nemici Marini sul tavolo accanto al Tabellone.



4. Dividere il **Mazzo Nemici Terrestri** (I) separando le carte che rappresentano gli **Argonauti** da quelle che rappresentano i **Mostri Terrestri**. Mescolare le carte Argonauta e dare ad ogni giocatore una di esse senza rivelarla; tenere queste carte coperte finché non viene indicato di rivelarle.

PARTITA AVANZATA

Non dare alcuna Carta Nemico Argonauta ai giocatori in questo punto della preparazione; utilizzare invece le regole indicate in *Partita Avanzata: Scelta del Capitano* nel paragrafo *Preparazione Giocatore* (pagina 8).

5. Mescolare separatamente i due mazzi di **Carte Nemico**  **Mostro Terrestre** e le **Carte Nemico**  **Argonauta** formando due mazzetti. Estrarre 6 carte da ognuno dei due mazzetti (6 Argonauti e 6 Mostri). Unire le carte estratte per formare un unico mazzo e riporre tutte le Carte Nemico Terrestre rimanenti nella scatola del gioco.
6. Mescolare il mazzo e rivelare una carta per ciascuna **Isola** (J) una alla volta. Se viene rivelata una **Carta Nemico**  **Mostro** piazzare la carta sullo spazio corrispondente della **Plancia Nemici Mostri** (E1), in accordo con il suo Livello (I, II, III). Piazzare quindi su quell'Isola il Meeple del Mostro rappresentato nella carta. Se viene rivelata una **Carta Nemico**  **Argonauta** piazzare la carta sul primo spazio libero della **Plancia Nemici Argonauti** (E2). Piazzare quindi su quell'Isola il Meeple dell'Argonauta con il numero associato allo spazio sulla Plancia Nemici Argonauta su cui è stata piazzata la carta.
7. Piazzare su un lato del tavolo le **6 Case Divinità** (K) e assegnare casualmente un **Segnalino Divinità** (O) ad ognuna di esse, poi inserite il segnalino nell'apposito spazio della Casa. Dividere le **Carte Azione Divinità** (L) in base alla Divinità rappresentata su di esse creando 6 mazzi. Mescolare i mazzi singolarmente e piazzare ognuno di essi nella Casa in cui è stato piazzato il Segnalino Divinità della Divinità corrispondente.



8. Piazzare il **mazzo delle Carte Azione Animae** (M) a faccia in giù accanto alle Case.
9. Mescolare il **mazzo delle Carte Viaggio** (N) e piazzare sul tavolo, accanto al Tabellone.

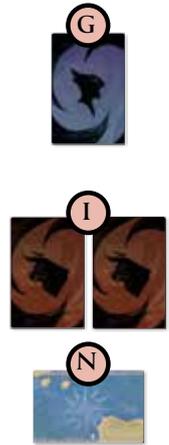
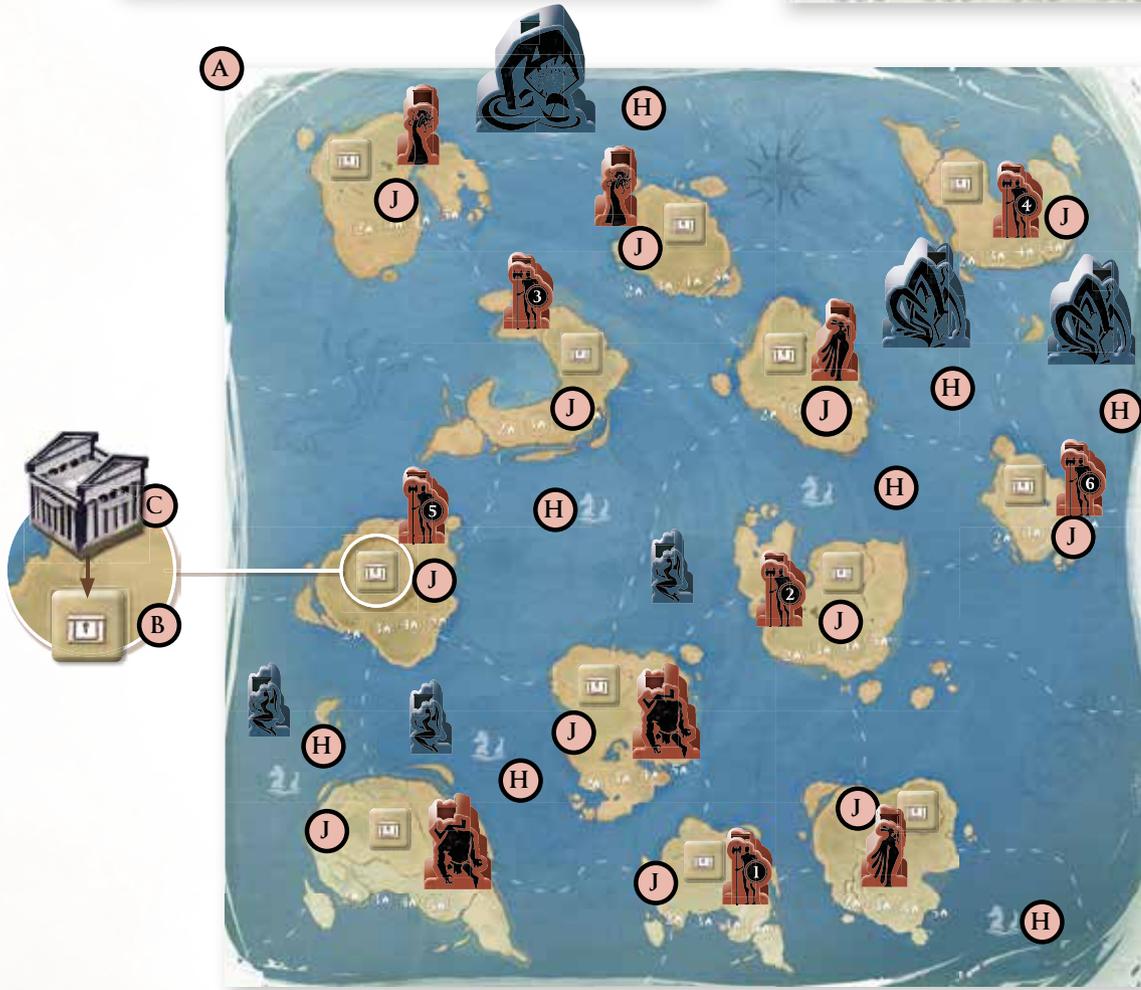
Siamo giunti in queste isole a bordo della nave chiamata Argo, ma solo uno tra noi potrà ottenere il favore degli Dei. Per loro volere ora siamo divisi. Essi ci metteranno alla prova con miriadi di sfide.

Ogni Isola potrebbe nascondere la nostra fine, e ogni onda del mare potrebbe portarci alla morte.

Ma niente potrà fermarci dal trovare il Vello e ottenere i suoi poteri!

*Tra di noi non tutti sono adatti al comando, e non tutti sono pronti alla gloria!
 I più capaci tra di noi hanno ottenuto la propria nave e sono diventati capitani.
 Gli altri li seguiranno, ma solo se li riterranno degni comandanti!
 Per questo le lotte tra Argonauti sono così frequenti! Ottenere l'aiuto di un
 compagno fedele farà la differenza quando le sfide si faranno più dure!*

ASCALAFÒ, figlio di Ares.



PREPARAZIONE GIOCATTORE

1. Ogni giocatore sceglie un colore tra quelli disponibili e prende per sé il corrispondente materiale eseguendo quanto indicato:
 - ◊ 1 **Plancia Giocatore** (A) e la piazza di fronte a sé.
 - ◊ 1 **Cubo Limitatore** (nero) (B) e lo piazza sulla casella 5 del **Tracciato del Vigore** (C) sulla propria Plancia Giocatore.
 - ◊ 19 **cubi del colore scelto** (D), ne piazza 8 nello spazio **Energia Disponibile** (E), ne piazza 1 sulla casella 4 del Tracciato Vigore sulla propria Plancia Giocatore. Tiene gli altri Cubi accanto a sé creando una riserva.
 - ◊ 1 **Meeple Capitano** (F) del colore scelto
 - ◊ 2 **Meeple Gregario** (G) del colore scelto
 - ◊ 6 **Segnalini Potenziamiento** (H) del colore scelto, li mescola a faccia in giù e ne piazza uno in ogni Spazio Potenziamiento della propria Plancia Giocatore in modo che ciascun segnalino occupi la parte bassa dello spazio (coprendo i simboli III III). Poi rivela i Segnalini Potenziamiento.
2. Distribuire casualmente due **Carte Talento** (M) di Livello I, due di Livello II e due di Livello III ad ogni giocatore; i giocatori possono consultare le carte che hanno ricevuto e devono tenerle a portata di mano vicino alla propria Plancia Giocatore.
3. Ogni giocatore rivela la **Carta Nemico Argonauta** (I) ricevuta precedentemente, la quale indica l'Argonauta che utilizzerà



PARTITA AVANZATA: SCELTA DEL CAPITANO

L'ultimo giocatore che ha solcato i mari prende il mazzo dei Nemici Argonauta rimanenti e sceglie uno di essi per sé, poi passa il mazzo al giocatore alla sua destra che fa lo stesso. Ripetere questa procedura finché ogni giocatore ha scelto una carta.

La scelta del proprio Capitano permette di avere un vantaggio tattico se fatta tenendo conto delle Carte Talento che sono state assegnate.

come **Capitano** durante la partita. Prende la **Carta Eroe dell'Argonauta** indicato e la piazza nello **Spazio Capitano** (J) della propria Plancia Giocatore in modo che mostri il lato **Addestrato** (K). Poi ripone la Carta Nemico Argonauta nella scatola.

4. Ogni giocatore prende il mazzo di **Carte Azione Iniziali** del proprio colore e le due **Carte Azione Personali** del proprio Capitano. Le mescola e piazza il mazzo ottenuto nell'apposito spazio della propria Plancia Giocatore (L).
5. Prendere i **Segnalini Iniziativa** (N) dei colori abbinati ai giocatori che partecipano alla partita, mescolarli a faccia in giù e piazzarli coperti sugli spazi del **Tracciato Iniziativa** (O) della Plancia Olimpiadi, uno per spazio partendo da quelli più a sinistra. Rivelare i segnalini in modo che mostrino il colore giocatore. L'ordine di questi segnalini sul tracciato indica l'ordine di gioco partendo da sinistra e procedendo verso destra.
6. Piazzare i **Segnalini Classifica** (P) dei colori abbinati ai giocatori che partecipano alla partita nella casella 0 del **Tracciato Fervore** (Q) della Plancia Olimpiadi
7. Il giocatore che giocherà per ultimo piazza il Meeple del proprio Capitano in una **Zona di Mare** che si trovi sul bordo esterno del Tabellone. Procedendo in ordine di gioco inverso anche gli altri giocatori fanno lo stesso, ma non possono piazzare il Meeple del proprio Capitano in una Zona di Mare che contiene il Meeple del Capitano di un'altro giocatore, o in una Zona di Mare ad essa adiacente.
8. Ciascun giocatore riceve le due **Carte Riassuntive**.



I POLLUCE
+1. L'Avversario scarta 1 ♣, se non può farlo Polluce infligge 1 ♠.

A **E** **C** **H** **H** **H** **H** **H** **H** **H**
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L

J **K** POLLUCE
In Combattimento infliggi +1♥ se vinci di 3 o più, invece di 4 o più.

D

F **G**

M DOMINATORE
Dopo aver eseguito almeno 1 ♣ puoi piazzare 1 tuo ♣ su una qualsiasi Isola.
Fase Tramonto: esegui 3 ♣.
Fase Tramonto: esegui 1 ♣.
Fase Tramonto: esegui 2 ♣.

O **N** **N** **N** **N**

P **Q**



IL GIOCO IN BREVE



In *Trial of the Gods* ogni giocatore prende il controllo di un **Argonauta** che diventa il suo **Capitano**. Guiderà il Capitano per le isole del Mare Egeo affrontando mari pericolosi, mostri e altri Argonauti impegnati nella ricerca del **Vello d'Oro**. Il fine di ogni Capitano è di risultare il più valente tra gli eroi in tutte le sfide che gli si pareranno davanti, nei cinque giorni (**round**) in cui si svolge il gioco:

- * **Esplorazione:** esplorare l'arcipelago e trovare più parti possibile del Vello d'Oro.
- * **Sottomissione:** sconfiggere i **Mostri** che infestano l'arcipelago.
- * **Devozione:** costruire il mazzo di carte con più valore.
- * **Olimpiadi:** ottenere il maggior numero di **Segnalini Campione** durante le Olimpiadi.

Ognuna di queste sfide genererà una classifica a fine partita, tramite la quale i giocatori otterranno **Punti Vittoria**. Il giocatore con più Punti Vittoria vincerà la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in **Round** che rappresentano le giornate in cui i Capitani si avventurano in un arcipelago del Mare Egeo, 4 Round giocando in modalità base, 5 Round giocando in modalità avanzata.

Ogni Round di gioco si svolge in cinque **Fasi**:

- * **Fase Alba:** i giocatori addestrano i Gregari, acquistano nuovi Talenti e Carte Azione Divinità degli Dei da cui sono benedetti o per i quali hanno reclamato Templi nei giorni precedenti.
- * **Fase Avventura:** i Capitani viaggiano per l'arcipelago muovendosi sul Tabellone sfidando Nemici i quali, una volta sconfitti, diverranno loro sottoposti pronti ad aiutarli; nel mentre reclamano Templi in nome degli Dei dell'Olimpo ed esplorano le Isole in cerca delle parti del Vello d'Oro.
- * **Fase Nemici:** Mostri e Argonauti Nemici danneggiano i Capitani ed i Templi sotto il controllo dei giocatori.
- * **Fase Olimpiadi:** dopo una giornata di avventure, gli Argonauti si sfidano nei giochi Olimpici per dimostrare il proprio fervore atletico. Ciascuna Fase Olimpiadi serve a determinare l'ordine di Iniziativa del Round successivo e ad ottenere Segnalini Campione.
- * **Fase Tramonto:** gli Argonauti riposano per ripristinare Energia, mentre nel mare emergono nuove minacciose creature pronte ad ostacolarli.

Al termine della partita verranno stilate le **quattro Classifiche** che faranno guadagnare Punti Vittoria ai giocatori: **Esplorazione**, **Sottomissione**, **Devozione** e **Olimpiadi**. Il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita, ed il suo Capitano diverrà un nuovo *Dio dell'Olimpo*.





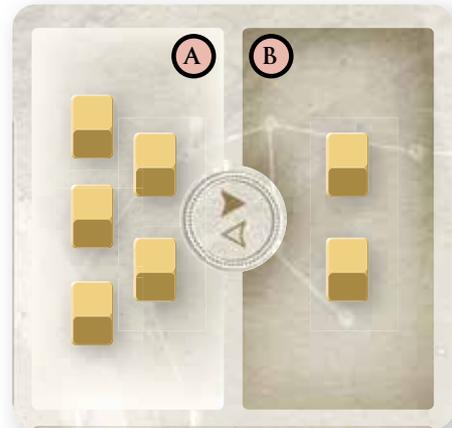
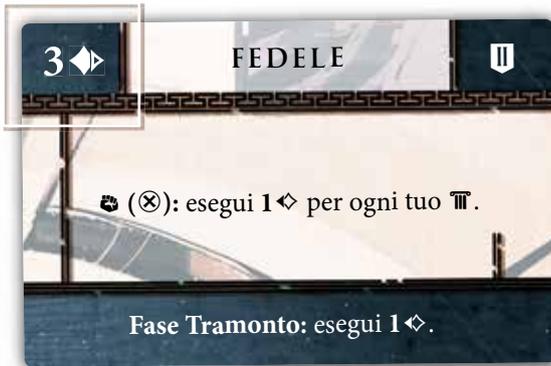
NOZIONI DI BASE



In questo capitolo vengono presentati i materiali e le nozioni base del gioco.

ENERGIA

L'Energia (◆) è la principale valuta del gioco e rappresenta il favore divino accumulato dal giocatore. Durante la partita l'Energia può essere spesa per utilizzare effetti particolarmente efficaci e per acquistare nuove carte.



L'Energia è rappresentata da Cubi del colore del giocatore, ciascun Cubo vale 1 Energia.

Ogni volta che il giocatore **Spende Energia** (◆) sposta un pari numero di cubi dallo **Spazio Energia Disponibile** (A) fino allo **Spazio Energia Esaurita** (B). Ogni volta che un giocatore **Ripristina Energia** (◆) sposta un pari numero di cubi dallo **Spazio Energia Esaurita** fino allo **Spazio Energia Disponibile**. Quando un giocatore ottiene **Energia** (◆+1) prende 1 Cubo del proprio colore dalla riserva e lo piazza nello Spazio Energia Disponibile.

LIMITE DI CUBI

Il numero di Cubi colorati a disposizione di ogni giocatore è limitato (19 a giocatore). I Cubi sono utilizzati in vari modi nel gioco. Nel raro caso in cui il giocatore deve piazzare 1 Cubo colorato a causa di un **Effetto**, ma non ne possiede nella propria riserva, non può eseguire quell'Effetto.

COMPONENTI ILLIMITATI

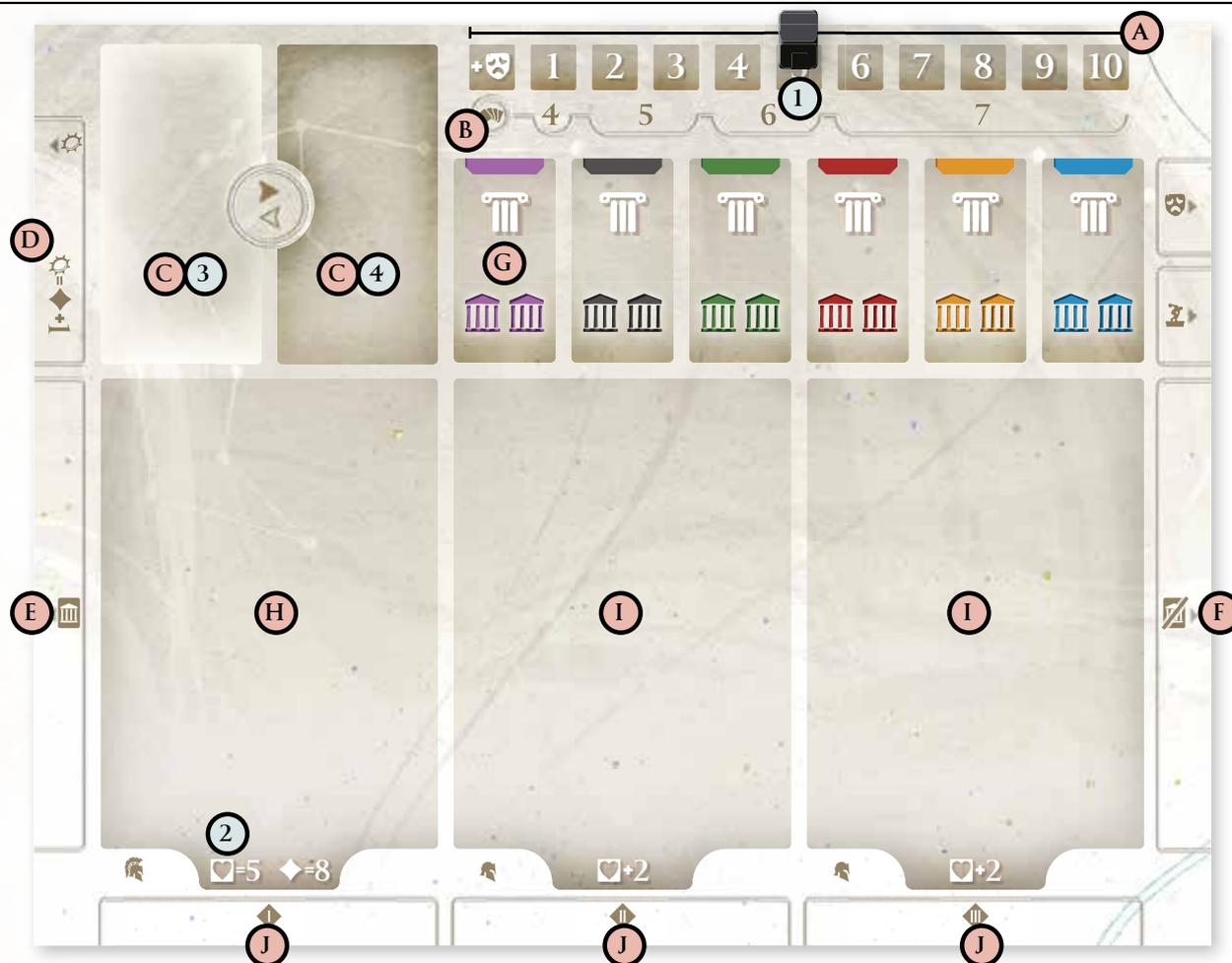
La maggior parte dei componenti sono limitati nella quantità presente nella scatola. Solamente i seguenti componenti sono da considerarsi illimitati: Segnalini Disonore, Segnalini Campione, Segnalini Blocco.

Gli Dei sono i nostri patroni. Ma sono capricciosi. Alcuni ci odiano, altri ci amano. Sapere chi dobbiamo pregare per ottenere un aiuto è la chiave per vincere questa contesa! Che si tratti di una sfida olimpica, o di una battaglia contro uno dei mostri che infestano queste isole, avremo bisogno del loro favore per uscirne vincitori! Per navigare sicuri e in fretta ci rivolgeremo al possente Poseidone, che regna sul mare e sulle sue creature. Per ottenere saggezza e astuzia, ad Atena dovremo alzare i nostri canti. Per essere prodi e possenti in battaglia, sacrificheremo 100 tori ad Ares. All'oscuro Ade, signore degli Inferi, rivolgeremo le nostre preghiere per ostacolare i nostri avversari. Alla dolce Afrodite chiederemo conforto nei momenti più bui, poichè la sua luce cura l'anima e il corpo. Infine a Zeus, il padre degli Dei, chiederemo di donarci la sua forza... e di scagliare fulmini sui nostri nemici!

POLIFEMO, figlio di Elato.



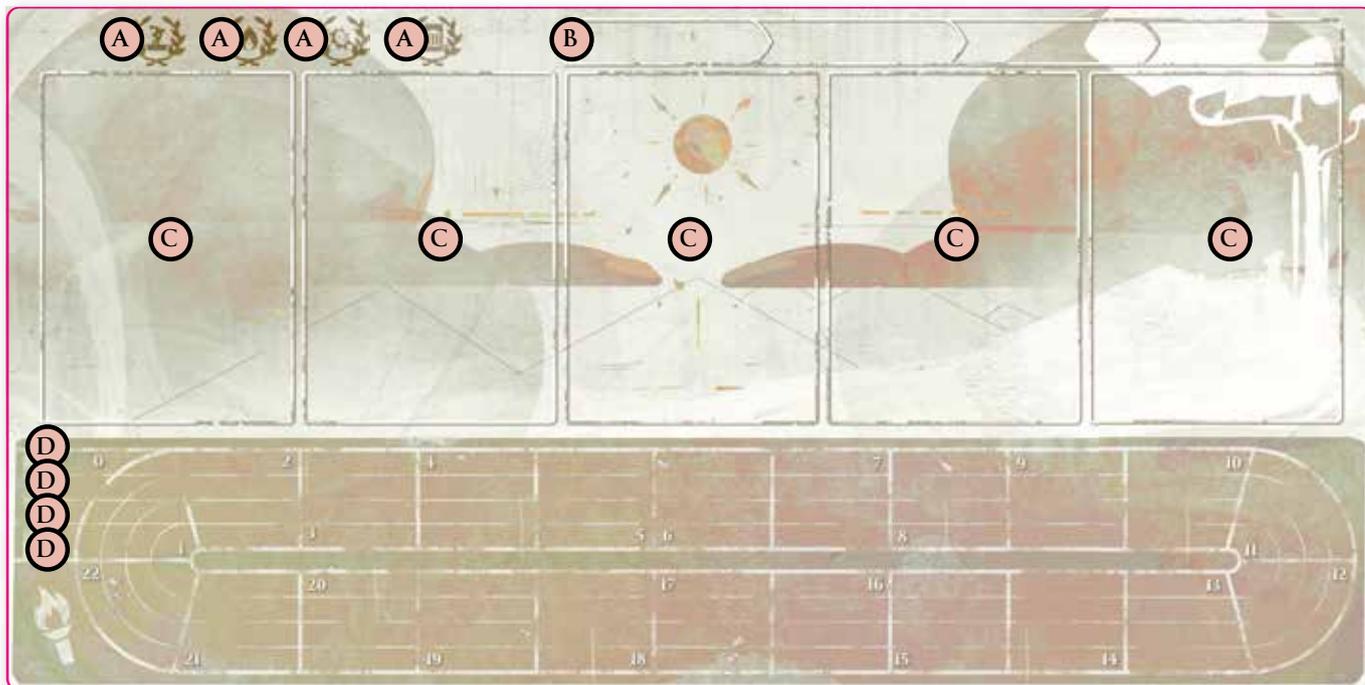
PLANCIA GIOCATORE



Questa plancia tiene traccia dello stato e delle risorse del giocatore, e presenta i seguenti elementi:

- (A) Tracciato del Vigore:** questo tracciato rappresenta la vitalità del **Capitano** e dei **Gregari** del giocatore. Il **Cubo Limitatore (nero)** (1) viene posto sulla casella 5 del Tracciato Vigore, come indicato dallo Spazio Capitano della plancia (2). Il Cubo del colore del giocatore posizionato sul tracciato viene chiamato **Indicatore di Vigore** e indica il Vigore attuale del giocatore.
- (B) Limite di Mano:** il valore al di sotto dell'Indicatore di Vigore indica il limite di mano del giocatore.
- (C) Spazi Energia:** Spazio Energia **Disponibile** (3) e Spazio Energia **Esaurita** (4).
- (D) Mostri Domati:** qui vengono poste le Carte Nemico dei Nemici Mostro sconfitti dal giocatore.
- (E) Mazzo:** in questo spazio viene piazzato il mazzo delle Carte Azione del giocatore. Se il giocatore deve pescare carte dal mazzo quando non è presente alcuna carta, il giocatore mescola le Carte Azione nei suoi Scarti formando un nuovo mazzo e lo piazza in questo spazio.
- (F) Scarti:** quando il giocatore deve scartare una Carta Azione dopo averla giocata o per un Effetto che gli impone di scartare Carte Azione, le mette in questo spazio a faccia in sù. Attenzione, le carte **rimosse** non vengono piazzate in questo spazio (vedi pagina 15, Case, punto D).
- (G) Spazi Potenziamento:** in questi spazi vengono tenuti i Segnalini Potenziamento. All'inizio della partita sono posti tutti nella parte bassa del loro spazio e non sono considerati attivi.
- (H) Spazio Capitano:** qui viene posta la Carta Eroe del Capitano a inizio partita.
- (I) Spazi Gregario:** qui vengono poste le Carte Eroe dei Nemici Argonauta sconfitti dal giocatore.
- (J) Spazi Talento:** in questi spazi vengono poste le Carte Talento acquistate durante la Fase Alba.

PLANCIA OLIMPIADI

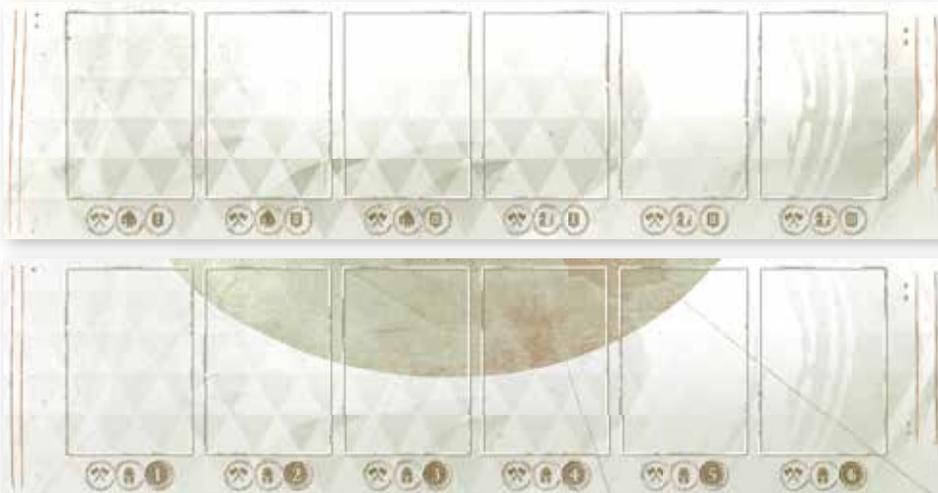


La Plancia Olimpiadi presenta i seguenti elementi:

- A Simboli delle Classifiche:** questi simboli sono semplicemente un promemoria per ricordare ai giocatori quali sono le classifiche a cui parteciperanno per ottenere Punti Vittoria a fine partita.
- B Tracciato Iniziativa:** in questo tracciato vengono posti i Segnalini Iniziativa per indicare l'ordine di gioco; la loro posizione può cambiare dopo ogni Fase Olimpiadi.

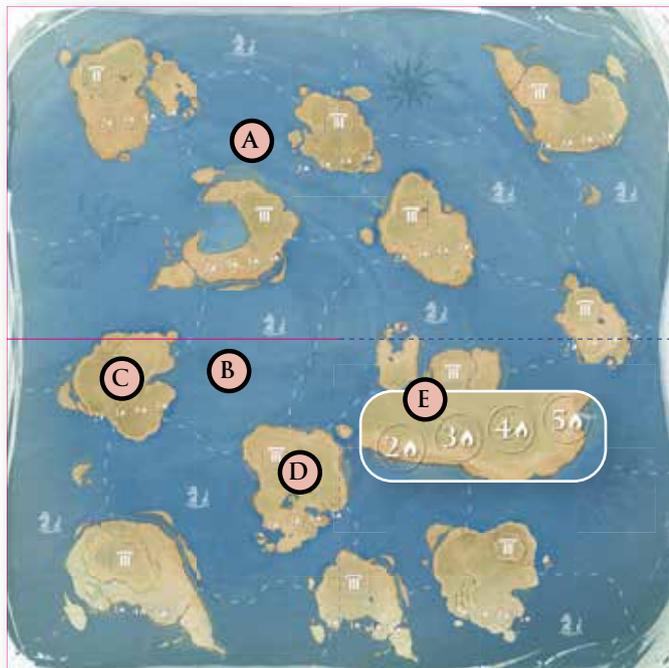
- C Spazi Carta Olimpiadi:** in questi spazi viene piazzata la Carta Olimpiadi che rappresenta la gara in cui i giocatori dovranno sfidarsi durante la Fase Olimpiadi.
- D Tracciati Fervore:** questi tracciati servono per indicare il valore di ♣ Fervore raggiunto da ogni giocatore durante la Fase Olimpiadi.

PLANCE NEMICI



Queste due Plance Nemici servono ad ospitare le Carte Nemico corrispondenti ai ♠ Nemici in gioco. Ogni spazio mostra il livello (I, II, III) e tipo (♠ Argonauta, ♣ Mostro Terrestre, ♠ Mostro Marino) di carta che deve esservi alloggiata.

TABELLONE



Il Tabellone di gioco rappresenta l'arcipelago nel quale si svolge il gioco. Il Tabellone presenta i seguenti elementi:

Zona: si indicano come Zone tutte le aree del Tabellone, che siano Mare o Isole

- (A) Zona di Mare:** delimitata da linee bianche tratteggiate.
- (B) Zona di Mare Pericoloso:** il simbolo  indica che in questa Zona potrebbe essere piazzato un Nemico durante la preparazione del gioco.
- (C) Isola**
- (D) Tempio:** in questi spazi vengono piazzati i Templi durante la preparazione del gioco.
- (E) Spazio Esplorazione:** in questi spazi andranno piazzati i Segnalini Esplorazione dei giocatori.

CARTE VIAGGIO



Queste carte rappresentano gli eventi che i Capitani devono affrontare mentre viaggiano nel Mare Egeo. Una Carta Viaggio presenta i seguenti elementi:

- (A) Nome**
- (B) Effetto**

CARTE NEMICO



Queste carte mostrano le caratteristiche e le abilità dei Nemici, che essi siano Argonauti, Mostri Terrestri o Mostri Marini. Queste carte presentano i seguenti elementi:

- (A) Nome:** indica il nome del Nemico.
- (B) Abilità:** descrive un effetto che il Nemico potrebbe applicare durante un Combattimento.
- (C) Illustrazione:** identifica il Nemico.
- (D) Valore di \downarrow Attacco.**
- (E) Dadi:** quantità di Dadi che il Nemico lancia in Combattimento.
- (F) Alloro:** Allori guadagnati per la classifica Sottomissione.
- (G) Nemico:** indica in generale un Nemico.
- (H) Tipo:** indica se il Nemico è un Argonauta  o un Mostro .
- (I) Sottotipo:**  Mostro Terrestre,  Mostro Marino.
- (J) Livello:** , , .

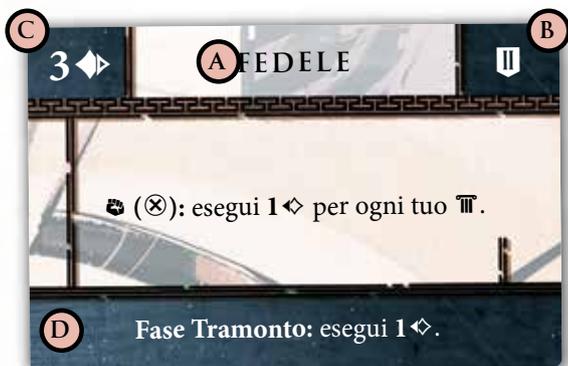
CARTE EROE



Queste carte riassumono le statistiche e i Talenti degli Argonauti controllati dai giocatori, e presentano i seguenti elementi:

- (A) Lato Non Addestrato:** questo lato della carta mostra il Talento dell'Eroe in grigio su fondo scuro, perché non disponibile.
- (B) Costo:** indicazioni per Addestrare il Gregario.
- (C) Lato Addestrato:** questo lato della carta mostra il Talento dell'Eroe su sfondo bianco e disponibile per essere utilizzato.
- (D) Nome:** indica il nome dell'Argonauta.
- (E) Benedizioni:** questi simboli indicano le Case da cui il giocatore che possiede questa carta potrà acquistare nuove Carte Azione Divinità durante la Fase Alba (vedi pagina 18).
- (F) Talento:** una capacità dell'Eroe che viene messa a disposizione del giocatore che lo controlla quando la carta mostra il Lato Addestrato.
- (G) Capacità Olimpiche:** questi simboli indicano se l'Eroe conferirà vantaggi al giocatore che lo controlla durante la Fase Olimpiadi (vedi pagina 24).

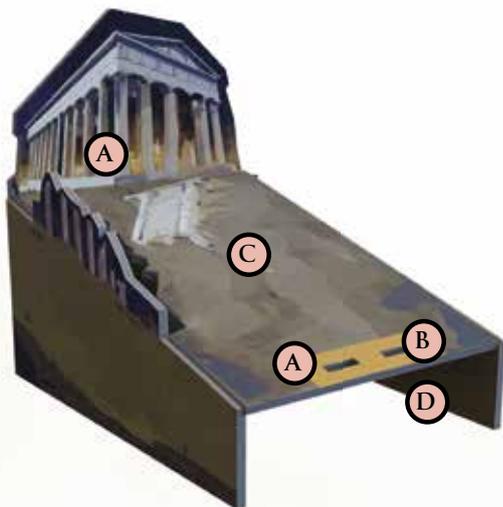
CARTE TALENTO



Queste carte indicano gli Effetti dei Talenti che un giocatore può acquistare durante la partita e presentano i seguenti elementi:

- (A) Nome.**
- (B) Livello:** queste carte sono divise in tre gruppi detti livelli in base alla loro potenza, e indicati dai simboli Livello **II**, **III**, **IV**.
- (C) Costo:** la quantità di Energia da spendere per acquistare il Talento nella Fase Alba.
- (D) Valore di Ripristino:** ogni Carta Talento acquistata permette al giocatore di ripristinare un certo valore di Energia durante la **Fase Tramonto** (vedi pagina 25).

CASE



Questi elementi di cartotecnica rappresentano le Case dell'Olimpo, e presentano i seguenti elementi:

- (A) Colore:** il colore associato a questa Casa; la abbina alle **Benedizioni** a disposizione degli Argonauti o sbloccate dai giocatori attivando **Segnalini Potenzamento**.
- (B) Spazio Segnalino divinità:** in questo spazio viene posizionato il Segnalino Divinità che indica quale Dio dell'Olimpo occupa la Casa per la partita in corso.
- (C) Spazio Mazzo Divinità:** in questo spazio viene collocato il mazzo della Divinità che occupa la Casa.
- (D) Spazio Scarti:** in questo spazio vengono piazzate le Carte Azione Divinità rimosse o non acquistate corrispondenti a questa Casa.

CARTE AZIONE

Le **Carte Azione** permettono ai giocatori di eseguire Azioni o applicare potenti effetti per raggiungere la vittoria. Ciascuna carta può essere utilizzata in più modi come descritto nei successivi paragrafi. I giocatori dovranno pianificare come giocare le carte a loro disposizione.



- (A) **Nome.**
- (B) **Nome e simbolo Divinità:** il mazzo di cui fa parte la Carta Azione.
- (C) **Bonus di Attacco.**
- (D) **Bonus di Scoperta.**
- (E) **Effetto:** ogni Carta Azione mostra uno dei seguenti Effetti, i quali sono identificati da un simbolo posto nell'angolo in alto a sinistra su ogni carta in modo da essere sempre facilmente consultabile mentre si tengono le carte in mano.
 - (1) **Effetto Azione:** indicati da una cornice bianca e dal simbolo **Azione.**
 - (2) **Effetto Risposta:** indicati da una cornice gialla e dal simbolo **Risposta.**
 - (3) **Effetto Combattimento:** indicati da una cornice rossa e dal simbolo **Attacco.**
 - (4) **Effetto Olimpiadi:** indicati da una cornice indaco e dal simbolo **Fervore.**
- (F) **Costo:** la quantità di Energia da spendere per acquistare la Carta Azione nella Fase Alba.
- (G) **Allori:** il numero di Allori forniti per la Classifica Devozione durante il Conteggio di Fine Partita.

Nota: alcuni Effetti utilizzano **Parole Chiave** per descrivere regole specifiche da utilizzare quando applicati, vedi *Parole Chiave degli Effetti delle Carte Azione* a pagina 22.

TIPI DI CARTE AZIONE

Esistono quattro tipologie di Carte Azione:

- (1) **Carte Azione Divinità:** fanno parte dei mazzi legati alle Divinità dell'Olimpo, ogni Divinità segue una propria strategia.
- (2) **Carte Azione Iniziali:** sono le carte che ciascun giocatore possiede ad inizio partita.
- (3) **Carte Azione Personali:** sono le carte associate al Capitano controllato dal giocatore.
- (4) **Carte Azione Animaie:** queste carte rappresentano le anime dannate degli inferi. Alcuni Effetti di gioco costringono i giocatori a prendere queste carte che comportano penalità nel conteggio della classifica Devozione (vedi pagina 28).



CARTE OLIMPIADI



Le Carte Olimpiadi determinano la disciplina in cui gli Argonauti si sfideranno durante la Fase Olimpiadi del Round in corso. Ognuna di queste carte presenta i seguenti elementi:

- (A) Nome:** il nome della disciplina olimpica.
- (B) Simboli Disciplina:** indicano i simboli richiesti per primeggiare durante queste Olimpiadi.
- (C) Simboli Spareggio:** questi simboli sono utilizzati esclusivamente in situazioni di pareggio tra due o più giocatori.
- (D) Premi:** qui vengono indicati i premi conferiti ai primi tre classificati nella Fase Olimpiadi del Round in cui la carta viene utilizzata.

Nessuno ricorda come nacquero le Olimpiadi, ma tutti noi Argonauti sappiamo che non c'è forma più alta di contesa! Nulla equivale al mettersi alla prova in sfide di abilità e prestanza fisica. Battere i propri pari al Diaulos, dove solo il più veloce vince, non ha prezzo!

Ma molte sono le discipline e ogni Argonauta deve eccellere in tutte se vuole ottenere la gloria eterna! Gli Dei amano festeggiare il vincitore di una gara ed elargiscono i loro favori più volentieri con chi si distingue in queste gare!

Certo, battere il potente Eracle al pugilato può essere un'ardua impresa, ma dove non arrivano i muscoli può arrivare l'astuzia! Le Olimpiadi non sono una questione di mera forza fisica, ma occorre concentrazione, allenamento e tecnica!

Lanciare un Disco più lontano di chiunque altro, richiede stile nell'esecuzione e la mente deve essere sgombra da ogni dubbio o esitazione.

Il Dolichos è la corsa più impegnativa, qui non serve essere veloci, ma avere determinazione e resistenza tale da non farsi abbattere dal lungo tragitto fino al traguardo.

Non potrai mai definirti un vero guerriero finché non competerai nell'Hoplitodromos! Correre per leghe e leghe con armi ed armatura porterà al limite le vostre capacità, ma Ares vi amerà se arriverete primi!

Dunque, ora che gli Dei ci osservano mentre viaggiamo da un'isola all'altra, solo le Olimpiadi ci permetteranno di distinguerci ai loro occhi e appianare le nostre dispute.

Solo l'Argonauta più abile, forte e determinato potrà salire sul podio più alto e dichiararsi vincitore agli occhi di mortali e Dei!

FALERO, figlio di Alcone.





IL ROUND



Una partita di *Trial of the Gods* si svolge in 4 Round in modalità base o in 5 Round se si gioca in modalità avanzata. Ogni Round è composto dalle seguenti **fasi** che vanno giocate in ordine:

- * Fase Alba.
- * Fase Avventura.
- * Fase Nemici.
- * Fase Olimpiadi.
- * Fase Tramonto.

Terminato l'ultimo Round si passa alle **Classifiche di Fine Partita** (vedi pagina 28) e si decreta il vincitore.

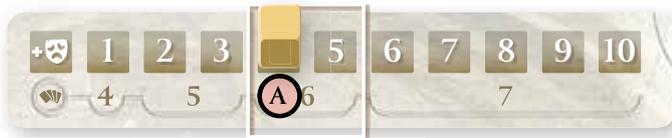


FASE ALBA

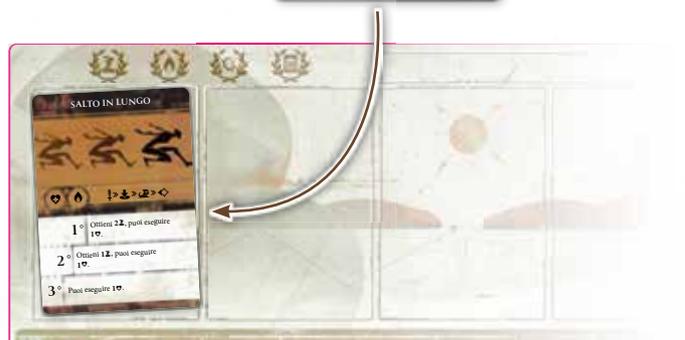
In questa fase i giocatori acquistano Talenti e Carte Azione e addestrano i propri Gregari in modo da aumentare il proprio potenziale.

Eseguire in ordine i seguenti punti:

1. Ogni giocatore pesca **Carte Azione** dal proprio mazzo fino al proprio **Limite di Mano**, indicato dal numero sotto l'Indicatore di Vigore.



2. Il giocatore il cui **Segnalino Iniziativa** occupa l'ultima posizione nel Tracciato Iniziativa pesca 2 Carte Olimpiadi, ne sceglie una e la piazza rivelata sullo spazio libero più a sinistra della Plancia Olimpiadi, poi mescola l'altra con il mazzo.



3. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, rivela le **Carte Azione Divinità** dalle Case occupate da Divinità di cui possiede una **Benedizione** e le piazza sul tavolo davanti a sé. E' possibile rivelare una **Carta Azione Divinità** per ogni singola **Benedizione** della Casa corrispondente con un limite massimo di 4 **Carte Azione Divinità**.



4. Ogni giocatore può acquistare **Carte Azione Divinità** appena rivelate e/o **Talenti** e/o **Addestrare Gregari**. Per farlo il giocatore deve spendere la quantità di Energia indicata.

CASE SENZA CARTE AZIONE DIVINITÀ

In qualsiasi momento del gioco in cui un giocatore deve pescare da una Casa nella quale non sono presenti Carte Azione Divinità, mischiare gli scarti di quella casa per formare un nuovo mazzo in modo che il giocatore possa pescare. Se la Casa non ha alcuno scarto, nessun giocatore può pescare carte da quella Casa.



- ◊ **Acquistare Talenti:** il giocatore può acquistare uno o più Talenti. Una volta acquistato un Talento questo deve essere piazzato sullo spazio che mostra lo stesso Livello (A, B, C) indicato sulla sua carta (A). Un giocatore può acquistare solo una Carta Talento di ciascun Livello durante la partita. Un Talento acquistato permette di beneficiare del suo Effetto per il resto della partita.



- ◊ **Acquistare Carte Azione:** il giocatore può acquistare una o più Carte Azione Divinità scegliendo tra quelle che ha rivelato. Piazza le Carte Azione Divinità acquistate nei propri scarti, così da poterle utilizzare successivamente. Le Carte Azione Divinità rivelate ma non acquistate vanno piazzate negli scarti della Casa corrispondente.
- ◊ **Addestrare un Gregario:** il giocatore può addestrare uno o più Gregari. Quando addestra un Gregario gira la sua Carta Eroe sul lato Addestrato. Da quel momento il Talento indicato nella Carta Eroe sarà disponibile per il resto della partita.

FASE AVVENTURA

In questa fase ciascun giocatore svolge uno o più Turni. I Turni sono svolti dai giocatori secondo l'ordine mostrato dal **Tracciato Iniziativa**, partendo da sinistra e procedendo verso destra.

TURNO DEL GIOCATORE

Durante il proprio Turno un giocatore può eseguire l'Azione Diretta Passare (vedi pagina 21) oppure può eseguire fino ad un massimo di 2 Azioni. Poi il Turno termina e il giocatore successivo svolge il proprio Turno.

Al termine del proprio Turno il giocatore sposta negli scarti le Carte Azione giocate.

Di seguito vengono descritti i diversi tipi di Azione.

Azioni delle Carte Azione

Il giocatore gioca 1 Carta Azione dalla propria mano e sceglie 1 Azione da eseguire tramite la carta giocata. Le Azioni disponibili in ogni Carta Azione sono formate da un numero con accanto il simbolo che rappresenta l'Azione scelta, entrambi di colore bianco (A). Il numero (N) prima del simbolo indica quante volte il giocatore potrà applicare l'Effetto dell'Azione scelta.

Alcune Carte Azione mostrano un Effetto, indicato dal simbolo (B), che può essere risolto come Azione al posto di quelle con un valore numerico (B).



Le Azioni raffigurate su una Carta Azione sono:

- * **N** **Navigare**: il giocatore muove il proprio Capitano in una Zona adiacente a quella in cui si trova. Il giocatore esegue questo Effetto fino ad un numero massimo di volte pari a N. Ogni volta che un Capitano entra in una Zona di Mare in cui non è presente un **Segnalino Blocco** (A), il giocatore che lo controlla deve pescare e risolvere l'Effetto di una **Carta Viaggio** (B). Dopo averlo risolto la scarta nella pila degli scarti delle Carte Viaggio e piazza un Segnalino Blocco sulla Zona di Mare in cui si trova il suo Capitano. Se dopo aver risolto l'Effetto di una Carta Viaggio il giocatore ha del movimento residuo, può continuare a muovere il proprio Capitano. Il giocatore non deve rivelare una Carta Viaggio quando muove il proprio Capitano in una Zona di Mare in cui è già presente un Segnalino Blocco. Se tutte le Carte Viaggio si trovano nella pila degli scarti, vanno rimescolate per formare un nuovo mazzo. Se un Capitano esce da una Zona in cui è presente un **Nemico** (che non sia un suo Mostro Domato), il giocatore che lo controlla ottiene un **Segnalino Disonore**.
- ◊ **Importante**: un Capitano NON può entrare in un'Isola in cui è presente un altro Capitano.



- * **N** **Ripristinare**: il giocatore sposta 1 Energia dallo Spazio Energia Esaurita allo Spazio Energia Disponibile. Il giocatore esegue questo Effetto fino ad un numero massimo di volte pari a N.
- * **N** **Comandare**: il giocatore piazza 1 Meeple scelto tra i suoi Mostri Domati o tra i suoi Gregari in una qualsiasi Zona del Tabellone. Il giocatore esegue questo effetto fino ad un numero massimo di volte pari a N. Non è possibile piazzare Mostri in una Zona in cui è già presente un Mostro. Quando un giocatore piazza un Mostro, deve piazzare sul suo Meeple uno dei suoi Cubi per indicare che il Mostro è un **Mostro Domato** di sua proprietà. Questa Azione consente di piazzare nuovamente un proprio Mostro Domato o un Gregario anche già posizionato sul tabellone, spostandolo.
- * **N** **Curare**: il giocatore sposta il suo Indicatore di Vigore sul proprio Tracciato del Vigore di 1 casella verso destra. Il giocatore può eseguire questo effetto un numero massimo di volte pari a N. l'Indicatore di Vigore non può superare il Cubo Limitatore.

Modificatore (solo Partita Avanzata)

Quando il giocatore esegue un'Azione tramite Carta Azione, se l'Azione scelta è la stessa indicata dal Modificatore indicato al di sopra del Tempio presente nell'Isola in cui si trova il suo Capitano, il valore di quell'Azione viene incrementato di 1. Questo bonus si applica anche se il valore dell'Azione stampato sulla carta è 0.

Il Modificatore non si applica su Azioni che non siano eseguite tramite quelle indicate su una Carta Azione, ad esempio, Azioni ottenute tramite Talenti.

Azioni delle Carte Talento/Eroe

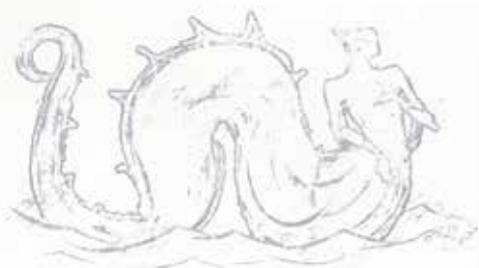
Alcune Carte **Talento** o **Carte Eroe** (se si trovano sul lato Addestrato) permettono di utilizzare delle Azioni riportate su di esse. Questi Effetti sono indicati dal simbolo . Quando una di queste Azioni viene utilizzata, se nel testo indica che può essere utilizzata una volta per Round (tramite il simbolo ) , il giocatore deve piazzare su di essa un  **Segnalino Blocco**; per indicare che quell'Azione non potrà essere nuovamente utilizzata nello stesso Round.

Azioni Dirette

Un'Azione **Diretta** non richiede alcun componente specifico per essere svolta. Il giocatore dichiara l'Azione e la esegue secondo la descrizione riportata di seguito:

- * **Combattere:** il giocatore sceglie una Zona in cui è presente il proprio Capitano, o una Zona in cui è presente un suo Gregario ed un suo Tempio. Se è presente un Nemico nella stessa Zona risolve un **Combattimento** contro di esso (vedi capitolo *Combattimento, Danni e Templi* a pagina 22).
- * **Esplorare:** il giocatore sceglie un'Isola in cui non è presente un suo  **Segnalino Esplorazione** e in cui è presente il proprio Capitano o un suo Gregario e risolve un'Esplorazione in quell'Isola. Quando un giocatore risolve un'Esplorazione può giocare fino a 3 Carte Azione, anche nessuna, sommando il loro valore di Scoperta. Se questo valore è pari o superiore al valore del primo spazio vuoto a sinistra dell'Isola scelta, piazza su quello spazio un suo  **Segnalino Esplorazione**. Se giocando le carte il giocatore non può ottenere un valore di Scoperta pari al numero indicato sull'Isola, egli **non può eseguire questa Azione**. Un giocatore con un suo  **Segnalino Esplorazione** su un'Isola può sempre guardare il lato nascosto del **Segnalino Tesoro** che si trova sotto il Tempio di quell'Isola, facendo attenzione a non rivelarlo agli altri giocatori; aver visto Segnalini Tesoro che mostrano una parte del Vello d'Oro permetterà di guadagnare Punti Vittoria aggiuntivi a fine partita (vedi pagina 26).
- * **Passare:** il giocatore termina il proprio Turno e non può giocare altri Turni per il resto della Fase Avventura. Può però continuare a giocare Effetti con la parola chiave **Risposta** (vedi pagina 22).

Quando tutti i giocatori hanno eseguito l'Azione Diretta Passare, la Fase Avventura termina.



ARTE DIPLOMATICA
LAERTE

Un altro giocatore ha piazzato 1  nei propri scarti.
Esegui 4  oppure esegui 2 .



Il giocatore Viola dichiara l'Azione Diretta Esplorare e sceglie un'Isola in cui si trova un proprio Gregario e 1 Cubo del giocatore Verde.
Gioca 2 Carte Azione con valori  +2 e  +1 e piazza 1 Cubo del proprio colore nello Spazio Esplorazione vuoto più a sinistra sull'Isola scelta.

AZIONI CON VALORE 0

Le Azioni possono avere un valore di 0. Un giocatore può scegliere liberamente di eseguire un'Azione con valore 0; di norma tale Azione non produrrebbe alcun effetto in gioco, ma il suo valore potrebbe risultare più alto in base a differenti fattori. Ad esempio il **Capitano** del giocatore potrebbe trovarsi su un'Isola che mostra un Modificatore all'Azione scelta, il quale la farebbe risultare un'Azione con valore 1 (vedi pag 21).

Risposta

Alcune Carte Azione contengono un **Effetto Risposta**, indicato da una cornice gialla e dal simbolo . Questi Effetti possono essere giocati da un giocatore esclusivamente quando si verifica la condizione indicata da un testo corsivo nell'Effetto. Inoltre, durante la Fase Avventura, un giocatore può giocare un Effetto di Risposta esclusivamente **se non è il suo Turno**. Un giocatore può giocare un Effetto Risposta anche se ha già utilizzato l'Azione Diretta **Passare** durante il Round in corso.

Quando più giocatori dichiarano di voler giocare un Effetto Risposta, si procede in ordine di **Iniziativa**. Ogni giocatore può giocare tutti gli Effetti Risposta che desidera, uno dopo l'altro, a patto che la condizione indicata sia soddisfatta.

ESEMPIO RISPOSTA

Il giocatore Viola sta svolgendo il proprio Turno. Sia il giocatore Rosso che il giocatore Verde dichiarano di voler giocare delle Carte Azione con effetto Risposta.

Il Tracciato Iniziativa mostra l'ordine Rosso-Verde-Viola. Quindi il giocatore Rosso gioca 1 Carta Azione con effetto Risposta.

Il giocatore Verde possiede 2 Carte Azione con effetto Risposta che rispettano la stessa condizione, ma deve giocare una carta alla volta. Il giocatore gioca la prima carta, ma non può giocare la seconda in quanto la condizione indicata non risulta più verificata a seguito degli effetti giocati.



PAROLE CHIAVE DEGLI EFFETTI DELLE CARTE AZIONE

Gli Effetti delle Carte Azione possono contenere delle Parole Chiave che indicano delle regole specifiche da applicare quando l'Effetto viene risolto. Questi sono:

- * **Preghiera N:** per utilizzare questo Effetto il giocatore deve prima spendere N Energia.
- * **Divorare N:** per utilizzare questo Effetto il giocatore deve prima scartare N Carte Azione dalla propria mano.
- * **Rimozione:** dopo che questo Effetto è stato risolto questa Carta Azione viene rimossa e piazzata negli scarti della Casa corrispondente.
- * **Devozione:** questo Effetto viene eseguito solamente se il giocatore ha giocato un'altra Carta Azione della stessa Divinità durante il Turno corrente.

COMBATTIMENTO, DANNI E TEMPLI

Quando si risolve un Combattimento, il giocatore ed il Nemico coinvolti sono considerati uno l'avversario dell'altro. Per risolvere un combattimento il giocatore coinvolto deve eseguire i seguenti passi in ordine:

1. **Attacco del Giocatore:** il giocatore gioca fino a 3 Carte Azione (anche nessuna). Per ciascuna carta giocata deve indicare se utilizzare il Bonus di Attacco **(A)** o l'Effetto di tipo Combattimento **(B)** (se presente sulla carta).
2. **Attacco del Nemico:** un giocatore che non partecipa al Combattimento lancia il numero di Dadi indicati sulla **Carta Nemico (C)**. Ogni risultato numerico dei Dadi si somma al valore di Attacco del Nemico; per ogni risultato \spadesuit dei Dadi, si applica l'effetto dell'Abilità del Nemico **(D)**.
3. **Confronto:** l'avversario con il valore di Attacco maggiore vince il Combattimento. In caso di pareggio non ci sono vincitori e il Combattimento termina immediatamente (saltare il punto 4).
4. **Danni:** il vincitore infligge **1♥ Danno** all'avversario. Se il vincitore ha un valore di Attacco superiore di almeno 4 a quello dell'Avversario, infligge **1♥ Danno Bonus** in aggiunta al normale Danno.



Infliggere Danno ai Giocatori

Quando un giocatore subisce 1♥ **Danno** il suo Indicatore di Vigore viene spostato di uno spazio verso sinistra sul Tracciato del Vigore. Quando l'Indicatore di Vigore si trova su 1 e il giocatore deve subire 1 o più **Danni**, ottiene invece un 🚩 **Segnalino Disonore**.

Quando un giocatore subisce Danni può accadere che il proprio Limite di Mano diminuisca. Quando accade il giocatore deve verificare il numero di carte in mano e scartare le carte in eccesso.

Infliggere Danno ai Nemici

I Nemici possono avere differenti stati che vengono influenzati dai **Danni** subiti. Un Nemico può essere:

- * **Illeso**: questo Nemico non ha subito alcun Danno.
- * **Ferito**: quando questo Nemico subisce un Danno il giocatore che ha inflitto quel danno piazza un cubo nero nel foro del Meeple per indicare il suo stato.
- * **Sconfitto**: quando questo Nemico subisce due o più danni viene rimosso dal Tabellone, vedi *Nemici Sconfitti* di seguito.
- * **Domato**: un Nemico con il Cubo di un giocatore nel foro del proprio Meeple è Domato (vedi *Azione Comandare*, a pagina 20). Quando questo Nemico subisce un **Danno** diventa Sconfitto (invece che due).

Reclamare un Tempio

Quando il giocatore sconfigge un Nemico che si trova su un'Isola, se il Tempio su di essa non appartiene a nessun giocatore, quel giocatore svolge i seguenti passaggi in ordine:

1. Il giocatore piazza una sua **Bandiera** sul Tempio. Da quel momento il Tempio è **Reclamato** dal giocatore ed è considerato di sua proprietà.

2. Il giocatore deve scegliere un **Potenziamento** da attivare sulla sua Plancia Giocatore e lo sposta verso l'alto sul simbolo ☰. Da quel momento il Potenziamento è attivo e conferisce il bonus indicato sul suo segnalino al giocatore. Inoltre, spostando in questo modo il segnalino, vengono svelate due 🏰 **Benedizioni** che il giocatore ottiene per il resto della partita.

* Effetti dei Potenzamenti:

- ◊ ♣+1: quando esegue l'Azione Diretta **Combattere** il giocatore ha +1 al proprio valore di ♣ **Attacco**.
- ◊ ♠+1: quando esegue l'Azione Diretta **Esplorare** il giocatore ha +1 al proprio valore di ♠ **Scoperta**.
- ◊ ♣+1: nella **Fase Olimpiadi** il giocatore ottiene +1 al proprio valore di ♣ **Fervore**.
- ◊ ♦+2: il giocatore piazza due suoi **Cubi** dalla propria **Riserva** nello **Spazio Energia Disponibile** della sua Scheda Giocatore.
- ◊ ♠+2: il giocatore sposta il **Cubo Limitatore** di due spazi verso destra sul **Tracciato Vigore**.
- ◊ 🏰 🏰: nella **Fase Alba** il giocatore rivela fino a 2 Carte Azione Divinità aggiuntive (anche oltre il limite di 4) di una singola **Casa** a propria scelta.

Nemici Sconfitti

Quando un Nemico viene sconfitto viene applicata una delle seguenti regole in base al tipo di Nemico:

- * **Argonauta**: quando un giocatore sconfigge un Nemico Argonauta, questi diventa un Gregario di quel giocatore, il quale svolge i seguenti passaggi in ordine:
 1. Capovolgere a faccia in giù la **Carte Nemico** di quell'Argonauta nella Plancia Nemici.
 2. Prende la **Carta Eroe** di quell'Argonauta e la piazza in uno Spazio Gregario vuoto della propria Plancia Giocatore. Deve essere piazzato in modo che mostri il lato Non Addestrato.
 3. Sposta il **Cubo Limitatore** verso destra di 2 caselle (questo aumenterà il Vigore massimo del giocatore). Se deve essere mosso oltre la casella 10 rimuovere il Cubo Limitatore.
 4. Prende un proprio **Meeple Gregario** e lo piazza sulla Carta Eroe appena ottenuta. Da questo momento quel Gregario potrà essere piazzato sul Tabellone con l'Azione **Comandare** (vedi pagina 20).
 5. Se un giocatore sconfigge un Argonauta quando non ha più Spazi Gregario liberi, esegue quanto descritto sopra ma non prende la Carta Eroe dell'Argonauta; ottiene invece un 🏆 **Segnalino Campione**.
- * **Mostro Neutrale**: quando un giocatore sconfigge un Nemico Mostro che non appartiene a nessun giocatore, questi diventa un Mostro Domato di quel giocatore e di sua proprietà. Il giocatore svolge i seguenti passaggi in ordine:
 1. Prende il **Meeple** del Mostro sconfitto dal Tabellone e lo piazza accanto alla propria Plancia Giocatore. Da questo momento potrà piazzare sul Tabellone quel Mostro con l'Azione **Comandare** (vedi pagina 20); un Mostro Domato è considerato ancora un Nemico ♠♥.
 2. Piazza la **Carta Nemico** del Mostro sconfitto nello Spazio Mostri Domati della propria Plancia Giocatore. Gli 🏆 **Allori** di questa carta saranno conteggiati nella **Classifica Sottomissione** al termine della partita (vedi pagina 26).
 3. Prende 1 **Cubo** dalla propria riserva e lo piazza nello Spazio Energia Disponibile della propria Plancia Giocatore.
- * **Mostro di un altro giocatore**: quando viene sconfitto un Mostro che appartiene ad un altro giocatore, il suo Meeple viene rimosso dal Tabellone. Il proprietario di quel Mostro non potrà più utilizzarlo per il resto della partita. La sua Carta Nemico rimane comunque valida per partecipare alla **Classifica Sottomissione** al termine della partita.



FASE NEMICI

In questa fase i Nemici attaccano i giocatori. In ordine di Iniziativa ogni giocatore subisce **1♥ Danno** per ogni Nemico che si trova nella stessa Zona del suo **Capitano** o di un suo **Tempio**, nel caso un Nemico si trovi in una Zona in cui sono presenti sia

il Capitano che un Tempio di un giocatore, quel giocatore subisce comunque **1♥** solo **Danno**. I **Mostri Domati** di un giocatore non infliggono danno al loro proprietario.

FASE OLIMPIADI

In questa fase gli Argonauti si affrontano in sfide olimpiche dette **Gare** per mostrare le proprie capacità di fronte agli altri Argonauti e agli Dei. Nella Plancia Olimpiadi la Carta Olimpiadi rivelata più a destra indica la disciplina nella quale si sfideranno gli Argonauti nel Round corrente.

Durante questa fase si svolgono 3 Gare nella disciplina indicata. In ciascuna Gara ciascun giocatore partecipa giocando una Carta Azione. Le Carte Azione permettono di aumentare il proprio valore di **Fervore** utilizzando i valori numerici dei simboli Azione oppure l'Effetto Olimpiadi, se disponibile:

- * **Simboli Azione:** il giocatore consulta i Simboli Disciplina della Carta Olimpiadi corrente **(A)**. Somma i valori numerici degli stessi simboli presenti sulla Carta Azione giocata **(B)**. Aggiunge tale somma al proprio **Fervore** **(B)**.
- * **Effetto Olimpiadi:** il giocatore applica l'Effetto indicato sulla Carta Azione giocata **(C)**.
- * Quando aumenta il proprio valore di **Fervore** il giocatore fa avanzare il proprio Segnalino Classifica di un pari numero di caselle **(D)**.



Eseguire in ordine i seguenti passaggi per completare la Fase Olimpiadi:

1. **Bonus di Fervore:** ogni giocatore somma eventuali bonus Fervore ottenuti da Talenti, Potenziamenti o altri Effetti e avanza il proprio Segnalino Classifica di un numero di caselle pari a tale valore.
 2. **Pescare carte:** ogni giocatore pesca **3** Carte Azione dal proprio mazzo fino al proprio **Limite di Mano**.
- 
3. **Giocare le Gare:** ogni giocatore sceglie una Carta Azione dalla propria mano e la piazza di fronte a sé a faccia in giù. Quando tutti i giocatori lo hanno fatto, ciascun giocatore rivela la carta scelta e in ordine di Iniziativa ognuno sceglie se utilizzarne i valori numerici oppure l'Effetto Olimpiadi, se presente. Terminata una Gara, lasciare le Carte Azione giocate a faccia in sù sul tavolo; giocare quindi una nuova Gara ripetendo questo punto fino a che non siano state giocate tre Gare; poi passare al punto successivo.
 4. **Capacità Olimpiche degli Argonauti:** in ordine di Iniziativa ogni giocatore controlla le Capacità Olimpiche indicate sulle Carte Eroe che possiede (sia del Capitano che dei Gregari, addestrati o non addestrati). Il giocatore tira un Dado per ogni suo Argonauta che ha almeno un simbolo corrispondente ai **Simboli Disciplina** della Carta Olimpiadi corrente **(A)**. Il giocatore aumenta di 1 il proprio valore di **Fervore** per ogni risultato 1 e per ogni simbolo **+** **Attivazione** ottenuto.
 5. **Premiazione:** a questo punto i Segnalini Classifica mostrano la classifica dei giocatori per le Olimpiadi appena giocate. Iniziando dal primo posto e procedendo in ordine di classifica i giocatori ottengono **Segnalini Campione** e risolvono l'effetto corrispondente al proprio piazzamento, indicati sulla Carta Olimpiadi. In caso di pareggio per una posizione tra due o più giocatori guardare ai **Simboli Spareggio** mostrati dalla Carta Olimpiadi corrente. Ciascun giocatore in pareggio somma i valori sulle proprie Carte Azione giocate corrispondenti al primo simbolo spareggio iniziando da sinistra. Il giocatore con il valore maggiore vince lo spareggio. In caso di ulteriore parità ripetere il procedimento con il simbolo successivo e così via. In caso di pareggio su tutti i simboli, vince il giocatore con l'Iniziativa migliore (più a sinistra sul Tracciato Iniziativa)
 6. **Scartare Carte:** scartare tutte le Carte Azione giocate durante questa Fase.
 7. **Ordine di Iniziativa:** stabilire il nuovo Ordine di Iniziativa in base alla classifica delle Olimpiadi appena giocate. Riordinare i **Segnalini Iniziativa** sul Tracciato Iniziativa in modo che il primo classificato diventi il primo giocatore, il secondo classificato il secondo a giocare e così via. A questo punto, riportare tutti i Segnalini Classifica nella casella 0 del Tracciato Fervore.

Il Vello d'Oro. Questa antica armatura, forgiata da Dei più vecchi dello stesso Zeus, è stata divisa in quattro parti, e ogni parte nascosta in una di queste isole. Non sappiamo chi fu a farlo e perchè... e non ci importa!

Sappiamo però che i poteri del Vello sono immensi, tali da permettere di diventare immortali e sedere con gli Dei come loro pari!

Chi non rischierebbe ogni cosa per un tale premio?

CENEO, amata di Poseidone.



FASE TRAMONTO

In questa fase i giocatori ripristineranno Energia e nel mare verranno schierati nuovi Mostri.

Eeguire in ordine i seguenti passaggi:

1. Rimuovere uno alla volta tutti i **⊗ Segnalini Blocco** dalle Zone di Mare. Per ogni segnalino rimosso estrarre una carta dal Mazzo Nemici Marini. Se viene estratta una carta Mare Calmo applicare l'effetto descritto, se invece viene estratta una Carta Nemico rappresentante un Mostro, piazzare il Meeple di quel Mostro nella Zona di Mare da cui è stato rimosso il Segnalino Blocco e piazzare la Carta Nemico nel relativo spazio della Plancia Nemici.
2. Ogni giocatore rimuove i **⊗ Segnalini Blocco** presenti sulle proprie Carte Talento e Carte Eroe in modo che gli Effetti descritti siano nuovamente disponibili nel prossimo Round.
3. Ogni giocatore Ripristina Energia come indicato dalle proprie Carte Talento.
4. Se non è stato giocato l'ultimo Round della partita (il quarto in modalità base o il quinto in modalità avanzata) inizia un nuovo Round, altrimenti, si passa al Conteggio di Fine Partita.





FINE PARTITA



Al termine dell'ultimo Round vengono determinate le posizioni dei giocatori nelle diverse **Classifiche** per determinare il vincitore.

Le Classifiche vengono conteggiate una alla volta nell'ordine riportato di seguito, a ciascuna posizione corrispondono dei **Punti Vittoria**.

In caso di pareggio per una posizione tra due o più giocatori, il giocatore con meno **Segnalini Disonore** ottiene la posizione in classifica, mentre gli altri vengono scalati verso il basso (facendo di conseguenza slittare tutta la classifica). Nel caso di pareggio tra giocatori che possiedono lo stesso numero di **Segnalini Disonore**, ciascuno dei giocatori in pareggio ottiene la stessa posizione in classifica guadagnando numero di **Punti Vittoria ridotto di 1 per quella posizione**.

Ciascuna Classifica fornisce Punti Vittoria per le prime tre posizioni, i giocatori che raggiungono posizioni inferiori non ottengono Punti Vittoria per quella Classifica. Nel caso di partite con meno di 3 giocatori nessun giocatore ottiene Punti Vittoria per le posizioni mancanti.

E' importante ricordare che per ottenere Punti Vittoria un giocatore deve aver ottenuto almeno 1  **Allori** nella classifica corrispondente.

I Punti Vittoria ottenuti durante questo conteggio vanno riportati muovendo il proprio Segnalino Classifica sul Tracciato Fervore.



CLASSIFICA SOTTOMISSIONE

Ogni giocatore somma gli  **Allori** indicati sulle **Carte Nemico** dei propri Mostri Domati. Una volta determinate le posizioni in base al numero di  **Allori** ogni giocatore ottiene Punti Vittoria per la posizione raggiunta:



1° classificato: 6 Punti Vittoria
2° classificato: 4 Punti Vittoria
3° classificato: 2 Punto Vittoria



CLASSIFICA ESPLORAZIONE

Spostare i Templi in modo da poter rivelare tutti i  **Segnalini Tesoro** sul tabellone capovolgendoli. Lasciare sulle Isole solo quelli che mostrano ua parte del Vello d'Oro e piazzando nella scatola del gioco tutti gli altri. Ogni giocatore somma 1  **Alloro** per ogni Isola in cui è presente un suo  **Segnalino Esplorazione** ma in cui non è presente un  **Segnalino Tesoro**, e somma 2  **Allori** per ogni Isola in cui è presente un suo  **Segnalino Esplorazione** ed è presente un  **Segnalino Tesoro** che mostra un parte del Vello d'Oro.

Una volta determinate le posizioni in base al numero di  **Allori** ogni giocatore ottiene Punti Vittoria per la posizione raggiunta:



1° classificato: 6 Punti Vittoria
2° classificato: 4 Punti Vittoria
3° classificato: 2 Punto Vittoria



CLASSIFICA OLIMPIADI

Ogni giocatore somma 1  **Alloro** per ogni **Segnalino Campione** che possiede. Una volta determinate le posizioni per il numero di  **Allori** ogni giocatore ottiene Punti Vittoria per la posizione raggiunta:



1° classificato: 5 Punti Vittoria
2° classificato: 3 Punti Vittoria
3° classificato: 1 Punto Vittoria



CLASSIFICA DEVOZIONE

Ogni giocatore unisce al proprio mazzo le **Carte Azione** presenti nei propri scarti e nella propria mano. Ogni giocatore somma gli  **Allori** indicati nelle Carte Azione del proprio mazzo. Notare che ogni  **Carta Animae** presente nel mazzo sottrae 1  **Alloro** al totale di quel giocatore. Una volta determinate le posizioni per il numero di  **Allori** ogni giocatore ottiene Punti Vittoria per la posizione raggiunta:



1° classificato: 5 Punti Vittoria
2° classificato: 3 Punti Vittoria
3° classificato: 1 Punto Vittoria



PAREGGI

Nel caso di pareggi, dirimerli seguendo questi punti:

- * Il giocatore che possiede il minor numero di **Segnalini Disonore** vince.
- * Il giocatore che possiede il maggior numero di **Segnalini Esplorazione** in Isole in cui è presente un **Segnalino Tesoro** vince.
- * Il giocatore che possiede più **Templi** vince.
- * Il giocatore che possiede più **Gregari** vince.
- * Il giocatore più a **sinistra** nel **Tracciato Iniziativa** vince.



DECRETARE IL VINCITORE

Il giocatore che a questo punto possiede più Punti Vittoria vince la partita, e il suo Capitano diventerà *un nuovo Prediletto dell'Olimpo!*



ICONE

- Capitano
- Gregario
- Nemico (qualsiasi)
- Argonauta Nemico
- Mostro Nemico
- Terrestre (Mostro)
- Acquatico (Mostro)
- Mostro Domato
- Livello Nemico
- Livello Talento
- Carta Azione
- Carta Azione Iniziale
- Carta Azione Anima
- Carta Viaggio
- Limite di Mano
- Energia
- Spendere Energia
- Ripristinare Energia
- Tempio
- Segnalino Campione
- Dado
- Segnalino Disonore
- Segnalino Esplorazione
- Segnalino Blocco
- Segnalino Tesoro
- Vello d'Oro
- Vigore
- Limite Vigore
- Benedizione
- Valore di Fervore
- Valore di Attacco
- Valore di Scoperta
- Azione Navigare
- Azione Comandare
- Azione Curare
- Danno
- Attivazione
- Alloro
- ... Numero Argonauta
- Azione (Effetto)
- Risposta (Effetto)

TIPICI DI EFFETTI

- * **Azione** (♣): puoi eseguire questo Effetto utilizzando una Azione durante il tuo Turno.
- * **Risposta** (♣): puoi eseguire questo Effetto quando si verifica la sua *Condizione* (scritta in corsivo). Non puoi eseguire questo effetto durante il tuo Turno nella Fase Avventura.
- * **Combattimento** (♣): puoi eseguire questo Effetto esclusivamente mentre stai risolvendo un Combattimento.
- * **Olimpiadi** (♣): puoi eseguire questo Effetto esclusivamente durante la Fase Olimpiadi.

TRATTI DEGLI EFFETTI

- * **Preghiera N**: per eseguire questo Effetto devi prima eseguire N ♣.
- * **Devozione**: risolvi questa parte dell'Effetto solo se hai giocato almeno un'altra della stessa Divinità in questo Turno.
- * **Rimozione**: dopo aver risolto questo Effetto, rimuovi questa .
- * **Divorare N**: per giocare questo Effetto devi prima scartare N dalla tua mano.

CLASSIFICHE DI FINE PARTITA

♣ Sottomissione

Numero di ♣ dei propri ♣.

PV: > > >

♣ Esplorazione

+1 ♣ per ogni ♣ piazzato in un'Isola senza .

+2 ♣ per ogni ♣ piazzato in un'Isola con .

PV: > > >

♣ Olimpiadi

+1 ♣ per ogni ♣ posseduto.

PV: > > >

♣ Devozione

Numero di ♣ delle proprie .

PV: > > >

Per partecipare ad una classifica bisogna totalizzare almeno 1 ♣ in essa.

In caso di pareggio su una classifica, ottiene la posizione il giocatore con il minor numero di Segnalini Disonore, se la parità persiste, ciascun giocatore riceve i punti della posizione in classifica -1PV.

In caso di pareggio di PV vince, nell'ordine:

1. Il giocatore che possiede il maggior numero di ♣ in Isole con un .
2. Il giocatore che possiede più .
3. Il giocatore che possiede più ♣.
4. Il giocatore più a sinistra nel **Tracciato Iniziativa**.

ROUND

Fase Alba

1. Ogni giocatore pesca fino al proprio ♣.
2. L'ultimo giocatore nel Tracciato Iniziativa pesca 2 Carte Olimpiadi, ne sceglie 1 e la piazza nello spazio libero più a sinistra della Plancia Olimpiadi, poi mescola l'altra con il mazzo.
3. Ogni giocatore rivela fino a 4 dalle Case corrispondenti alle che possiede, 1 per ogni .
4. Ogni giocatore può acquistare rivelate, acquistare Talenti e Addestrare ♣ Gregari.

5. Le rivelate non acquistate vanno piazzate negli scarti della Casa corrispondente.

Fase Avventura

In ordine di Iniziativa ogni giocatore svolge un Turno eseguendo 1 o 2 Azioni.

Fase Nemici

Ogni giocatore subisce 1 ♣ per ogni ♣ che si trova nella stessa Zona del suo ♣ o di un suo .

Fase Olimpiadi

1. Ogni giocatore avanza il proprio Segnalino Classifica in base ad eventuali bonus di Fervore in suo possesso.
2. Ogni giocatore pesca fino al proprio ♣.
3. In Ordine di Iniziativa si giocano 3 Gare. In una Gara ciascun giocatore gioca 1 coperta; tutti i giocatori rivelano la giocata e avanzano sul tracciato ♣.
4. Si lanciano i dadi per le Carte Eroe in possesso di ogni giocatore.
5. Ottenere i premi delle Olimpiadi in base alla classifica.
6. Scartare tutte le Carte Azione giocate.
7. Impostare l'Ordine di Iniziativa secondo la classifica delle Olimpiadi, poi, spostare tutti i Segnalini Classifica sullo spazio 0 del Tracciato Fervore.

Fase Tramonto

1. Per ogni ♣ in una Zona di Mare rivelare 1 Carta Nemico ♣, piazzare il Meeple corrispondente in quella Zona, la Carta Nemico sulla Plancia Nemici, e rimuovere il ♣.
2. Rimuovere i ♣ dai Talenti della Plancia Giocatore.
3. Eseguire N ♣ come indicato sui Talenti acquistati.

AZIONI

- * **Navigare**: muovi il tuo ♣ in una Zona adiacente a quella in cui si trova, ripeti fino a N volte. Se esci da una Zona con un ♣ ottieni un ♣.
- * **Ripristinare**: sposta 1 ♣ dallo spazio Energia Esaurita allo spazio Energia Disponibile, ripeti fino a N volte.
- * **Comandare**: piazza un tuo ♣ o ♣ in una Zona del Tabellone, ripeti fino a N volte.
- * **Curare**: sposta il tuo indicatore ♣ di una casella verso destra, ripeti fino a N volte.
- * **Combattere**: risolvi un Combattimento contro un ♣ che si trova nella Zona in cui si trova il tuo ♣ oppure in una Zona in cui si trovano sia un tuo ♣ che un tuo .
- * **Esplorare**: risolvi una Esplorazione in una Zona in cui si trova il tuo ♣ o un tuo ♣.
- * **Passare**: passa e non svolgere più Turni in questo Round.

COMBATTIMENTO

Risolvi i seguenti passi in ordine:

1. **Attacco Giocatore**: gioca fino a 3 indicando per ognuna se utilizzi il valore di ♣ o esegui un Effetto Combattimento.
2. **Attacco ♣**: lanciare il numero di indicati sulla carta nemico e applicare eventuali Effetti della sua Abilità del ♣.
3. **Confronto**: vince chi ha il valore di ♣ più alto.
4. **Danni**: il vincitore infligge 1 ♣ all'Avversario. Aggiunge a esso tutti i +1 ♣ ottenuti da eventuali Effetti o Talenti. Se ha vinto con un valore di ♣ superiore di 4+ a quello dell'Avversario, infligge +1 ♣.

ESPLORAZIONE

Gioca fino a 3 la cui somma dei valori di ♣ è almeno pari al numero indicato dallo spazio più a sinistra non occupato da un ♣ dell'Isola. Se lo fai piazza un ♣ in quello spazio e guarda il dell'Isola.

