MODIFICHE AL REGOLAMENTO BASE

(Traduzione ed impaginazione a cura di Dominex - V1.0 - 2005)

La Tana dei Goblin

http://www.goblins.it

Molte di queste modifiche sono giocate e testate in Francia, e ufficialmente approvate dall'autore. Altre sono state discusse con lui, e hanno ricevuto un'approvazione informale.

Modifiche alla Carta Pericle:

- Il giocatore riceve una Trireme gratuita all'inizio della partita (niente se l'Eroe viene acquistato successivamente).
- Una volta per turno una flotta può supportare una battaglia terrestre adiacente (offensivamente o difensivamente), anche se ha già mosso e/o combattuto. La flotta aggiunge +1 per Trireme al combattimento terrestre (il bonus va sommato al risultato finale del tiro dei dadi delle forze terrestri).

Modifiche alla Carta Annibale:

- Il giocatore riceve una Legione gratuita all'inizio della partita (niente se l'Eroe viene acquistato successivamente).
- Può invadere l'Italia passando per le Alpi utilizzando gli elefanti:
  - La provincia di partenza, quella ad ovest di Cartagine (contenente Oro e Schiavi), deve essere posseduta (marcatore di influenza presente).
  - Il movimento termina nella provincia a Nord di Roma (contenente Bestiame e Cereali) .

Puoi muovere con quante Legioni desideri dalla provincia iniziale definita, alla provincia di arrivo (in una sola mossa), senza bisogno del trasporto navale. Una delle Legioni che stai muovendo è automaticamente persa per il logoramento durante l'attraversamento delle Alpi. Il giocatore che possiede l'Eroe Annibale può eseguire questo movimento tutte le volte che desidera durante il gioco, al costo di una delle Legioni mosse per il tentativo (quindi devono partire almeno 2 Legioni).

Modifiche alla Carta Cesare:

- Le Fortezze costano 3 (non 2).

Regola dell'intercettazione navale:

- Quando le Triremi sono usate per trasportare truppe, le navi nemiche presenti in qualsiasi zona di mare attraversata dal trasporto, possono intercettarla, forzando una battaglia navale nella zona di mare dell'intercettazione.
- Più di un giocatore può intercettare il trasporto, purché il giocatore abbia almeno un Trireme nella zona di mare dove l'intercettamento è possibile. Ogni battaglia navale è risolta indipendentemente.
- Se dopo la battaglia navale il giocatore che stava trasportando resta con più Trireme del difensore (cioè di chi ha effettuato l'intercetto), il convoglio riesce a passare. Altrimenti, il trasporto è intercettato (le legioni non sono perse ritornano al territorio di partenza e possono fare un'azione differente).
- Le Trireme del giocatore che sta eseguendo la mossa possono aver già mosso prima del trasporto.
- Le Trireme del giocatore che sta eseguendo la mossa possono aver già attaccato prima del trasporto.

NUOVE CARTE

Non rimuovere gli Eroi specifici delle Civiltà. Invece di aggiungere tutte queste nuove carte, scegli pescando a caso assieme a quelle vecchie, 6 Eroi e 7 Meraviglie, e i 5 Eroi specifici delle Civiltà originali. Questo può costringere alcuni giocatori a rivedere la propria strategia.

MERAVIGLIE

Acropoli
- Rappresenta una Città in una collocazione urbana dove non è stata costruita.
- L'ubicazione può cambiare ogni turno.
- Non viene conteggiata per il Leader Politico.

Valle della Morte
- Rappresenta un Tempio in una provincia che non ne ha uno.
- L'ubicazione può cambiare ogni turno.
- Non viene conteggiata per il Leader Politico.

Palazzo di Minosse
- Rappresenta una Carovana in una collocazione di risorsa dove non è stata costruita.
- L'ubicazione può cambiare ogni turno.
- Non viene conteggiata per il Direttore del Commercio.

La Grande Bibblioteca di Alexandria
- Rappresenta un Mercato in una provincia che non ne ha uno.
- L'ubicazione può cambiare ogni turno.
- Non viene conteggiata per il Direttore del Commercio.

Colosseo
- Una volta per turno, annulla l'effetto di un Eroe o di una Meraviglia (ma non della 4ª carta che permette di vincere il gioco; non ha effetto sulle Piramidi).
- Non può essere usata due turni consecutivi sullo stesso bersaglio.
- Non ha effetto sulle Unità Speciali.

Il Tempio di Delfi
- Una volta per turno, permette di ritirate un dado, o costringere un avversario a ritirare un dado, ed a prendere il miglior risultato, a scelta del possessore del Tempio.

Cavallo di Troia
- Permette al giocatore di aggirare le Fortezze, costringendo i giocatori che le possiedono a tirare un dado invece del 6 automatico.

EROI

Spartaco
- Una volta per turno, un'unità nemica è ostacolata e non può muovere **o** attaccare (non tirare un dado).

Leonida
- Quando difendi territori con un tuo marcatore di influenza, una Legione (non una Trireme) tira automaticamente un 6 (in ognuno di questi territori). Questo è cumulativo con altri bonus come quello di Annibale.

Alessandro il Grande

- Quando attacchi territori non contenenti un tuo marcatore di influenza, una Legione (non una Trireme) tira automaticamente un 6 (in ognuno di questi territori). Questo è cumulativo con altri bonus come quello di Annibale.

Parmenione

- Una volta per turno, prima dell'inizio del combattimento, consente al giocatore di rinforzare una provincia trasportando o una Legione o una Trireme da una zona non in conflitto ad una in guerra.
- Perciò una Legione o una Trireme potrebbe muoversi due volte in un turno, a condizione che finita la sua mossa nella zona che andrà a rinforzare dovrà combattere.

Platone

- Riduce il costo delle Meraviglie, Eroi e Unità Speciali di 1.

Achille

- Una volta per turno, permette la distruzione di una Meraviglia (eccetto le Piramidi) o un Eroe (eccetto quello specifico della Civiltà, se questi viene scelto all'inizio del gioco).
- Achille muore dopo aver eseguito questa azione.
- Sia Achille che il bersaglio vengono rimossi da gioco senza poter essere acquistati ancora.
- Achille non può uccitere la 4ª Meravilgia o Eroe (ad esempio per prevenire che un giocatore vinca dopo averla presa).
- Se l'azione di Achille è negata dal Colosseo, l'azione è sospesa e lui non distrugge il suo bersaglio, così come lui non muore).
- Achille non può uccidere Unità Speciali.

Aristotele

- Una volta per turno, permette di imitare l'effetto di una Meravilgia, Eroe o Unità Speciale (in gioco) per la durata del turno.
- L'azione deve essere annunciata all'inizio del turno.
- Non può essere usata per imitare una Meraviglia o Eroe più di una volta per partita.
- Se viene imitato Achille, Aristotele muore, ed Achille no.

Ramses

- Riduce il costo delle Fortezze di 1.

Diogene

- Permette di saccheggiare due pedine costruite.
- Usata assieme al Nabucodonosor, prendi due carte.

Socrate

- Una volta per turno, dopo la Fase della Costruzione, permette al giocatore di appropriarsi una carta Tasse da ogni giocatore.
- Non permette al giocatore di eccedere il limite di 2 carte Tasse che si possono portare da un turno all'altro.

UNITÀ SPECIALI

Si tratta di una nuova forma di Eroi / Meraviglie, costano un set di 9 carte, e contano per il raggiungimento delle condizioni di vittoria.

Pretoriani

- Durante ogni combattimento terrestre, puoi designare metà (arrotondato per difetto) delle Legioni che partecipano alla battaglia come Legioni Pretoriane. Queste Legioni tirano automaticamente un 4. Devono essere presenti un minimo di due Legioni per utilizzare questo bonus, la metà di uno arrotondato per difetto fa zero.

Spartani

- Durante ogni combattimento terrestre, i Spartani ritirano tutti gli 1, e prendono il nuovo risultato (anche se il risultato contiene uno o più 1).

Elefanti

- Durante ogni combattimento terrestre, puoi designare una Legione come unità di Elefanti. Queste unità tirano 1d6; con un 1 l'unità è distrutta prima del combattimento e conta come zero. Tutti gli altri risultati contano come 6. Se il possessore ha anche Annibale, l'unità viene ancora distrutta con un 1, ma conta come un 7 con tutti gli altri risultati.

Arceri Cretani

- Durante ogni combattimento terrestre, puoi designare una Legione come unità di Arceri Cretani. Queste unità tirano 1d6 prima del nemico (aggiungi il bonus di Annibale se presente). Con un 5 o più, un'unità nemica è rimossa prima che cominci l'attacco. Aggiungi il numero tirato al totale delle altre tue unità (se il numero tirato era 5 o superiore, rimuovi 5 dal totale).

Navi del Fuoco Greco

- Durante ogni combattimento navale, puoi designare che una Trireme sia equipaggiata come una Nave del Fuoco. Queste unità tirano 1d6; con un 1 sono distrutte prima del combattimento. Con tutti gli altri risultati, contano come un 6. Se la flotta è sotto Pericle, un tiro di 1 distrugge la nave ma tuttavia fornisce un 7 (6+1) al combattimento.

Navi d'Assedio

- Una Trireme può supportare una battaglia terrestre adiacente (offensivamente o difensivamente). Allo stesso modo di una Legione, la Trireme aggiunge 1d6 al combattimento.
- La Trireme può essere presa a caso.
- Una singola battaglia terrestre non può essere supportata da più di una Trireme, sebbene le Trireme possono partecipare a quanti combattimenti terrestri desiderino.

Catapani

- Durante ogni combattimento terrestre, il nemico ritira tutti i 6 e prende invece il nuovo tiro.
- Contro i Spartani, soltanto i 6 tirati inizialmente vengono ritirati. In altre parole ritirando gli 1, non ritireranno se appare un 6.

Biga da Guerra

- Durante ogni combattimento terreste, puoi designare una Legione a una Biga da Guerra. Alla fine del combattimento, dopo aver rimosso per il risultato, tira 1d6 e aggiungi al risultato l'avanzo del tiro (quello che non viene conteggiato per le uccisioni) per la battaglia. Così, se avevi un avanzo di 4 e tiri un 6, rimuovi 2 Legioni nemiche aggiuntive.

Esempio di avanzo: 3 Legioni tirano 3d6 (3, 4 e 2) per un totale di 9. Risulta 1 uccisione e un avanzo di 4 (9-5 per l'uccisione = 4).