

Tempus

Carte Idea in italiano



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia - Novembre 2006 - V1.1



www.goblins.net

Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



RELIGIONE

Sposta una pedina avversaria in un esagono a te adiacente, e sostituiscila con una pedina tua.



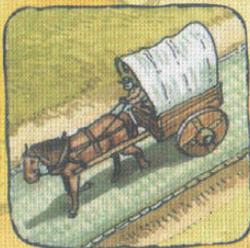
ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



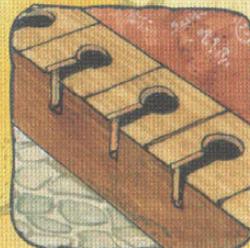
TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



GOVERNO

Puoi eseguire in questo turno un'azione aggiuntiva, oppure ritardare tutte le tue azioni di un turno.



STRUTTURE SANITARIE

Puoi superare il limite di accumulo in un esagono di 1. L'effetto rimane fintanto non viene rimossa una pedina.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



RELIGIONE

Sposta una pedina avversaria in un esagono a te adiacente, e sostituiscila con una pedina tua.



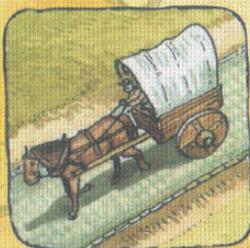
ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



GOVERNO

Puoi eseguire in questo turno un'azione aggiuntiva, oppure ritardare tutte le tue azioni di un turno.



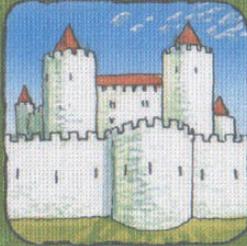
STRUTTURE SANITARIE

Puoi superare il limite di accumulo in un esagono di 1. L'effetto rimane fintanto non viene rimossa una pedina.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



RELIGIONE

Sposta una pedina avversaria in un esagono a te adiacente, e sostituiscila con una pedina tua.



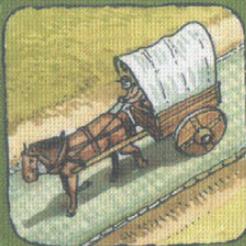
ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



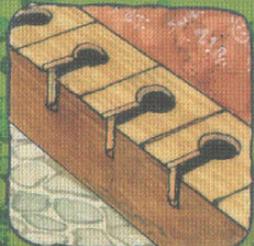
TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'Azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



GOVERNO

Puoi eseguire in questo turno un'azione aggiuntiva, oppure ritardare tutte le tue azioni di un turno.



STRUTTURE SANITARIE

Puoi superare il limite di accumulo in un esagono di 1. L'effetto rimane fintanto non viene rimossa una pedina.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



RELIGIONE

Sposta una pedina avversaria in un esagono a te adiacente, e sostituiscila con una pedina tua.



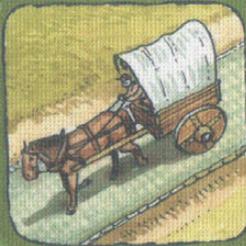
ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



GOVERNO

Puoi eseguire in questo turno un'azione aggiuntiva, oppure ritardare tutte le tue azioni di un turno.



STRUTTURE SANITARIE

Puoi superare il limite di accumulo in un esagono di 1. L'effetto rimane fintanto non viene rimossa una pedina.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



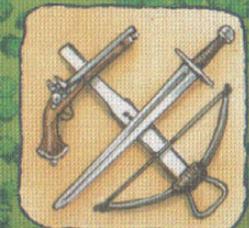
MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



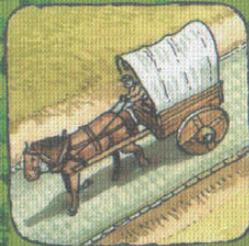
EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'Azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'Azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



FORTIFICAZIONI

Aggiunge 2 Punti Combattimento per il Difensore.



LEADER MILITARE

Puoi effettuare 1 attacco gratuito in aggiunta alle tue normali azioni.



MEDICINA

Piazza una pedina aggiuntiva quando esegui l'azione **Avere Bambini** (solo se il piazzamento è consentito).



ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



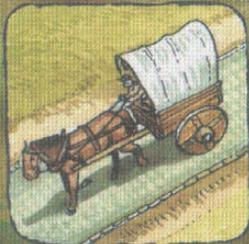
ARMI

Aggiunge 1 Punto Combattimento all'Attaccante o al Difensore.



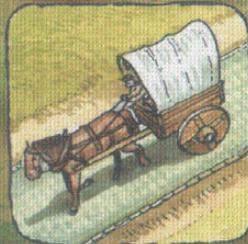
EDUCAZIONE

Vale 1 Punto Progresso se giocata durante la Fase del Progresso.



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'Azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).



TRASPORTO

Muovi 1 pedina aggiuntiva durante l'Azione di Movimento (non puoi muovere due volte la stessa pedina).

