

Tempus

Scheda del Giocatore 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.



AZIONI



MUOVERE POPOLI



AVERE BAMBINI



COMBATTERE



AVERE IDEE



EDIFICARE CITTÀ



AZIONI:
Numero di
Azioni per
Turno



MOVIMENTO:
Numero di
Pedine da
muovere



DISTANZA:
Massima
distanza
percorribile



BAMBINI:
Numero di
Bambini che
puoi avere



ACCUMULO:
Limite di
Pedine per
esagono



NAVI:
Abilità di
muoversi
via Mare



IDEE:
Limite di Carte
che puoi pescare/
tenere in mano

MIGLIORAMENTI DELLE ERE



SCRITTURA: Pesca 2 Carte Idea (bonus 2 Carte Idea)



AGRICOLTURA: Puoi avere 2 bambini



CITTÀ: Il limite di accumulo è di 3 pedine



STRADE: Puoi muovere 1 pedina fino a 2 esagoni



COMMERCIO: Puoi muovere 2 pedine



NAVIGAZIONE: Puoi muovere le pedine via mare



STAMPA: Puoi avere 7 Carte in mano (bonus 2 Carte Idea)



INDUSTRIA: Il limite di accumulo è di 4 pedine



TRENI: Puoi muovere 3 pedine fino a 5 esagoni



VOLO: Vale 5 Punti Vittoria a fine partita

EFFETTI DELLE CARTE IDEA



EDUCAZIONE: +1 Punto Progresso



FORTEZZA: +2 Punti Combattimento per il Difensore



GOVERNO: Incremento o ritardo di un'azione



MEDICINA: Piazza un bambino extra



LEADER MILITARE: 1 attacco gratis



RELIGIONE: Converte 1 pedina adiacente



STRUTTURE SANTARIE: Limite di accumulo +1
in un singolo esagono



TRASPORTI: Muovi 1 pedina aggiuntiva



ARMI: +1 Punto Combattimento in Attacco o Difesa



AZIONI



MUOVERE POPOLI



AVERE BAMBINI



COMBATTERE



AVERE IDEE



EDIFICARE CITTÀ

AZIONI:
Numero di
Azioni per
Turno

MOVIMENTO:
Numero di
Pedine da
muovere

DISTANZA:
Massima
distanza
percorribile

BAMBINI:
Numero di
Bambini che
puoi avere

ACCUMULO:
Limite di
Pedine per
esagono

NAVI:
Abilità di
muoversi
via Mare

IDEE:
Limite di Carte
che puoi pescare/
tenere in mano

MIGLIORAMENTI DELLE ERE

SCRITTURA: Pesca 2 Carte Idea (bonus 2 Carte Idea)

AGRICOLTURA: Puoi avere 2 bambini

CITTÀ: Il limite di accumulo è di 3 pedine

STRADE: Puoi muovere 1 pedina fino a 2 esagoni

COMMERCIO: Puoi muovere 2 pedine

NAVIGAZIONE: Puoi muovere le pedine via mare

STAMPA: Puoi avere 7 Carte in mano (bonus 2 Carte Idea)

INDUSTRIA: Il limite di accumulo è di 4 pedine

TRENI: Puoi muovere 3 pedine fino a 5 esagoni

VOLO: Vale 5 Punti Vittoria a fine partita

EFFETTI DELLE CARTE IDEA

EDUCAZIONE: +1 Punto Progresso

FORTEZZA: +2 Punti Combattimento per il Difensore

GOVERNO: Incremento o ritardo di un'azione

MEDICINA: Piazza un bambino extra

LEADER MILITARE: 1 attacco gratis

RELIGIONE: Converti 1 pedina adiacente

STRUTTURE SANITARIE: Limite di accumulo +1 in un singolo esagono

TRASPORTI: Muovi 1 pedina aggiuntiva

ARMI: +1 Punto Combattimento in Attacco o Difesa



AZIONI



MUOVERE POPOLI



AVERE BAMBINI



COMBATTERE



AVERE IDEE



EDIFICARE CITTÀ

AZIONI:
Numero di
Azioni per
Turno

MOVIMENTO:
Numero di
Pedine da
muovere

DISTANZA:
Massima
distanza
percorribile

BAMBINI:
Numero di
Bambini che
puoi avere

ACCUMULO:
Limite di
Pedine per
esagono

NAVI:
Abilità di
muoversi
via Mare

IDEE:
Limite di Carte
che puoi pescare/
tenere in mano

MIGLIORAMENTI DELLE ERE

SCRITTURA: Pesca 2 Carte Idea (bonus 2 Carte Idea)

AGRICOLTURA: Puoi avere 2 bambini

CITTÀ: Il limite di accumulo è di 3 pedine

STRADE: Puoi muovere 1 pedina fino a 2 esagoni

COMMERCIO: Puoi muovere 2 pedine

NAVIGAZIONE: Puoi muovere le pedine via mare

STAMPA: Puoi avere 7 Carte in mano (bonus 2 Carte Idea)

INDUSTRIA: Il limite di accumulo è di 4 pedine

TRENI: Puoi muovere 3 pedine fino a 5 esagoni

VOLO: Vale 5 Punti Vittoria a fine partita

EFFETTI DELLE CARTE IDEA

EDUCAZIONE: +1 Punto Progresso

FORTEZZA: +2 Punti Combattimento per il Difensore

GOVERNO: Incremento o ritardo di un'azione

MEDICINA: Piazza un bambino extra

LEADER MILITARE: 1 attacco gratis

RELIGIONE: Converti 1 pedina adiacente

STRUTTURE SANITARIE: Limite di accumulo +1 in un singolo esagono

TRASPORTI: Muovi 1 pedina aggiuntiva

ARMI: +1 Punto Combattimento in Attacco o Difesa