

# Tempus

## Scheda del Giocatore in italiano



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

[studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)

Reggio Emilia - Novembre 2006 - V1.1



[www.goblins.net](http://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 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



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