

Hera e Zeus

(traduzione di Marco "Normanno" Signore delle regole di R. Berg).

Quando gli Dei lottano, la terra trema!

Zeus, padre degli Dei, e sua moglie Hera sono spesso in disaccordo su questioni terrene ed Olimpiche. Alla fine, il disaccordo diviene una faida vera e propria con Zeus ed Hera che chiamano in loro aiuto altri Dei dell'Olimpo e mortali dalla terra. Ciclopi, Amazzoni, Medusa, l'Idra, Pegaso, ed altri si uniscono alla lotta. Entrambi hanno preso un ostaggio (Hera ha Io e Zeus ha Argo). I giocatori prendono i ruoli di Hera e Zeus ed usano strategia e furbizia per mettere i loro alleati contro gli alleati dell'avversario e salvare gli ostaggi. Il vincitore è chi salva gli ostaggi e controlla L'Olimpo! **NdT: "giocatore" è chi compie l'azione, "avversario" chi la subisce.**

SCOPO DEL GIOCO

Hera vince se trova e libera Argo.

Zeus vince se trova e libera Io

CONTENUTO

86 carte (ciascun giocatore ha un mazzo di 43 carte)

1 figura di Zeus in legno

1 figura di Hera in legno

2 carte riepilogative

PREPARAZIONE

I giocatori siedono l'uno di fronte all'altro. Un giocatore assume il ruolo e le carte di Hera (viola) e l'altro quelle di Zeus (verde).

Ciascun giocatore prende l'immagine del suo Dio o Dea e la pone sul tavolo accanto a sè. Ciascun giocatore prende la propria carta riepilogativa. La carta riepilogativa descrive brevemente i poteri delle carte e quante carte di ciascun tipo ci sono nel mazzo.

Ciascun giocatore mescola il proprio mazzo, pone sul tavolo coperto, e prende le prime 9 carte che vanno a formare la sua mano iniziale; queste carte vanno tenute nascoste al suo avversario. Ciascun giocatore pone le restanti carte accanto alla figura del suo Dio o Dea. Se un giocatore pesca la carta ostaggio (Argo o Io) come una delle sue prime 9 carte, la mostra al suo avversario, pesca un'altra carta per rimpiazzarla, e rimescola l'ostaggio nel suo mazzo.

LE CARTE

Ciascun giocatore ha un mazzo di 43 carte.

La maggior parte delle carte ha un numero da 0 a 7 nell'angolo superiore destro e inferiore sinistro. Il numero indica la potenza di quella data carta in una sfida. Più alto è il numero, più forte è la carta. Le carte vengono giocate coperte sul tavolo quando vengono messe in gioco per la prima volta. Alcune carte hanno dei simboli mitologici sotto i numeri. Ciò indica che queste carte hanno sia forza che poteri speciali. Possono essere giocate e messe sul tavolo e alcune di esse possono essere giocate per usare il loro potere e poi scartate. I poteri speciali sono descritti più avanti, oltre che sulla carta riepilogativa.

Alcune carte hanno solo simboli mitologici negli angoli ma non hanno numeri. Tali carte non vengono giocate sul tavolo, ma solo per usarne il potere speciale e poi vengono scartate. I poteri speciali sono descritti più avanti, oltre che sulla carta riepilogativa.

IL CAMPO DI GIOCO

Ciascun giocatore sceglie 3 carte dalla sua mano e le piazza coperte l'una accanto all'altra, come sua prima fila.

Durante la partita ciascun giocatore aggiungerà carte al suo campo di gioco. Ciascun giocatore può aggiungere altre 3 file di 1, 2, o 3 carte ciascuna. Queste file vengono giocate dietro la prima fila. Quindi, dietro ciascuna carta nella prima fila, un giocatore può piazzare 1, 2, o 3 carte. La carta nella prima fila e quelle dietro di essa formano una colonna. Una colonna può avere 0, 1, 2, 3, o 4 carte.

Per cui, un giocatore può avere al massimo dodici carte nel suo lato del campo di gioco, in 4 file e 3 colonne.

COME SI GIOCA

I giocatori giocano a turni alterni, iniziando con Hera o con il giocatore che ha perso l'ultima partita. Nel turno di un giocatore, egli ha a disposizione tanti punti azione quante colonne controlla all'inizio del suo turno. Quindi avrà 1, 2, o 3 azioni.

Per esempio, se un giocatore inizia il suo turno controllando 2 colonne, avrà 2 punti azione da usare.

Quando un giocatore ha in gioco la figura di Hera o Zeus, riceve 4 punti azione.

Un giocatore può compiere le seguenti azioni, al costo di un punto azione ciascuna:

1. Pescare una carta
2. Giocare una carta sul campo di gioco
3. Sfidare una carta dell'avversario
4. Giocare una carta Mitologica.

Un giocatore può fare tante azioni quanti punti azione possiede, e può fare ciascuna azione quante volte vuole, in qualsiasi ordine.

Per esempio, un giocatore con 3 punti azione può pescare una carta, sfidare una carta avversaria, e poi pescare un'altra carta.

Un giocatore **deve** usare tutti i suoi punti azione. Non può conservarli o non utilizzarli.

Nota: se un giocatore inizia il suo turno senza carte nel suo lato del campo di gioco, allora **perde** la partita (vedi Finire la Partita e Il Vincitore)!

1. Pescare una carta costa un punto azione. Il giocatore prende la carta in cima al suo mazzo e l'aggiunge alla sua mano. Un giocatore può avere al massimo **dodici** carte nella sua mano. Quando un giocatore ha esaurito il suo mazzo, non può più usare questa azione.

2. Giocare una carta sul campo di gioco costa un punto azione. Il giocatore gioca sempre una nuova carta sul campo di gioco coperta.

Il giocatore può giocare la nuova carta davanti, dietro o tra le carte in una colonna del campo di gioco. Se un giocatore vuole giocare una carta in una posizione già occupata da un'altra carta, allora sposta quest'ultima, e le carte dietro di essa, all'indietro (verso di lui) per far spazio alla nuova carta. Dopo aver giocato una nuova carta, le carte nella colonna devono essere tutte vicine senza spazi tra di esse.

Un giocatore non è obbligato a riempire una fila con tre carte prima di iniziarne una nuova. Allo stesso modo, un giocatore non è obbligato a riempire una colonna prima di poter piazzare carte in un'altra colonna.

Un giocatore non può volontariamente rimuovere una delle sue carte dal campo di gioco. Per cui ciascun giocatore dovrebbe pianificare attentamente le sue mosse.

Come detto sopra, un giocatore può spostare una carta piazzandone una nuova. Inoltre, giocare **Dionysus** permette ad un giocatore di risistemare le carte in una o più colonne.

Ricordate: il lato del campo di gioco di ciascun giocatore può avere solo 4 file e 3 colonne.

un giocatore può guardare le sue carte coperte quando vuole (non quelle del mazzo, ovviamente!).

3. Sfidare una carta dell'avversario costa un punto azione. I giocatori possono sfidare solamente dal loro secondo turno di gioco.

La sfida

Quando due colonne opposte dei due avversari sono entrambe provviste di carte, è possibile una sfida. Un giocatore non può sfidare la carta dell'avversario **diagonalmente**.

Un giocatore non è obbligato ad iniziare una sfida a meno che non sia possibile nessun'altra azione.

Nota: i giocatori non possono usare l'azione di sfida nel primo round.

Solo le carte nella prima fila del giocatore possono iniziare una sfida (eccetto Pegasus quando usa la sua azione Mitologica) o essere sfidati.

Io, Argo, Medusa, Pandora e Hera o Zeus non possono mai iniziare una sfida.

Il giocatore che inizia la sfida, sposta in avanti la carta sfidante (verso quella sfidata), la scopre (se è ancora coperta), e ne annuncia la forza. Il suo avversario scopre la carta sfidata (se era coperta) e ne annuncia la forza. La carta più forte (con la forza più alta) vince la sfida. Il giocatore sconfitto mette la carta sconfitta nella sua pila degli scarti, mentre la carta che ha vinto resta scoperta nella prima fila.

Quando due carte hanno forza uguale, vengono scartate entrambe.

Quando una carta viene sconfitta e quindi scartata, il giocatore che la controlla muove le carte in quella colonna per riempirne il vuoto.

4. Giocare una carta Mitologica dalla propria mano costa un punto azione. Il giocatore scarta la carta dopo averne usato il potere.

AZIONI MITOLOGICHE

Alcune carte hanno poteri mitologici (indicati dai simboli mitologici) oltre alla loro forza, mentre altre carte hanno solo poteri mitologici. I poteri mitologici delle carte sono illustrati di seguito.

Hera e Zeus

Quando queste carte vengono giocate, Hera e Zeus entrano sul campo di gioco.

Nel turno in cui viene giocata Hera o Zeus, il giocatore riceve 4 punti azione da usare, indipendentemente dal numero di colonne che controlla sul campo di gioco. Se la carta viene giocata dopo che il giocatore ha usato uno più punti azione, non ne riceve altri quattro, ma continua il suo turno come se all'inizio di esso ne avesse avuti quattro.

Il giocatore **non** paga punti azione per giocare una carta Hera o Zeus.

La carta Hera o Zeus è scarta quando giocata. Indi il giocatore piazza la sua figura di Hera o Zeus nella sua prima fila, rimpiazzando la carta ivi presente. Quindi il giocatore sposta tutte le carte in quella colonna, inclusa quella della prima fila, indietro di uno spazio. Se una colonna ha 4 carte, la figura di Hera o Zeus non può essere piazzata in quella colonna. Se tutte e tre le colonne hanno 4 carte, il giocatore non può giocare la carta Hera o Zeus.

Hera o Zeus non possono essere giocati in una colonna vuota.

Una volta che la figura di Hera o Zeus sia stata piazzata, il giocatore non potrà più muoverla, nemmeno con Dionysus.

Nessun giocatore può iniziare una sfida in una colonna che abbia Hera o Zeus in essa.

Finché un giocatore ha Hera o Zeus nella sua prima linea, riceve 4 punti azione per turno, indipendentemente dal numero di colonne che controlla.

Per rimuovere Hera o Zeus dalla prima linea di un avversario, un giocatore deve sfidare la figura con una carta Pegasus dalla sua mano. Quando accade ciò, il giocatore sfidante scarta la sua carta Pegasus e il suo avversario rimuove la propria figura di Hera o Zeus dal campo di gioco, rimettendola a lato del suo mazzo, perché è possibile usarla nuovamente. Poi l'avversario sposta le carte che erano dietro la figura di Hera o Zeus in avanti nella colonna per riempire il vuoto formato. Al costo di un'azione un giocatore può rimuovere la sua figura di Hera o Zeus.

(Regola opzionale: Un giocatore può rimuovere la sua figura scartando una carta Pegasus dalla sua mano e quindi rimuovendo la figura dalla linea e rimettendola accanto a sé perché possa essere nuovamente usata)

Medusa

Medusa una volta giocata sul campo di gioco può essere solo battuta in una sfida da un Eroe o da un'Amazzone.

Quando una qualsiasi carta, eccetto un Eroe o un'Amazzone, sfida Medusa, la carta sfidante perde automaticamente la sfida e viene scartata. Medusa resta scoperta sul campo di gioco.

Quando un Eroe o un'Amazzone sfidano Medusa, essa viene sconfitta e scartata. L'Eroe o l'Amazzone restano scoperti sul campo di gioco.

Medusa è una potente carta passiva. Medusa non può mai iniziare una sfida.

Amazzone e Eroe

L'Amazzone e l'Eroe possono sconfiggere Medusa una volta posizionati sul campo di gioco.

Quando un Eroe o un'Amazzone sfidano Medusa, essa viene sconfitta e scartata. L'Eroe o l'Amazzone restano scoperti sul campo di gioco.

Pandora

Pandora, col suo famoso scrigno, è una carta pericolosissima – sia per chi la gioca che per il suo avversario.

Quando qualunque carta sfida Pandora, **tutte** le carte in quella colonna sono perdute e scartate.

Ciascun giocatore decide l'ordine in cui le sue carte vanno messe nella sua pila degli scarti.

Se Io o Argo si trovano nella colonna interessata, chi perde Io o Argo perde anche la partita (vedi Finire la Partita e Il Vincitore).

Quando un giocatore usa Pegasus per sfidare una carta nella mano del suo avversario, e seleziona Pandora, l'avversario scarta tutte le sue carte nell'ordine che preferisce.

Se Io o Argo si trovano nella mano dell'avversario, l'avversario perde (vedi Finire la Partita e Il Vincitore).

Pandora non può mai iniziare una sfida.

Pegasus

In una sfida, Pegasus ha una forza di 1. Il suo vero valore per un giocatore risiede nella sua abilità di esploratore. Pegasus può essere usato in diversi modi.

• Pegasus sfida una carta dalla mano dell'avversario

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Pegasus per sfidare una carta nella mano dell'avversario. Il giocatore scarta immediatamente la sua carta Pegasus e sceglie a caso una carta dalla mano dell'avversario.

Se la carta scelta è Io o Argo, il gioco finisce immediatamente ed il giocatore che ha giocato la carta Pegasus vince (vedi Finire la Partita e Il Vincitore)!

Nota: per questo non è consigliabile tenere in mano per troppo tempo Io o Argo.

Se la carta scelta ha un simbolo mitologico ed è una delle seguenti: Medusa, Pythia, Hera, Zeus, Sirens, Hades, Persephone, Dionysus, essa viene scartata.

Se la carta scelta è Pandora l'intera mano viene scartata. Le carte vanno messe nella pila degli scarti nell'ordine preferito dall'avversario.

Se la carta scelta ha una forza di 1 (Pegasus) viene scartata.

Se la carta scelta ha una forza da 2 a 7 (inclusi Amazzone e Eroe) questa carta viene piazzata **scoperta** nella prima linea dell'avversario, in una colonna a sua scelta. Non può essere piazzata in una colonna che abbia già 4 carte o che abbia Hera o Zeus in prima fila. Se non c'è alcuna colonna dove piazzare la carta, essa va scartata.

- **Pegasus sfida una carta o figura nella prima linea dell'avversario**

Al costo di un punto azione, un può usare Pegasus per sfidare una carta dell'avversario oppure Hera o Zeus che si trovino nella prima linea. Il giocatore scarta immediatamente Pegasus. L'avversario scopre la carta sfidata se era coperta.

Se la carta scelta è Io o Argo, il gioco finisce immediatamente ed il giocatore che ha giocato la carta Pegasus vince (vedi Finire la Partita e Il Vincitore)!

Se la carta sfidata ha una forza di 0 o 1, viene scartata. *Eccezione: Medusa (forza 0) può essere sconfitta solo da un Eroe o da un'Amazzone una volta messa in campo.*

Pandora (forza 0) se sfidata in questo modo da Pegasus, viene scartata, e tutte le carte nella sua colonna sono scartate.

Se la carta sfidata ha una forza da 2 a 7 resta scoperta sul campo.

Se il giocatore usa Pegasus per sfidare Hera o Zeus, la figura viene immediatamente rimossa.

Nota: al costo di un punto azione, un giocatore può usare Pegasus per forzare il suo avversario a scoprire una carta nella sua prima linea.

I giocatori non possono usare il potere mitologico di sfida di Pegasus nel primo turno.

- **Pegasus piazzato in campo**

Un giocatore può posizionare Pegasus coperto nel suo lato del campo di gioco come qualsiasi altra carta. Dato che la carta è coperta, l'avversario non sa cosa possa essere e potrebbe credere che sia una carta più forte. Se Pegasus si trova nella prima linea, può essere usato per una normale sfida. Quando Pegasus si trova nel campo di gioco non può usare i suoi poteri mitologici.

Pythia

Pythia può spiare le carte dell'avversario ed è l'unica carta più forte di Nemesis e Poseidon.

Pythia può essere usata in diversi modi.

- **Spiare la mano dell'avversario**

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Pythia per obbligare l'avversario a mostrargli tutte le carte nella sua mano. Il giocatore scarta immediatamente la carta Pythia. Quando Pythia trova Poseidon o Nemesis (o entrambe) nella mano dell'avversario, l'avversario deve immediatamente scartarle. Se Pythia trova Io, Argo, o Pandora, non accade nulla ma il giocatore può usare questa informazione a suo vantaggio.

- **Sfidare Poseidon o Nemesis**

Pythia può essere usata per sfidare la carta di un avversario. Come per ogni normale sfida, Pythia deve essere nella prima linea del giocatore e sfidare la carta avversaria di fronte ad essa. Quando Pythia sfida Poseidon o Nemesis, Pythia vince e l'avversario deve scartare Poseidon o Nemesis. Se Pythia sfida una qualsiasi altra carta, la sfida procede normalmente. Se Poseidon o Nemesis o una qualsiasi altra carta sfida Pythia, Pythia viene sconfitta e scartata.

- **Scoprire carte nella colonna di un avversario**

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Pythia per scoprire tutte le carte coperte in una colonna dell'avversario. Il giocatore che ha giocato Pythia sceglie la colonna da scoprire, quindi scarta immediatamente la carta Pythia.

Nota: quando tra le carte scoperte tramite Pythia in una colonna ci sono Pandora, Io, Argo, Nemesis, o Poseidon non succede nulla.

Sirene

Un giocatore può usare le Sirene per sedurre gli alleati dell'avversario e portarli alla sua causa. Al costo di un punto azione, un giocatore può usare le Sirene per prendere la prima carta dalla pila degli scarti dell'**avversario**. Può prendere tale carta solo se è una carta con forza da 1 a 7. Egli prende questa carta in mano e la può giocare nel suo turno o in uno dei suoi turni successivi come se

fosse una sua carta. La carta Sirene usata viene immediatamente scartata.

Quando la prima carta della pila degli scarti dell'avversario non è una carta di forza 1-7, un giocatore non può giocare la carta Sirene.

Nota: dato che il dorso delle carte è diverso, l'avversario può facilmente individuare la “sua” carta nella mano del giocatore.

Hades

Un giocatore può usare Hades per riprendere una carta dalla sua pila degli scarti.

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Hades per cercare una carta nella sua pila degli scarti ed aggiungerla alla propria mano, poi scarta immediatamente la carta Hades. La carta così recuperata può essere giocata immediatamente o usata nei turni successivi. Il giocatore non è obbligato a mostrare all'avversario che carta ha scelto.

Persephone

Un giocatore può usare Persephone recuperare carte Pegasus dalla sua pila degli scarti.

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Persephone per riprendersi fino a 3 carte

Pegasus dalla sua pila degli scarti ed aggiungerle alla propria mano, poi scarta immediatamente la carta Persephone. Le carte così recuperate possono essere giocate immediatamente o usate nei turni successivi. Se nella pila degli scarti ci sono solo una o due carte Pegasus il giocatore può prenderne una o entrambe.

Nota: comunque si applica il limite di 12 carte per mano per giocatore.

Dionysus

Un giocatore può usare Dionysus per scambiare la posizione di una carta nella sua parte del campo di gioco.

Al costo di un punto azione, un giocatore può usare Dionysus per spostare una delle sue carte sul suo campo di gioco in una colonna differente. Egli può posizionare la carta davanti, dietro o tra le altre nella colonna.

Dato che un giocatore non può avere più di 4 carte in ciascuna colonna, non potrà spostare una carta in una colonna che abbia già 4 carte. Dionysus non può essere usato per muovere Hera o Zeus.

Un giocatore può anche usare Dionysus per spostare una delle sue carte nel suo campo di gioco all'interno di una stessa colonna. Egli può posizionare la carta davanti, dietro o tra le altre nella colonna.

Dopo l'operazione il giocatore scarta la carta Dionysus

FINE DEL GIOCO e IL VINCITORE

Il gioco può terminare in diversi modi:

- Quando un giocatore non può usare tutti i suoi punti azione, l'avversario vince.
- Quando un giocatore non ha carte nel suo lato del campo di gioco all'inizio del suo turno, l'avversario vince.
- Quando un giocatore sfida l'ostaggio (Io o Argo) del suo avversario nella prima linea del suo avversario, il giocatore vince.
- Quando un giocatore usa Pegasus per sfidare una carta dalla mano del suo avversario e sceglie la carta ostaggio (Io o Argo), il giocatore vince.
- Quando un giocatore usa Pegasus per sfidare una carta dalla mano del suo avversario e sceglie la carta Pandora, ed il suo avversario ha in mano anche la carta ostaggio (Io o Argo) il giocatore vince.
- Quando un giocatore sfida Pandora ed il suo avversario ha una carta ostaggio nella colonna di Pandora, il giocatore vince. Se entrambi i giocatori hanno carte ostaggio nella colonna di Pandora quando viene aperto il vaso di Pandora, il giocatore che ha sfidato Pandora perde.