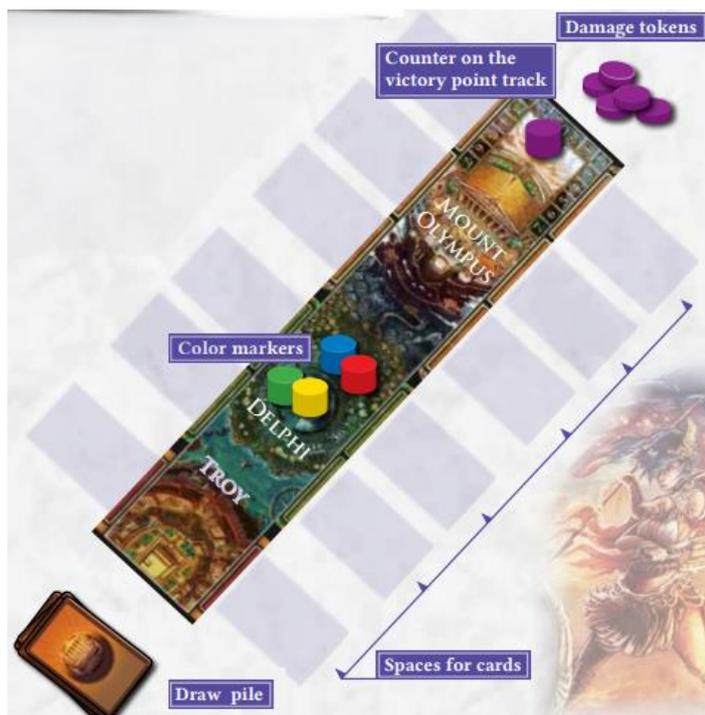


## Fight for Olympus

*Gli Dei stanno litigando tra di loro e alcuni stanno lasciando Monte Olimpo. Questa è la tua opportunità di prendere il tuo posto nel boschetto dei dèi. Sfortunatamente, il tuo avversario ha avuto la stessa idea. Solo un duello può risolvere questo ora. Ma i dèi non vanno in battaglia da soli; hanno i loro eroi e soldati a combattere per loro. La lotta si estende a Troia e Delfi, ma la battaglia decisiva si svolge sul Monte Olimpo. Puoi sconfiggere il tuo avversario e rivendicare il Monte Olimpo per te stesso?*

### Setup

Assembla il tabellone di gioco e posizionalo tra di voi. Posiziona il segnalino nello spazio 0 della pista di punteggio e i segnalini di colore sull'Oracolo di Delfi. Tieni i segnalini danno nelle vicinanze. Rimuovi 20 carte dal mazzo di carte e restituiscile alla scatola di gioco – non ne avrai bisogno. Mescola le carte rimanenti e posizionale a faccia in giù come mazzo di pesca accanto a Troia. Distribuisci a ciascun giocatore una mano di 6 carte. Infine, determina casualmente il giocatore iniziante.



Spazi per carte  
Segnalini danno  
Mazzo di pesca  
Monte Olimpo  
Troia  
Delfi  
Segnalino sulla pista dei punti vittoria  
Segnalini di colore.

### Le Carte

Ci sono tre tipi di carte: Eroi, Soldati e Equipaggiamento. Il termine Unità si riferisce a un Eroe o Soldato in gioco. Ogni carta ha lo stesso layout, indipendentemente dal tipo:



### Eroi

C'è solo una carta Eroe di ciascun tipo nel mazzo. Tutti gli Eroi hanno un'abilità speciale (vedi pagina successiva per ulteriori dettagli). Gli Eroi multicolore mostrano il simbolo. Hanno tutti e 4 i colori delle carte quindi puoi usarli come qualsiasi colore quando paghi per una carta. Gli effetti delle abilità speciali che influenzano un colore specifico influenzano SEMPRE gli Eroi multicolori.

## Soldati

I Soldati sono piuttosto economici, ma hanno valori più bassi e di solito non hanno un'abilità speciale. Ogni carta Soldato appare due volte nel mazzo.

## Equipaggiamento

Le carte Equipaggiamento vengono posizionate sotto un'Unità per migliorare i suoi valori, diventando una cosa sola con l'Unità ma perdendo il proprio colore nel processo. Scarti solo un'Unità equipaggiata quando il suo valore di difesa migliorato viene raggiunto. Quando ciò accade, scarta anche la carta Equipaggiamento.

Quando un'Unità equipaggiata cambia la sua posizione attuale a causa di un'abilità speciale, la carta Equipaggiamento si muove con essa. Quando un'Unità equipaggiata torna nella tua mano, scarta la carta Equipaggiamento. Il colore di una carta Equipaggiamento conta solo quando si paga per un'altra carta. Una volta giocati, le carte Equipaggiamento sono considerate di nessun colore (cioè il loro colore non cambia o non si aggiunge al colore dell'Eroe o dell'Unità a cui sono attaccate). Solo il colore della carta Unità stessa conta per le abilità speciali.

## Abilità Speciali

Tutti gli Eroi così come alcuni Soldati e carte Equipaggiamento hanno abilità speciali che entrano in vigore in momenti diversi:

|  |   |
|--|---|
|  Only once when you play this card | Solo una volta quando giochi questa carta |
|  Every time this card attacks     | Ogni volta che questa carta attacca       |
|  Always in effect                 | Sempre in vigore                          |

Se puoi o devi usare un'abilità speciale è indicato nel testo della carta. Puoi giocare una carta anche se la sua abilità speciale non avrebbe alcun effetto. Alcune abilità speciali mirano solo a Eroi o Soldati, e non a unità.

### Guarigione:

Alcune abilità speciali ti permettono di "guarire" un'Unità, cioè rimuovere il numero indicato di segnalini danno (vedi "Attaccare" nella pagina successiva) da quell'Unità.

### Movimento:

Quando un'abilità speciale ti consente di muovere una o più Unità, ci sono alcune cose che devi considerare: Un'Unità non può mai cambiare lato durante il movimento. Le Unità equipaggiate mantengono il loro Equipaggiamento. Se due Unità vengono mosse, possono scambiarsi di posto. Le carte in mano non sono considerate "unità" per abilità speciali mirate.

## Svolgimento del gioco

I giocatori si alternano. Ogni turno consiste nelle seguenti 3 fasi, che si svolgono nell'ordine indicato di seguito.

1. **Giocare le carte dalla propria mano**
2. **Attaccare**
3. **Pescare nuove carte**

Al suo primo turno, il giocatore iniziale deve saltare una di queste fasi. Di solito, si salta la fase "Attaccare" ma è possibile saltarne un'altra.

### 1. Giocare Carte dalla propria mano

Puoi giocare **qualsiasi numero di carte** dalla tua mano, una dopo l'altra. Per giocare una carta, devi pagare il suo costo scartando carte dei colori richiesti. Le carte multicolori possono essere utilizzate come un qualsiasi colore quando paghi per una carta. Se hai un segnalino colorato (vedi "Delfi" qui sotto), puoi usarlo invece di una carta di quel colore. Se lo fai, restituisci il segnalino colorato al tabellone di gioco. Dopo aver pagato per la carta, posizionala su uno spazio vuoto dal tuo lato del tabellone di gioco se è un'Unità. Se giochi una carta Equipaggiamento, devi aggiungerla a un'Unità già in gioco, migliorando così i suoi valori. Ogni Unità può avere **al massimo** un pezzo di Equipaggiamento. Ci sono 3 spazi sul Monte Olimpo, 2 spazi a Delfi e 1 spazio a Troia. Puoi posizionare **al massimo un'Unità su ciascun spazio** (più Equipaggiamento, se presente). Se tutti gli spazi sono occupati, non puoi giocare altre Unità. Se la carta che giochi ha un'abilità speciale con il simbolo, devi immediatamente eseguire il suo effetto, anche prima di giocare un'altra carta. Se il testo sulla carta lo richiede, devi eseguire l'abilità speciale.

### 2. Attaccare

Successivamente, devi attaccare con tutte le Unità che hai in gioco, comprese le Unità giocate nei turni precedenti. Solo le Unità con un **valore di attacco di almeno 1** possono attaccare. Le Unità che hanno un valore di attacco intrinseco di 0 possono attaccare (e utilizzare abilità speciali di attacco) solo se una carta Equipaggiamento o un'abilità speciale aumenta quel valore. Esegui gli attacchi in ordine, iniziando dallo spazio carta più vicino al bordo di Olimpo del tabellone, e poi procedendo spazio per spazio fino allo spazio carta al bordo di Troia del tabellone. Come va il tuo attacco dipende dal fatto che ci sia o meno un'Unità direttamente di fronte alla tua (d'ora in poi semplicemente chiamata "Unità avversaria").

#### C'è un'Unità avversaria:

Infliggi danno al tuo avversario. Posiziona un numero di token danno sull'Unità avversaria pari al valore di attacco della tua Unità. I token danno rimangono sulle Unità. Una volta che il numero di token danno su un'Unità raggiunge il suo valore di difesa, l'Unità è sconfitta e deve essere scartata. **Il difensore non può contrattaccare immediatamente!** Alcuni effetti speciali si riferiscono a unità "sconfitte" o "scartate"; alcune unità sconfitte potrebbero non essere scartate!

#### Non c'è un'Unità avversaria:

Se attacchi uno spazio vuoto, attivi un bonus area. In questo caso non infliggi danno (a meno che tu non attivi un'abilità speciale). Ci sono i seguenti bonus area:

#### Olimpo:

Ricevi 1 punto vittoria, cioè sposta il contatore di 1 spazio verso di te. Il gioco termina, e vinci immediatamente, se il contatore raggiunge lo spazio "7" dal tuo lato del tabellone.

#### Delfi:

Puoi prendere un segnalino colorato dal tabellone di gioco e posizzionarlo davanti a te. I segnalini colorati sono considerati una carta del rispettivo colore quando paghi per una carta. Se non ci sono più segnalini colorati sul tabellone di gioco, puoi rubare un segnalino colorato a tua scelta dal tuo avversario.

#### Troia:

Pesca una carta dal mazzo di pesca. Alcuni Eroi hanno abilità speciali con il simbolo che si attivano

durante un attacco. Le abilità permanenti possono anche avere un impatto sull'attacco. Devi completare l'attacco di un'Unità prima di poter attaccare con un'altra. Ricorda che le Unità devono avere un attacco maggiore di 0 per attivare abilità speciali di attacco e bonus area.

**Esempio:**

I due spazi a Delfi sono occupati da Menelao e Medea. Dal lato del tuo avversario, c'è solo un difensore: Alcmena, che si oppone a Menelao. Quando Menelao attacca (1), infliggerà 2 danni ad Alcmena, raggiungendo così il suo valore di difesa, quindi deve essere scartata (2). Medea non ha avversari, quindi quando attacca (3), attiverà il bonus area per Delfi, il che significa che puoi scegliere un segnalino colorato dal tabellone di gioco (4).



### 3. Pescare Nuove Carte

Pesca 2 carte dal mazzo di pesca. Non c'è limite alla mano. Se il mazzo di pesca si esaurisce a causa di questo (o di qualsiasi altro effetto di pesca di carte), il gioco termina immediatamente.

### Fine del Gioco

- Il gioco termina in uno dei seguenti modi:  
Tutti gli spazi sono occupati dal lato di un giocatore all'INIZIO del suo turno. Quel giocatore vince.
- Un giocatore ha 7 punti vittoria. Quel giocatore vince immediatamente.
- Il mazzo di pesca è vuoto. In questo caso, il giocatore con il contatore dal suo lato vince. Altrimenti, il gioco termina in pareggio.

### Componenti

98 carte, comprese:

60 carte Eroe (15 in ciascun colore)

24 carte Soldato (6 in ciascun colore)

12 carte Equipaggiamento (3 in ciascun colore)

2 carte Panoramica

1 plancia di gioco

5 segnalini (4 colorati e 1 contatore)

20 segnalini danno

In questo manuale e sulle abilità speciali delle carte, utilizziamo il termine maschile “eroe” sia per eroi che per eroine.

© 2016 Lookout GmbH Hiddigwarder Straße 37, D27804 Berne, Germania. Tutti i diritti riservati.

Domande, suggerimenti o critiche? Contattaci all'indirizzo buero@lookout-games.de