

КАРВАГЕН БЕГЕМОТ



В сражении против Бегемота крепость и мифическое существо должны бросить кубик. Правильно, что он автоматически выбрасывает "А" не действует.

ГРЕЦИЯ КЕНТАВР



Перед началом боя, в который он участвует (до броска кубиков), каждый Кентавр уничтожает один легион (но крепость и не мифическое существо) противника.

БАВИЛОН ГРИФОН



Грифон может перемещаться на расстоянии двух провинций в вод. Он может перелететь через провинцию, заложив провинцию, и даже через море. Грифона нельзя перевести на призыв.

АТЛАНТИДА КРАКЕН



Кракен может находиться в море и в провинциях провинции. В любой воде Кракен может погружаться в глубину - поставившего фишку на эту карту, а в любой последующий ход possibility его в любую сторону провинции и поодиночке его. Кракена нельзя перевести на призыв.

ЕГИПЕТ ФЕНИКС



Если Феникс падет, поставьте его фишку на эту карту. В любой ход в фазу строительства вы можете заплатить количеством на 3 карты и возродить Феникса в столице Египта.

РИМ ТИТАН



Вместо обычной атаке Титаны могут атаковать врага в соседней провинции (даже в море). В этом случае Титаны должны бросить кубик (правильно автоматический "А" не действует).

БОГИНЯ АФИНА



Выигрывает 3 карты определенно любой раз.

БОГ БААЛ



Можете уничтожить любой город провинции.

БОГ ГЕРМЕС



Получите 3 карты любого ресурса, который производится в ваших землях. Это свойство начинается перед началом торговли и действует раньше свойства Бога Неме.



БОГИНЯ ИШТАР



Защитает от воздействия любого другого бога (богини). Действует, только если свойство бога (богини) применяется против вас.

БОГ МАРС



Прибавите 6 к броску кубиков в любой бон (применяется после броска кубиков).

БОГИНЯ ИЗИС



Раздайте на банк все ресурсы (вылечная карта) 1 ресурс (так, чтобы не раздаваемых карт не видели другие игроки). Применяется перед началом торговли после Гермея.

БОГ ПОСЕЙДОН



Можете реализовать любую стратегию проигравшего (даже если проигравший собирается пережить из ней ничего).

БОГ ВУЛКАН



Можете реализовать любой вариант проигравшего.

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ (ХРАМЫ И РЫНКИ)



Верховный жрец определяет порядок действий игроков в фазу Богов.

ГЕРОЙ АХИЛЛЕС



После победы в бон можете сразу же уничтожить столько стратегий проигравшего, сколько вышло легковых (кабриолеты не считаются) вышло в бон.

ГЕРОЙ АДОНИС



В конце фазы Богов вы можете взять свою карту бога бесплатно. С помощью Адониса можно получить 1 карты богов (годы - запечатки выкидывает из 3 ресурсов и вторую - Бесплатно).

ГЕРОЙ АГАМЕМНОН



Воюет: +3 при определении роли Баллины и Картежа/кабинета.



**герой
АЯКС**



После броска кубиков в бой вы можете переброшить один кубик. Учитываются результаты второго броска.

**герой
АРХИМЕД**



Бонус +3 при определении Великого полководца.

**ГЕРОИНЯ
АРИАНА**



Каждое состояние в провинции даёт бонус к броску кубиков.
Горда и караваны - +1 (за каждый),
Крема и рынки - +2 (за каждый).

**ГЕРОЙ АТЛАНТИДЫ
АТЛАС**



Вы можете попытаться приемы за коинты из 2 ресурсов или за 3 падать.
Ваши приемы могут глотать на растение дух провинций в год.

**ГЕРОИ
КАСТОР и ПОЛИДЕВК**



Копируют свойства любого героя провинции, за исключением особых героев цивилизации.

**ГЕРОИНЯ
ЦИРЦЕЯ**



Ваши легины, находящиеся в вашей провинции, производят ресурсы или караваны. Если в провинции есть рынок, производство ресурсов легины удваивается.

**герой
КРЕСУС**



Вы можете сразу строить в провинции, в которую только что вошли свои юниты войска.
Такое строительство требует на 1 ресурс меньше обычного (т.е. все юниты 2 или 3).

**герой
ЭНЕЙ**



Если раз в год, вы можете переместить ваши легины через морскую провинцию, в которой нет ваших тропин.

**герой
ГИЛЬГАМЕШ**



Когда вы войдете в море провинцию свой марш войска, в этой провинции бесплатно появится ваша крепость.



ГЕРОЙ
ГАМИЛЬКАР



Перед началом боя на земле вы можете выбрать несколько кубиков. На них автоматическим выпадает "4".

ГЕРОЙ КАРФАГЕНА
ГАННИБАЛ



Каждый легком получает +1 к броску кубиков. В начале игры получите 1 легком бесплатно и поместите его в столицу.

ГЕРОЙ
ГЕРАКЛ



Один раз в ход, любой из ваших легкомов действует как будто это не легком, а ваше мифическое существо.

ГЕРОЙ
ИМГОТЕП



Чудеса Святы (зачислен Перемещать) стоят на 1 карту меньше. Это не относится к Гераклу.

ГЕРОЙ
ЯЗОН



Один раз в ход в фазу строительства вы можете забрать у противника реконструированный военный легкомом караван и поместить его в свою провинцию (если там есть место для каравана).

ГЕРОЙ РИМА
ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ



Вы получаете легкомы за контроль на 2 ресурса или 1 подданный.

ГЕРОИНЯ
МЕДУЗА



Один раз в ход вы можете запретить строительство в любой провинции, в которой есть ваше войско. О запрете нужно заявить до броска кубиков.

ГЕРОЙ
МИДАС



В бою можете заплатить в банк 2 подданных и один легком противника переходит на вашу сторону.

ГЕРОЙ
МИНОС



Строительство на острове стоит дешевле на 1 карту. За один ход можно построить на острове 1 строение/войско каждого вида.



герой
МОИСЕЙ



Вопрос: +1 при определении Верхнего моря.
Анастей вызывает переименование летчиков и
помощь напарника влетает через Массону,
Босфор, Гибралтарский пролив и Мировое море.

герой
НАВУХОДОНОСОР



При уничтожении сооружений вы получаете
1 ресурс на уничтоженный караван, 1 поддсть
за уничтоженный город, 1 ресурс, производящийся
в этой провинции за уничтоженный храм или рынок.

герой греции
ПЕРСЕЙ



Вы получаете приросты за экспорт на 2 ресурса
или 2 поддств. Каждый грек получает +1
к броску кубика в морском сражении. В начале
игры бесплатно помещаете 1 грека в афины.

героиня
ПЕНТЦИЛЛА



Ваша летчица и вышестоящие средства
поглощают на "3", а на "6".

героиня
КОРОЛЕВА ШЕБА



Вы можете сжечь летчицу в любой
провинции на игровом поле, даже если в ней
нет вашего напарника влетает и даже если
это провинция противника.

герой
СОЛОМОН



Вопрос: +3 при определении Великого миссионаря.

герой
СПАРТАК



Один раз в год в фазу строительства
вы можете построить 1 летчик,
затемняя всего 1 поддсть.

**ВИСЯЧИЕ САДЫ
СЕМИРАМИДЫ**



Вы можете опустить 2 карты ресурсов
до следующего хода.

МАВЗОЛЕЙ



Строительные материалы влетают, караваны,
герои, жетоны, деньги и карты
на 1 карту дешевле (2 или 3 карты).



АЛЕКСАНДРИЙСКИЙ МАЯК



Вы можете разместить новый маршрут
экспедиции в любой изданный граблинник.
При покупке Майка вы получаете 1 карьеру
включая бесплатно.

СТАТУЯ ЗЕВСА



Вы можете строить 2 крепости в каждой
провинции. При покупке Статуи вы получаете
1 крепость бесплатно.

ГЕРОНИИ АНТИГОНА



После объявления Великого императора
экспедиция выставляется на торговлю карт
вы можете отказаться от участия в торговле.

PARFUM



PRAETORIENS



В битве, можно стать полководцем (окружить войс)
или же не. Листовки сражений Praetorians. Эти
карты автоматически выбрасывают 4. Для того,
чтобы войска от этой карты могли воевать,
необходимо наличие для Листовки в Битве, так как
возможно от сражения, окружения войс – это войс.

GEMMES



VIN



CÉRÉALES



OR





MÉTAUX



IMPÔTS



POISSONS



SPARTIATES



Все виды летчиков - Спартиаты всегда перебрасывают все 1-ки и используют полученные значения (даже если в результате перебрасывания получались одна или больше 1-ки).

ESCLAVES



FRUITS



ELEPHANT DE GUERRE



Один Летчик в каждой битве можно считать, сражаясь Боевым Слоном. Этот слон бросает 146; если выдает 1-ку, то слон уничтожается до битвы и считается, как 8. Все остальные результаты считаются 8-кой. Если у игрока, тактико есть Панахида, то слон все равно погибает при 1-ке и считается 7-кой во всех остальных случаях.

CHAR A FAUX



В битве можно считать один Летчик сражаясь Колесницей. После битвы, если у нас остался Летчик, бросает 146 и добавляет результат к остатку (т.е. что осталось от общей суммы, после того, как была вычтена все 3-ки). За каждую победу 5-ку и подсчитывается число, уничтожило один Летчик врага. Если остаток был равен 4, и мы выбросили 6, то можно уничтожить до двух Летчиков врага.

ARCHERS CRETOIS



В битве можно считать один Летчик сражаясь Лучником. Этот слон бросает 146 до броска противника добавляя бонус от Панахиды, если он есть. При результате 5 или больше, один слон уничтожается до того, как у него будет возможность атаковать. Добавляя выброшенные числа к общей сумме вычитаем оставших слонов, если оно меньше 3 (3 и больше не добавляем).



ACROPOLE



- Действует как Город на историческом месте для Города.
- Местоположение может меняться каждый год.
- Не учитывается при определении Великого Столетия.

CÉRAMIQUE



ALEXANDRE
LE GRAND



При высадке на территорию, не содержащую ни: ниа, клиника, или Лотик (из Трера) автоматически выбирается 5 (в каждой из таких провинций). Складываются с другими болотами, климатами, от Гингиса.

ARISTOTE



1. Один раз за год позволяет сконцентрировать все возможности эффекта Чума, Героя или Святыни/Святых (Страна) (в туру). 2. Способность делиться и использоваться в начале хода. 3. Не может использоваться, чтобы сконцентрировать одно и то же Чудо Света или Героя более одного раза в туру.

4. Если сконцентрирует способность Адаптажа, то Адаптация, разобьет все же, как и Адаптаж.

BIBLIOTHEQUE
D'ALEXANDRIE

- Действие как Рынок в регионах, где это есть.
- Местолокализация может изменяться каждый год.
- Не учитывается при определении Великого Мирового рынка.

CHEVAL DE TROIE



Позволяет игроку неформовать Краткости, заставляя их владения бросать кубик вместо автоматической 6-ки.

COLISEE



- Один раз за год, отменяет действие одного Горна или Фуда Света (но не 4-ой такой карты, которая выстраивает игру, но действует на Периоды).
- Не может использоваться два раза подряд против одной и той же цели.
- Не действует на Счастливые Остатки.

TEMPLE
DE DELPHE



Один раз за год, пожелавшему игроку приобрести один кубик, или заставить opponents приобрести один кубик, и затем сохранить лучший результат, по выбору владельца Окукула.

DIOGENE



- Позволяет разорвать два строения за раз.
- При использовании вместе с Наискользящим, возьмите две витки.



PALAIS DE MINOS



- Действует как Карман на неастрономном месте для Каравана.
- Местоположение может измениться каждый ход.
- Не учитывается при определении Великого Мореплавания.

LEONIDAS



При обороне проливов, содержащих воду или огонь, один Леонид (из Тример) автоматически выбрасывает 6 (в классной из таких проливов). Складывается с другими бонусами, например, от Галифеца.

PAPYRUS



SOCRATES



- Один раз за ход, после фазы Строгости, позволяет игроку забрать одну карту Поддогой у любого игрока.
- Не позволяет игроку превратить пресса в 2 карты Поддогой, которые могут превратиться в следующий ход.

SPARTACUS



Один раз за ход, один отряд противника парализуется и не может ни двигаться, ни атаковать (за него не бросается кубик).

RAMSES



Уменьшает стоимость Крепостей на 1.

HUILE



PARMENION



Один раз за ход, перед началом битвы, позволяет ввести новые войска в регион, парализовав Легион или Тримеру из неастрономной области в регион, находящийся в состоянии войны доволнительным парализованном.

PLATON



Уменьшает стоимость Чужа, Героев и Сверхъестественных Отрядов на 1 карту ресурса.



VALLEE DES MORTS



- Действует как Храм в регионе, где это нет.
- Местонахождение может меняться каждый ход.
- Не учитывается при определении Великого Стратега.

CATAPHRACTES



В любой наземной битве, проигравшая перебрывается все 6-ю и использует новый результат.

При битве против Спартеанов перебрывается только паронизированная 6-ка. Другими словами, переброшенная 3-ка не перебрывается, если вышла 6-ка.

ACHILLE

Один раз за игру, игрок может уничтожить одну Чужу (за исключением Парамид) или одного Героя (за исключением Героя Цивилизации), если они были выбраны в начале игры).

- После того, как его способность исполнена, Ахиллес погибает.
- Ахиллес и его цель выносятся из игры, и не могут быть приобретены во второй раз.
- Ахиллес не может уничтожить 4-ю Чужу или Героя (т.е. предотвратить победу игрока, после приобретения последнего необходимого для победы элемента).
- Если способность Ахиллеса протараторана Колонией, то она складывается, и он не уничтожает свою цель и не погибает сам.
- Ахиллес не может уничтожить Саскапелана Отрады.

NAVIRE DE SIEGE



Один Трирема может принять участие в соседней наземной битве (в атаке или защите). Аналогично Летящему Трирема добавляет значение броска 146 в общей сумме. Эту Трирему можно выбрать в качестве потерь. В каждой наземной битве может принимать участие не более одной Триремы. Одна Трирема может участвовать в любой наземной битве за ход.

FEUX GREGOIS



Можно считать одну Трирему основной Греческой огнем. Этот отряд бросает 146 если выдает 1-ю, то отряд уничтожается до битвы. Все остальные результаты считаются 6-ю. Если у игрока, есть Паркид, то отряд все равно погибает при 1-ке и считается 7-ю ($6 + 1$) в остальных случаях.

ACHILLE

