

Гера и Зевс

Раздается по 9 карт, 3 из которых выкладываются в первый ряд. В свой ход игрок имеет столько очков действий, сколько у него было столбцов в начале хода. Т.е. 1, 2 или 3 очка действий. Если в игру введена фигурка Геры или Зевса, игрок получает 4 очка действий. Игрок может предпринять следующие действия (каждый стоимостью в 1 ОД):

1. Взять 1 карту. У игрока в руке может быть не более 12 карт.

2. Сыграть карту на поле. Игрок может класть карту «перед», «после» или «между» картами в столбце.

3. Вызвать на бой карту оппонента. Вскрываются выбранные карты в первом ряду. Проигравший игрок скидывает побежденную карту в отбой и сдвигает оставшиеся карты в колонке вперед. Если у карт равная сила, обе карты сбрасываются.

4. Сыграть мифологическую карту. Карта сбрасывается в отбой, а ее свойства разыгрываются.

Персонаж (количество карт): Свойство

Гера/Зевс (1): Сыграйте карту не тратя действий. Поместите фигурку Геры/Зевса в непустой столбец в первый ряд. Сдвиньте все карты назад. Игрок не может переместить фигурку даже при помощи карты Диониса но может убрать ее, потратив 1 ОД. Фигурка сбрасывается, если она вызвана на бой оппонентом сыгранной из руки картой Пегаса. Пока фигурка стоит в первом ряду, игрок получает 4 ОД каждый ход.

Медуза (4): Не может инициировать бой. Может быть побеждена только Героем или Амазонкой. Пегас может победить медузу в руке оппонента.

Пандора (1): Не может инициировать бой. Когда любая карта вызывает на бой Пандору, все карты из столбца гибнут и сбрасываются. Если Пандора вызвана на бой из руки Пегасом, владелец Пандоры должен скинуть все карты из руки.

Пегас (9): Может быть использован несколькими способами.

1. Вызывает на бой карту из руки оппонента. Мифологические карты или карты с силой 0 и 1 скидываются. Карты с силой 2-7 помещаются «в открытую» в первый ряд оппонента в колонку по его выбору. Оппонент проиграл, если вскрыта карта заложника.

2. Вызывает на бой карту или фигуру в первом ряду оппонента. Карты с силой 0 или 1 сбрасываются, остальные карты остаются лежать «в открытую».

3. Кладется картинкой вниз на поле как обычная карта. Пегас на поле не может использовать свои мифологические свойства.

Пифия (2): Может быть использована несколькими способами.

1. Посмотреть карты в руке оппонента. Если Пифия находит Посейдона и/или Немезиду в руке, то оппонент сбрасывает эти карты. Если Пифия находит Ио, Аргуса или Пандору, ничего не происходит.

2. Вызов на бой Посейдона или Немезиды. Выигрывает, только если сама вызвала эти карты на бой. Если Пифия вызывает или вызывается любыми другими картами, происходит обычный розыгрыш. Проигрывает, если вызвана на бой Посейдоном или Немезидой.

3. Вскрыть карты в столбце оппонента.

Сирены (1): Может переманить карту оппонента. Можно взять верхнюю карту со значением 1-7 из стопки сброса оппонента.

Аид (1): Сбросьте Аида чтобы найти и вернуть в руку любую карту из своего отбоя.

Персефона (1): Сбросьте Персефону чтобы взять до 3 карт Пегаса из своего отбоя.

Дионис (2): Сбросьте Диониса чтобы переместить одну свою карту на другую позицию по обычным правилам. Нельзя использовать Диониса для перемещения фигурки Зевса или Геры.

Герой/Амазонка (5): Побеждают Медузу.

Победа/Поражение

- Ты проигрываешь, если не можешь потратить все свои ОД в свой ход.
- Ты проигрываешь, если начинаешь свой ход без карт на своей половине поля.
- Ты проигрываешь, если твой оппонент вызывает на бой карту заложника или Пандору (а карта заложника находится в том же столбце).
- Ты проигрываешь, если оппонент находит Пегасом в руке карту заложника или Пандору (а карта заложника находится так же в руке).