

AIDE DE JEU



AEOLUS

DIEU

À la fin de votre tour, choisissez une direction sur la rose des vents, personne, incluant vous-mêmes, ne peut bouger dans cette direction



ATLAS

DIEU

Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer un dôme au lieu d'un bloc



APHRODITE

DIEU

Si un Bâtitseur ennemi commence son Action Mouvement adjacent à l'un de vos Bâtitseur, il doit terminer son Action Mouvement adjacent à l'un de vos Bâtitseur



BIA

DIEU

Pendant votre Action Mouvement, vous pouvez vous déplacer sur une case contenant un Bâtitseur adverse, si celui-ci peut reculer d'une case en ligne droite et que celle-ci est libre, peu importe le niveau



APOLLO

DIEU

À la place de votre Action Mouvement, échangez votre position avec un Bâtitseur adverse adjacent se trouvant à un maximum de 1 niveau plus élevé



CHARON

DIEU

À la place de votre Action Mouvement, vous pouvez déplacer un Bâtitseur ennemi adjacent, par-dessus votre Bâtitseur, vers la case directement à l'opposé



ARES

DIEU

À la fin de votre tour, vous pouvez retirer un bloc inoccupé, adjacent à votre Bâtitseur qui n'a pas bougé. Seuls les dômes ne peuvent être retirés



CHARYBDIS

DIEU

Vous commencez avec 2 Jetons. À la fin de votre tour, vous pouvez placer 1 Jeton sur une case libre du plateau. Un Jeton est retiré du plateau si un bloc est construit au dessus. Tant que les 2 Jetons sont sur le Plateau, un Pion, qui fait un mouvement sur un de ceux-ci, est déplacé sur l'autre Jeton



ARTEMIS

DIEU

Vous pouvez faire 2 fois l'Action Mouvement, avec le même Bâtitseur, avant de construire



CHRONOS

DIEU

Vous gagnez si au moins 5 tours sont complétés sur le plateau



ATHENA

DIEU

Si un de vos Bâtitseur est monté d'un niveau pendant votre dernière Action Mouvement, aucun autre Bâtitseur ne peut monter d'un niveau jusqu'à votre prochain tour



CLIO

DIEU

Déposez un Jeton sur les 3 premiers blocs que vous construisez, retirez les si vous construisez au-dessus. Les Bâtitseurs adverse ne peuvent se déplacer ou construire sur vos Jetons

AIDE DE JEU



DEMETER

DIEU

Vous pouvez performer l'Action Construire 2 fois, sur des cases différentes



HECATE

DIEU

Votre position est secrète. Vous utilisez le petit plateau pour retenir la position de vos Bâtisseurs. Si votre adversaire tente de bouger ou de construire sur une case contenant un de vos Bâtisseurs, l'Action est annulée et leur tour se termine immédiatement



DIONYSUS

DIEU

Après avoir placé un dôme, vous pouvez prendre un tour supplémentaire comme si vous étiez un autre joueur. Performez le tour en utilisant un de leur Bâtisseur adverse comme si c'était leur tour, utilisant leur pouvoir et voyant toutes informations secrète



HERA

DIEU

Votre adversaire ne peut gagner la partie en utilisant un Action Mouvement sauf si la case où ils se déplacent est adjacente à l'un de vos Bâtisseurs



EROS

DIEU

Vous commencez la partie avec vos Bâtisseurs dans les coins opposés. Vous gagnez aussi la partie si, à la fin de votre Action Mouvement, vos Bâtisseurs sont adjacents l'un de l'autre et sur le premier niveau



HERMES

DIEU

Au lieu de votre tour normal, vous pouvez performer autant d'Action Mouvement que vous le voulez, avec vos deux Bâtisseurs. Si vous faites cela, vos Bâtisseurs ne peuvent descendre ou monter de niveau. Ensuite vous pouvez faire votre Action Construire avec l'un des 2



GAIA

DIEU

Vous commencez la partie avec 4 Bâtisseurs



LIMOS

DIEU

Votre adversaire ne peut construire au sol, premier et deuxième niveau sur les cases adjacentes à l'un de vos Bâtisseurs



GRAEA

DIEU

Vous commencez la partie avec 3 Bâtisseurs. Vous pouvez performer l'Action Construire en utilisant l'un de vos Bâtisseurs n'ayant pas bougé



MEDUSA

DIEU

Vous pouvez retirer du jeu et remplacer par un bloc les Bâtisseurs adverse qui sont adjacents et à un niveau inférieur de l'un de vos Bâtisseurs



HADES

DIEU

Les Bâtisseurs ennemis ne peuvent pas descendre d'exactly 1 niveau pendant un Action Mouvement




MORPHEUS

DIEU

Au début de chacun de vos tours, vous recevez un Jeton. Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer autant de bloc que vous le voulez (même 0), mais vous devez dépenser 1 Jeton pour chaque bloc placé ainsi.

AIDE DE JEU

NEMESIS DIEU



Au lieu de votre tour normal, si aucun Bâisseurs adverse n'est adjacent à vos Bâisseurs, vous pouvez échanger de positions avec autant de vos Bâisseurs qu'il est possible avec les leurs

ACHILLES HERO



Une seule fois: Vous pouvez performer une Action Construire additionnel avant votre Action Mouvement

PAN DIEU




Vous gagnez si vous descendez exactement 2 niveaux

ATALANTA HERO




Une seule fois: Vous pouvez performer autant d'Action Mouvement, avec le même Bâisseur, que vous le voulez

PERSEPHONE DIEU




Si un des Bâisseurs de votre adversaire peut monter d'un niveau, il doit choisir celui-ci et il doit monter de niveau pendant son Action Mouvement

BELLEROPHON HERO




Une seule fois: À la place de votre Action Mouvement normal, vous pouvez monter de 2 niveaux

POSEIDON DIEU



À la fin de votre tour, si votre Bâisseur qui n'a pas bougé est au niveau du sol, vous pouvez faire jusqu'à 3 Action Construire avec celui-ci

HERACLES HERO




Une seule fois: Vous pouvez performer autant d'Action Construire que vous le voulez, en placant des dômes au lieu des blocs

SELENE DIEU




Pendant votre Action Construire, vous pouvez placer un dôme au lieu d'un bloc avec votre Bâisseuse, même si c'est votre autre Pion qui a effectué l'Action Mouvement

POLYPHEMUS HERO




Une seule fois: En addition a votre Action Construire normale, placer jusqu'à 2 dômes sur n'importe quelle case libre du plateau et ce, sur n'importe quel niveau

TRITON DIEU



Pendant votre Action Mouvement, tant et aussi longtemps que votre Bâisseur se déplace sur une des 16 cases en bordure du plateau, il peut effectuer un Action Mouvement supplémentaire

THESEUS HERO



Une seule fois: À la fin de votre tour, si un de vos Bâisseurs est adjacent et exactement 2 niveaux inférieur à un Bâisseur ennemis, retirer le Bâisseur ennemis