1
3
7
Cambia la moira
in giallo.
Clio

1
3
PATROCLO

2
0
1
La forza di questa carta diventa 8.
HELIOS

2
0
VESTALE

3
0
ATLETA

4
0
VESTALE

5
0
ATLETA

6
1
Nella fase di conteggio punti, se oltre a Erodoto hai altre 6 carte gialle aggiungi:
5
Erodoto

6
1
TESEO

7
1
2
Elimina dal gioco
tutte le carte di questa presa.
Gioca per primo al prossimo turno.
ATLANTE

7
1
ENEA

8
1
CENTAURO

8
1
2
Scegli tu quali carte
giocheranno i giocatori dopo di te.
EBE

9
2
0
La forza di questa carta diventa 0.
Gioca per primo al prossimo turno.
Cavallo di Troia

9
2
SFINGE

10
7
ERACLE

11
3
MINOSSE

12
2
ARIANNA

1
3
7
Cambia la moira
in rosso.
CALLIOPE

1
3
DIOMEDE

2
0
GUERRIERO

2
0
1
La forza di questa carta diventa 8.
NIKE

3
0
AMAZZONE

4
0
GUERRIERO

5
0
AMAZZONE

6
1
DEDALO

6
1
Nella fase di conteggio punti, se oltre a Omero hai altre 6 carte rosse aggiungi:
5
OMERO

7
1
Ettore

7
1
2
Elimina dal gioco
tutte le carte di questa presa.
Gioca per primo al prossimo turno.
PROMETEO

8
1
2
Scegli tu quali carte
giocheranno i giocatori dopo di te.
ARTEMIDE

8
1
MINOTAURO

9
2
0
La forza di questa carta diventa 0.
Gioca per primo al prossimo turno.
Erinni

9
2
IDRA

10
7
ACHILLE

11
3
MENELAO

12
2
MEDEA

1
3
7
Cambia la moira
in nero.
MELPOMENE

1
3
ZZZ
ORFEO

2
0
ARPIA

2
0
1
La forza di questa carta diventa 8.
TANTALO

3
0
Ombre

4
0
ARPIA

5
0
Ombre

6
1
Nella fase di conteggio punti, se oltre a Euripide hai altre 6 carte nere aggiungi:
5
EURIPIDE

6
1
PARCHE

7
1
CARONTE

7
1
2
Elimina dal gioco
tutte le carte di questa presa.
Gioca per primo al prossimo turno.
EPIMETEO

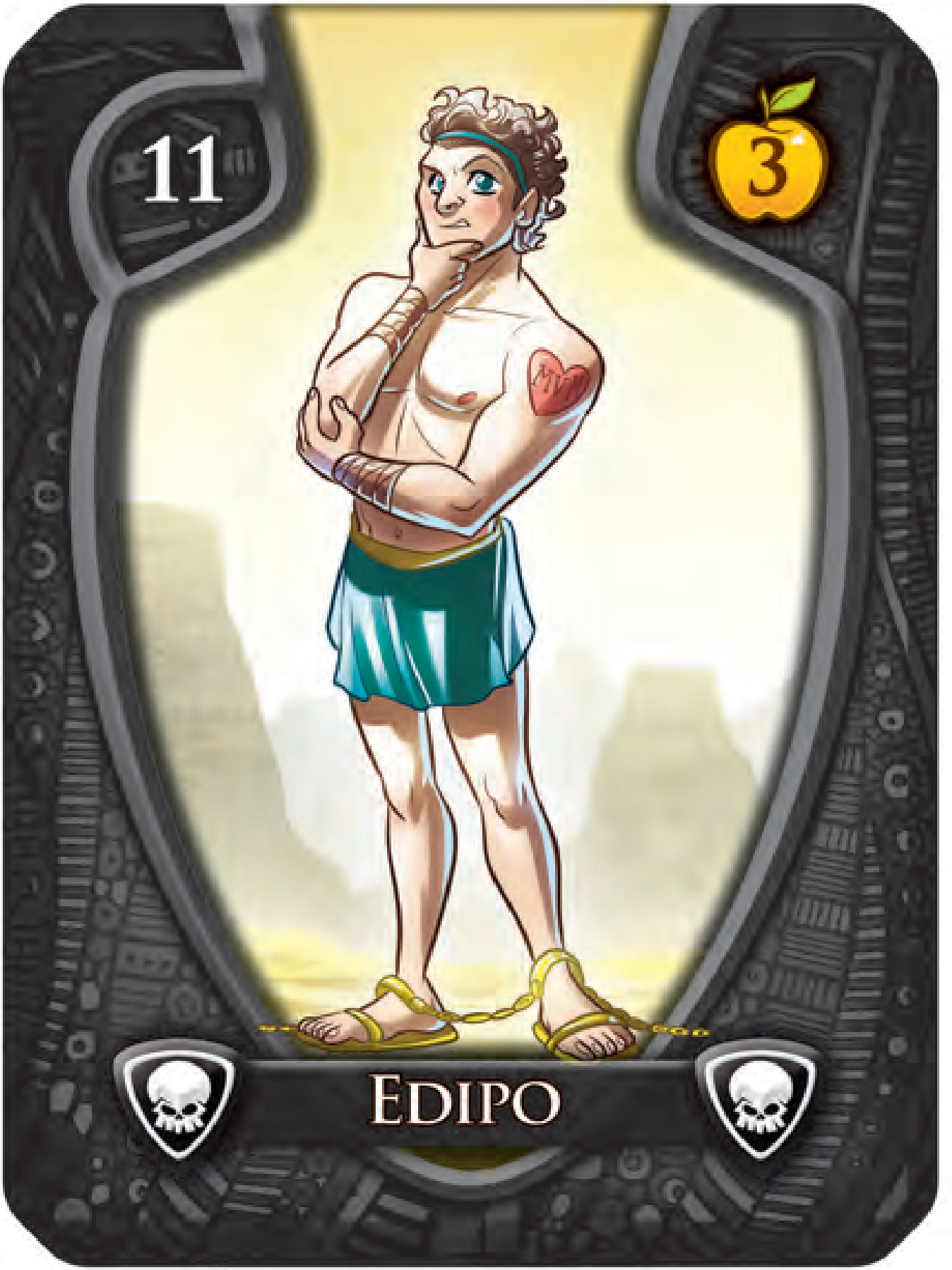
8
1
CAMPE

8
1
2
Scegli tu quali carte
giocheranno i giocatori dopo di te.
PERSEFONE

9
2
CERBERO

9
2
0
La forza di questa carta diventa 0.
Gioca per primo al prossimo turno.
MEDUSA

10
7
PERSEO


11
3
EDIPO

12
2
ANDROMEDA

1
3
7
Cambia la moira
in blu.
URANIA

1
3
CASSANDRA

2
0
1
La forza di questa carta diventa 8.
PAN

2
0
TRITONE

3
0
SIRENA

4
0
TRITONE

5
0
SIRENA

6
1
Nella fase di conteggio punti, se oltre a Apollonio Rodio hai altre 6 carte blu aggiungi:
5
Apollonio Rodio

6
1
CIRCE

7
1
GIASONE

7
1
2
Elimina dal gioco
tutte le carte di questa presa.
Gioca per primo al prossimo turno.
OCEANO

8
1
2
Scegli tu quali carte
giocheranno i giocatori dopo di te.
ANFITRITE

8
1
POLIFEMO

9
2
CHIMERA

9
2
0
La forza di questa carta diventa 0.
Gioca per primo al prossimo turno.
SCILLA E CARIDDI

10
7
ULISSE

11
3
AGAMENNONE

12
2
PENELOPE

1
3
7
Cambia la moira
in viola.
Erato

1
3
ICARO

2
0
NINFE

2
0
1
La forza di questa carta diventa 8.
PLUTO

3
0
SATIRO

4
0
NINFE

5
0
SATIRO

6
1
NARCISO

6
1
Nella fase di conteggio punti, se oltre a Saffo hai altre 6 carte viola aggiungi:
5
SAFFO

7
1
Re Mida

7
1
2
Elimina dal gioco
tutte le carte di questa presa.
Gioca per primo al prossimo turno.
Rea

8
1
2
Scegli tu quali carte
giocheranno i giocatori dopo di te.
ERIS

8
1
PEGASO

9
2
0
La forza di questa carta diventa 0.
Gioca per primo al prossimo turno.
Fenice

9
2
ORTRO

10
7
PARIDE

11
3
PRIAMO

12
2
Elena di Troia

1
2
Elimina dal gioco
una carta scoperta.
ZEUS

1
2
Gioca Ares quando una carta è stata giocata.
Aggiungi +5 alla forza di quella carta.
ARES

1
0
Metti Crono sopra un tuo mazzetto
per non poter giocarne le carte.
Spostarlo su un qualsiasi mazzetto costa:
2
CRONO

1
2
Scambia un tuo mazzetto
con un mazzetto a tua scelta
di un avversario.
ATENA

1
2
Prendi una carta mito dal tesoro
del giocatore bersaglio e mettila in gioco
coperta in qualsiasi posizione
di un suo mazzetto.
ADE

1
2
Gioca Poseidone
quando un altro giocatore attiva un'abilità.
Annulla l'effetto dell'abilità.
POSEIDONE

1
2
Gioca Dioniso prima di giocare una carta
e passalo al primo del turno.
Per questa mano, non sei obbligato
a rispondere con lo stesso colore.
DIONISO

1
2
Metti nel tesoro di uno dei tuoi avversari
una tua carta scoperta con forza 1, 11 o 12.
Cambia la moira nel colore che vuoi.
APOLLO

1
2
Scambia l'ordine delle carte
di uno, due o tre mazzetti
a tuo piacimento.
EOLO

1
2
Gioca Ermes
quando un avversario gioca una divinità.
Annulla l'effetto della divinità
ed eliminala dal gioco.
ERMES

1
2
Nomina una carta divinità
non ancora giocata e prendila
dalla mano del suo proprietario
o dalle carte fuori del gioco.
Eros

1
2
Gioca Afrodite quando almeno una carta
è stata giocata in questo turno.
Decidi cosa giocheranno
gli altri giocatori.
AFRODITE

1
2
Ogni giocatore,
se ne ha, passa una divinità
al giocatore alla propria destra.
HERA

1
2
Pesca due carte divinità.
EFESTO

2

2

2

2

2

2