



SINCE

2023

LE ORIGINI DEL MITO

REGOLAMENTO

Giuseppe Marano



14+

2-4

60-90'

SCOPO DEL GIOCO

Le Origini del Mito è un gioco di conquista e gloria ambientato nella mitologia greca. Espandi il tuo dominio sulla mappa, combatti battaglie strategiche e duelli tra eroi, ottieni poteri dagli dèi e sconfiggi creature leggendarie. Tutto per accumulare Kudos (punti gloria) e diventare il più grande eroe della storia.

COMPONENTI

1 Mappa

1 Plancia di combattimento

5 Carte Eroe + 5 Miniature

1 mazzo di Carte di inizio turno

1 mazzo di Carte Premio

1 mazzo di carte malus

1 mazzo di carte gloria/mietitore

12 token Peltasti per colore

Miniature Opliti (numero dipendente dalla versione scelta)

4 Miniature Comandante

4 Miniature Stratega

4 templi

1 nave per colore

Tutti i dadi delle unità necessari

token marcatori attacco a segno

1 pennarello cancellabile

4 lavagnette segnapunti

TIPI DI UNITÀ

Ci sono vari tipi di unità che differiscono per potenza e quindi Livello.

UNITÀ	LIVELLO	MINIATURA
PELTASTI	I	
MERCENARI	II	
OPLITI	III	
UNITÀ DI COMANDO - TRUPPE D'ÉLITE - CAVALIERI	IV	
UNITÀ SPECIALI - CAMPIONI - SEMIDEI	V	
EROI	VI	



Nelle ultime pagine è possibile consultare la scheda delle unità, con la relativa efficacia associata al territorio su cui si combatte.

PREPARAZIONE



1 Distribuire ad ogni giocatore 12 Peltasti, un numero di Opliti equamente distribuito a tutti e 1 unità di comando a scelta tra Stratega e Comandante.
(è possibile personalizzare lo schieramento di partenza)

2 Distribuire casualmente una Carta Eroe a ciascun giocatore. Confrontare l'overall degli eroi: **il giocatore con l'overall più basso sceglie per primo un territorio.**

Gli altri giocatori scelgono a turno in ordine crescente di overall.

In caso di parità, i giocatori coinvolti lanciano un dado per determinare l'ordine.

Posizionamento nave: posizionala sulla **rotta marittima** collegata a un tuo territorio costiero (vedi lente).

3 Miscelare le Carte di inizio turno, distribuirne 2 ad ogni giocatore e posizionare il mazzo a faccia in giù sul tavolo.

4 Miscelare le Carte Premio e disporle a faccia in giù. E' consigliabile disporre 6 carte per una partita a 2 (potranno essere anche aggiunte una volta terminate per allungare la partita), e almeno 10 a 3 o 4 giocatori. Mischiare e disporre sul tavolo anche le Carte Malus e le Carte Esplorazione (se si possiede l'espansione).

5 Segnare sulla lavagnetta i punti ferita del proprio eroe.



6 Piazzare sul tavolo, la carta dell'elmo dell'invisibilità. Il primo giocatore a realizzare una combo con 3 carte «Favore di Ade» potrà prenderla.

MAPPA



• Terreni e Dominio delle Unità:

Con l'introduzione della Mappa 2.0, i territori sono ora suddivisi in tre categorie (Pianura, Montagna, Spiaggia) col rispettivo simbolo.

Ogni unità combatte in modo diverso a seconda dell'ambiente in cui si trova, adattando il proprio stile di guerra alle condizioni del terreno utilizzando un dado diverso.



PIANURA



MONTAGNA



SPIAGGIA

Montagne impervie, pianure aperte e coste sabbiose infatti, influenzano profondamente l'efficacia delle truppe.

Le tre tipologie di territorio sono riconoscibili tramite i simboli grafici indicati sopra.

Il controllo del territorio diventa ora una componente strategica fondamentale.

Un esercito potente nel luogo sbagliato può risultare vulnerabile, mentre una forza ben posizionata può ribaltare le sorti della battaglia.

Scegli con attenzione dove e con chi combattere.

La gloria appartiene a chi sa dominare la terra tanto quanto i propri nemici.

Nelle ultime pagine è possibile consultare la scheda delle unità, con la relativa efficacia associata al territorio su cui si combatte.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve:

1. Pescare (OBBLIGATORIO)

Pesca 2 Carte di Inizio Turno.

2. Combo Carte

Le carte possono essere combinate per ottenere vantaggi.

Una volta utilizzate, vengono scartate.

3. Fase Azioni (limitata)

Durante il proprio turno, il giocatore può compiere azioni, nel rispetto dei seguenti limiti:



MOVIMENTI

Puoi muovere fino a 3 unità in totale.
Puoi spostare ciascuna unità una sola volta.
Le unità possono essere spostate osservando i limiti indicati nella pagina seguente.



BATTAGLIE

Puoi dichiarare al massimo 1 battaglia.



DUELLI

Puoi sfidare al massimo 1 eroe avversario in un duello.



COSTRUZIONI O RECLUTE

Puoi costruire o reclutare al massimo 1 volta.



Le azioni possono essere compiute in qualsiasi ordine.

Un'azione iniziata deve essere completata.

Non puoi compiere più azioni dello stesso tipo oltre il limite indicato.

4. FINE TURNO

Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

COMBO CARTE

Attivando una carta «Favore del Dio», singolarmente si potrà esplorare un territorio del colore correlato alla divinità (vedi pag. 5).



2 carte Ares

Recluta un comandante



2 carte Atena

Recluta uno stratega



2 carte Zeus

1 carta premio



Le Carte leggendarie raccontano un frammento di mitologia, **ma combinandone 2**, si potrà recuperare un'unità qualsiasi persa in battaglia.

Sarà possibile anche trovare delle carte monumento con cui costruire un tempio su uno dei propri territori, carte upgrade o addirittura nuove reclute per il proprio esercito.

MOVIMENTO UNITÀ

SPOSTAMENTO DEI PERSONAGGI PER TERRA:

Unità Livello 1-4 → fino a 2 territori per turno

Unità livello superiore → fino a 3 territori per turno

Solo tra territori:

- controllati
- neutrali
- confinanti tra loro

✗ Non puoi attraversare territori nemici.

CONTROLLO TERRITORIO:

Un territorio è controllato se contiene almeno 3 unità.

TERRITORI NON CONTROLLATI (meno di 3 unità):

- Possono essere attraversati da chiunque
- Le unità possono essere catturate

CATTURA UNITÀ:

- Entra con un'unità di livello superiore
OPPURE
- Entra con almeno 3 unità qualsiasi

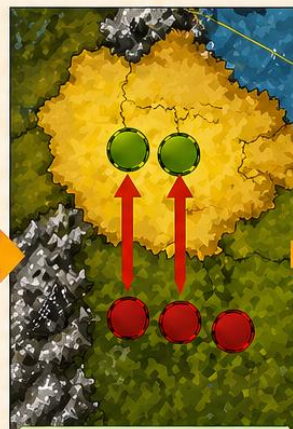
ESEMPIO

1



Il giocatore **verde**
attraversa la Tracia
con 2 Peltasti.

2



Le 2 unità **rosse**
entrano nella Tracia per
catturare le unità **verdi**
presenti nel territorio.

3



Le due unità **verdi**
ritornano sul territorio del
giocatore **rosso**
come ostaggi.



LIMITI

- Le unità catturate restano in ostaggio finché non vengono riscattate o liberate da una trattativa (es. proporre una carta dalla propria mano o risorse per pagare il riscatto).
- L'avversario potrà tenerle in ostaggio massimo 2 turni.

ESPLORAZIONE: ESEMPIO

Durante l'esplorazione affronti territori sconosciuti per scoprire cosa si cela al loro interno. Scegli con saggezza dove andare: ogni decisione può portarti ricchezze, gloria... o pericolo!



1 SCEGLI UN TERRITORIO

Scegli un territorio neutro o controllato da te.



2 ATTIVA UNA CARTA FAVORE DEL DIO

Attiva una carta Favore del Dio del colore corrispondente al territorio.



3 PESCA UNA CARTA ESPLORAZIONE

Pesca una carta Esplorazione e risolvi l'effetto.



RISULTATI

La carta può dare ricompense, causare penalità o permettere di attivare una creatura.



Nel mondo di Origini del Mito, la terra è un mosaico di domini colorati, ognuno intriso dell'essenza degli dèi. Per esplorarli, gli eroi devono ottenere il favore delle divinità stesse: solo attraverso di loro, i sentieri si aprono, le creature si manifestano e il destino prende forma.

CARTE ESPLORAZIONE



INCONTRO CON UNA CREATURA

Se durante l'esplorazione incontri una creatura su un territorio:

► tutte le unità in esplorazione **MUOIONO IMMEDIATAMENTE**.

► l'eroe deve affrontare la creatura in un **DUELLO OBBLIGATORIO**.

► **non è possibile ritirarsi** o evitare il duello in alcun modo.



Le unità vengono eliminate e l'eroe deve combattere senza possibilità di ritirata.



ASSOCIAZIONE COLORI

- Atena → Blu / Verde
- Ares → Rosso
- Zeus → Giallo
- Ade → non esplora

SVILUPPO DELLA POLIS

Espansione disponibile su leoriginidelmito.it



TERRENI E RISORSE

I territori forniscono risorse fondamentali per sviluppare la tua polis e ottenere vantaggi strategici.



CONTROLLO

Solo i territori controllati producono risorse.



ATTIVAZIONE

- Un territorio appena conquistato **non produce**.
- Produce dal turno successivo.



PRODUZIONE

All'inizio del turno, ottieni risorse in base ai territori controllati.



Ogni tipo di territorio produce **1 sola risorsa**, anche se ne possiedi più di uno.

TIPI DI TERRITORIO E RISORSA PRODOTTA

PIANURA



Produce
GRANO

MONTAGNA



Produce
PIETRA

SPIAGGIA



Produce
DRACME

ESEMPIO



3 Pianure → 1 Grano



2 Montagne → 1 Pietra



1 Spiaggia → 1 Dracma

Totale: 3 risorse

TOKEN RISORSA



Grano
Cibo



Pietra
Costruzioni



Dracme
Monete

I giocatori prelevano i token dalla riserva comune.

LIMITE RISORSE



- Ogni giocatore può avere massimo 5 risorse.
- Se hai già 5 risorse, per ottenerne altre devi spenderne o scartarne almeno una.
- Costruendo un Porto, questo limite può aumentare (vedi sotto).



COSTRUZIONE DEGLI EDIFICI

Durante il proprio turno, un giocatore può costruire una infrastruttura spendendo le risorse richieste.

Le infrastrutture forniscono bonus permanenti.

Costi delle infrastrutture:



CASERMA



Effetto: Quando un attacco parte da un territorio su cui c'è una caserma, il giocatore in battaglia potrà rilanciare un dado. (1 volta per turno)



PORTO



Effetto: Il limite di risorse che puoi accumulare aumenta da 5 a 7 e su quel territorio peschi 1 risorsa in più.



MURA O CASTRUM



Effetto: Quando difendi una città con mura, ogni linea di combattimento riceverà +2 al punteggio totalizzato dalle unità e il fronte vincerà anche in caso di pareggio.



TEMPIO



Effetto: Il territorio su cui è costruito un tempio vale +5 Kudos. Inoltre, quando costruisci il Tempio, peschi immediatamente 1 carta premio come dono degli Dèi

CITTÀ LEGGENDARIA

→ COSTRUISCI 3 EDIFICI NELLO STESSO TERRITORIO PER ATTIVARLA →

1

COSTRUISCI
3 EDIFICI



Costruisci 3 edifici
qualsiasi nello stesso
territorio.

2

CITTÀ
LEGGENDARIA



Il territorio diventa una
Città Leggendaria
e attiva il **Tributo Leggendaria**.

4

FAVORE
DEGLI DEI



Recluta subito
1 unità di livello 5
(Semidio) a tua scelta.



3. TRIBUTO LEGGENDARIO

Ogni giocatore che controlla un territorio confinante con la tua Città Leggendaria, all'inizio del proprio turno deve:

- Pagarti 1 risorsa corrispondente a quel territorio



pianura → grano



montagna → pietre



spiaggia → dracma

- L'effetto si applica una sola volta per attivazione.



LIMITAZIONE

Un giocatore non può pagare più di 1 risorsa per tipologia (anche se confina con più territori dello stesso tipo).



FAVORE DEGLI DEI

Nel momento in cui la città diventa leggendaria:

Recluta immediatamente
1 unità di livello 5 (Semidio)
a tua scelta.



Le unità di livello 5 sono contenuti esclusivi
acquistabili separatamente su leoriginidelmito.it



SPOSTAMENTI VIA MARE

Gli spostamenti per mare, sono meno rischiosi ma ogni giocatore può percorrere solo **una tratta per turno**.

ESEMPIO

Il giocatore deve inviare i rinforzi da **Dodona** a **Delfi**, ma ha la nave attaccata a Delfi.

TURNO 1



Il giocatore sposta la nave da **Delfi** a **Dodona** per raccogliere le unità.

TURNO 2



Al turno successivo il giocatore può riportare le unità di rinforzo a **Delfi**.

Il giocatore dovrà sempre dichiarare quante e quali unità sta spostando.

Le rotte, come i territori, hanno 4 colori diversi e tra un colore e l'altro è presente un **checkpoint** indicato con il logo di una nave greca.

Passaggio Libero (inizio partita):

All'inizio del gioco, tutti possono attraversare liberamente questi checkpoint.



Controllo delle Rotte

Se un giocatore conquista tutti i territori di un colore, prende anche il controllo delle rotte dello stesso colore. Da quel momento in poi, chiunque voglia attraversare una rotta controllata da un altro giocatore dovrà

pagare un dazio:

- Pagare le risorse richieste dal giocatore che controlla la rotta
- Oppure, se il controllore nega il passaggio, si scatena una battaglia navale.

Battaglia Navale

Entrambi i giocatori lanciano 1 dado D6.

A ciascun risultato si aggiunge +1 per ogni territorio posseduto dal giocatore.



SE VINCE IL CONTROLLORE DELLA ROTTA:

Il passaggio è bloccato.

Il vincitore può:

- Prendere in ostaggio le unità trasportate dalla nave.
- Oppure, se la nave era vuota, scegliere 2 unità qualsiasi dell'avversario da prendere in ostaggio.
- Inoltre, può prendere **1 risorsa a sua scelta** dalla nave che voleva passare.



SE VINCE L'ATTACCANTE (chi voleva attraversare):

La nave passa senza ostacoli.

Inoltre, può rubare **1 carta a caso** dalla mano dell'avversario.

PLANCIA DI COMBATTIMENTO

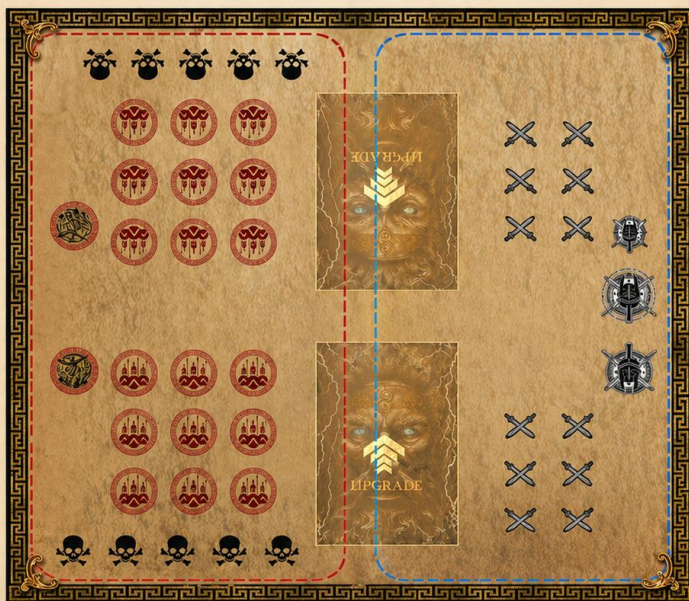
La Plancia di combattimento, potrà essere utilizzata sia per le **battaglie di mischia**, sia per i **duelli**.

BATTAGLIE DI MISCHIA

La sezione di sinistra della plancia è dedicata alle **battaglie di mischia**, dove le unità si affrontano in formazioni.

DUELLI

La sezione di destra della plancia è dedicata ai **duelli**, scontri tra eroi che si affrontano singolarmente.



DUELLI



DUELLO

I duelli sono una meccanica fondamentale per ottenere **Kudos**, risorsa utile ad acquisire vantaggi sugli avversari e determinante per la vittoria finale.



ATTIVAZIONE

Durante il proprio turno, un giocatore in possesso di una *Carta Duello* (presente nel mazzo delle carte di inizio turno) può attivarla durante il proprio turno per sfidare un Eroe di un altro giocatore. Ogni Carta Duello consente di avviare un solo duello.



SVOLGIMENTO DEL DUELLO

Il duello si svolge in 2 round consecutivi. Durante ciascun round, i due eroi coinvolti si infliggono danno a vicenda.

Al termine del secondo round:

- L'eroe che ha inflitto più danni complessivi all'avversario è dichiarato vincitore del duello.
- In caso di pareggio, il duello si considera nullo e nessun giocatore ottiene **Kudos**.

Quando un giocatore sfida un avversario in duello, potranno presentarsi diversi scenari:

ESITI DEL DUELLO

1

CASO 1: RIFIUTO DELLA SFIDA

L'avversario rifiuta la sfida; dovrà pescare una Carta **Malus** e tu potrai riprendere la Carta Duello per riutilizzarla successivamente.

2

CASO 2: L'AVVERSARIO SI RITIRA

L'avversario accetta la sfida ma si ritira prima della fine dei 2 round; dovrà pescare una Carta **Malus** e tu riceverai 1 Carta Premio + 1 Carta gloria.

3

CASO 3: SCONFITTA DELL'AVVERSARIO

L'avversario porta a termine il duello ma perde; tu riceverai 1 Carta Premio + 1 Carta gloria + ripristino 10 punti ferita al tuo eroe.

4

CASO 4: VITTORIA TOTALE

Tu vinci e uccidi l'eroe dell'avversario; lui verrà eliminato dal gioco, mentre tu riceverai 1 Carta Premio + 1 Carta mietitore + ripristino 25 punti ferita al tuo eroe.



RISOLUZIONE DEL DUELLO



Gli eroi si dispongono uno di fronte all'altro.



Gli attacchi a segno vengono registrati posizionando un token sul simbolo della spada.



Eventuali carte Upgrade andranno schierate qui per ricevere un vantaggio.

Carta dell'Eroe

Tipo di dado

Indica il dado utilizzato in combattimento.

Punti Ferita

Vita totale dell'eroe.

Valore di Attacco

Danno inflitto se l'attacco va a segno.

Lanci per round

Indica quante volte per round l'eroe può lanciare i dadi.



Overall

Valore totale dell'eroe. Determina chi lancia per primo i dadi in un duello.

Schieramento

Indica dove deve essere schierato l'eroe in battaglia.

Valore di Difesa

Capacità dell'eroe di subire danno. Più è alto, più riduce i danni ricevuti.

DUELLO TRA EROI

Per iniziare un duello, i due sfidanti devono posizionare la miniatura del proprio eroe sulla plancia di combattimento e impostare il valore iniziale dei Punti Ferita.



Quando inizi un duello o una battaglia, puoi utilizzare una **Carta Upgrade** per ottenere un vantaggio.



Alcune carte potenziano il tuo esercito e restano attive per tutta la partita: le **armature**.



Altre carte sono incantesimi o favori delle divinità e hanno effetto solo in battaglia: **vengono scartate dopo l'uso**.

SVOLGIMENTO DEL DUELLO

- Entrambi i giocatori confrontano il proprio Overall.
- Il giocatore con l'Overall più alto lancia i dadi per primo.
- Ogni dado che supera la difesa dell'avversario è un attacco a segno.
- Per ogni attacco a segno, si sottraggono i Punti Ferita all'avversario pari al valore di danno dell'attaccante.
- Tocca all'altro eroe attaccare e ripetere i punti 3 e 4.
- Al termine dei 2 round, il giocatore che ha inflitto più danni vince una Carta Premio e una Carta Gloria.

ESEMPIO DI DUELLO

Achille ha un Overall più alto (98 vs 96), quindi lancia i dadi per primo.



VS



MIETTITORE

Se un eroe elimina completamente l'avversario durante il duello, riceve anche una **Carta Miettitore**.

Ogni eroe è unico: le sue caratteristiche e i lanci per round possono influenzare l'esito dei duelli e delle battaglie.

MINOTAURO



Espansione disponibile su leoriginidelmito.it



INCONTRO COL MINOTAURO

Durante l'esplorazione delle terre selvagge, può capitare di incontrare una creatura leggendaria:
il Minotauro.

Creatura feroce e imprevedibile, non distingue tra amico e nemico... finché non viene domata.



DUELLO

Quando peschi la carta:

- ▶ si attiva immediatamente un duello con il tuo Eroe.
- Segui le normali regole del duello (pag. 10).



VITTORIA

Se vinci il duello:

- ▶ il Minotauro combatte al tuo fianco per **1 solo turno**.



REGOLA SPECIALE

- In battaglia, il Minotauro **non usa il D16**.
- Usa il **valore di danno** indicato sulla carta (6).



COMPORTAMENTO DELLA CREATURA

Alla fine del turno, il Minotauro scompare e ritorna nei labirinti da cui proviene.



SCONFITTA

Se perdi il duello:

- ▶ il Minotauro resta sul territorio, pronto ad affrontare un altro ignaro avventuriero in futuro.
- ▶ Dovrai pescare una **Carta Malus**.



LIMITAZIONI

- Il Minotauro è una creatura potente, ma instabile.
- Non può essere controllato per più battaglie.
- Non può essere:
 - curato
 - potenziato
 - influenzato da abilità o magie alleate.



VARIANTE - PRESENZA PROLUNGATA

Il Minotauro può rimanere in gioco per più turni, finché non viene sconfitto o finché il suo possessore non sceglie volontariamente di liberarsene. Tuttavia, la presenza continuativa di una creatura così feroce non passa inosservata agli Dèi. Finché il Minotauro resta attivo, all'inizio di ogni turno il giocatore **non può pescare le carte di inizio turno**, a causa della penalizzazione divina per aver stretto un patto con una creatura malvagia.



MEDUSA



INCONTRO

Tra le carte esplorazione è presente la carta "Medusa". Quando un giocatore la pesca, inizia un duello tra il suo Eroe e la creatura.



DUELLO: EROE VS MEDUSA

La Medusa attacca lanciando un D16.

Quando i suoi Punti Ferita scendono al di sotto dei 30, la sua rabbia diventa incontrollabile.

Da quel momento in poi:

- La Medusa lancia 2 dadi:
D16 + Dado Medusa.
- I risultati dei due dadi si sommano.



ATTACCHI

- Se il totale supera la Difesa dell'Eroe, l'attacco va a segno.
- Se su uno dei dadi esce il simbolo Medusa, l'attacco è automatico e i **danni ricevuti sono doppi**.



SCONFITTA

Se perdi il duello, pesca una Carta Malus.



Espansione disponibile su leoriginidelmito.it

14



RICOMPENSA

Se sconfiggi la Medusa, ottieni la Carta Speciale:

DADO MEDUSA.



EFFETTO IN BATTAGLIA

Quando la carta è attiva, il giocatore può lanciare il Dado Medusa insieme ai dadi delle unità schierate sul fronte.

Se sul dado esce il simbolo Medusa, tutte le unità nemiche sul fronte vengono **pietrificate ed eliminate** immediatamente.



REGOLA DELLA CREATURA

La Medusa resta sul territorio finché non viene eliminata da un giocatore.



CONDIZIONE DI PERDITA

Se perdi una battaglia in cui hai utilizzato la Carta "Dado Medusa", la carta passa all'avversario vincente.



CERBERO



Espansione disponibile su leoriginedelmito.it

15



INCONTRO

- Il duello è obbligatorio.
- Le unità utilizzate per esplorare il territorio vengono eliminate.
- L'eroe entra immediatamente in duello.



DUELLO: EROE VS CERBERO

Cerbero lancia 3 D16, ognuno con un effetto diverso.

Per ogni dado che supera la Difesa dell'eroe:



MORSO LACERANTE

→ -2 Difesa nel round successivo.



FIATO INFERNALE

→ -2 Attacco nel round successivo.



MORSO FATALE

→ Infligge 35 PF se almeno un altro dado ha colpito.
→ Infligge 25 PF se colpisce da solo.

Gli effetti di Attacco e Difesa non sono cumulabili.



ATTACCHI

- Cerbero esegue i suoi effetti durante il proprio turno di attacco.
- Gli effetti di riduzione si applicano **solo nel round successivo**.
- I **danni** vengono conteggiati normalmente nel resoconto finale.



SCONFITTA

Paga 1 Grano, 1 Dracma e 1 Pietra.
Se non può pagare tutte le risorse, pesca 1 Carta Malus.



RICOMPENSA

Se sconfitto, Cerbero diventa **GUARDIANO DELL'ADE**, guardia del corpo dell'eroe.



EFFETTO IN DUELLO

- Attivabile una sola volta.
- Si attiva all'inizio del Round 1 di un duello.
- Cerbero interviene solo nel Round 1.

Quando attivato:

- Lancia 3 D16.
- Per ogni dado che supera la Difesa avversaria, scegli un effetto:

- -1 Difesa (Round 2)
- -1 Attacco (Round 2)
- 5 PF immediati

Gli effetti di Attacco e Difesa non sono cumulabili.



REGOLE DELLA CREATURA

- Cerbero non agisce nel Round 2.
- Gli effetti di Attacco e Difesa si applicano solo nel Round 2.
- Ogni effetto può essere scelto una sola volta.
- Se almeno un dado ha successo, Cerbero infligge almeno un effetto.
- Il Mors Fatale è considerato un attacco diretto.



VARIANTE

Se almeno 2 dadi colpiscono con successo, il Mors Fatale infligge +5 PF.

BATTAGLIE DI MISCHIA



COME SI CONQUISTA UN TERRITORIO

- Quando due giocatori vogliono controllare la stessa zona, si combatte una **battaglia di mischia**.
- L'obiettivo è **ridurre le unità nemiche** presenti nell'area.
- Se il difensore ha **meno di 3 unità**, perde il controllo del territorio.
- Se l'attaccante ha **almeno 3 unità**, ne prende possesso.



SCHIERAMENTO DELLE UNITÀ

I giocatori posizionano le unità sulla plancia di combattimento, distribuendole su più linee.

- ◆ Su ogni linea devono essere presenti **almeno 2 unità**.
- ◆ Le unità in **prima linea** combattono per prime.
- ◆ Le unità nelle linee successive entrano nei **round successivi**.
- ◆ Le unità eliminate vengono **rimosse dalla prima linea**.

16



ORDINE DI SCHIERAMENTO

Quando si dispiegano le forze:

- 1 Si posiziona l'**Unità di Comando** (se presente).
- 2 Si schierano le unità dalla **più forte alla più debole**.



ESEMPIO

Esempio di schieramento delle unità per livello.

Le unità vengono disposte dalla più forte (**Liv.4**) alla più debole (**Liv.1**).

Liv.4

Liv.3

Liv.2

Liv.1



SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

1 Schieramento iniziale

Entrambi i giocatori riportano sulla plancia di combattimento le unità schierate sul territorio in guerra, disponendole su più linee di combattimento.

2 Linee di combattimento

Su ogni linea di combattimento ciascun giocatore deve piazzare **almeno 2 unità**.

3 Lancio dei dadi

Entrambe le squadre lanciano un dado per ciascuna unità schierata in prima fila. Si sommano i risultati dei dadi per ogni fronte.

! La fazione con il totale più basso subisce una perdita. Viene rimossa l'unità della prima fila che ha ottenuto il risultato più basso nel dado.

4 Confronto diretto 1 vs 1

Dopo aver confrontato le forze totali, si confrontano le unità fronte a fronte: ogni unità elimina l'avversario schierato di fronte se lo supera in:

- 1) valore sul dado
- 2) livello

In questo caso, l'unità avversaria viene eliminata e non causa perdite.

SIMULAZIONE DI UNA BATTAGLIA

1



Esercito rosso invade il territorio dei verdi.
Le unità vengono schierate sulla plancia secondo le regole di schieramento,

2



Entrambe le fazioni lanciano i dadi per le unità in prima fila.

3



Totale verdi = 9

Totale rossi = 6

I rossi subiscono una perdita:
viene rimossa l'unità con il dado più basso.

4

Le unità di entrambi i fronti verranno confrontate 1 vs 1 per appurare eventuali ulteriori perdite.

5 ROUND 2

Le unità che hanno vinto il primo round (in base al punteggio totale) possono scegliere:

- di continuare a combattere con le stesse unità, oppure
- di ruotare le linee per riposarsi (vedi punto 6).

Le unità che hanno perso il primo round devono battere in ritirata: rimuovono le unità superstiti dalla prima fila e le spostano nel territorio di appartenenza.

! Inoltre, devono far **avanzare obbligatoriamente** le unità schierate in seconda fila.

Si ripetono le fasi 3 e 4.

TABELLA MALUS ROUND CONSECUTIVI

Si applica solo se si continua con lo stesso fronte.

ROUND CONSECUTIVI	MALUS AL DADO
2° round	-1 al dado
3° round (max)	-2 al dado

6 Rotazione delle linee

Il giocatore vincitore del fronte può decidere di riposizionare le unità schierate, cedendo il posto a quelle in 2° linea.



Questa scelta può essere utile per:

- riposare le unità esauste,
- sfruttare unità migliori in 2° linea,
- mantenere il vantaggio sul fronte.

7 Esaurimento di uno schieramento

Quando una delle due formazioni esaurisce tutte le proprie unità combattenti, la battaglia termina. Si confrontano le perdite subite da ciascuna squadra: il fronte che ha perso meno unità è dichiarato vincitore. Il giocatore della squadra vincente pesca una carta premio.

8 Esito finale della battaglia

Al termine della battaglia, il giocatore vincitore pesca una Carta Premio. Se il giocatore in difesa dispone di meno di 3 unità, perde il controllo del territorio. L'invasore può quindi:

- prendere in ostaggio le unità rimaste;
- occupare il territorio.

Inoltre, il territorio viene razziato: tutte le risorse prodotte da quel territorio vengono trasferite al vincitore.

Le unità in ostaggio non possono essere utilizzate finché non vengono liberate (2 turni).

UNITÀ DI COMANDO



Le **unità di comando**, sono Comandanti, Strateghi ed Eroi.

Quando un'unità può essere schierata al comando, sulla carta è presente il simbolo 

Gli Strateghi e i Comandanti **possono essere schierati anche sul fronte**.

Se li schieri al comando:

- ✓ Ottieni bonus
- ✓ Possono disputare round consecutivi senza stancarsi
- ✗ Se muoiono → subisci malus

Se li schieri sul fronte:

- Nessun bonus
- Nessun malus aggiuntivo

EROE IN BATTAGLIA



L'Eroe può essere posizionato unicamente nella **posizione di Comando**, assumendo il ruolo di guida della formazione.

In fase di confronto, combatte utilizzando il proprio **Valore di Danno** indicato sulla carta, che rappresenta la sua Forza d'Impatto Base.



SCOMMESSA SUL DESTINO

In alternativa, puoi decidere di lanciare il D20 al posto del valore fisso, rischiando per ottenere un risultato potenzialmente più alto.



MALUS – FERITE DA SCONFITTA



Ogni round in cui il fronte guidato dall'Eroe viene sconfitto, l'Eroe subisce un ammontare di danni pari al punteggio totalizzato dal fronte avversario.



Nota: Sottrai questi danni direttamente ai **Punti Ferita dell'Eroe**.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando finiscono le **Carte Premio**.
Ogni giocatore calcola i **Kudos** accumulati durante la partita.
Il giocatore che avrà il punteggio maggiore vincerà la partita.

TABELLA DELLE IMPRESE E DEI KUDOS

CATEGORIA	IMPRESA	KUDOS
 IMPRESE MAGGIORI	Uccidi un eroe avversario	30
	Controlla Atene	25
	Controlla Sparta	25
	Sconfiggi Polifemo	25
 IMPRESE INTERMEDIE	Sconfiggi Cerbero o la Medusa	20
	Controlla un territorio con capitale	20
 IMPRESE MINORI	Controlla un territorio senza capitale	15
	Sconfiggi il Minotauro	15
	Vinci un duello	15
 IMPRESE SECONDARIE	Costruisci un Tempio	5
 PENALITÀ	Carta Malus	-10

Crediti

Illustrazione mappa: Henry Hook e Giuseppe Marano

Illustrazione scatola: Giuseppe Marano

Illustrazioni dei personaggi mitologici:

Dave Rico

Swamp witch studios

Emily Baker

LaughingWolfArt

Armand Malaiescu

The digital design dock

Nicoleta Opait

Liana Ungureanu

Jack Sukeroton

Oğuzhan Baş

Copertina campo di battaglia: Dean Gunde

Icone: GoodMarchDigital, Vectorca

Progetto miniature 3D: 3D Breed, Labyrinth Models studios, Sculpaykut

Progettazione sito web: Tony Di Criscito



"Nessuno muore veramente finché vive nel cuore di chi resta"

Questo gioco è dedicato alla memoria di Dora, scomparsa prematuramente e che rimarrà per sempre nei nostri cuori.

Tuo Giuseppe



SINCE

2023

LE ORIGINI DEL MITO

L'AVVENTURA CONTINUA.

NUOVE LEGGENDE
TI ASPETTANO.

SCOPRI LE ESPANSIONI UFFICIALI
E PORTA LE TUE BATTAGLIE A UN NUOVO LIVELLO.

✦ VISITA IL SITO E SCOPRI TUTTE LE ESPANSIONI ✦
LEORIGINIDELMITO.IT