

CARTAS

Carta 1:

Minas de Laurion

Tienes una nueva Fase de Preparación y 3 talentos adicionales, independientemente de los límites de cartas y flotas

Caballería de Mardonio

Haz un movimiento terrestre. Si ocurre una batalla, los límites 4 o 5 de resultados del dado persa no se aplican en ella (se pueden aceptar resultados de 5 o 6)

Carta 2:

Revuelta Ionia

Elige una ciudad Importante persa, quita un ejército persa de ella y ponlo en la reserva persa.

Tributo de Tierra y Agua

Elige una ciudad que no esté controlada por algún jugador, y coloca en ella un ejército persa de tu reserva.

Carta 3:

Ira de Poseidón

Quita una flota persa del mapa y ponla en la reserva persa.

Tributo de Tierra y Agua

Elige una ciudad que no esté controlada por algún jugador, y coloca en ella un ejército persa de tu reserva.

Carta 4:

Miltiades

Juega esta carta en la primera ronda de una batalla terrestre, tras haber completado tu movimiento, O cuando seas atacado. Durante toda la batalla tiras 3 dados, independientemente del número de ejércitos que intervengan.

No puede jugarse simultáneamente con la carta 300 Espartanos.

Fiesta Carneia

Hasta el final de la campaña en curso, el jugador griego no puede mover los ejércitos que estén en Esparta ni jugar eventos espartanos. Sin embargo, las cartas espartanas pueden usarse para mover.

Carta 5:

Temístocles

Jugable tras un movimiento naval persa, y antes de resolver una potencial batalla naval. Haz un movimiento naval griego (p.e.: reforzar una flota atacada). Resuelve la potencial batalla iniciada por el griego, y luego la batalla naval iniciada por el persa. Ninguna flota puede retroceder durante estas batallas navales.

Los Inmortales

Jugable inmediatamente tras una batalla terrestre en la cual ha sido aniquilado el ejército persa. Volver a poner hasta 3 ejércitos persas que hubieran sido eliminados en esta batalla.

No jugable tras el "Asesinato de Jerjes", o si ambos bandos son eliminados a la vez.

Carta 6:

Pausanias

Cancela el bono de combate del evento "Caballería de Mardonio"

Juega esta carta inmediatamente y en respuesta al evento Persa.

Ostracismo

Toma aleatoriamente una carta de la mano griega y descártala.

Carta 7:

Oráculo de Delfos

Descarta todas las cartas de tu manos, incluida ésta, y toma el mismo número del mazo para robar.

El Gran Rey

Haz un movimiento terrestre. Si ocurre una batalla y tu oponente es aniquilado o retrocede, anótate inmediatamente 1 punto. Por el contrario, tu oponente se anotará 1 punto si tú no controlas la ciudad al finalizar la batalla.

Carta 8:

Leónidas

Selecciona un ejército griego y muévelo. Si ocurre una batalla terrestre, tira dos dados y elige el resultado que prefieras.

El Camino Real

Selecciona Éfeso o Abydos. Vuelve todos los ejércitos griegos que pueda haber allí a la reserva griega. Si la ciudad no está ocupada, coloca de 1 a 3 ejércitos de tu reserva en ella.

Carta 9:**Artemisa I**

Jugable inmediatamente tras la eliminación de una flota persa durante una batalla naval. Quita del juego una flota persa que aún esté participando en esa batalla.

El jugador griego no puede jugar esta carta si no hay una segunda flota que quitar.

Hipias

Mira las cartas que el jugador griego tiene en la mano y elige una para descartarla.

Carta 10:**Evangelio**

Haz un movimiento terrestre. Si ocurre una batalla y tu oponente es aniquilado o retrocede, anótate inmediatamente 1 punto. Por el contrario, tu oponente se anotará 1 punto si tú no controlas la ciudad al finalizar la batalla.

Paz Separada

Cada jugador lanza un dado. Si el resultado persa es mayor, Persia consigue romperá la alianza de Atenas y Esparta. El jugador griego muestra su mano y descarta todas las de Esparta.

Carta 11:**Melas Zomos**

Coloca un ejército griego de la reserva en Esparta. No puedes jugar esta carta si careces de reservas o si Esparta no está bajo control del griego.

Muerte Repentina del Gran Rey

Si robas esta carta cuando preparas una expedición, esta es abandonada. Nadie anota puntos. Descártate de todas tus cartas, une los mazos de descartes y de cartas por robar, barájalos, y forman un nuevo mazo para robar.

Este evento puede ocurrir sólo dos veces durante el juego. La primera vez es "Muerte Súbita de Darío" y la segunda "Asesinato de Jerjes".

Carta 12:**Molón Labe**

Cancela el evento "Tributo de Tierra y Agua" y luego has un movimiento terrestre.

Juega esta carta inmediatamente como respuesta al evento persa

Defección de Tebas

Si hay ejércitos griegos en Tebas, quítalos y colócalos en una ciudad controlada por el griego (el griego decide cuál). Coloca un ejército persa de tu reserva en Tebas.

Carta 13:

Trirremes

Haz un movimiento naval. Resuelve cualquier batalla y luego haz otro movimiento. Puedes mover la misma u otras flotas. Sin embargo, no pueden transportarse ejércitos en estos movimientos.

Tributo de Tierra y Agua

Elige una ciudad que no esté controlada por algún jugador, y coloca en ella un ejército persa de tu reserva.

Carta 14:

Apoyo de Siracusa

Siracusa responde favorablemente a la petición de ayuda griega. Coloca todas las flotas griegas de tu reserva en una o más ciudades bajo control griego.

Alianza con Cartago

No se juega como un evento. Puedes mantener esta carta para evitar que el jugador griego la use para conseguir apoyo de Siracusa, o para realizar un movimiento.

Carta 15:

300 Espartanos

Jugable sólo en defensa (en la primera ronda) de una batalla terrestre. Tira 3 dados independientemente del número de ejércitos, hasta que uno de tus ejércitos sea aniquilado o se retire.

No se puede jugar a la vez que la carta Miltiades.

La Acrópolis en Llamas

En esta expedición, ningún bando se anota puntos por Atenas. El presupuesto griego para la siguiente expedición será de 5 talentos en vez de 6.

Jugable cuando Persia ocupe Atenas.

Carta 16:

Deserción de soldados griegos

Quita del mapa un ejército persa.

Pacificación de Babilonia o Egipto

Descártate de tantas cartas como desees, incluida esta, y roba el mismo número de cartas. Si robas “Muerte Repentina del Gran Rey”, el rey en cuestión muere y la Fase de Operaciones finaliza inmediatamente. Procede a la Fase de Suministros y la Fase de Puntuación.