

Ascension

Zeus, padre degli dei, è scomparso e una densa coltre di fumo, il Caos, ha avvolto l'Olimpo e stravolto la storie degli uomini. Gli dei hanno iniziato la lotta per ascendere e regnare sul creato. Devono riorganizzare i confini dei miti di cui sono protagonisti, espandere il proprio potere a danno degli altri immortali, e superare i limiti posti dal precedente signore degli dei. Per farlo devono manovrare come pedine gli eroi umani e ritessere miti e leggende, stando attenti che le altre forze soprannaturali, gli dei, il Fato e le Parche non recidano i fili delle loro trame. Dal Caos gli dei estraggono i componenti per le loro creazioni. Più lungo è il filato maggiore è l'eco delle azioni compiute, più forte è la fede dei sostenitori e più salda è la rete che lega e avvicina il dio al trono olimpico.

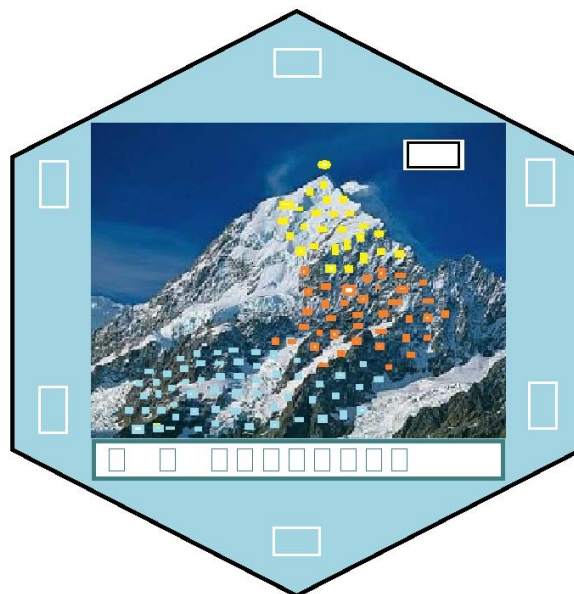
Ogni giocatore impersona un dio, il cui scopo è ascendere e sedersi prima di altri sul trono del monte Olimpo. Come? Guadagnando abbastanza potere prima degli altri, sfruttando abilità speciali che si sviluppano man mano che gli eroi compiono nuove imprese che danno eco e ridondanza al dio.

Il monte Olimpo è separato in 4 settori (pendici, fianchi, cima e sala del trono) separati da dei cancelli posti da Zeus. Tutti gli dei partono dalle pendici. Ogni cancello può essere aperto per accedere al settore successivo, ma solo superando una prova e pagando un contributo in punti ECO.

scheda-divinità

Nome	immagine				
Sfera influenza					
Descrizione					
Carte iniziali					
mov.	pesca	carte	eroi	abilità speciale	Indicatore Punti ECO

Esempio tabellone



Prima di iniziare

Ogni giocatore tira il dado a 12 facce; il punteggio più alto inizia per primo, a seguire quelli più bassi. All'inizio si sceglie se il giro sarà orario o antiorario; i giocatori si accomodano in base all'ordine dettato dal tiro precedente. Partendo dal tiro di dado più alto, ogni giocatore sceglie a caso una divinità tra quelle a disposizione. Prende il corrispondente segnalino e lo dispone su un qualunque punto di posizionamento delle pendici dell'Olimpo.

Si mescolano tutte le carte "Fumo del Caos"; si distribuiscono le carte della mano iniziale ad ogni giocatore in base alle indicazioni riportate sulla scheda divinità; si compone con le altre carte, pescate a caso dal mazzo, la cortina del Caos che aleggia sul tabellone che circonda l'Olimpo; il mazzo residuo viene posizionato nella sagoma vicino al trono.

Azioni durante il gioco

1. Mantenimento: ogni giocatore esegue le azioni di mantenimento, come conteggiare i Punti ECO guadagnati dalle missioni concluse, verificare se alcuni effetti sono ancora attivi eccetera.

2. Movimento: il giocatore muove il segnalino divinità di un numero massimo di carte/posizioni pari a quello indicato nella scheda divinità. Un segnalino può passare ma non terminare il movimento su una posizione occupata da un altro segnalino, e non può terminare il suo movimento sulla stessa casella di partenza di quel turno.

3. Pescare: il giocatore pesca la carta su cui il proprio segnalino termina il movimento e la aggiunge a quelle della sua mano. Durante il proprio turno può gestire un numero di carte qualsiasi, ma alla fine del suo turno il giocatore non può avere in mano più carte di quelle indicate nella sua scheda.

4. Giocare le carte: un giocatore può giocare carte della propria mano in qualunque momento del proprio turno, o del turno di un altro giocatore pagandone il costo, purché l'azione rispetti sempre e non vada in contrasto con le seguenti regole. Tutte le carte del gioco appartengono al mazzo del fumo del Caos ed hanno tutte un dorso fumoso e tetro a simulare un densa coltre di fumo.

4A. Carte eroe: ogni giocatore può scendere **un solo eroe durante il proprio turno**. Il numero di eroi massimo in gioco è definito sulla scheda divinità. Ad ogni eroe va associato un valore, indicato sulla carta da un segnalino. Ogni valore ha un costo in punti ECO che la divinità deve pagare dalla sua riserva. Il Valore di un Eroe ne misura la resistenza; ad esempio resistenza 1 significa che quell'eroe può sopravvivere ad un effetto negativo prima di essere rimosso e messo nell'Ade. E' sempre possibile modificare il valore di un proprio eroe migliorandolo; un giocatore può anche ridurre la resistenza, e quindi il valore, di un eroe di un altro giocatore. I giocatori possono scendere ed usare carte eroe identiche, ma ogni singolo giocatore deve avere carte eroe differenti. **Un eroe giocato in un turno diventa disponibile dal turno successivo.**

Valore Eroe	Punti ECO	Resistenza	Slot	Chiudere la tela
Bronzo	5	0	Max 2	-2
Argento	10	1	Max 3	0
Oro	15	2	Max 4	+2



4B. Carte equipaggiamento o condizione: si assegnano ad un eroe, in numero crescente in base al suo valore ed occupano gli stessi slot. E' possibile assegnare una carta condizione o equipaggiamento ad un proprio eroe se non è sceso in gioco in quello stesso turno, **oppure** a qualunque altro eroe in gioco in quel momento. Scendere carte equipaggiamento o condizione fuori dal proprio turno ha un costo in punti ECO indicato sulla carta.

4C. Filare la tela: gli eroi in gioco servono per tessere le trame dei miti sconvolti dal Caos. Non è possibile filare una tela se non si ha a disposizione almeno un eroe. Ogni tela viene filata allineando ad un eroe (il protagonista) una sequenza di carte specificata in una **carta trama** che deve essere nella mano del giocatore. Ogni carta trama riporta una **sequenza** che identifica il tipo e il colore delle carte che ne possono far parte. Il giocatore può inserire in una sequenza solo carte che rispettano posizione, tipo e colore della sequenza che si vuole completare. Il giocatore può scendere un qualsiasi numero di carte sequenza durante il proprio turno, in base al numero e al tipo di tele che sta filando. Appena la sequenza è completata il giocatore può provare a chiudere la tela.

	Ambiente	Azione	Creatura	Luogo	Oggetto	Personaggio	Stato	Tesoro
	Am	Az	C	L	O	P	S	T
Acqua	Porto	Navigare						
Animale	Pascolo	Addestrare						
Aria	Montagna	Lanciare						
Forza	Cava	Sollevarre	Toro					
Fuoco	Vulcano	Ardere						
Guerra	Arena	Colpire						
Legno	Falegnameria	Lavorare						
Magia	Tempio	Divinare						
Medicina	Ospedale	Curare						
Metallo	Forgia	Forgiare	Gorgone					
Morte	Palude	Piangere	Idra					
Pietra	Miniera	Scolpire						
Terra	Piana	Scavare						
Vegetale	Foresta	Coltivare						
Vita	Città	Fecondare				Madre		
Viaggio	Strada	Partire						

4D. Chiudere la tela: il giocatore che dichiara di voler chiudere una tela deve:

- scendere la carta trama corrispondente;
- stabilire il valore della tela e, in base alla sua lunghezza, la soglia di successo.
- calcolare il bonus (o malus) complessivo che agisce su quella tela;
- tira il d12 e sommare il risultato al bonus (o malus).

Se il risultato finale è maggiore o uguale della soglia la trama viene chiusa; il giocatore calcola il compenso in punti ECO e carte che gli spetta, prende la carta trama e le carte sequenza, le mette nel proprio mazzo dei trofei e le rimuove dal gioco, rendendole di fatto inutilizzabili agli altri giocatori per la realizzazione dei loro scopi. Se il risultato finale è inferiore alla soglia la trama non viene chiusa, ed il giocatore deve attendere il prossimo turno per ritentare. Si può tentare di chiudere una tela una sola volta per turno. Fino a quando una trama non viene chiusa è possibile giocare carte a suo favore o a suo sfavore. Se in questo

frangente la sequenza dovesse essere tagliata, il giocatore deve riprendere la carta trama corrispondente nella propria mano.

<u>Soglia</u>	<u>Sequenza</u>				
<u>Valore</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
Bronzo	4	6	8	10	12
Argento	6	8	10	12	14
Oro	8	10	12	14	16

<u>ECO</u>	<u>Sequenza</u>				
<u>Valore</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
Bronzo	3/-	4/-	5/1	6/1	7/1
Argento	6/1	8/1	10/2	12/2	14/2
Oro	9/1	12/2	15/3	18/3	21/4

<u>Carte</u>	<u>Sequenza</u>				
<u>Valore</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
Bronzo	-	-	1	1	2
Argento	1	1	2	2	3
Oro	2	2	3	3	4

Sulle pendici dell'Olimpo è possibile chiudere tele di qualunque valore, sui fianchi solo tele argento e oro e sulla cima solo tele oro.

4E. Carte evento: un giocatore può giocare un qualunque numero di carte evento possedute nella sua mano. Sono carte che attivano effetti su tele, eroi e divinità. Ad esempio possono servire per ritardare o depotenziare un altro giocatore, per indebolire o eliminare un eroe, o per **tagliare** una trama togliendo una carta e mettendola nell'Ade.

5. Ottenere punti ECO: un giocatore ottiene punti ECO tramite la chiusura delle tele, durante la fase di mantenimento (in base alle tele chiuse o ad altri effetti attivi) o per effetto di alcune carte evento.

6. Spendere punti ECO: un giocatore spende Punti ECO per scendere e potenziare eroi, per effetto di alcune carte e per attivare carte durante il turno di un altro giocatore.

7. Scartare carte: quando una carte termina il proprio effetto o viene eliminata dal gioco e non è specificato altro, allora viene messa nell'Ade. L'Ade è la regione del tabellone in cui vanno tutte le carte consumate o scartate. Nell'Ade le carte vengono separate per tipologia con il dorso verso il basso. Un giocatore può decidere di scartare carte senza per questo attivarne gli effetti. Semplicemente le pone direttamente nell'Ade.

8. Chiudere la mano: il giocatore, fatte tutte le sue azioni, pone sulla posizione di partenza del suo segnalino una nuova carta fumo del Caos. Questa carta viene direttamente dal mazzo a fianco del trono. Se questo mazzo non esiste più il giocatore prende le carte nell'Ade, le mescola e ricompone il mazzo posto vicino al trono. Se anche questo non è possibile allora il giocatore prende la carta fumo del caos più bassa rispetto all'Olimpo e la riposiziona sulla sua casella di partenza. Questo posizionamento chiude ufficialmente la mano del giocatore e attiva il turno del giocatore successivo.

9. Passare la mano: il giocatore può in qualunque momento dichiarare di passare la mano al giocatore successivo. Magari non ha punti ECO sufficienti, o non può o non vuole fare mosse particolari.

Ascendere

Il primo giocatore che varca l'ultimo cancello con il suo segnalino arrivando fino al trono vince la partita. I cancelli sono postazioni/trama. Il giocatore deve fermarsi in una posizione cancello e dichiarare di voler superare la prova. In pratica paga un costo in punti ECO e deve chiudere una tela basandosi su una sequenza fissa associata al cancello. Un cancello aperto da un giocatore non è aperto per nessun altro giocatore, tutti devono pagare il costo in punti ECO.