



di **Franz-Benno Delonge**  
*per 2 giocatori dai 12 anni in su*

Traduzione a cura di Giochi Rari – Adattamento a cura di Gylas  
Versione 1.0 – Gennaio 2003



<http://www.giochirari.it>  
e-mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Hellas" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## **Panoramica di Gioco**

In una terra della vecchia Grecia chiamata Hellas, gli abitanti combattono per il controllo di alcune isole di valore. I combattenti si fronteggiano l'un l'altro attraverso i mari e le terre. Per essere aiutati nei combattimenti, gli abitanti spesso chiedono l'aiuto degli dei.

## **Obiettivo del gioco**

Il primo giocatore che controlla 10 Città è il vincitore !

## **Contenuto**

- 30 Greci (15 Pedine in due colori diversi)
- 20 Navi (10 per ogni colore)
- 48 carte Divinità (16 di Ares, 16 di Poseidone e 16 di Zeus)
- 2 carte Sommario di Gioco, una per colore
- 24 tessere che formeranno la mappa di gioco

## **Preparazione**

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 15 Pedine nel colore scelto, le 10 Navi e la carta Sommario di Gioco.
- Separate le carte "Divinità" per tipo, mischiatele e piazzatele coperte in tre mazzi separati.
- Ciascun giocatore pesca una carta da ognuno dei tre mazzi Divinità. Questo costituirà la mano iniziale che sarà tenuta nascosta all'avversario.
- Piazzate al centro del tavolo la tessera con il delfino. Questa sarà la tessera di partenza per la creazione della mappa.
- Mischiate le rimanenti 23 tessere coperte. Esse rappresentano sia zone di mare che zone di terra, in un mix che è sempre diverso. Tutte le tessere hanno una Città, alcune hanno anche un Tempio.

## **Creazione della Mappa Iniziale**

Inizia il giocatore con il colore più chiaro. Egli pesca una tessera coperta e la piazza sul tavolo, adiacente a quella con il delfino. Poi piazza una propria Pedina Greco sulla Città presente nella tessera ed una propria Nave sullo spazio di mare vicino alla Città.

I giocatori continuano così ad alternarsi il turno di piazzamento delle tessere, una alla volta, e delle relative Pedine e Navi su ogni tessera sistemata, seguendo queste regole:

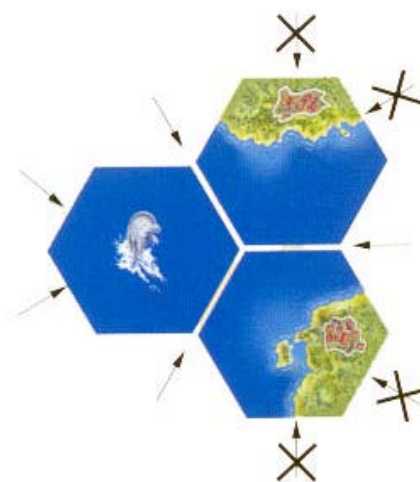
- I tratti di mare devono sempre essere adiacenti ad altri tratti di mare e tratti di terra devono essere sempre adiacenti ad altri tratti di terra.
- Una nuova tessera deve essere piazzata adiacente alla tessera delfino oppure adiacente a **due** tessere già presenti sul tavolo.

La creazione iniziale della mappa termina quando ciascun giocatore ha svolto quattro turni di gioco, cioè quando ogni giocatore ha piazzato quattro tessere, quattro Pedine Greci e quattro Navi.

Se un giocatore dovesse pescare una tessera che non ha un piazzamento legale, la scarta e ne pesca subito un'altra. La stessa cosa avviene se dovesse pescare una tessera con un Tempio.

*Nota: la restrizione per i Tempi si applica solo durante il piazzamento iniziale.*

Quando la mappa iniziale è completa, mescolate le restanti tessere assieme gli eventuali scarti e create la nuova pila delle pescate.



## Il Gioco

Iniziando sempre dal giocatore con il colore più chiaro, al proprio turno un giocatore sceglie una delle tre azioni seguenti, dichiarandola a voce alta: “Azione di forza”, “Viaggio”, “Attacco”.

Durante il proprio turno un giocatore può giocare quante carte “Divinità” vuole.

Dopo aver eseguito il suo turno, un giocatore può raggruppare le proprie unità (vedere: “Raggruppare le Unità”). Poi, la mano passa all'avversario.

### 1. Azione di Forza

Il giocatore che sceglie questa opzione, svolge tre azioni nel modo e nell'ordine che preferisce. Può svolgere la stessa azione tre volte, oppure due volte la stessa più una diversa oppure ancora tutte e tre diverse una sola volta. Tranne durante un attacco, solo un giocatore può avere delle proprie Pedine e Navi su una Città, la quale sarà considerata di sua proprietà. Se un giocatore ha la maggioranza delle Città con i Tempi, svolgerà quattro azioni quando dovesse scegliere questa opzione di gioco.

Le azioni possibili sono:

- **Piazzare una nuova Pedina Greco.** Il giocatore preleva una Pedina Greco dal proprio rifornimento e la piazza in una delle sue Città. Non si possono comunque avere più di tre Pedine in una propria Città.
- **Piazzare una nuova Pedina Nave.** Il giocatore preleva una Pedina Nave dal proprio rifornimento e la piazza nello spazio di mare adiacente ad una delle sue Città. Non si possono comunque avere più di tre Navi vicine ad una propria Città.
- **Pescare una carta “Divinità”.** Il giocatore può pescare una nuova carta “Divinità” a scelta da uno dei tre mazzi coperti. Un giocatore non può avere in mano più di sette carte “Divinità”, e non più di tre carte della stessa Divinità (dello stesso colore). La carta appena pescata deve essere piazzata coperta sul tavolo davanti al giocatore proprietario, il quale non può né vederla né usarla se non al termine del proprio turno, a meno che egli non giochi la carta Zeus “Take two turns...(Svolgi due turni...)”; in questo caso può aggiungere alla propria mano le nuove carte pescate durante l'opzione “Azione di Forza” ed usarle nelle azioni successive “Viaggio” o “Attacco”. La carta Zeus va giocata all'inizio del proprio turno e non dopo l'opzione “Azione di forza”.

*Esempio di “Azione di forza”:*

- *Un giocatore sceglie di piazzare 2 Pedine Greci, una per ognuna delle sue Città, ed una Pedina Nave adiacente ad una delle sue due Città. Facendo questo non può eccedere il limite di tre Pedine e tre Navi in una sua Città.*
- *Un giocatore sceglie di pescare tre carte “Divinità”. Può pescarle in qualsiasi combinazione purché non superi il limite richiesto delle tre carte per una stessa Divinità e delle sette carte in totale.*
- *Un giocatore può piazzare una Pedina Greco e una Pedina Nave in una sua Città e poi pescare anche una carta “Divinità”.*

*Se un giocatore termina le sue Pedine e Navi, durante l'opzione “Azione di forza” non potrà più piazzarne altre.*

### 2. Viaggio

Un giocatore ha due possibilità per ottenere il controllo di una Città: può scoprirne una nuova oppure può attaccare quella di un avversario. Se vuole scoprirne una nuova, dovrà scegliere l'opzione “Viaggio”, cioè:

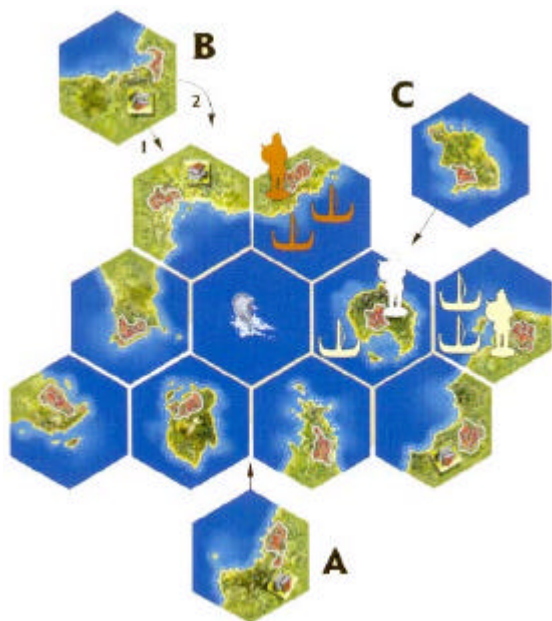
- Pesca una tessera dalla cima del mazzo.
- Piazza la tessera adiacente ad altre già presenti sulla mappa, ricordandosi che i segmenti di acqua devono essere collegati ad altri segmenti di acqua e lo stesso vale per la terra.

### Come fare un viaggio di successo (piazzando una tessera):

- La nuova tessera deve essere piazzata adiacente alla tessera con il Delfino oppure adiacente a **due** tessere già sul tavolo (di cui una può anche essere la tessera con il Delfino).
- Non si possono creare nuove aree di acqua. Esse devono essere connesse ad altre aree di acqua in modo da formare un singolo mare.
- Un giocatore può piazzare una nuova tessera solo se possiede nelle tessere adiacenti ad essa più Navi dell'avversario.



**Nota:** Le Navi piazzate su tessere che hanno due terre collegate da un ponte vengono conteggiate per entrambe le zone di terra.



**Esempio:** La tessera "A" può essere piazzata in quanto si aggancia sia all'area di mare che a quella di terra delle tessere adiacenti già piazzate.

La tessera "B" non può essere piazzata né in (1) né in (2), poiché creerebbe una nuova area di mare. In ogni caso non potrebbe essere piazzata in (1) anche perché sarebbe adiacente ad una sola tessera (mentre ne servono almeno due).

La tessera "C" potrebbe essere piazzata in quella posizione solo dal giocatore bianco, in quanto ha più Navi dell'avversario tra tutte le tessere adiacenti.

#### Completare un viaggio con successo

Quando un giocatore riesce a piazzare correttamente la tessera pescata, completa un viaggio. Egli piazza una Pedina Greco dalla sua scorta sulla Città della tessera. Se non ha più Pedine Greco, può spostare una Pedina da una sua Città che contiene due o più Pedine Greco. Il giocatore naturalmente dovrà pagare il viaggio rimuovendo una delle sue Navi da una tessera adiacente, rimettendola nella propria scorta.

**Esempio:** Continuando l'esempio precedente, il giocatore bianco piazza la tessera "C" (ha più Navi dell'avversario nelle tessere adiacenti). Piazza poi una sua Pedina Greco sulla Città della nuova tessera e rimuove una sua Nave da una tessera adiacente, rimettendola nella sua scorta.



### 3. Attacco

Questa è l'altra opzione che permette di ottenere una Città. Un giocatore può attaccare una Città avversaria sia via terra che via mare.

#### Attacco via Terra.

- Il giocatore indica la Città che vuole attaccare e sposta le sue unità da tutte le sue Città adiacenti a quella attaccata. Può attaccare con quante Pedine vuole, ma deve lasciare almeno una Pedina come presidio in ognuna delle sue Città. Le Città che contengono una sola Pedina non possono attaccare.
- L'attaccante può spostare anche più di tre Pedine dalle Città adiacenti.
- L'attacco ha successo se l'attaccante ha almeno tante unità nella Città attaccata quante ne ha il difensore.
- Le Navi non contano nulla in un attacco terrestre.
- Entrambi i giocatori possono giocare le loro carte per cercare di cambiare gli effetti della battaglia a loro favore. E' probabile che i giocatori giochino le loro carte alternativamente in risposta uno con l'altro.



- Se l'attacco ha successo (dopo che entrambe i giocatori hanno terminato di giocare carte "Divinità"), il difensore perde la sua Città e rimette le proprie Pedine e Navi presenti sulla tessera nella propria scorta. Se lo sconfitto aveva anche delle Navi nella tessera perduta, il vincitore può rimpiazzarle tutte (o meno se non ne possiede a sufficienza) con le proprie Navi.
- Il vincitore lascia le sue Pedine che hanno partecipato all'attacco nella Città conquistata, ma se queste sono più di tre, dovrà rimuovere quelle in eccesso, rimettendole nella propria scorta.
- Se l'attacco fallisce, l'attaccante dovrà rimuovere tutte le sue Pedine dalla Città, rimettendole nella propria scorta.



*Per attaccare la città D del giocatore arancio, il giocatore bianco può muovere 1 Greco partendo dalle tessere C oppure E.*

*Per attaccare la città B del giocatore arancio, il giocatore bianco può anche spostare 1 Greco dalla tessera C e 2 dalla tessera A.*

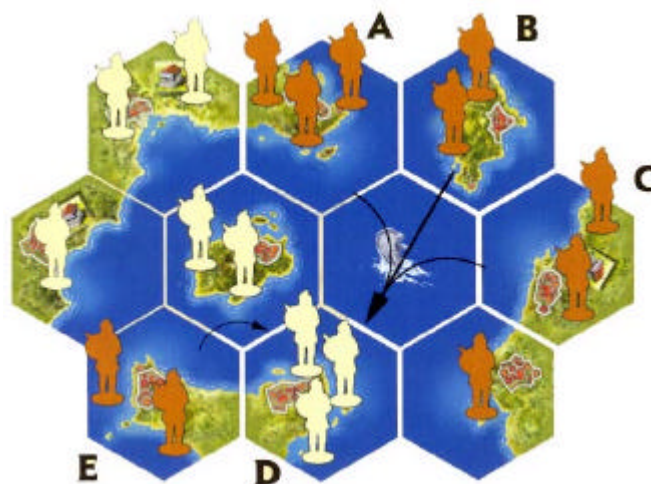
*Per attaccare la città C del giocatore bianco, il giocatore arancio può spostare 2 Greci dalla tessera B.*

### Attacco via Mare.

Il giocatore indica la Città che vuole attaccare, e può farlo a partire da tutte le sue Città adiacenti all'obiettivo. Le regole per l'attacco via mare sono le stesse di quelle via terra, ma con le seguenti modifiche:

- Per aver successo, il numero delle Pedine in attacco deve essere **maggiore di almeno una unità** rispetto alle Pedine in difesa. Se alcune Pedine attaccano dalla terra ed alcune attaccano dall'acqua, esse vengono considerate come tutte attaccanti dall'acqua.
- Tutte le tessere adiacenti alla tessera con il Delfino, sono considerate adiacenti via mare tra di loro, per cui si può portare un attacco di mare "saltando" sulla tessera delfino e arrivando in una Città avversaria che si trova dall'altra parte.

*Esempio: Il giocatore arancione muove una Pedina da ciascuna delle sue Città A, B, C ed E verso la Città bianca D. Poiché il giocatore arancione ha 4 Pedine contro le 3 bianche, vince la battaglia. Il giocatore bianco elimina tutte le sue Pedine mentre l'arancione ne elimina una per riportare il limite di permanenza a tre.*




### Raggruppare le unità

- Dopo aver terminato l'opzione "Azione di forza", il giocatore può muovere le sue Pedine e Navi tra le sue Città per raggrupparle.
- Dopo un Attacco o un Viaggio di Successo, il giocatore può muovere le Pedine e Navi delle sue Città **solo** verso la Città appena scoperta o conquistata.
- Quando raggruppate le vostre unità, ricordate di osservare la regola del limite delle 3 Pedine e tre Navi per Città, e di non lasciare le Città senza Pedine, mentre le Navi possono spostarsi senza restrizioni.

## Carte Divinità

Ci sono tre differenti carte Divinità: Poseidone, Dio del mare, può assistere i giocatori nei loro viaggi. Ares, Dio della guerra, può assistere i giocatori nelle loro battaglie. Zeus, padre di tutti gli Dei, può aiutare i giocatori in molti modi.

*Nota: consigliamo di prendere visione degli effetti delle carte di Zeus prima di iniziare la vostra prima partita.*

- Ciascun giocatore non può avere **più di sette carte** in totale e non **più di tre carte della stessa Divinità**. L'effetto della carta è in genere positivo per il giocatore che la utilizza.
- Quando un giocatore usa una carta, legge a voce alta il suo effetto e poi la piazza nel mazzo degli scarti di quella Divinità. Una volta che il mazzo è esaurito viene rimescolato e rimesso in gioco.
- Un giocatore può giocare quante carte vuole al suo turno.
- Le carte contrassegnate col simbolo  possono essere giocate durante il turno dell'avversario.
- Se un giocatore vuole evitare l'effetto di una carta Divinità usata dall'avversario giocando una carta Zeus, lo deve dichiarare immediatamente. Ad esempio, se Alfonso gioca la carta Zeus "Scambia una Città" e Mike vuole giocare una carta Zeus per evitarlo, deve dichiararlo subito, prima che Alfonso dica quale Città vuole scambiare. E' opportuno che Alfonso dia un po' di tempo a Mike per decidere se giocarla o meno.
- Non si può giocare una carta Divinità pescata nello stesso turno.
- Quando ad un giocatore viene permesso di piazzare delle sue Pedine Greco o Navi mediante l'uso di una carta Divinità e la sua scorta è esaurita, egli può prendere le sue Pedine e Navi da un'altra sua Città.
- Un giocatore può giocare una carta Divinità solo nel momento specificato, quindi ad esempio se Alfonso sceglie l'opzione "Viaggio" non può giocare la carta "Attacca due Città, una dopo l'altra" o la carta "Attacca una Città avversaria non adiacente", in quanto queste carte possono essere giocate nell'opzione "Attacco".

*Importante: Il primo giocatore non può giocare una carta Divinità al primo turno di gioco (dopo la creazione iniziale della mappa).*

L'uso della carte Divinità in attacco è spiegato nel seguente esempio:

***Esempio 1:** Alfonso attacca Mike in una Città adiacente via terra (per vincere deve quindi portare una forza almeno uguale a quella dell'avversario). Egli sposta quindi una Pedina Greco, mentre Mike ne ha una anche lui più una Nave.*

*Per difendersi dall'attacco, Mike gioca la carta Poseidone "Tutte le Navi nella vostra Città attaccata difendono come se fossero Pedine di Greci".*

*Alfonso gli risponde giocando la carta Zeus "La carta Divinità appena giocata dal vostro avversario non è valida". In questo modo il suo attacco ha successo.*

*Se a questo punto Mike non gioca più altre carte Divinità, deve eliminare le sue Pedine Nave e Greco rimettendole nella propria scorta. Alfonso prende una sua Nave e la piazza al posto di quella di Mike appena perduta. Alfonso può anche, se vuole, spostare delle sue unità nella Città appena conquistata, ricordandosi di lasciare sempre almeno un Greco a presidio di una sua Città e di non oltrepassare il limite di 3 Pedine e 3 Navi per Città.*

***Esempio 2:** Alfonso ha un Greco ed una Nave in una Città. Prima di attaccare gioca la carta Ares "Prima di attaccare, scambiate tutte le Navi che volete con Pedine Greco in una vostra Città". Così egli scambia due sue Navi per due Pedine Greco con cui attacca una Città di Mike non adiacente, via mare. Alfonso quindi gioca :*

- Una carta Ares "Attacca una Città avversaria non adiacente con le vostre Pedine Greco".
- Un'altra carta Ares "In un attacco via mare avete bisogno della stessa potenza avversaria per vincere".

*Se Mike non reagisce, giocando ad esempio una carta Zeus che gli permetta di annullare l'effetto della carta Ares di Alfonso, perde la battaglia. Egli però decide di giocarla, e passa in vantaggio.*

*Alfonso dal canto suo gioca un'altra carta Zeus annullando l'effetto della carta Zeus precedentemente giocata da Mike e questo riconsegna nelle sue mani la vittoria, in quanto riabilita l'effetto della carta Ares con cui vince con le forze in parità.*

*Mike però non ci sta e gioca la carta Poseidone "Tutte le Navi nella vostra Città attaccata, difendono come se fossero unità greche". La battaglia viene quindi vinta da Mike, ed Alfonso deve eliminare le sue due unità rimettendole nella propria scorta.*

**Esempio 3:** Alfonso usa due unità greche per attaccare la Città adiacente di Mike via mare. La Città di Mike ha due Pedine greche e una Nave. Per vincere Alfonso gioca le seguenti carte:

- Ares “ Attaccate come se aveste un Greco in più”.
- Zeus “ Usate una carta Divinità senza scartarla”.

Quindi Alfonso ha la possibilità di conservare la carta Ares per un eventuale turno successivo, anche se Mike dovesse reagire con un'altra carta Divinità. Mike purtroppo non può far nulla e perde la battaglia rimuovendo le sue unità. Alfonso rimpiazza la Nave di Mike con una sua e può redistribuire le sue unità con la Città appena conquistata.

### **Fine della Partita**

Il gioco termina immediatamente non appena alla fine del proprio turno, un giocatore possiede 10 Città. Egli è il vincitore !!

## **DESCRIZIONE DELLE CARTE DIVINITA'**

### **CARTE POSEIDONE**

- **After a successful voyage...** Dopo un viaggio di successo potete tentarne un altro.
- **Your voyage is succesful...** Il vostro viaggio riesce quando avete almeno una vostra Nave nelle Città adiacenti.
- **A flood reduces...** Una inondazione riduce a 2 il numero di Greci presenti in tutte le Città in cui ce ne sono 3 (anche le vostre).
- **All ships in your...** Tutte le Navi presenti nella vostra Città si difendono come se fossero dei Greci. Aggiungetele quindi al combattimento.
- **After a successful voyage, you may place...** Dopo un viaggio riuscito potete piazzare due unità aggiuntive (Navi o Greci) nella vostra nuova Città.
- **Instead of the first drawn...** Invece di usare la prima tessera pescata, pescatene una nuova scartando la prima.

### **CARTE ARES**

- **Attack as though...** Attaccate come se aveste una unità Greco in più.
- **Attack two cities...** Attaccate due Città, una dopo l'altra.
- **In an attack over the water...** In un attacco via mare, è sufficiente eguagliare la forza avversaria (come in un attacco terrestre).
- **After a successful attack...** Dopo un attacco riuscito del vostro avversario, spostate le vostre Navi e i vostri Greci dalla Città attaccata in una delle altre vostre Città.
- **Attack one non adjacent...** Attaccate via terra una Città avversaria non adiacente. I Greci nelle Città eventualmente adiacenti possono unirsi al combattimento.
- **Before an attack...** Prima di un attacco, scambiate in una vostra Città, quante Navi volete con uno stesso numero di unità greche. Con questa azione, potete avere più di 3 Greci in una Città, ma solo fino al termine del combattimento.

### **CARTE ZEUS**

- **With "Burst of strenght"...** Se usate l' "Azione di Forza", potete eseguire due Azioni aggiuntive.
- **Take two turns...** Svolgete due turni uno dopo l'altro: il primo deve essere "Azione di Forza", il secondo può essere a scelta "Viaggio" oppure "Attacco".
- **Use a god card...** Utilizzate una carta Divinità senza scartarla. Scartate però questa carta.
- **The god cards...** La carta Divinità appena giocata dal vostro avversario è annullata. Scartate entrambe le carte.
- **Swap a city...** Scambiate una Città a vostra scelta con quella del vostro avversario. I due giocatori spostano anche le loro Navi e le loro unità greche.
- **If your opponent...** Se il vostro avversario ha più di tre carte Divinità in mano, deve scartarne l'eccesso fino ad averne 3 in mano. Egli può scegliere quali carte scartare.
- **Draw a god card...** Pescate una carta Divinità dal vostro avversario (egli deve mostrarvi il retro della carta). Se così superate il limite di 7 carte o di 3 carte per una Divinità, scartate la carta pescata.