

OLYMPUS

UN GIOCO DI PHILIPPE KEYARTES
ILLUSTRAZIONI DI ARNAUD DEMAEGD
GRAFICA DI C.DEMAEGD & S. GANTIEZ
REGOLAMENTO ITALIANO A CURA DI PEKISCH
UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A JUN

*ALL'ALBA DELLA CIVILIZZAZIONE,
PRENDI IN MANO IL DESTINO DI UN'INTERA POPOLAZIONE.
D'AVANTI A TE, SI STENDONO LE PIANURE DEL PELOPONNESO.
IN LONTANANZA, LE SPONDE LUMINOSE DELLA MITICA ATLANTIDE.
TUTTAVIA, PER REALIZZARE UN AMBIENTE STABILE IN QUESTA TERRA PROMESSA,
AVRAI BISOGNO DI SCONFIGGERE I TUOI NEMICI, SVILUPPARE TECNOLOGIE,
COSTRUIRE MERAVIGLIE, E SOPRATTUTTO PREGARE PER LA CLEMENZA DEGLI DEI
CHE GUARDANO AD OGNI TUA AZIONE DALL'ALTO DELLA LORO DIMORA SULL'OLIMPO!*

PREPARAZIONE (4 giocatori)

Piazzate il **tabellone di gioco** e il **tabellone sviluppo** al centro del tavolo. Scartate le **Tessere Scoperta** con il numero 5 sul retro (non saranno usate durante la partita). Ordinate le Tessere Scoperta rimanenti per tipo: per esempio, le due tessere Oracolo andranno insieme. Ci sono due tessere per tipo con il retro rosso, verde, giallo e blu e una per tipo con il retro viola. Posizionate le Tessere Scoperta sul tabellone sviluppo come segue, incolonnate in pile:

- Distribuite le 5 pile formate da due tessere con il retro **rosso** lungo la **prima traccia** del tabellone in modo casuale.
- Distribuite le 5 pile formate da due tessere con il retro **giallo** lungo la **seconda traccia** del tabellone in modo casuale.
- Distribuite le 5 pile formate da due tessere con il retro **verde** lungo la **terza traccia** del tabellone in modo casuale.
- Distribuite le 5 pile formate da due tessere con il retro **blu** lungo la **quarta traccia** del tabellone in modo casuale.
- Distribuite le 5 tessere con il retro **viola** lungo la **quinta traccia** del tabellone in modo casuale.
- Distribuite le 5 **Meraviglie** lungo la **sesta traccia** del tabellone in modo

casuale.

Ordinate i segnalini rimanenti insieme ai cubetti risorsa e piazzateli al lato del tabellone, essi formeranno la **riserva generale**.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 5 gettoni Colonizzatori corrispondenti, tenendone 4 davanti a se a formare la riserva personale. Il quinto gettone è piazzato nella casella di partenza del Tracciato del tempo. L'ordine di questi gettoni deve essere selezionato in modo casuale.

Il giocatore il cui gettone si trova in fondo alla pila prende dalla riserva 2 gettoni territorio di ogni tipo e "condanna" 8 territori che non saranno utilizzati durante la partita.

Il giocatore non può tuttavia condannare due territori di uno stesso tipo contenenti entrambi una stella (per esempio, non può condannare i due territori "legno+stella").

Per mostrare a tutti che quei territori sono condannati, piazza i gettoni territorio su queste caselle, con la faccia che ha una croce visibile.

Nota: il numero dei territori selezionati contenente una stella (da 0 a 4) aumenta la difficoltà della costruzione delle meraviglie.

Piazzate un segnalino Tribù in ogni territorio contenente una stella che non è stato scelto in precedenza.

Prendente 4 diversi cubi risorsa dalla riserva generale e datene uno a caso a ogni giocatore. Questi andranno aggiunti alla riserva personale di ogni giocatore.

Mescolate le carte Destino e posizionatele a faccia in giù vicino al tabellone.

Mescolate le carte Olimpo e piazzatene una a faccia in giù vicino a ogni casella Zeus sul tracciato del tempo. Piazzate due carte Olimpo a faccia in giù vicino ad ognuna delle caselle doppio Zeus sulla traccia del tempo. Scartate le restanti carte Olimpo senza guardarle: non saranno utilizzate durante la partita.

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori rappresentano tribù che provano a colonizzare la Grecia e i suoi dintorni, inclusa la leggendaria Atlantide. Prendendo il controllo di territori e risorse (a volte con la forza) acquisiranno scoperte scientifiche e meraviglie dell'architettura che gli permetteranno di costruire una gloriosa e prospera civiltà. Alla fine della partita, la civiltà più prestigiosa prevarrà.

IL GIOCO (4 giocatori)

L'ordine di turno è determinato dalla posizione dei giocatori sul Tracciato del Tempo, che percorre il bordo del tabellone. Il giocatore più indietro sul tracciato del tempo svolge un'azione spendendo punti azione (come vedremo più tardi).

Il giocatore "paga" per la sua azione muovendo il suo gettone sul Tracciato del Tempo. Se questo movimento termina sopra uno spazio già occupato il giocatore posiziona il suo gettone sopra al gettone già presente nella casella. Ora è il turno del giocatore più indietro sul tracciato del tempo per svolgere la propria azione. E così via.

Nota:

- È perfettamente possibile in questo modo che un giocatore giochi più di un turno consecutivo. Questo succede se dopo aver pagato per la propria azione il suo gettone, si trova ancora all'ultima posizione sul tracciato del tempo.

- Se più di un giocatore si trova sullo stesso spazio (ad esempio all'inizio del gioco) il turno spetta al giocatore il cui gettone si trova in cima alla pila.

Segnalini Clessidra: in certi momenti nel gioco i giocatori ottengono dei segnalini Clessidra. Questi permettono al giocatore di svolgere azioni senza avanzare sul Tracciato del tempo. (1 clessidra corrisponde a un punto azione). Ogni segnalino clessidra deve essere usato prima di pagare i punti per le azioni avanzando sul tracciato del tempo.



Esempio: il Rosso è all'ultimo posto sul Tracciato del Tempo. In questo momento è il suo turno. Sceglie di svolgere un'azione che costa 3 punti azione. Il giocatore ha un segnalino clessidra in mano. A questo punto deve spendere prima il segnalino (1 punto) e successivamente muovere il proprio gettone in avanti di due caselle pagando il resto per la propria azione. Il gettone rosso si trova in questo momento sopra al gettone verde. E' ancora il suo turno, dopodiché sarà il turno del Verde.

Turno del giocatore: ogni giocatore ha a disposizione due azioni, Espansione e Sviluppo.

A) Espansione

L'espansione consiste nel muovere uno dei propri colonizzatori sul tabellone principale. L'obiettivo del movimento è conquistare un nuovo territorio, in modo pacifico oppure attraverso il combattimento. Il giocatore può muovere un colonizzatore già presente sul tabellone oppure piazzarne uno nuovo e poi muoverlo. L'azione viene pagata alla fine del movimento.

Nuovo colonizzatore: per creare un nuovo colonizzatore, il giocatore deve averne almeno uno nella propria riserva personale. Il

nuovo colonizzatore può essere piazzato nella zona nord oppure in una qualsiasi zona già controllata dal giocatore. Creare un nuovo colonizzatore costa due punti azione. Il nuovo colonizzatore dev'essere mosso immediatamente.

Nota: la zona nord serve unicamente a far apparire dei nuovi colonizzatori.

I Colonizzatori non possono restare lì e non possono attraversarla durante il gioco. La scoperta della Medicina permette di creare nuovi colonizzatori al costo di 1 punto.

Movimento: il giocatore muove un colonizzatore di quanti spazi desidera. Può attraversare territori che contengono già un colonizzatore (inclusi quelli appartenenti ad altri giocatori) così come quelli vuoti. Non può fermarsi in un territorio che contiene un segnalino Incrocio ma è permesso attraversarlo. Il movimento costa in base al numero di spazi in cui si entra:

- ☒ **Entrare in uno spazio di terra costa 1 punto azione**
- ☒ **Entrare in uno spazio di mare costa 2 punti azione.**

Nota: Le scoperte Equitazione, Astronomia e Cartografia riducono il costo dei movimenti.

Nuovo territorio: un giocatore che termina il suo movimento in un territorio vuoto automaticamente ne ottiene il controllo. Per dimostrarne il possesso prende un segnalino territorio corrispondente alla risorsa prodotta dal territorio e lo pone di fronte a se. Se il giocatore abbandona il territorio in seguito durante la partita, il segnalino relativo ritorna alla riserva generale. Il territorio dell'Olimpo fornisce un segnalino Zeus a chiunque lo controlli.

Combattimento: un giocatore può decidere anche di terminare il suo movimento in un territorio controllato da un altro giocatore. In quel caso i due devono combattere. Il combattimento è vinto automaticamente dall'attaccante, ma il costo dipende dalla forza militare dei due giocatori. La forza militare è calcolata in base alle scoperte militari effettuate dai due giocatori.

Ognuna di queste scoperte ha un numero di simboli Spada raffigurati. I simboli determinano il costo del combattimento:

- Se l'attaccante ha **più simboli Spada** del difensore, l'attacco costa **1 punto azione**;
- Se entrambi i giocatori hanno lo **stesso numero di simboli Spada** (compreso lo zero), l'attacco costa **2 punti azione**;
- Se l'attaccante ha **meno simboli Spada** del difensore l'attacco costa **3 punti azione**.

L'attaccante colloca ora il proprio gettone **sopra** a quello del difensore. Quest'ultimo dà all'attaccante un segnalino Territorio corrispondente alla risorsa prodotta dal territorio conquistato (e un segnalino Zeus se quel territorio è l'Olimpo) e **riceve un segnalino Clessidra** dalla riserva generale. L'attaccante ora controlla quest'area fino a quando non viene attaccato a sua volta o abbandona il territorio, in quel caso il controllo ritorna al giocatore il cui gettone è in cima alla pila.

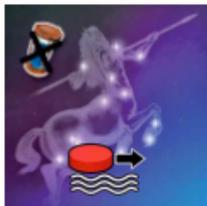
Nota: un territorio può essere attaccato, anche se un combattimento ha appena avuto luogo in quell'area e vi è una pila di gettoni di diversi giocatori.

Fuga: nel proprio turno un giocatore il cui gettone è sotto a quello di un altro giocatore può fuggire gratuitamente dal territorio. Egli può anche lasciare il gettone in quel posto per tutto il tempo che vuole. Il colonizzatore fuggito può immediatamente tornare ad iniziare un combattimento. Tuttavia il gettone deve lasciare l'area e poi farvi ritorno: non può semplicemente attaccare in quello spazio. Un giocatore che ha perso il controllo di un territorio **non può aggiungervi nuovi colonizzatori**, anche se ha ancora un gettone nella pila.

Tribù: i territori segnati con una **stella** sono siti strategici, occupati dalle tribù all'inizio della partita. I giocatori **devono combattere** per ottenere il controllo di quei territori. Il combattimento si svolge come descritto in precedenza: le tribù **non**

possiedono alcuna Spada. Una volta che la tribù è stata sconfitta il giocatore attaccante, prende un segnalino risorsa corrispondente alla risorsa prodotta dal territorio nonché il segnalino tribù che posiziona con la stella rivolta verso l'alto davanti a se. Se un altro giocatore ottiene il controllo del territorio il segnalino Territorio e il segnalino Stella vengono trasferiti all'attaccante. Se il giocatore abbandona il territorio, il segnalino Stella viene riposizionato sul territorio. Se un giocatore (ri)prende il controllo del territorio non c'è combattimento (la tribù è stata eliminata in precedenza): l'attaccante semplicemente ottiene il segnalino Territorio e il Segnalino Stella.

Fine del Movimento: alla fine del movimento il giocatore somma i punti spesi (nuovi colonizzatori, movimenti, combattimenti) e muove il proprio gettone sul Tracciato del tempo di quel numero di spazi. Questo termina il turno del giocatore.



Esempio: il Bianco possiede la scoperta dell'Astronomia che gli permette di attraversare gli spazi di mare al costo di 1 punto azione e la scoperta dell'Oplite che gli da una Spada. Il giocatore Bianco crea un nuovo colonizzatore (costo: 2 punti), attraversa due spazi di mare (costo: 1 punto per spazio), entra nel territorio del Blu (costo: 1 punto per lo spazio di terra) e attacca (costo: 1 punto perché il bianco ha più spade). Il Blu è conquistato quindi da al Bianco un

segnalino Territorio Legno e un segnalino Stella (come mostrato sul territorio conquistato).

Come compensazione per l'attacco, Blu riceve un segnalino Clessidra. Il bianco paga per il suo movimento avanzando il proprio gettone di 6 caselle. Il suo turno è ora terminato.

B) Sviluppo

Lo sviluppo consiste nel **fare una scoperta** o **costruire una meraviglia**.

1)**Scoperta:** per fare una scoperta, il giocatore deve avere entrambi i segnalini Territorio e/o i cubetti risorsa richiesti per pagarla. I segnalini Territorio corrispondono alle risorse che i giocatori hanno permanentemente a disposizione. I segnalini non sono esauriti quando si paga per una scoperta. Un cubetto risorsa corrisponde a una singola materia. Quando vengono utilizzati per pagare una scoperta i cubetti devono ritornare alla riserva generale.

Nota: certe scoperte non richiedono delle risorse specifiche ma vanno acquistate con una determinata combinazione di risorse.



Esempio:

- Per sviluppare la Chirurgia (in alto a sinistra), il giocatore deve pagare 2 Grano e 2 Legno.
- Per sviluppare la Scienza (in basso a

sinistra), il giocatore deve pagare 3 Grano e altre 2 risorse identiche (non il Grano), come 2 Oro.

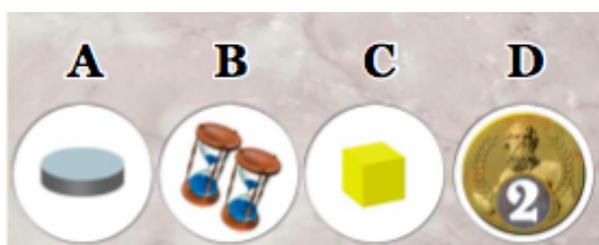
- *Per sviluppare la Strategia (in alto a destra), il giocatore deve pagare 3 identiche risorse e un'altra diversa (per esempio 3 Oro e 1 Legno)*
- *per sviluppare la Filosofia (in basso a destra), il giocatore deve pagare due paia di risorse e altri due tipi, tutte differenti. Per esempio 2 Grano, 2 Legno, 1 Oro, 1 Pietra.*

Le risorse utilizzate sono segnalini Territorio o cubetti risorse o entrambi. Per esempio, un giocatore può pagare per la Chirurgia con 2 segnalini Territorio Grano e un segnalino Territorio Legno (che continua a tenere) e un cubetto Legno (che ritorna alla riserva generale).

Acquisizione: se un giocatore può pagare per una scoperta usando una combinazione di segnalini Territorio e/o cubetti risorsa, egli ottiene semplicemente la tessera Scoperta corrispondente e la piazza davanti a se. Il giocatore è ora in grado di utilizzare il potere speciale della tessera. (vedi l'ultima pagina).

Nota: un giocatore può fare una scoperta una sola volta. E' quindi impossibile scoprire due volte l'Agricoltura ad esempio.

Bonus: Dopo aver fatto una scoperta il giocatore prende un segnalino con il proprio colore dalla **riserva generale** e lo piazza in uno spazio disponibile sotto la scoperta che ha appena acquistato sul tabellone Sviluppo. Il terzo spazio bonus grigio è riservato alle partite con 5 giocatori. Il giocatore immediatamente prende il bonus e lo aggiunge alla propria riserva personale. Questo bonus non è più disponibile per i giocatori che fanno la stessa scoperta.



Bonus:

- A: il giocatore prende uno dei suoi gettoni dalla riserva generale e lo aggiunge alla propria riserva personale. Può essere aggiunto al tabellone nel turno successivo.
- B: il giocatore prende due Clessidre.
- C: il giocatore ottiene un cubetto risorsa Oro.
- D: il giocatore ottiene 2 punti Prestigio che piazza a faccia in giù davanti a se.

Costo: 7 punti azione. Il giocatore quindi muove il suo segnalino di 7 caselle sul Tracciato del Tempo. Questo turno è terminato.

Nota: le scoperte della Moneta e dell'Agricoltura riducono questo costo.



Esempio: il Blu decide di sviluppare la Strategia (3 risorse identiche e 1 differenti). Il Blu ha due segnalini Territorio Grano, un segnalino Territorio Legno e un cubetto risorsa Grano. Egli può quindi acquistare Strategia scartando il cubetto Grano.

Il Blu ottiene la tessera Strategia e la aggiunge alla propria riserva personale, da questo momento dispone di due Spade per i combattimenti. Il giocatore deve ora scegliere un bonus. Per indicare questa scelta prende uno dei propri gettoni dalla riserva generale e lo mette sulla casella del bonus che ha scelto.

Decide di ottenere un nuovo colonizzatore quindi posiziona il proprio gettone su quel bonus, prende un nuovo colonizzatore dalla riserva generale e lo aggiunge alla propria riserva personale. Il giocatore dispone ora di un nuovo colonizzatore che può giocare sul tabellone principale in un turno successivo.

Il Blu deve ora pagare per quest'azione. Egli fa avanzare quindi il suo gettone di 7 caselle sul Tracciato del Tempo. Il turno finisce.

2) Meraviglie: ciascuna Meraviglia costa il numero delle Stelle indicate. Per costruire una meraviglia, il giocatore deve avere il numero esatto di simboli Stella.

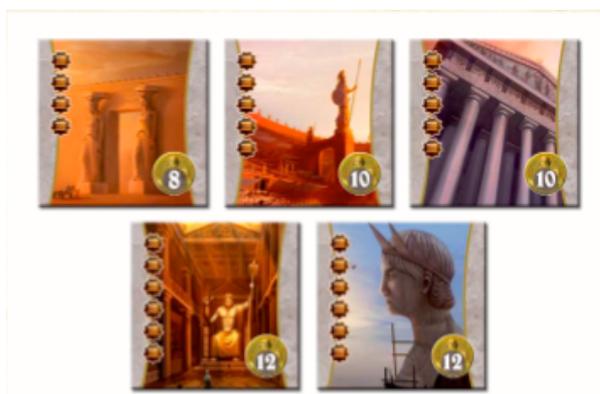
Il giocatore ottiene una Stella:

- Per ogni segnalino Stella che ha di fronte a se;
- Se possiede le scoperte Architettura e Ingegneria.
- Per ciascun segnalino bonus nella stessa colonna della Meraviglia interessata.
- Grazie ad alcune carte.

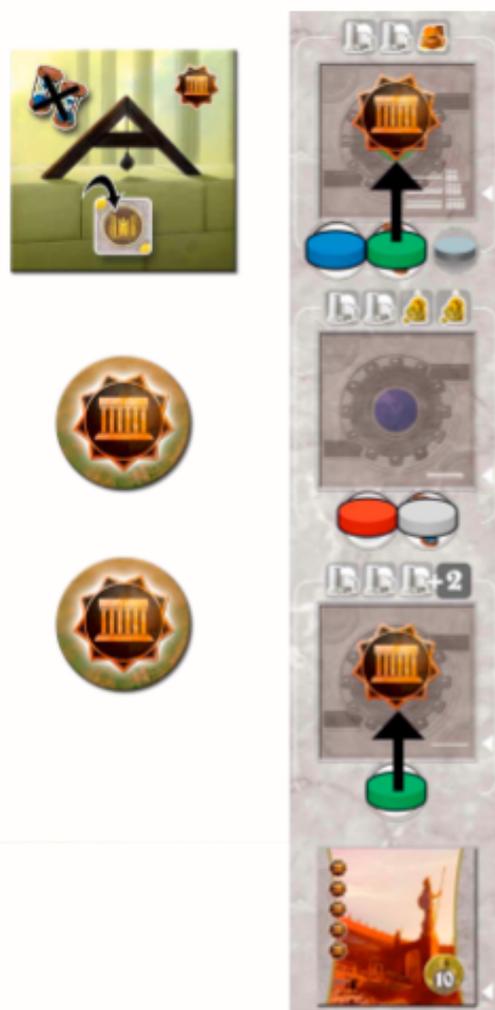
Il giocatore prende la tessera Meraviglia e la piazza di fronte a se. La Meraviglia gli farà ottenere punti vittoria alla fine della partita.

Costo: 7 punti azione. Il giocatore avanza ora il proprio gettone di 7 caselle sul Tracciato del Tempo. Il turno finisce.

Nota: la scoperta dell'Architettura riduce questo costo.



Meraviglie: la Porta dei Leoni, lo Stadio, il Partenone, la Statua di Zeus e il Colosso.



Esempio: il Verde ha due segnalini Stella, la scoperta dell'Architettura (che fornisce una Stella extra) e due gettoni bonus nella colonna dello Stadio (una Meraviglia da 5 Stelle).

Egli può ora costruire questa Meraviglia avanzando di 5 caselle sul Tracciato del Tempo (tenendo in conto la riduzione di costo dell'Architettura).

Egli prende lo Stadio e lo piazza davanti a se. Questa tessera gli farà guadagnare 10 punti prestigio alla fine della partita.

LE CARTE DESTINO

Durante la partita i giocatori pescheranno le carte Destino. Queste forniscono vari bonus.

Pescare una carta: ogni volta che un giocatore raggiunge o oltrepassa una casella Zeus sul Tracciato del Tempo egli pesca una

carta Destino alla fine del proprio turno. Oa carta può essere giocata immediatamente.

Giocare una carta: i giocatori possono decidere di giocare quante carte vogliono durante il proprio turno. Gli effetti sono applicati immediatamente. Se una carta fornisce punti prestigio questi saranno piazzati davanti al giocatore che li ha guadagnati.

Nota: la scoperta dell'Oracolo permette al giocatore che la possiede di modificare il mazzo delle carte Destino.



Il giocatore ottiene un cubetto risorsa del colore rappresentato.

Il giocatore guadagna un punto per ogni segnalino Territorio Legno che possiede.



Se il giocatore ha segnalini Territorio di tutti i tipi, guadagna 3 punti.

Il giocatore può scartare questa carta per costruire una Meraviglia. Vale 1 Stella.

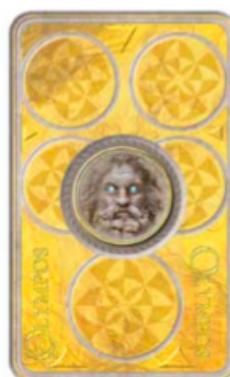


Il giocatore ottiene una Clessidra per ogni segnalino Territorio Grano che possiede.

Il giocatore ottiene 3 Clessidre se ha la maggioranza di segnalini Territorio Pietra rispetto agli altri giocatori.



Da giocare dopo che è stata pescata una carta Olimpo. Il giocatore aggiunge un gettone Zeus al suo totale dopodiché scarta questa carta.



Carte Olimpo

Durante la partita 9 divinità appariranno per interrompere le azioni dei giocatori. Questi eventi accadono quando alcuni giocatori raggiungono una determinata casella sul Tracciato del Tempo segnata con il simbolo di Zeus.

- Per le prime due caselle Zeus e per l'ultima sul Tracciato del Tempo una carta Olimpo viene pescata alla fine del turno del primo giocatore che raggiunge la casella (e dopo che la carta Destino è stata pescata). Gli effetti di questa carta sono quindi applicati prima che il prossimo giocatore inizi il suo turno.
- Per le tre caselle "doppio Zeus" una carta Zeus viene pescata alla fine del turno del primo giocatore che raggiunge la casella. Un'altra carta Olimpo viene scoperta alla fine del turno dell'ultimo giocatore che raggiunge la casella. In entrambi i casi, gli effetti della carta sono applicati prima che il giocatore successivo inizi il suo turno.

Effetto: metà delle carte hanno un effetto benefico e l'altra metà ha un effetto nocivo. In tutti i casi, questi eventi non interessano necessariamente tutti i giocatori. Per vedere chi è affetto dalla carta pescata, i giocatori sommano tutti i simboli Zeus che possiedono (tramite le scoperte, sui segnalini Zeus o sulle carte Destino che giocano dopo che la carta Olimpo è stata rivelata):

- se l'effetto è positivo, è applicato al giocatore (o ai giocatori) con il maggior numero di simboli Zeus (anche con un solo simbolo), quando la carta è scoperta.
- Se l'effetto è nocivo, è applicato al giocatore (o ai giocatori) con il minor numero di simboli Zeus (o nessuno).

Le carte Artemide e Ade vengono applicate in senso orario iniziando dal giocatore che ha scoperto la carta.

Consiglio: per mostrare quali giocatori sono affetti da alcune divinità (Atena, Ares, Keres, Sirena e Erinyes), i giocatori interessati possono piazzare uno dei loro gettoni dalla riserva generale sulla carta.



Zeus: il giocatore con il maggior numero di simboli Zeus ottiene 3 punti prestigio che piazza coperti di fronte a se.

Ecate: il giocatore con il maggior numero di simboli Zeus prende un colonizzatore dalla riserva generale e lo aggiunge alla propria riserva personale.



Artemide: il giocatore con il maggior numero di simboli Zeus ottiene un cubetto risorsa a sua scelta.

Erinni: la prossima azione del giocatore con il minor numero di simboli Zeus costa 2 punti in più.



Athena: il giocatore con il maggior numero di simboli Zeus ottiene una Stella. Questa Stella può essere utilizzata solo per costruire una Meraviglia, dopodiché viene scartata.



Nemesis: Il giocatore con il minor numero di simboli Zeus scarta tutte le sue carte Destino.



Ares: il giocatore con il maggior numero di simboli Zeus ottiene 2 Spade. Queste Spade rimangono attive fino a che la prossima carta Olimpo viene rivelata.

Fine della Partita

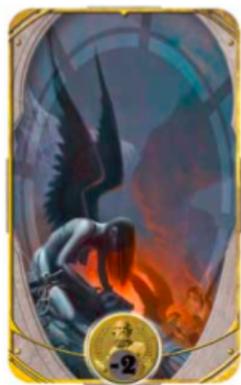
Quando un giocatore ha oltrepassato l'ultima casella Zeus sul Tracciato del Tempo ed è di nuovo il suo turno ha la possibilità di passare o giocare un turno finale. Se passa la sua partita termina. Se sceglie di giocare un turno finale intraprende un'ultima azione ma ciò non deve fargli oltrepassare la casella Croce. Quando tutti i giocatori hanno finito i punti vengono sommati.

Ade: il giocatore con il minor numero di simboli Zeus perde un colonizzatore dalla mappa. Il colonizzatore ritorna nella riserva personale del giocatore.



Nota: gli altri giocatori continuano a giocare fino a quando raggiungono o oltrepassano l'ultima casella Zeus e possono scegliere se giocare la loro azione finale.

Distribuzione dei Punti prestigio: I giocatori usano uno dei loro gettoni per contare i punti sul Tracciato del Tempo- Il tracciato è segnato ogni 5 caselle per aiutare a calcolare il punteggio.



Keres: il giocatore con il minor numero di simboli Zeus perde due punti prestigio alla fine della partita.

Sommare il prestigio dei giocatori:

- la posizione finale del giocatore sul tracciato del tempo fa guadagnare da 0 a 5 punti (indicati sulle caselle finali del tracciato).
- Ogni segnalino Prestigio da ai giocatori il valore riportato.
- Territori:
 - Ogni territorio "normale" vale 1 punto (un colonizzatore conquistato non da punti).
 - Ogni Territorio Atlantide vale 2 punti (un colonizzatore conquistato non da punti).
- Ogni tessera scoperta vale 2 punti.
- Ogni Meraviglia ha un valore da 8 a 12 punti. Le scoperte Poesia e

Sirena: il giocatore con il minor numero di simboli Zeus non può entrare nelle zone di mare fino a quando la prossima carta Olimpo viene rivelata.



Filosofia valgono rispettivamente 3 e 5 punti.

- Le scoperte Assolutismo, Città, Scienza e Ingegneria danno dei bonus (vedi sotto).
- La carta Olimpo Keres, se uscita durante la partita, fa perdere 2 punti ai giocatori che ne sono stati vittime.
- Ogni carta Destino nella mano del giocatore vale 1 punto.

Nota: i cubetti risorsa e le clessidre non danno punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio vince la partita. In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di tessere scoperta e Meraviglia.

VARIANTI

Quando giocate con 3, 5 o 2 giocatori applicate le seguenti modifiche:

Con 5 giocatori:

Nota: la partita con 5 giocatori è più lunga e difficile delle altre varianti. È meglio imparare il gioco nelle varianti da 3 o 4 giocatori.

- Utilizzate tutte le tessere Scoperta sul tabellone Sviluppo: ci sono quindi 3 tessere rosse e verdi per ogni colonna. Quando un giocatore sviluppa una scoperta sulla prima (rossa) o terza (verde) riga, il terzo bonus (grigio) è disponibile per quella scoperta.
- Il giocatore che ha il gettone in cima alla pila all'inizio della partita elimina 4 territori invece di 8 utilizzando un segnalino Territorio di ogni tipo per farlo come nella partita da 4 giocatori.
- La distribuzione iniziale di cubetti è formata da un cubetto per ogni tipo di risorsa più un quinto estratto a sorte. Ogni giocatore prende uno dei cubetti.

Con 3 giocatori:

- Rimuovete tutte le tessere Scoperta con i numeri 4 e 5 sul retro: non saranno utilizzate nel corso della partita. Ordinate le tessere rimanenti per tipo: ci saranno 2 tessere gialle e

blu per colonna e un tessera rossa, verde e viola per colonna. Quando un giocatore fa una scoperta sulla prima o terza riga del tabellone (rossa o verde), non può scegliere il terzo bonus (grigio) per quella scoperta.

- Il giocatore che ha il gettone in cima alla pila all'inizio della partita elimina 12 territori invece di 8 utilizzando 3 segnalini Territorio per ogni tipo e prosegue come nella partita da 4 giocatori. Anche in questa variante solo un territorio per tipo segnato con una Stella può essere eliminato.
- All'inizio della partita ogni giocatore riceve a caso un diverso cubetto risorsa.

Con 2 giocatori:

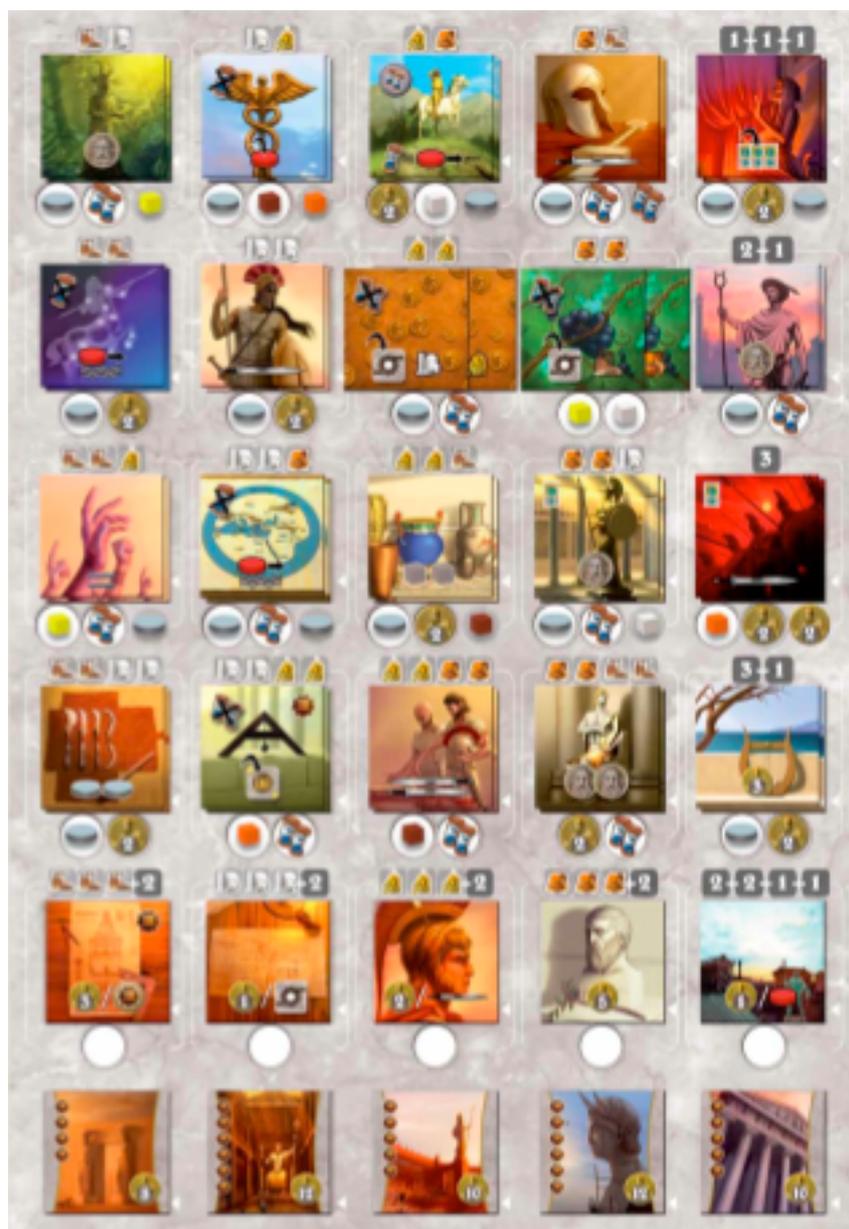
- La quinta colonna del tabellone sviluppo non viene utilizzata.
- Solo una tessera per tipo è utilizzata nel tabellone sviluppo:
 - Le 5 tessere scoperta con il retro rosso vengono mischiate e solo 4 di queste vengono estratte e posizionate sulla prima traccia del tabellone. Le altre tessere sono scartate.
 - Ripetere questo processo con le tessere con il retro giallo, verde, blu, viola e con le Meraviglie.

Eccezione: Se l'Agricoltura viene estratta e posizionata sul tabellone entrambe le tessere Agricoltura saranno messe in gioco. Se un giocatore acquista questa scoperta può scegliere quale delle due tessere prendere, l'altra viene scartata. Procedete allo stesso modo con la scoperta Soldi.

- Il giocatore che ha il gettone in cima alla pila all'inizio della partita elimina 12 territori invece di 8 utilizzando 3 segnalini Territorio per ogni tipo e prosegue come nella partita da 4 giocatori. Come nella partita da 4 giocatori alla fine un territorio per tipo segnato con la Stella deve essere disponibile.
- Il giocatore che ha il gettone in cima

alla pila all'inizio della partita prende 4 colonizzatori di un colore non utilizzato e li pone su 4 territori vuoti, uno per ogni diversa risorsa. Questi dischi segnalano la presenza della Tribù dei Barbari, i quali hanno una forza di combattimento pari a 1 Spada. Per conquistare questi territori i giocatori dovranno combattere contro i barbari. Anche quando sono stati sconfitti i barbari restano nel loro territorio e torneranno ad averne il

- controllo se il giocatore lo abbandona.
- All'inizio della partita ogni giocatore riceve una risorsa diversa estratta a caso.



Tabellone scoperta: esempio di posizionamento delle tessere (4 giocatori)

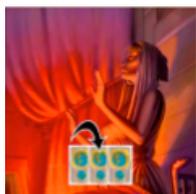
SCOPERTE



Medicina: aggiungere un nuovo colonizzatore al tabellone costa 1 punto invece di 2.



Cavalleria: il giocatore ottiene due Clessidre. Un movimento continuo su spazi di terra costa solo 1 punto indipendentemente dal numero di spazi.

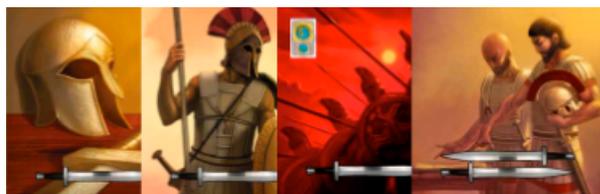


Oracolo: quando il giocatore deve pescare una carta Destino può prendere le prime tre, ne sceglie una e scarta le altre a faccia in su nella pila degli scarti.



Astronomia, Cartografia: i movimenti per entrare in aree di mare costano 1 punto in meno.

Nota: gli effetti di queste due carte sono cumulabili.



Metallurgia, Oplite, Falange, Strategia: queste scoperte forniscono Spade per i combattimenti.

Nota: la Falange fornisce anche una carta Destino (l'Oracolo può essere utilizzato per selezionare la carta). La Strategia fornisce 2 Spade.

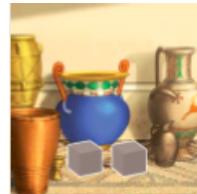


Culto, Politeismo, Ellenismo, Arte: queste scoperte forniscono simboli Zeus per gli eventi divini.

Nota: l'Ellenismo fornisce anche una carta Destino (l'Oracolo può essere utilizzato per selezionare la carta). L'Arte fornisce 2 simboli Zeus.



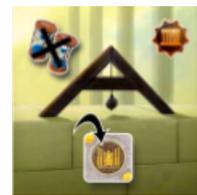
Democrazia: il giocatore vince tutti i pareggi (carte Olimpo e Destino, Spade).



Commercio: il giocatore ottiene immediatamente 2 cubetti risorse a sua scelta.



Chirurgia: il giocatore prende 2 colonizzatori dalla riserva generale e li aggiunge alla propria riserva personale.



Architettura: il giocatore ottiene una Stella e usa 2 punti azione in meno

quando costruisce una Meraviglia.



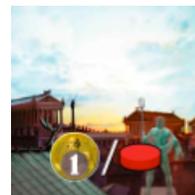
Soldi, Agricoltura: il giocatore spende 2 punti azione in meno quando paga per le scoperte che richiedono una delle risorse mostrate sulla tessera. L'effetto di queste due tessere è cumulativo. Il giocatore può beneficiare della riduzione solo se la risorsa è specificatamente richiesta per la scoperta: non possono quindi essere utilizzate per pagare per gli spazi grigi. Ogni tessera Soldi e Agricoltura fornisce una riduzione per una diversa risorsa. Il primo giocatore che acquisisce la scoperta può scegliere quale delle due tessere prendere.



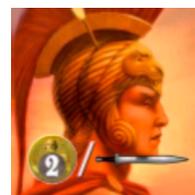
Poesia, Filosofia: queste tessere valgono rispettivamente 3 e 5 punti prestigio in aggiunta ai 2 punti guadagnati per ogni tessera scoperta.



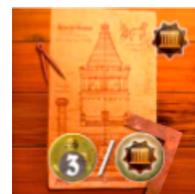
Scienza: il giocatore ottiene un punto prestigio per ognuna delle sue tessere scoperte alla fine della partita.



Città: il giocatore guadagna un punto per ogni colonizzatore sulla mappa (inclusi quelli conquistati) alla fine della partita.



Assolutismo: il giocatore guadagna due punti per ogni Spada che appare sulle sue tessere scoperte alla fine della partita.



Ingegneria: il giocatore beneficia di una Stella e guadagna 3 punti per ogni segnalino Stella che possiede alla fine della partita.