

Parthenon: Rise of the Aegean!

Regolamento di gioco
traduzione in italiano versione 1.0

Benvenuti a *Parthenon: Rise of the Aegean!* State per entrare in mondo eccitante e competitivo, pieno di scambi commerciali agguerriti, viaggi pericolosi e grandi monumenti da costruire.

Parthenon è un gioco di commercio per 3-6 giocatori ambientato nelle isole del Mare Egeo. L'epoca è il 600 a.C. e la Grecia continentale si trova sulle soglie della gloria. Le isole egee cercano di godere di questa gloria e di prosperare in un mondo sempre più redditizio (e pericoloso!).

I. Panoramica

Ogni giocatore rappresenta una diversa isola del Mare Egeo. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve una **Carta Isola (Island Card)** in cui sono illustrati in dettaglio i tipi di villaggi con cui inizierà, oltre che i villaggi e le officine che l'Isola sarà in grado di ospitare. In cima a ogni Isola si staglia l'Acropoli, il fulcro posto sulla sommità nel quale saranno costruite le strutture avanzate come fortezze, santuari e accademie. L'Acropoli è anche la sede delle due Grandi Meraviglie che rappresenteranno l'ultimo stadio di sviluppo per qualsiasi isola sarà in grado di costruirle.

Il gioco si svolge nel corso di tre anni, ciascuno diviso in quattro turni separati, detti anche stagioni. Ogni stagione è divisa in dieci fasi, ciascuna svolta contemporaneamente da tutti i giocatori. Una volta terminata l'ultima stagione del terzo anno, il gioco finisce. Il giocatore che ha costruito più strutture nella sua isola sarà il vincitore!

II. Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di completare per primi tutte le strutture nella propria Isola (incluse le due Grandi Meraviglie). Se nessun giocatore ci riesce entro la fine del terzo Anno, vincerà l'Isola che ospita più strutture.

III. Le carte

Oltre 400 carte aiuteranno i giocatori a ricreare le esperienze nel variegato mondo del Mediterraneo nel 600 a.C. Quella che segue è una breve descrizione di ciascun tipo di carta.

RISORSE BASE

Ogni villaggio del Mare Egeo è dedicato alla produzione di una **Risorsa Base (Basic Commodity)**. Queste risorse sono rappresentate da Carte Risorse che i giocatori conservano a faccia in giù accanto alle proprie Carte Isola. Ci sono sei differenti Carte Risorse: Grano (*Grain*), Uva (*Grapes*), Olive (*Olives*), Minerali (*Ore*), Legname (*Timber*), Lana (*Wool*).

RISORSE RARE

Ogni officina produce una **Risorsa Rara (Rare Commodity)** speciale che possiede un alto valore nel mondo Mediterraneo. Ci sono tre diverse Risorse Rare prodotte dalle isole egee, più una, il Papiro, prodotta solo in Egitto: Ceramica (*Pottery*), Spezie (*Spices*), Attrezzi (*Tools*), Papiro (*Papyrus*).

ORO

L'**Oro** (*Gold Commodity*) è ricevuto di norma come il risultato di scambi commerciali con le Terre Vicine e le Terre Straniere. Tuttavia, un'isola che costruisce un Mercato è in grado di produrre Oro da sé.

CARTE EGEE

Le **Carte Egee** (*Aegis Cards*) proteggono le vostre Flotte e le vostre Risorse sia in patria che all'estero. Il **Dono di Poseidone** (*Gift of Poseidon*) può essere costruito in un Santuario. Gli **Eserciti** (*Armies*) si ottengono nelle Fortezze ma possono essere anche assoldati in Italia. Le **Navi da Guerra** (*Warships*) si costruiscono nei Grandi Porti, oppure anche acquistate a Cartagine.

CARTE E SEGNALINI FLOTTA

Ogni Isola inizia il gioco con una **Carta Flotta** (*Fleet Card*) (Flotta A), usata per trasportare Risorse e Carte Egee verso Terre Vicine e Terre Straniere fuori dal Mare Egeo. Durante il corso del gioco, le Isole possono acquistare altre flotte per incrementare le opzioni a disposizione durante questi viaggi. Ogni Flotta è rappresentata sulla mappa del Mediterraneo dal Segnalino Flotta corrispondente.

CARTE FILOSOFIA

Ogni Isola che costruisce un'Accademia adatterà automaticamente una propria **Filosofia** (*Philosophy*), che garantisce all'Isola stessa alcune prerogative uniche. Le Isole con Accademie possono spendere Oro per adottare altre Filosofie, ampliando così le opzioni a propria disposizione.

STRUTTURE DELLA POLIS

Ci sono due diversi tipi di **Strutture della Polis** (*Polis Structures*): **Villaggi** (*Villages*) e **Officine** (*Workshops*). Le Strutture della Polis producono Risorse per le rispettive Isole in ogni turno di gioco. Ciascuna Isola inizia con due diversi Villaggi e ne potrà costruire altri quattro a costi variabili. Ogni Isola può inoltre costruire due Officine. Le Officine costano 6 diverse Risorse Base (una di ogni tipo). I tipi di Villaggi e Officine che possono essere costruiti sono elencati in ciascuna Carta Isola e sono inclusi nel **Mazzo Costruzione** (*Build Deck*) dell'Isola (un mazzo di carte speciali che contiene tutte le Strutture e le Flotte che un'Isola può costruire durante il gioco). Le Risorse prodotte da ogni Struttura della Polis sono illustrate nella parte in basso a sinistra della Struttura, che rimane visibile quando le Carte Struttura sono impilate durante il gioco.

STRUTTURE DELL'ACROPOLI

Ci sono sei diverse **Strutture dell'Acropoli** (*Acropolis Structures*), ciascuna con uno specifico costo e un'abilità speciale. **Fortezze** (*Fortresses*), **Santuari** (*Shrines*) e **Grandi Porti** (*Great Harbors*) vi permettono di ottenere una Carta Egea a un determinato costo. Il **Mercato** (*Marketplace*) consente di commerciare in casa propria in cambio di Oro. L'**Accademia** (*Academy*) permette all'Isola di adottare una Filosofia (ed eventualmente quelle di altre Accademie). La **Tesoreria** (*Treasury*) permette di conservare un maggior numero di carte sulla propria Isola di stagione in stagione.

PROGETTI E CARTE DELLE GRANDI MERAVIGLIE

La prima volta che la Flotta di un'Isola visita Atene, l'Isola in questione riceve a caso gratuitamente il **Progetto di una Grande Meraviglia** (*Great Wonder Plan*). Quell'Isola potrà acquistare la seconda parte del Progetto ad Atene per un Oro. Ogni isola può ricevere non più di due progetti di Grandi Meraviglie durante il gioco.

Ogni progetto di Grande Meraviglia illustra in dettaglio il costo iniziale per produrre una meraviglia desiderata dalle popolazioni del Mediterraneo. Dopo aver pagato questo costo, il giocatore rimpiazza i progetti con la faccia "Costruzione parziale" nella corrispondente **Carta Grande Meraviglia** (*Great Wonder Card*). Dopo che i costi aggiuntivi descritti sulla faccia "Costruzione parziale" sono stati pagati, la carta viene girata a faccia in su come Grande Meraviglia completata, il che conferirà all'Isola su cui è costruita un'abilità speciale unica.

CARTE EVENTO

All'inizio di ogni anno, vengono piazzate accanto al tabellone quattro **Carte Evento (Event Cards)** a caso (una per ogni stagione). All'inizio di ogni stagione, viene girata una Carta Evento. Ogni evento scoperto produce il proprio effetto sulle Isole per tutto l'anno in corso.

CARTE RISCHIO

Le Flotte che viaggiano verso le Terre Vicine (*Atene, Sparta e Ionia*) dovranno fronteggiare una **Carta Rischio (Hazard Card)** pescata dal Mazzo Rischio. Le Flotte che si dirigono verso le Terre Straniere (*Egitto, Cartagine e Italia*) dovranno invece fare i conti con due Carte Rischio. Molte Carte Rischio rappresentano un **Viaggio Tranquillo (Safe Journey)** che permette alle Flotte di raggiungere indenni le proprie destinazioni. Molte altre, invece, rappresentano ostacoli difficili come **Tempeste (Storms)** e **Pirati (Pirates)** che renderanno pericolosa la traversata in alto mare.

CARTE STATUS DEL PORTO

Ognuna delle sei Terre visitabili dalle Flotte possiedono una **Carta Status del Porto (Harbor Status Card)** segreta che cambia di anno in anno e che può alterare o impedire i commerci con queste Terre.

CARTE E SEGNALINO ARCONTE

In ogni Stagione i giocatori eleggono un'Isola perché li rappresenti come **Arconte (Archon)**. L'Arconte è responsabile di decisioni difficili durante il gioco, come la scelta dell'ordine con cui le Carte Evento si svolgono durante la Fase Evento, oppure la risoluzione di dispute riguardanti l'ordine di azione durante altre fasi. Poiché l'Arconte deve anche decidere quali Isole saranno colpite più duramente da alcune Carte Evento, è probabile che i giocatori eleggano l'Isola meno sviluppata, così quelle più potenti potranno sopportare meglio il peso di difficili circostanze. L'Arconte può anche ricevere "donazioni" per orientare le sue decisioni. Ogni Isola possiede la propria **Carta Arconte (Archon Card)** usata per determinare chi è l'Arconte quando vengono conteggiati i voti (vedere Fase Arconte). L'Arconte in carica è contrassegnato da un **Segnalino Arconte (Archon Counter)** tenuto in piedi da un piedistallo, che potrà essere rimpiazzato a scelta dei giocatori con un altro oggetto, come un alloro o una statua.

CARTE RIEPILOGO FASI

Ogni Isola possiede il proprio **Mazzo Costruzione**, che contiene tutte le Strutture e le Flotte che un'Isola può costruire durante il gioco (tranne le Grandi Meraviglie, che cambiano di partita in partita). Ogni Mazza Costruzioni contiene anche una **Carta di Riepilogo delle Fasi (Phase Reference Card)** che elenca le dieci fasi ricorrenti in ogni stagione. Tutti i giocatori partecipano simultaneamente alle fasi di gioco.

CARTE ISOLA

Ogni Isola è rappresentata dalla propria **Carta Isola**. Tre di esse (*Chios, Creta e Rodi*) sono usate in ogni partita, per questo accanto al nome è riportato il simbolo della **Torcia Olimpica**.

Ogni Carta Isola elenca i costi di costruzione per ogni Struttura e i costi per ricevere il primo e il secondo Progetto di Grandi Meraviglie ad Atene.

Le Carte Isola illustrano in dettaglio anche i tipi di Villaggi con cui un'Isola inizia e i Villaggi e le Officine costruibili durante il gioco. Ogni Mazza di Costruzione rispecchia queste informazioni e contiene solo i Villaggi e le Officine che possono essere costruiti in una determinata Isola.

Le due Strutture dell'Acropoli identificate come "alternative" indicano una scelta di altre Strutture edificabili al posto di uno (e solo uno) degli edifici dell'Acropoli originariamente previsti, a scelta del giocatore.

La parte inferiore della Carta Isola è un elenco dettagliato dei valori di commercio con le Terre Vicine e le Terre Lontane, uno strumento di consultazione essenziale.

IV. Il tabellone

Il **tabellone** (*Map Board*) riproduce le sei **Isole Egee** rappresentate dai giocatori e le sei **Terre** che possono essere visitate durante il gioco.

Tre di esse (*Atene, Sparta e Ionia*) costeggiano il Mare Egeo e sono perciò chiamate **Terre Vicine** (*Neighboring Lands*). Le altre tre (*Egitto, Cartagine e Italia*) richiedono un viaggio attraverso il Mar Mediterraneo e sono quindi chiamate **Terre Straniere** (*Foreign Lands*).

Ogni Terra che può essere visitata dalle Flotte delle Isole include uno spazio per la rispettiva Carta Status del Porto. All'inizio del gioco, una di queste carte è posta a faccia in giù a fianco di ciascuna Terra. Le Flotte che visitano una determinata Terra possono scegliere di rivelarne lo Status del Porto per poter commerciare.

I viaggi verso Terre Straniere sono più pericolosi di quelli verso Terre Vicine. Perciò, le Flotte che muovono verso Terre Straniere dovranno pescare due carte Rischio, quelle verso Terre Vicine solo una (vedere **Fase Rischio**).

Alcune opportunità uniche sono disponibili solo in particolari Terre. Per esempio, i giocatori che cercano di acquisire progetti per le Grandi Meraviglie dovranno visitare Atene. I giocatori che hanno bisogno di Papiro (usato per la costruzione delle Accademie) dovranno recarsi in Egitto. I giocatori che vogliono reclutare Eserciti (piuttosto che ottenerli con le Fortezze) dovranno visitare l'Italia, mentre comprare le Navi da Guerra comportano un viaggio a Cartagine (se non le si costruiscono ai Grandi Porti).

V. Preparazione

1. Piazzare il **tabellone** al centro dell'area di gioco.
2. Separare le **Carte Risorsa** e le **Carte Egee** per tipo e impilarle a faccia in su accanto all'area di gioco, in modo che siano facilmente accessibili a tutti i giocatori.
3. Mescolare i **Progetti delle Grandi Meraviglie** in un mazzo coperto e piazzare accanto a esso le **altre Carte Grandi Meraviglie** con la faccia "Costruzione parziale" a faccia in su.
4. Piazzare le **Carte Filosofia** accanto all'area di gioco a faccia in su a formare il Mazzo Filosofia. Separare le carte di questo mazzo per tipologia.
5. Se ci sono 6 giocatori, mescolare tutte le **Carte Isola** a faccia in giù (ovvero con la parte Guida visibile) e procedere al punto 9.
6. Selezionare le tre Carte Isola con la **Torcia olimpica** accanto al nome. Se ci sono solo 3 giocatori, mischiare queste tre Carte Isola a faccia in giù e procedere al punto 8.
7. Se ci sono 4 o 5 giocatori, mettere da parte le Carte Isola con la Torcia Olimpica e mescolare le altre selezionandone una per ogni giocatore oltre i primi tre. Quindi, mescolare le Carte estratte con le tre contenenti la Torcia Olimpica e procedere al punto 8.
8. Tutte le Carte Isola non selezionate vanno riposte nella scatola assieme ai Segnalini Flotta e ai Mazzi Costruzione.
9. Distribuire a ogni giocatore una Carta Isola a caso. Il giocatore la deve posizionare a faccia in su davanti a sé e riceverà anche i **Segnalini Flotta** e il **Mazzo Costruzione** corrispondente.
10. Ogni giocatore rimuove dal Mazzo Costruzione la **Carta Flotta A** e la piazza a faccia in su a sinistra della propria Carta Isola. Deve inoltre inserire il corrispondente **Segnalino Flotta A** nella base di plastica e piazzarlo sopra la Carta Flotta A.
11. Ogni giocatore rimuove due Villaggi contrassegnati come **Villaggi di Partenza** dal Mazzo Costruzione e piazzarli a faccia in su a destra della Carta Isola, impilati uno sull'altro così che quello sotto mostri solo la sua parte sinistra).

12. Mescolare le **Carte Arconte** (una da ciascun Mazzo Costruzioni) e selezionarne una a caso. L'Isola che possiede quella carta è l'Arconte iniziale. Inserire il **Segnalino Arconte** nella base di plastica e darlo all'Arconte iniziale. Restituire ai giocatori le rispettive Carte Arconte per usarle nelle successive fasi di gioco.
13. Ogni giocatore piazza la propria **Carta Riepilogo Fasi** a faccia in su accanto alle proprie altre carte e piazza le rimanenti carte nel Mazzo Costruzioni coperto vicino alla propria Carta Isola. Le carte nel proprio Mazzo Costruzioni sono sempre consultabili durante il gioco.
14. Separare le **Carte Evento** per anno e mescolarle in pile separate, piazzando gli eventi degli anni 2 e 3 coperti a parte rispetto all'area di gioco. Pescare quattro eventi per l'anno 1 e disporli in fila accanto al tabellone. Riporre nella scatola quelli rimasti senza guardarli.
15. Mescolare le **Carte Status del Porto** e piazzarne una coperta su ciascuno spazio vuoto sul Tabellone raffigurante il Mediterraneo. Le carte rimanenti, sempre coperte, formeranno una pila accanto al tabellone. Mescolare il **Mazzo Rischio** e piazzarlo coperto accanto al Mazzo Status dei Porti. Lasciare spazio per una pila di scarti da ciascun mazzo. I due mazzi sopra descritti possono essere anche posti lontani dall'area di gioco se i giocatori lo preferiscono.

Partite a 4-5 giocatori

Se siete in 3 o in 6, siete pronti per iniziare. In 4 o in 5, ad alcune Isole sono assegnate delle carte bonus:

Parthenon in 4 giocatori

- La Carta Isola che non possiede la Torcia Olimpica è chiamata **Isola Bonus**.
- L'Isola Bonus comincia con 1 **Esercito**.
- L'Isola che possiede gli stessi Villaggi iniziali dell'Isola Bonus riceve un **Dono di Poseidone**.
- L'Isola le cui officine producono le stesse Risorse Rare dell'Isola Bonus riceve un **Dono di Poseidone**.
- La quarta isola non riceve alcuna carta bonus.

Parthenon in 5 giocatori

- L'Isola le cui officine producono una Risorsa Rara unica (ovvero una Risorsa Rara non prodotta dalle Officine degli altri giocatori) non riceve carte bonus.
- Le altre quattro Isole ricevono 1 **Dono di Poseidone**.

Ogni Isola che riceve come bonus una Carta Egea la piazza scoperta in basso rispetto alla propria Carta Isola (vedere: piazzamento delle Carte Egee).

VI. Versione di gioco per principianti

I giocatori scopriranno nel corso del tempo che uno degli aspetti più divertenti di **Parthenon: Rise of the Aegean** è che ogni partita è un'esperienza diversa. In alcune, gli Eventi saranno generalmente positivi e le Isole potranno competere per accaparrarsi il miglior vantaggio possibile dai benefici disponibili. In altri casi succederà il contrario, e le Isole dovranno sforzarsi di andare avanti fronteggiando grandi avversità. Infine, altre partite tenderanno a presentare un mix di eventi positivi e negativi.

Suggeriamo ai giocatori di usare la loro prima partita a **Parthenon** come un modo di imparare a giocare senza dover incorrere nelle difficoltà più probanti che il gioco può offrire. Raccomandiamo quindi di rimuovere dal Mazzo Eventi le seguenti carte prima del setup:

- Anno 1: **manodopera non qualificata**
- Anno 2: **tributo persiano**

- Anno 3: **guerra persiana**

Dopo la prima partita, i giocatori potranno rimettere questi eventi nel rispettivo mazzo per godere appieno dell'esperienza di gioco di *Parthenon*.

Guide di riferimento

I giocatori novizi potranno consultare le **Guide di riferimento** (*Reference Guides*) incluse nel gioco. Esse comprendono:

Guida alle Strutture (*Structure Guide*): nel dorso delle Carte Isola sono presenti le Guide Strutture che riassumono i benefici derivanti dalla costruzione delle sei Strutture dell'Acropoli. Questa guida è un aiuto indispensabile per indirizzare i nuovi giocatori nel pianificare le proprie strategie senza dover continuamente passare al setaccio il proprio Mazzo Costruzioni. Nella Guida è incluso anche un sommario delle varie Carte Egee.

Guida agli Status del Porto (*Harbor Status Guide*): il tabellone contiene utili promemoria sulle differenti Terre visitabili durante il gioco. Queste Guide agli Status dei Porti si possono trovare sotto la Carta Status del Porto di ciascuna terra. I giocatori sono liberi di sollevare queste carte (senza guardarle né rivelarle) per consultare i suggerimenti sul tabellone circa il numero di Carte Rischio da pescare quando si visita quella Terra e per sapere quale risorsa potrà essere comprata lì.

VII. Il gioco

Ogni stagione del gioco è divisa in 10 fasi giocate simultaneamente da tutti. Al contrario di molti giochi da tavolo, i giocatori non svolgono il proprio turno individualmente perché la maggior parte delle azioni in ogni fase ha luogo contemporaneamente. A volte i giocatori vorranno evitare di effettuare azioni durante una particolare fase finché non avranno visto cosa fanno gli avversari. Altre volte, i giocatori vorranno fare azioni o commerciare per primi. Se i giocatori non riescono a risolvere una disputa riguardante l'ordine di gioco, l'Arconte in carica dirimerà la questione scegliendo l'ordine in cui i giocatori risolveranno l'azione durante quella fase.

1. FASE EVENTO

Durante la Fase Evento, l'Arconte gira la prossima carta evento. Durante la prima stagione viene girata la carta più a sinistra. Durante ogni stagione seguente, la carta successiva verrà girata mantenendo un ordine sequenziale.

Le istruzioni delle Carte Evento sono messe in atto durante la Fase Evento. In questo modo, gli Eventi rivelati all'inizio dell'anno ripeteranno i propri effetti nel corso di diverse stagioni, mentre quelli rivelati verso la fine dell'anno avranno un minore impatto sul gioco. Dopo che la nuova Carta Evento è rivelata, l'Arconte decide l'ordine in cui le varie Carte Evento verranno rivelate durante questa fase.

In aggiunta alla scelta dell'ordine di risoluzione degli Eventi, l'Arconte dovrà a volte determinare gli esatti effetti delle Carte Evento. I giocatori sono liberi di negoziare con l'Arconte durante questa fase, offrendogli doni o privilegi durante il resto della Stagione in cambio di una particolare decisione. Anche se i giocatori non sono tenuti dal regolamento a mantenere questi impegni, dovrebbero comunque stare attenti a non rovinare la propria reputazione presso gli altri giocatori.

Ai giocatori è inoltre permesso, durante la Fase Evento, di effettuare "donazioni" immediate in forma di Risorse o Carte Egee all'Arconte per persuaderlo a decidere in un determinato modo. Queste donazioni

vengono ricevute dall'Arconte immediatamente. Una volta incassate, tuttavia, non è tenuto a dare seguito alle sue promesse. Ovviamente, anche lui dovrebbe prestare attenzione alla sua reputazione futura.

Alla fine del primo anno, le Carte Evento sono rimosse dal gioco e vengono estratte a caso quattro Eventi dell'Anno 2, come per l'anno precedente. La stessa azione sarà ripetuta alla fine del secondo anno, con quattro Eventi dell'anno 3 rivelati per l'anno finale di gioco.

2. FASE DI PRODUZIONE

Durante la Fase di Produzione, ciascun Villaggio e Officina in gioco producono contemporaneamente la loro particolare Risorsa, come indicato nell'area principale della carta e dall'icona in basso a sinistra. I giocatori che possiedono i rispettivi Villaggi e Officine ricevono 1 Carta Risorsa per ciascuna Risorsa prodotta. *Per esempio, un'Isola con due Villaggi-Lana e un Villaggio-Grano riceverà 2 Risorse Lana e 1 Risorsa Grano.* Se una Carta Risorsa finisce, i giocatori possono usare dei segnalini per rappresentarle.

Le Isole che possiedono Eserciti possono aumentare la produzione dei loro Villaggi. Per ogni Esercito posseduto da un'Isola durante la Fase di Produzione, un Villaggio può essere scelto per produrre due Risorse invece di una. In ogni caso, non si può assegnare più di un Esercito allo stesso Villaggio durante la stessa stagione, e gli Eserciti **non possono** essere assegnati a Officine o ad altre strutture in questa maniera. È importante notare che agli Eserciti usati per incrementare la produzione dei Villaggi è permesso imbarcarsi sulle Flotte successivamente durante la stessa Stagione.

Una volta che un giocatore ha finito la produzione delle Risorse durante la Fase di Produzione, le aggiunge alla propria mano di Carte Risorse conservate dai turni precedenti. Questa mano consiste in tutte le Risorse conservate nell'Isola (Base, Rare e Oro). Quando non sono tenute in mano, queste Risorse sono generalmente messe a faccia in giù in una pila accanto alla Carta Isola.

3. FASE DI COMMERCIO DELLE ISOLE

Per acquisire le risorse necessarie a costruire Strutture sulle proprie Isole, i giocatori avranno bisogno di commerciare le Risorse tra loro durante la Fase di commercio delle Isole, e con le terre distanti durante la Fase di commercio delle Flotte. Durante la Fase di commercio delle Isole, i giocatori possono commerciare tra loro come vogliono **Carte Risorsa** e **Carte Egee**. Non è permesso commerciare Filosofie, Progetti di Meraviglie, Strutture, Flotte o altri tipi di carte.

Tenete a mente che è possibile per certe Risorse avere un valore alto rispetto ad altre a seconda delle circostanze di gioco. *Per esempio, durante l'evento "Siccità", all'Uva è attribuita un'importanza maggiore per la sopravvivenza delle Isole.* In ogni situazione di commercio tra le Isole, i giocatori possono fissare i prezzi come vogliono e non sono mai obbligati a effettuare scambi con altre Isole. Il beneficio di scambiare con altre Isole, naturalmente, è quello di non incorrere in Carte Rischio o Status di Porti. Perciò un giocatore che instaura commerci affidabili con altre Isole è in grado di evitare una grande porzione di rischio.

Nota importante: a volte i giocatori dovranno eseguire azioni sulle carte "all'inizio della Fase di commercio tra Isole". Il commercio tra Isole non inizia finché tutti i giocatori non avranno modo di eseguire queste azioni (come pagare per alcune Grandi Meraviglie). Ogni giocatore può eseguire più azioni all'inizio della Fase Isole nello stesso turno.

4. FASE VIAGGIO

Durante la Fase Viaggio i giocatori posizionano le loro Carte Risorse ed Egee a faccia in giù sotto le Carte Flotta e posizionano i corrispondenti segnalini Flotta sul tabellone. Ciò permette alle Isole di spedire le Risorse verso altri luoghi per commerci a tariffe fisse con Terre Vicine e Straniere durante la Fase di Commercio delle Flotte.

Ogni Flotta può avere un **Carico** di massimo 6 carte. Queste ultime possono essere un mix di Carte Risorse e Carte Egee (che possono proteggere le Risorse) purché non sia ecceduto il limite di 6 carte. Una volta che i giocatori hanno piazzato le loro carte sotto le Flotte, posizionano i segnalini Flotta sul tabellone accanto alle Terre che vogliono visitare. Un giocatore può scegliere di inviare più di una Flotta verso la stessa Terra. In ogni caso, una Flotta non può effettuare viaggi se non contiene un carico di almeno una Carta (indifferentemente Risorsa o Egea).

I Viaggi verso le Terre Vicine (*Atene, Sparta e Ionia*) sono meno pericolosi di quelle verso le Terre Straniere (*Egitto, Cartagine e Italia*). Però le tariffe commerciali nelle Terre Straniere sono molto più convenienti e potrebbero valere il rischio a seconda delle circostanze di gioco e delle strategie del giocatore.

Poiché alcuni Rischi di Tempesta colpiscono la Flotta (o le Flotte) col carico maggiore, alcuni giocatori vorranno sapere quanto carico i loro avversari stivano nelle Flotte prima di decidere cosa fare. In questo caso, l'Arconte decide l'ordine in cui le Flotte devono partire.

Consiglio strategico: le Flotte che portano un carico di più di tre carte hanno più possibilità di altre Flotte di incorrere in una Carta Rischio. Questo vale anche per le Flotte che portano Risorse Rare o Oro. Le Flotte con tre carte o meno (specialmente se non si tratta di Risorse Rare o Oro) hanno maggiori probabilità di arrivare sane e salve a destinazione.

5. FASE RISCHIO

Durante la Fase Rischio, l'Arconte pesca Carte Rischio che avranno effetti su tutte le Flotte in viaggio verso varie destinazioni. Per le Flotte che fanno rotta verso Terre Vicine (*Atene, Sparta o Ionia*), l'Arconte pescherà una Carta Rischio che avrà effetto immediato. Notate che solo una Carta Rischio viene pescata per tutte le Flotte in direzione di Terre Vicine (non una Carta Rischio per Flotta e non una Carta Rischio per Terra), e che queste Carte hanno conseguenze su tutte le Flotte in viaggio contemporaneamente.

Se la Carta Rischio estratta è un **Viaggio Tranquillo**, le Flotte veleggiano verso le Terre senza impedimenti. Altrimenti, i giocatori proprietari delle Flotte devono eseguire le istruzioni della Carta Rischio. Tenete a mente che molte Carte Rischio hanno lo stesso titolo (come **Tempesta** o **Pirati**) ma differenti effetti. Leggete attentamente tutte le istruzioni contenute in ciascuna Carta Rischio.

Dopo la pesca di una Carta Rischio per le Flotte dirette alle Terre Vicine, se presenti, l'Arconte estrae due Carte Rischio per le Flotte dirette alle Terre Straniere (*Egitto, Cartagine o Italia*). Esse sono pescate una alla volta. Solo dopo aver applicato appieno l'effetto della prima su tutte le Flotte a cui è applicabile, l'Arconte pesca una seconda Carta Rischio. Indipendentemente dal fatto che la prima Carta Rischio sia un Viaggio Tranquillo o no, l'Arconte pescherà sempre una seconda Carta Rischio per le Flotte dirette verso Terre Straniere.

Notate che la Carta Rischio pescata per le Terre Vicine è separata da quelle pescate per le Terre Straniere. Ad ogni modo, se non ci sono Flotte in direzione di un particolare tipo di Terra, non verranno pescate Carte Rischio per quelle Terre.

USO DELLE CARTE EGEE

Le Carte Egee caricate sulle Flotte possono aiutare i giocatori a evitare complicazioni dovute a Rischi. Una Flotta che sfoggia una **Nave da Guerra**, per esempio, può evitare gli effetti di una Carta Rischio Pirata. La Flotta è comunque considerata in viaggio nell'ottica di determinare gli effetti della Carta Rischio.

Per esempio, ponete che ci sia una Flotta con 2 Risorse Rare in viaggio verso una Terra Straniera e un'altra Flotta con 3 Risorse Rare e una Nave da Guerra, anch'essa in viaggio per una Terra Straniera. Viene pescato un Rischio Pirata che colpisce la Flotta "con il maggior numero di Risorse Rare". La Flotta con la Nave da Guerra ha il maggior numero di Risorse Rare ma è immune agli effetti della Carta Rischio Pirata. Il fatto che questa Flotta abbia più Risorse Rare dell'altra, comunque, fa sì che anche la Flotta meno fornita non subisca gli effetti della Carta Rischio.

Un **Dono di Poseidone** permette a una Flotta di ignorare il contenuto della Carta Rischio corrente e di pescarne un'altra che avrà effetti solo per quella stessa Flotta. La Flotta scarica il Dono dal proprio carico e l'Arconte pesca una nuova Carta Rischio. Anche se gli effetti di questa Carta Rischio si applicano solo alla Flotta che ha usato il Dono di Poseidone, le altre Flotte vengono tenute in conto nell'ottica di determinare gli effetti della nuova Carta Rischio.

Ad esempio, ponete che tre Flotte stiano viaggiando verso Terre Vicine. Due di esse caricano 6 carte ciascuna e una ne ha invece 4. La Carta Rischio pescata forza ciascuna Flotta a disfarsi di una Carta Risorsa a caso. Le due Flotte con 6 Risorse pescano ciascuna una Risorsa a caso, mentre la terza usa un Dono di Poseidone per proteggersi. La nuova Carta Rischio per quella Flotta stabilisce che "la Flotta col carico maggiore perde tutte le sue carte". Questa Carta Rischio ha effetti solo sulle Flotte che usano il Dono, così le due Flotte più "corpore" (ora con 5 carte ciascuna) non vengono colpite. Comunque, poiché la Flotta che ha usato il Dono possiede meno carte delle altre in viaggio verso le Terre Vicine, non ha "il carico maggiore" e perciò anch'essa non subisce gli effetti della carta e non perde le proprie Risorse.

Nota importante: alcune Carte Rischio colpiscono il carico della Flotta (sia Carte Risorse che Carte Egee), mentre altre colpiscono solo le Risorse. Dovete fare attenzione alla differenza quando applicate le istruzioni sulle Carte Rischio.

6. FASE DI COMMERCIO DELLE FLOTTE

Durante la prima della Fase di commercio delle Flotte, queste ultime devono scoprire le Carte con lo Status del Porto delle Terre verso cui hanno viaggiato (anche se, nel caso in cui un Rischio Tempesta abbia ricacciato una Flotta indietro verso la propria Isola, essa **non potrà** esaminare la Carta Status dei Porti della destinazione prevista).

Ciascuna Flotta che ha viaggiato verso la stessa destinazione guarda segretamente alla Carta Status del Porto e annuncia se "rivela" la carta o "passa". Se tutti coloro che visitano la Terra passano, la Carta Status del Porto viene rimessa a faccia in giù e non è permesso alcun commercio con quella Terra per quella stagione.

Se almeno un giocatore decide di rivelare la Carta Status del Porto, questa viene girata e rimessa al proprio posto, visibile da tutti. In questo caso, i giocatori possono commerciare, indipendentemente dal fatto che originariamente abbiano scelto di rivelare o passare. Solo se tutti i giocatori all'unanimità decidono di passare, la Carta Status del Porto rimane coperta senza che siano permessi commerci.

Notate che se una Carta Status del Porto non potranno essere intraprese attività dalle Flotte in quella Terra. La stessa regola si applica alle Flotte cui venga negata la possibilità di commerciare dagli effetti di una Carta Status del Porto.

Per esempio, anche se Atene concede a ciascuna Isola gratuitamente il primo progetto di Grande Meraviglia, se una Flotta riscontra una Carta Status Porto bloccata da un "Blocco", o se si rifiuta di pagare le "Tasse portuali", allora quella Flotta non riceverà per quel turno il progetto di Grande Meraviglia gratis.

Una volta che una Carta Status del Porto è girata a faccia in su, rimane così fino alla fine dell'anno (vedere: **Fine dell'anno**). Perciò, le Flotte che visitano la stessa Flotta nel resto dell'anno automaticamente subiranno

l'effetto della stessa Carta Status del Porto. Dal momento in cui rimane scoperta fino alla fine dell'anno, la carta si intende automaticamente "rivelata".

Dopo la rivelazione delle Carte Status del Porto, le Flotte che possono commerciare con una Terra procedono nel farlo. Per scoprire il valore delle Risorse di una Flotta in una particolare Terra, occorre consultare la tabella alla fine di ciascuna Carta Isola. Ogni Flotta può commerciare qualsiasi Risorsa elencata nella parte sinistra della freccia a sua scelta con gli altri elementi elencati a destra della freccia. Di conseguenza, una Flotta che visita una Terra Vicina può commerciare qualsiasi 2 Risorse Base alla "banca" per una Risorsa Base di sua scelta. Può inoltre commerciare 4 Risorse Base per un Oro e così via. Quando si commercia in multipli di una particolare classe di Risorse (Base, Rara o Oro) non è richiesto che esse siano duplicate o distinte l'una dall'altro. *Ad esempio, quando si commerciano 4 Risorse Base per 1 Oro in una Terra Vicina, un giocatore può dare 4 Lana, oppure 3 Lana e 1 Minerale o qualsiasi altra combinazione delle 4 Risorse Base.*

In generale, le Risorse hanno maggior valore nelle Terre Straniere che in quelle Vicine. *Per esempio, una Flotta in una Terra Straniera può scambiare una Risorsa Base per un'altra di sua scelta.*

I giocatori possono effettuare qualsiasi numero di scambi nelle Terre visitate purché seguano le regole stabilite dalla Carta Status del Porto di quella Terra.

Per esempio, una Flotta arriva in Egitto (una Terra Straniera) e rivela una Carta Status Porto "Tasse portuali". La Flotta paga 1 Risorsa come prescritto dalla Carta Status del Porto per poter commerciare lì. Successivamente, la Flotta scambia una Risorsa Rara per un Oro e due Risorse Base per un altro Oro. La Flotta può quindi spendere i suoi due Ori appena acquisiti per comprare una Risorsa Papiro nella stessa Fase.

Carenze e Surplus

Molte Carte Status del Porto rappresentano una Carezza o un Surplus che coinvolge una particolare Risorsa Base. Queste carte alterano il valore della specifica Risorsa quando viene comprata o venduta in quella particolare Terra. I giocatori possono comunque commerciare le altre Risorse con quella Terra come di consueto.

Di regola, qualsiasi Risorsa rappresentata in una Terra in "carezza" o in "surplus" può essere comprata e venduta solo alle quotazioni previste sulla Carta Status del Porto. Le Risorse coinvolte non possono essere commerciate in quella Terra usando le tariffe regolari previste alla fine delle Carte Isola. Anche se un giocatore vuole commerciare la Risorsa coinvolta per comprare un'altra Risorsa rispetto a quella offerta nella carta Carezza o Surplus, il giocatore deve prima commerciare nella Risorsa prevista nella carta Carezza o Surplus e poi usare qualsiasi Risorsa acquisita dal primo scambio per effettuarne un secondo per la Risorsa desiderata.

Per esempio, assumiamo che ci sia un Surplus di Olive in Italia. Una Flotta che viaggia verso lì porta 2 Risorse Olive e una Risorsa Lana. Poiché le Olive possono essere vendute in Italia al tremendo prezzo di 4 Risorse Olive per una Risorsa Base, le 2 Risorse Olive non possono essere di per sé vendute in Italia. Come indicato di seguito nella Carta Surplus di Olive, la Flotta può beneficiare dal Surplus commerciando la sua Risorsa Lana per due Risorse Olive. Ora la Flotta può tornare a casa con 4 Risorse Olive. Il meglio che si può sperare da ulteriori scambi sarebbe di commerciare tutte le 4 Risorse Olive per un'altra Risorsa Base, scambio in molte altre circostanze non varrebbe la pena fare.

Al contrario, se c'è una Carezza di Olive in Italia, le Olive possono essere comprate e vendute lì al prezzo di un Oro per Risorsa Oliva. Le Flotte che portano Olive in caso di Carezza possono scambiarle per un Oro ciascuna, che può essere poi speso in altre Risorse Base (Olive escluse) ai prezzi normali.

In ogni caso, se una Flotta volesse acquistare Olive durante una Carezza di Olive, dovrebbe pagare un Oro per ogni Risorsa Oliva. Per esempio, una Flotta che arrivi in Italia sperando di comprare Olive durante una Carezza di Olive potrebbe scambiare 2 altre Risorse Base per un Oro (secondo i prezzi fissati per il commercio con Terre Straniere) e poi usare l'Oro per comprare una Risorsa Oliva.

7. FASE DI RITORNO

Durante la Fase di Ritorno, tutte le Flotte devono fare rotta verso la propria Isola. Tutte le Flotte in possesso di più di 6 carte devono scartare quelle in eccesso (il limite di carico di 6 si applica anche alle Flotte sulla via del ritorno). Se un'Isola ha inviato più di una Flotta verso la stessa Terra, comunque, quelle che hanno carico in eccesso possono trasferirlo all'altra, purché abbia spazio.

È importante notare che le Carte Rischio non vengono pescate nella fase di Ritorno. Tutte le Risorse poste sotto le Carte Flotta vanno semplicemente a finire nella mano del giocatore. Dopo che tutte le Flotte hanno scaricato il proprio carico, tutti i Segnalini Flotta sono rimossi dal tabellone e rimessi sulle rispettive Carte Flotta (oppure piazzate sopra le rispettive Isole delle Flotte sul tabellone, come si preferisce).

Nota importante: i giocatori non possono lasciare Carte Risorsa sotto le Carte Flotta durante la Fase di Ritorno. Tutte le Risorse devono essere aggiunte alla mano di ciascuna Isola nella Fase di Ritorno. Al contrario delle Carte Risorsa, i giocatori possono scegliere di lasciare le Carte Egee a bordo delle Flotte oppure di piazzarle scoperte vicino le loro Carte Isole. Indipendentemente da dove i giocatori decidono di conservare le loro Carte Egee, queste ultime possono essere ridistribuite quando si vuole durante la Fase Viaggio della stagione successiva.

8. FASE DI COSTRUZIONE

Durante la Fase di Costruzione, i giocatori spendono le loro Risorse per costruire nuove Strutture, comprare Flotte aggiuntive ed erigere Grandi Meraviglie. Inoltre, usano le Strutture delle loro Acropoli per creare Carte Egee e Oro. Queste azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine, quindi un giocatore può costruire una Struttura dell'Acropoli e poi usarla nella stessa fase. Si può costruire un qualsiasi numero di Strutture ogni stagione.

Il costo per ciascuna Struttura è elencato nella Carta Isola di ciascun giocatore, così come sulla specifica Carta Struttura inclusa nel Mazzo Costruzioni. Tutte le Risorse usate per pagare Strutture e Carte Egee vengono restituite a faccia in su alla "banca" (cioè le Carte Risorsa poste scoperte a lato dell'area di gioco principale).

Tutte le Carte Struttura acquistate vengono prese dal Mazzo Costruzioni del giocatore e piazzate scoperte alla destra della Carta Isola del giocatore. I giocatori non possono costruire duplicati delle loro Strutture dell'Acropoli a meno che non siano elencate tra le Strutture alternative dell'Acropoli della loro Isola. Una **Struttura alternativa** dell'Acropoli può essere costruita in ciascuna partita al posto di un'altra Struttura dell'Acropoli (senza comunque eccedere il limite di 6 Strutture dell'Acropoli in totale per ciascuna Isola). Ogni Isola può costruire solo una Struttura alternativa dell'Acropoli a partita.

Uso delle Strutture dell'Acropoli

I giocatori possono spendere Risorse durante la Fase Costruzione per ottenere Carte Egee e produrre Oro dalle loro Strutture dell'Acropoli completate, come spiegato nel testo della specifica Struttura dell'Acropoli. Questi acquisti possono essere fatti in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine durante questa fase.

Per esempio, un giocatore può costruire un Mercato e usarlo subito per scambiare tre Risorse Base (che i Villaggi di quel giocatore non sono in grado di produrre da soli) per un Oro (le tre Risorse Base non devono essere né duplicate né distinte le une dalle altre). Il giocatore può quindi spendere l'Oro appena ottenuto per pagare un'altra Struttura.

È importante notare che ciascuna Struttura dell'Acropoli individuale è in grado di creare una carta per stagione. *Per esempio, un giocatore con 2 Risorse Rare non può comprare 2 Doni di Poseidone durante la stessa Fase di Costruzione a meno che non possieda 2 Santuari.*

Certe Strutture dell'Acropoli non aiutano i giocatori a ottenere Carte Egee ma hanno piuttosto un effetto immediato e duraturo quando costruite: per esempio, la Tesoreria permette a un'Isola di conservare 6 carte a faccia in giù durante la Fase di Scarto invece di 3 (vedere: **Fase di Scarto**). Questa abilità speciale ha effetto fin dal momento in cui la Tesoreria è costruita.

Accademie e Filosofie

Nel momento in cui un'Isola costruisce un'Accademia, l'Isola sceglie gratis dal Mazzo Filosofia una nuova Carta Filosofia tra quelle non ancora acquistate da altre Isole. Quest'unica Carta Filosofia viene piazzata scoperta accanto all'Accademia dell'Isola ed è da questo momento legata a essa. Da questo momento, l'Isola può fare uso dell'abilità speciale della Filosofia in qualsiasi momento, come descritto nella relativa Carta. Anche se i giocatori non possono commerciare Carte Filosofia direttamente, è possibile durante la Fase di Costruzione adottare la Filosofia di un'altra Isola (ovvero, di acquisire una copia della Carta Filosofia che l'Isola ha ricevuto quando ha costruito l'Accademia). Qualsiasi Isola con un'Accademia può conseguire la copia di della Filosofia di un'altra Isola pagando un Oro alla banca per ciascuna Carta Filosofia già in suo possesso. *Per esempio, un giocatore che ha appena costruito un'Accademia possiede una Filosofia. Per adottare la Filosofia di un'altra Accademia, dovrebbe pagare 1 Oro. Per adottare ancora un'altra Filosofia da un'Accademia, dovrebbe pagare 2 Ori e così via.*

L'Oro viene pagato direttamente alla "banca" (non all'altra Accademia) e il giocatore riceve una copia della Filosofia dell'altra Isola dal Mazzo Filosofia. Il giocatore può a questo punto usare anche l'abilità speciale della nuova Filosofia. Un'Accademia esistente può pagare solo per adottare Filosofie già introdotte in gioco da altre Accademie; non si può pagare Oro per introdurre nuove Filosofie in questo modo. L'adozione di una Filosofia non richiede il permesso dell'altra Accademia.

Ci sono solo 4 copie di ciascuna Carta Filosofia individuale nel Mazzo Filosofia. Nel momento in cui una Filosofia è condivisa da 4 Isole, le altre non potranno adottarla. E' importante evidenziare che un'Accademia non può adottare più copie della stessa Filosofia.

Costruire Flotte

I giocatori scopriranno il valore aggiunto di possedere più di una Flotta. Essi possono costruire nuove Flotte durante la Fase di Costruzione. Un'Isola può comprare la sua seconda Flotta (Flotta B) per un Oro, e la sua terza (Flotta C) per due Ori. Mentre è sicuramente produttivo costruire ulteriori Flotte, ai giocatori non è richiesto farlo per completare la propria Isola.

Il giocatore riceve la nuova Flotta dal Mazzo di Costruzione e la piazza a faccia in su a sinistra della Carta Isola, accanto alle altre Carte Flotta. Il giocatore inserisce quindi il segnalino Flotta corrispondente nella sua base di plastica e lo piazza sopra la nuova Carta Flotta.

Suggerimento strategico: i giocatori devono cercare di costruire la seconda Flotta (Flotta B) il più presto possibile. Si tratta di un obiettivo importante per il primo anno di gioco, o per l'inizio del secondo anno al più tardi. I giocatori che hanno una seconda Flotta possono gestire il rischio molto meglio ed evitare di essere danneggiati dalla cattiva sorte nei viaggi per mare.

Costruire Meraviglie

Il costo iniziale per ciascuna Meraviglia è elencato nel proprio Progetto di Grande Meraviglia, che si ottiene ad Atene. Una Flotta che può commerciare ad Atene può ricevere il primo dei Progetti Grande Meraviglia della sua Isola gratis. Successivamente, ne può comprare un secondo, sempre ad Atene, per un Oro. I Progetti delle Grandi Meraviglie sono sempre pescati a caso dalla cima del mazzo. Nessuna Isola può mai ricevere un terzo Progetto durante il gioco.

Un'Isola che riceve un progetto di Grande Meraviglia riceve anche la corrispondente Carta Grande Meraviglia. Questa carta viene tenuta sotto il progetto fino a che non viene pagato il costo ivi indicato. I progetti delle Grandi Meraviglie, così come le Carte Filosofia, non sono mai considerati parte della mano di carte di un'Isola e non sono mai tenute a faccia in giù o nascoste alla vista degli altri giocatori.

A differenza di altre Strutture, i costi delle Grandi Meraviglie sono pagati a volte durante altre Fasi che non la Fase Costruzione (come la Fase di commercio delle Isole o la Fase di commercio delle Flotte). Quando ciò avviene, la Meraviglia entra immediatamente nel suo successivo stadio di sviluppo. Una Grande Meraviglia è perciò l'unica Struttura che può essere completata al di fuori della Fase di Costruzione.

Una volta che viene pagato il costo previsto nel progetto di una Grande Meraviglia, l'Isola rimpiazza il progetto con la facciata "Costruzione parziale" della corrispondente Carta Grande Meraviglia (i Piani sono rimossi in maniera permanente dal gioco, *non* ritornano nel mazzo dei progetti delle Grandi Meraviglie). I giocatori possono quindi pagare immediatamente il costo sul lato della "Costruzione parziale" della Carta Grande Meraviglia, se vogliono, oppure aspettare un turno successivo.

Una volta che vengono pagati i costi previsti nella parte della "Costruzione parziale", la Carta Grande Meraviglia viene subito girata a faccia in su come Grande Meraviglia completata. L'Isola che l'ha costruita può ora usarne le abilità speciali descritte sulla Carta, che viene tenuta a faccia in su accanto alle altre Strutture completate dal giocatore. Alcune Grandi Meraviglie permettono ad altri giocatori di pagare il possessore della Meraviglia al fine di attivarne per se stessi l'abilità speciale. L'Isola che possiede la Meraviglia non può rifiutarsi di offrire questo servizio agli altri giocatori.

9. FASE DI SCARTO

Durante la Fase di Scarto, ciascun giocatore contemporaneamente sceglie una tra due opzioni per eliminare le Risorse in eccesso. E' importante notare che Carte Egee, Filosofie, Strutture, Progetti di Grandi Meraviglie e Meraviglie completate, così come le Flotte, non vengono scartate durante questa fase. Le opzioni di scarto sono:

A) eliminare tutto tranne 3 Carte Risorsa, che vengono tenute a faccia in giù vicino alla Carta Isola. A chi possiede la Tesoreria è invece consentito conservare 6 Risorse.

B) Rivelare tutte le Carte Risorsa e scartare le copie. In altre parole, si può tenere un esemplare per ciascuna specifica Carta Risorsa, ma bisogna rivelare la propria mano per farlo.

L'opzione A permette a un giocatore di tenere più Risorse di un tipo, ma viene limitato il numero di carte totale nella mano. L'opzione B consente invece di tenere un numero qualsiasi di Risorse, ma solo una di ogni tipo. L'opzione B costringe anche un giocatore a rivelare quali risorse stia trattenendo. Queste carte rimangono a faccia in su fino al termine della Stagione, il che può influenzare le decisioni del giocatore quando voterà per il prossimo Arconte.

Per esempio, un giocatore finisce la stagione con 3 Grani, 1 Lana, 1 Minerale e 1 Uva. Se sceglie l'opzione A, può tenere solo 3 delle 6 carte e tenere a faccia in giù, inclusi i 3 Grani. Se sceglie l'opzione B, può tenere 1 di ciascuna Risorsa Base per un totale di 4 carte ma dovrebbe scartare 2 Risorse Grano in eccesso.

10. FASE ARCONTE

Durante la Fase Arconte, i giocatori eleggono un nuovo Arconte. L'Arconte in carica inizia dando la propria Carta Arconte a un altro giocatore. Quindi, ciascun giocatore in senso orario deve dare la propria Carta Arconte a un altro giocatore. I giocatori possono dare la propria Carta Arconte anche all'Arconte in carica.

Una volta che ciascun giocatore ha votato in questo modo, il giocatore con più Carte Arconte diventa il nuovo Arconte. In caso di pareggio, si mescolano le Carte Arconte dei giocatori in pareggio e se ne estrae una a caso, determinando così il nuovo Arconte. Come all'inizio, il nuovo Arconte riceve il Segnalino Arconte posto sulla propria base e gli altri giocatori ricevono indietro le proprie Carte Arconte.

Gruppi di gioco esperti possono scegliere di esprimere il proprio voto verbalmente (senza far girare le Carte Arconte) una volta che hanno alle spalle già alcune partite, purché seguano l'ordine sopra menzionato (iniziando dall'Arconte in carica e procedendo in senso orario). I giocatori scopriranno che il loro comportamento da Arconti potrà spesso determinare la volontà da parte degli altri giocatori di votare per loro in un turno successivo. Gli Arconti benevolenti tendono a essere votati frequentemente, anche se hanno una buona posizione in gioco. Gli Arconti tirannici che abusano della propria autorità potranno essere ignorati in fase di voto, anche se sono rimasti indietro in partita.

VIII. Fine dell'anno

Dopo l'ultima stagione del primo anno, gli Eventi dell'Anno 1 sono rimossi dal gioco. Vengono quindi mescolati gli Eventi dell'Anno 2 e quattro di loro sono scelti a caso a faccia in giù accanto al tabellone (gli altri due sono eliminati dal gioco senza essere visti o rivelati). Inoltre, tutte le Carte Status del Porto scoperte vengono scartate e gli spazi rimasti vuoti riempiti con una nuova carta coperta. Questa regola si applica solo alle Carte Status del Porto "rivelate". Se una carta è stata vista da un giocatore ma non rivelata, quella Carta Status del Porto non viene scartata ma mantenuta per l'anno seguente.

Dopo l'ultima stagione del secondo anno, lo stesso procedimento viene ripetuto sia per le Carte Status del Porto che per le Carte Evento, introducendo in gioco gli Eventi dell'Anno 3.

IX. Vittoria

Se alla fine di qualsiasi stagione una sola Isola ha completato tutte le sue Strutture (**6 Villaggi, 2 Officine, 6 Strutture dell'Acropoli e 2 Grandi Meraviglie**), quell'Isola vince la partita. Se alla fine del terzo anno nessuna Isola ha completato le proprie Strutture, vince l'Isola che ne ha di più (incluse le Grandi Meraviglie completate).

È importante notare che i giocatori devono finire l'intera stagione (inclusa la Fase di Scarto e la Fase Arconte) prima di determinare il vincitore. Se un giocatore completa la sua ultima Struttura prima della fine di una determinata stagione, quel giocatore non necessariamente vince la partita. Se due o più giocatori hanno completato le Strutture della loro Isola alla fine della stessa Stagione (o se due o più Isole possiedono lo stesso numero di Strutture alla fine del gioco), si dovranno usare le seguenti condizioni di spareggio per determinare il vincitore. Esaminate le condizioni una alla volta. A ogni passaggio, eliminate i giocatori che non possono competere in quel campo con gli avversari con cui sono in pareggio. Notate che se i giocatori in pareggio hanno completato tutte le loro Strutture, i giocatori possono iniziare dalla sesta condizione di pareggio (Maggior numero di Filosofie).

Condizioni di pareggio

1. Più Grandi Meraviglie completate (massimo 2)
 2. Maggior numero di Grandi Meraviglie parzialmente costruite (massimo 2)
 3. Maggior numero di Progetti di Grandi Meraviglie (massimo 2)
 4. Maggior numero di Strutture dell'Acropoli (massimo 6)
 5. Maggior numero di Officine (massimo 2)
-

6. Maggior numero di Filosofie (massimo 6)
7. Maggior numero di Flotte (massimo 3)
8. Maggior numero di Carte Egee (Eserciti, Navi da Guerra, Doni di Poseidone) (senza limiti)
9. Maggior quantità di Oro (massimo 6)
10. Maggior numero di Risorse Rare (massimo 6)
11. Maggior numero di Risorse Base (massimo 6)

Se ci sono ancora giocatori in pareggio dopo aver consultato tutti gli undici criteri di spareggio, l'Arconte in carica alla fine del gioco sceglie il vincitore tra i giocatori in pareggio.

X. Varianti

VARIANTE DELLA LEGA DI DELIO

I giocatori che desiderano un'esperienza più stabile ad Atene durante il primo anno del gioco dovrebbero tenere in considerazione la **Variante della Lega di Delio**. In questa variante, Atene è considerata leader egemonica delle Isole Egee durante l'Anno 1. Di conseguenza, nessuna Carta Status del Porto viene piazzata ad Atene fino al secondo anno di gioco. Questo fa sì che i giocatori non incorrano in un "Blocco" o nelle "Tasse portuali" quando vanno a prendere i primi progetti di Grandi Meraviglie. Questo fa sì inoltre che sia meno probabile per i giocatori rivelare una Carezza durante la prima stagione del gioco.

VARIANTE TORNEO

I giocatori che preferiscono un gioco di durata minore dovrebbero usare la **Variante Torneo**. Questa variante permette di giocare *Parthenon* in 60-90 minuti con giocatori esperti ed è perfetta per partite organizzate in convention e in altre occasioni. Questa variante è utile anche per dimostrazioni volte a fornire a nuovi giocatori una veloce panoramica di gioco. Per giocare con la Variante Torneo, rimuovere gli Eventi dell'Anno 1 e iniziare il gioco dall'Anno 2. Ogni Isola comincia con tutti e sei i Villaggi, 1 Officina, un progetto di Grandi Meraviglie a caso e le Flotte A e B. L'obiettivo del gioco è sempre lo stesso.

XI. Crediti

Autori: Andrew Parks, Jason O. Hawkins

Illustrazioni: Stephen Graham Walsh

Direzione artistica: Jason O. Hawkins

Grafica: Jessica Ney-Grimm

Logo Siren Bridge Publishing: Pat Ann Lewis-MacDougal

Editore: Zev Shalsinger, **Z-Man Games, Inc.**, in collaborazione con **Siren Bridge Publishing** con Jason O. Hawkins e Frank Coker.

Sviluppo del gioco: S. Coleman Charlton, Frank Coker, Michael Dalton, Doug Faust, Christopher Guild, Jason O. Hawkins, Norman Hill, Andrew Parks, Christopher Parks e Kyle Volker.

Playtester: Maria Beecraft, Denson Conn, Karen Coskren, Leonor Dohmen, Matthias Dohmen, Pete Fenlon, Anni Foasberg, Kristin Gardner, Jason Holmgren, Nick Liaicoana, Chuan Lin, Steve Marvin, Manny

O'Donnell, Kathleen Parks, Bill Reeves, Don Reubert, Norma Reubert, Karl Roelofs, Al Roireau, Zev Shlasinger, Ada Smith, Justin Smith, Amy Stoneburner, James Stoneburner, Kevin Sullivan, Dave Weinstein, Kathy Weinstein e L.H. White.

Parthenon: Rise of the Aegean è basato sul gioco di costruzione del gruppo della Sirius Consulting ***Greek Islands***, di Jason O. Hawkins e Andrew Parks.

Un ringraziamento speciale a Frank Coker per i suoi preziosi consigli e il supporto finanziario.

Jason e Andrew dedicano Parthenon alle loro mogli che hanno viaggiato con loro durante la traversata di sei anni che ha portato questo gioco in porto sano e salvo.

© 2005 Siren Bridge Publishing. Tutti i diritti riservati.

Per domande sul regolamento e altre informazioni su Parthenon, per favore visitare www.zmangames.com o www.sirenbridge.com

Traduzione effettuata da Daniele Sabatucci (v. 1.0 completata il 17 luglio 2012).

Nota: traduzione effettuata sul solo testo originale, senza layout e relative immagini. La traduzione è completa salvo esempi direttamente riferiti a immagini ed esclusi rimandi interni di pagina.

Questo documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprenderne le regole. Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.