

## DISTRUZIONE DELLA FLOTTA PERSIANA

*Al termine delle guerre persiane, nella battaglia di Eurimedonte, Atene distrugge la flotta persiana rimanente.*

*Al fine di indebolire Atene, la Persia decide di sostenere Sparta.*

**+1 ARGENTO**

**+1 PRESTIGIO**

3

## FILO-PERSIANI

*Il generale spartano Pausania e il generale ateniese Temistocle, vengono radiati dai rispettivi eserciti con l'accusa di essere filo-persiani.*

*La misura è ben accolta dalla popolazione, ma alcune truppe di fedeli disertano.*

**Ambedue i giocatori rimuovono 1 Oplita oppure 1 Galea.**

**+1 PRESTIGIO / -1 UNITA'**

**+1 PRESTIGIO / -1 UNITA'**

3

## GUERRA SANTA

*Sparta e Atene di fronte uno all'altro per difendere le loro posizioni nel sacro santuario di Apollo, a Delfi.*

**+1 OPLITA in Thessalia**

**+1 OPLITA in Boiotia**

3

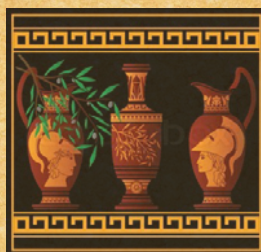
## LEOTYCHIDAS II

*Il re spartano, Leotychidas II è giudicato colpevole di corruzione ed è rovesciato.*

**Questo scandalo permette ad Atene di iniziare il primo turno di questo round.**

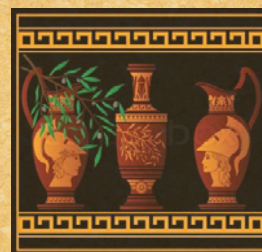
3

## NESSUN EVENTO



3

## NESSUN EVENTO



3

## SERSE E' ASSASSINATO

*Serse, il re di Persia è assassinato dal suo Visir.*

**Posizionare un cubo, rendendo inutilizzabile il primo spazio di carico sul mercato Persiano (vino in cambio di grano).**

3

## TERREMOTO A SPARTA

*Sparta ha un violento terremoto che i Messeni sfruttano per la rivolta, mentre le navi cartaginesi sostengono la causa spartana, mettendo in discussione il dominio ateniese nei dintorni della Sicilia.*

**+1 GALEA in Ionio Pelagos**

**+1 OPLITA in Messenia**

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

EVENTO

3

## ERA DI PERICLE

*Pericle prende il potere ad Atene, e durante il suo governo, la Polis si impegna in numerosi progetti architettonici e artistici, prosperando così il pensiero filosofico.*

*La vicina Corinto diffida il crescente potere ateniese.*

**+2 OPLITI** in Megaris

*Se Atene termina un progetto in questo round, raddoppia immediatamente il Prestigio assegnato.*

4

## IL RE DI PERSIA E' ASSASSINATO

*Il re Persiano è assassinato ed i contendenti al trono fanno richiesta di mercenari Greci.*

**Prima di iniziare il round, entrambi i giocatori possono inviare Opliti a combattere in Persia.**

**Otengono +2 PRESTIGIO per ogni Oplita.**

**Al termine del turno, i giocatori si riprendono gli Opliti e li dispongono alternativamente, uno dopo l'altro, nei territori in cui possono essere accolti.**

4

## L'EGITTO SI RIBELLA CONTRO LA PERSIA

*Atene decide di aiutare il ribelle Inaros nella lotta per l'indipendenza dell'Egitto.*

**Prima di iniziare il round, il giocatore ateniese invia un numero di Galee che desidera in Egitto (min. 2 e se non ci riesce, perde 1 PRESTIGIO per ciascuna Galea non inviata).**

**Quando il round termina si riprende solo la metà.**

*Opzionale: Persia prende 2/4/6 ARGENTO, perdendo in cambio 1/2/3 PRESTIGIO.*

**Per ciascuna Galea inviata prendi +2 PRESTIGIO.**

4

## NESSUN EVENTO



4

## NESSUN EVENTO



4

## RIVOLTE CONTADINE

*Sentirsi oppressi dall'imperialismo di entrambi i lati, conduce i contadini della Messenia e dello Ionio alla ribellione.*

**+1 OPLITA** in Ionia

**+1 OPLITA** in Messenia

4

## TRASFERIMENTO DELLA TESORERIA

*Il tesoro della lega di Delo viene trasferito ad Atene, e Sparta accetta l'aiuto persiano.*

*Questa modalità per promuovere l'economia non è ben vista dal resto della Polis.*

**Entrambi i giocatori decidono quanti punti PRESTIGIO spendere, in cambio ricevono due volte il valore speso in ARGENTO (min. 1 PRESTIGIO per 2 ARGENTO).**

4

## TRADIMENTO

**Gli intrighi di entrambi i giocatori hanno effetto e causano che 1 Polis di ogni giocatore con 1 punto popolazione (se c'è) cambi schieramento.**

**La Polis viene scelta dal giocatore ricevente e non può essere né la capitale né la Polis che ha appena cambiato schieramento.**

**Il nuovo giocatore ne prende anche i progetti conclusi.**

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

EVENTO

4

## DIETRO LE LUNGHE MURA

*A causa della paura di incursioni in Attica da parte degli spartani, la popolazione della regione si protegge all'interno delle lunghe mura di Atene.*

+3 **PRESTIGIO**

+3 **POPOLAZIONE** (al massimo 10) in Athenai. In questo round non è possibile raccogliere le tasse in Attica (porre il disco nella casella territorio).

5a

## GRANDI COMANDANTI

*Due brillanti comandanti, lo spartano Brasida e Cleone l'ateniese, assumono il controllo delle operazioni militari dei rispettivi eserciti.*

Ogni giocatore può chiedere di vedere le carte combattimento del nemico, una volta, durante un singolo combattimento.

5a

## LIBERO SCAMBIO CON LA PERSIA

*La Persia richiede ad entrambi i giocatori di liberare le rotte commerciali attraverso il suo territorio e la sua satrapia d'Egitto.*

Se un giocatore, al termine del suo turno, blocca le rotte commerciali del suo avversario verso Persis oppure Aigyptos, perde 1 **PRESTIGIO** (ad eccezione se ha già 10 Galee in ambedue i mari, quello nel Mare IONIO e nel Mare THRAKIKO).

5a

## MERCENARI

Entrambi i giocatori possono creare Opliti o Galee pagando 2 Argento per ciascuno, senza perdere la popolazione dalle loro Polis.

5a

## NEMICI DELLA GRECIA

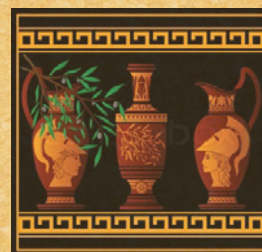
*I ribelli Iloti di Messenia sono contro il dominio spartano, mentre i persiani incoraggiano il blocco ad Atene nel Mediterraneo Orientale.*

+3 **GALEE** in Nòties Sporàdes

+3 **OPLITI** in Messenia

5a

## NESSUN EVENTO



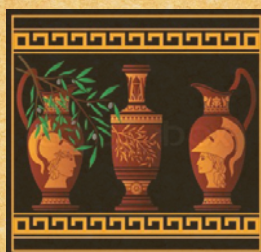
5a

## NESSUN EVENTO



5a

## NESSUN EVENTO



5a

## PACIFISMO

*Nelle due capitali emergono voci a favore della fine dello scontro, che minaccia di destabilizzare entrambi i governi.*

Nell'azione di raccolta, Sparta in Lakedaimon e Atene in Attika, è possibile assegnare un qualsiasi numero di Opliti (come numero max. la popolazione della capitale) che desiderano soffocare il pacifismo invece di effettuare l'azione di raccolta. Per ogni Oplita assegnato si prende 1 **PRESTIGIO**.

5a

## PESTE E UMILIAZIONE

*La pestilenza di Atene si estende sulla popolazione decimandola. Durante il round, Atene cercherà di aumentare ulteriormente il proprio Prestigio con una nuova incursione nell'isola di Sphacteria (Messenia).*

**-2 POPOLAZIONE** in Athenai (se non è possibile, **-1 PRESTIGIO** per ogni punto popolazione che non può essere ridotta).

In questo round, se Atene muove (*una sola volta*), almeno 3 Opliti a Messenia e vi è almeno un Oplita Spartano, si ottengono punti Prestigio pari al numero dei nemici che sono nella regione, diviso per due.

5a

## TRADIMENTO

**Gli intrighi di entrambi i giocatori hanno effetto e causano che 1 Polis di ogni giocatore con 1 punto popolazione (se c'è) cambi schieramento.**

**La Polis viene scelta dal giocatore ricevente e non può essere né la capitale né la Polis che ha appena cambiato schieramento.**

**Il nuovo giocatore ne prende anche i progetti conclusi.**

5a

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*

EVENTO

*5α*



## ALCIBIADE FUGGE A SPARTA

*Il generale ateniese Alcibiade, viene condannato a morte e fugge a Sparta.*

*Riesce a convincere i suoi ex nemici che devono peggiorare il confronto militare.*

**Durante questo intero round, le battaglie si verificano con almeno 7 Opliti o Galee presenti in una regione.**

5β

## I CARTAGINESI SBARCANO IN SICILIA

*I generali cartaginesi, Annibale, Mago e Imilcone, sbarcano con le loro truppe nella regione di Sicilia.*

**Il giocatore che possiede l'esercito più potente in Sikelia perde (fino a) 2 Opliti in combattimento.**

**Se c'è un pareggio, entrambi i giocatori perdono (fino a) 2 Opliti.**

**Se non vi è presenza di Opliti Greci, la regione viene catturata da Cartagine e non potrà essere effettuata la raccolta in questo round.**

*(inserire un disco nell'apposito spazio del territorio).*

5β

## COSPIRAZIONE DEGLI ERMOCOPIDI

*Tutte le parti fallliche delle statue di Hermes appaiono mutilate. La Polis accusa Sparta per influenzare sullo scandalo religioso, mentre gli oligarchi instillano il terrore con l'intenzione di rovesciare la democrazia ateniese.*

**+1 PRESTIGIO**

**Al termine di ogni turno in Attika, Atene deve mantenere 1 OPLITA, in caso contrario, il giocatore perde 1 PRESTIGIO in quel turno.**

5β

## ERUZIONE DEL VULCANO ETNA

*L'eruzione del vulcano Etna in Sicilia riduce la produzione nella regione per questo round.*

**Il giocatore che effettua la raccolta in Sikileia può utilizzare 3 Opliti come numero massimo.**

5β

## LIBERAZIONE DEGLI SCHIAVI

*Sparta rilascia 20.000 schiavi lavoratori nelle miniere d'argento di Laurium in Attica.*

**I valori del Vino e Olio sono di pari valore all'Argento e Grano (spostare entrambi i cubi sulla prima colonna), a causa della crescente domanda di beni e dalla diminuzione di estrazione mineraria.**

**+2 PRESTIGIO**

**+2 POPOLAZIONE in Athenai. In questo round si può raccogliere solo in Attika con 2 Opliti.**

5β

## LIBERO SCAMBIO CON LA PERSIA

*La Persia richiede ad entrambi i giocatori di liberare le rotte commerciali attraverso il suo territorio e la sua satrapia d'Egitto.*

**Se un giocatore, al termine del suo turno, blocca le rotte commerciali del suo avversario verso Persis oppure Aigyptos, perde 1 PRESTIGIO (ad eccezione se ha già 10 Galee in ambedue i mari, quello nel Mare IONIO e nel Mare THRAKIKO).**

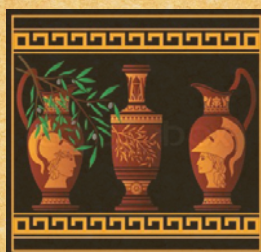
5β

## MERCENARI

**Entrambi i giocatori possono creare Opliti o Galee pagando 2 Argento per ciascuno, senza perdere la popolazione dalle loro Polis.**

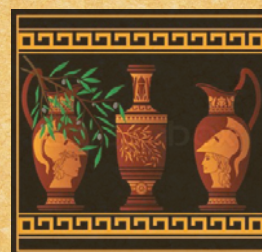
5β

## NESSUN EVENTO



5β

## NESSUN EVENTO



5β

## NESSUN EVENTO



5β

## PACIFISMO

*Nelle due capitali emergono voci a favore della fine dello scontro, che minaccia di destabilizzare entrambi i governi.*

**Nell'azione di raccolta, Sparta in Lakedaimon e Atene in Attika, è possibile assegnare un qualsiasi numero di Opliti (come numero max. la popolazione della capitale) che desiderano soffocare il pacifismo invece di effettuare l'azione di raccolta.**

**Per ogni Oplita assegnato si prende 1 PRESTIGIO.**

5β

## SUPERSTIZIONE

*Avviene un'eclissi lunare. Durante questo intero round, i generali di entrambi gli schieramenti, esitano nell'esercitare il proprio comando.*

**Durante la prima battaglia del round, il PRESTIGIO ottenuto in ogni assalto è ridotto a 1 (se è di 1 o maggiore).**

5β

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

$5\beta$

EVENTO

*5β*

EVENTO

*5β*

EVENTO

*5β*