



ATTIKA

Autore: Marcel-André Casasola Merkle Grafica: Manuel Casasola Merkle

Casa editrice: Hans im Gluck (www.hans-im-glueck.de)

Un gioco per 2-4 giocatori da 10 anni

Durata: circa 45 minuti

Traduzione: Fabio Cambiaghi (fabiocmb at infinito.it) rev. 0*

CONTENUTO

- 22 tessere per comporre il piano di gioco;
- 4 templi;
- 15 anfore;
- 4 plance di gioco per i giocatori;
- 120 tessere edificio (30 per ognuno dei 4 colori);
- 60 carte paesaggio.

ESEMPIO DI DISPOSIZIONE INIZIALE PER 3 GIOCATORI

La figura a pagina 1 del regolamento mostra la corretta disposizione iniziale per una partita con tre giocatori.

PREPARAZIONE

Prima di cominciare, separare con cura le tessere del piano di gioco, quelle degli edifici e i templi dalle fustelle. Le 2 parti di cui sono composti i templi devono essere assemblati come indicato nella figura.

Mischiare le **tessere del piano di gioco** e metterle da parte impilate e a faccia coperta.

A seconda del numero di giocatori, pescare 4, 6 o 8 tessere del piano di gioco e piazzarle a faccia scoperta al centro del tavolo come indicato in figura (vedi pag. 1 del regolamento).

A seconda del numero di giocatori piazzare 2, 3 o 4 **templi** adiacenti alle tessere del piano di gioco appena piazzate (nella figura precedente sono gli esagoni più scuri).

Piazzare le **anfore** in un mucchio vicino al piano di gioco.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende la relativa **plancia di gioco** e la pone nel suo spazio di gioco (lo spazio davanti a sé).

Ogni giocatore prende le **30 tessere edificio** nel colore prescelto. *Nota: per semplicità tutte le tessere sono chiamate tessere **edificio** anche quelle che rappresentano campi di grano, navi, strade, ecc..*

Ogni giocatore toglie i **6 edifici principali** da quelli del suo colore (gli edifici principali hanno un simbolo nero sul dorso), li mischia li impila a faccia coperta di fronte a sé.

Ogni giocatore mischia i suoi restanti **24 edifici** e li piazza davanti a sé coperti formando **3 pile da 8 edifici ciascuno**.

Ogni giocatore pesca la prima tessera da **ciascuna delle 4 pile** di edifici e la piazza sulla propria plancia di gioco (ogni giocatore deve avere davanti a sé la plancia di gioco del proprio colore).

Mischiare le **60 carte paesaggio** e piazzare il mazzo mischiato a faccia coperta nei pressi dell'area di gioco.

I giocatori scelgono il giocatore iniziale. Il giocatore scelto pesca **4 carte sfondo**, queste carte saranno la sua mano iniziale. Il giocatore alla sua sinistra pesca **5 carte**, il giocatore successivo pesca **6 carte** (con 2 o 3 giocatori), il successivo ancora pesca **7 carte** (con 4 giocatori).

INTRODUZIONE

Ogni giocatore controlla **gli edifici della sua città-stato**. Templi, teatri e oracoli, un porto con le navi, vigneti e vignaioli, e molti altri devono trovare posto nella penisola greca.

I giocatori devono muoversi velocemente di modo da accaparrarsi i posti migliori e contemporaneamente ostacolando la posa degli edifici avversari.

Siccome costruire edifici ha dei costi, i giocatori cercheranno anche di risparmiare usando le risorse naturali della penisola. Inoltre i giocatori cercheranno di organizzare i loro insediamenti in modo da poter costruire altri edifici gratuitamente.

SCOPO DEL GIOCO

Il vincitore è il primo giocatore che:

piazza tutti i suoi 30 edifici sul piano di gioco

oppure

collega due templi qualsiasi con i suoi edifici

IL GIOCO

Il **giocatore iniziale** comincia e il gioco procede in senso orario.

IL TURNO DEL GIOCATORE

In un turno, il giocatore può pescare **2 nuovi edifici** oppure costruire **3 edifici** prendendoli dalla sua plancia di gioco.

Pescare

Il giocatore pesca **una tessera edificio** da una qualsiasi delle sue quattro **pile di edifici** e la guarda.

Se vuole pagare i costi di costruzione (vedi regole per la costruzione), il giocatore paga i costi dell'edificio appena pescato e lo piazza sul piano di gioco.

Altrimenti, il giocatore piazza l'edificio nel spazio corrispondente della sua plancia di gioco.

Quando un giocatore sceglie l'azione **pescare**, l'azione va ripetuta due volte.

Costruire

Il giocatore **prende 1 edificio** a scelta dalla sua **plancia di gioco**, lo piazza sul piano di gioco e paga i relativi costi di costruzione (vedi regole per la costruzione).

Quando un giocatore sceglie l'azione **costruire**, l'azione va ripetuta tre volte.

Dopo che il giocatore ha pescato per due volte oppure ha costruito per tre volte, il suo turno finisce.

***Nota:** un giocatore **non può** usare l'azione pescare e l'azione costruire nello stesso turno.*

PESCARRE CARTE PAESAGGIO

Quando un giocatore pesca carte paesaggio?

Un giocatore può scegliere di rinunciare a tutta o ad una parte dell'azione scelta, pescare o costruire, per pescare carte paesaggio. **Per ogni azione pescare o costruire alla quale il giocatore rinuncia**, egli pesca **1 carta paesaggio** dal tallone coperto e la aggiunge alla sua mano.

***Esempio:** il giocatore di Sparta sceglie per il suo turno l'azione costruire. Comincia costruendo una Fortezza, piazzandola sul piano di gioco. Invece di costruire altri due edifici egli pesca 2 carte paesaggio, aggiungendole a quelle già in suo possesso. Se avesse utilizzato l'azione pescare e avesse pescato una Fortezza, egli avrebbe potuto pescare solo 1 carta paesaggio.*

Se un giocatore rinuncia completamente alle azioni pescare o costruire, egli pesca sempre 3 carte paesaggio.

***Nota:** Il giocatore deve sempre pescare le carte paesaggio **dopo** aver effettuato la quantità scelta di azioni pescare o costruire. Un giocatore non può pescare carte paesaggio e poi usare le azioni pescare o costruire. Le carte paesaggio che un giocatore può tenere nella sua mano sono illimitate.*

Quando il mazzo di carte paesaggio finisce:

mischiare il mazzo degli scarti e piazzarlo a faccia coperta a formare il nuovo tallone delle carte paesaggio.

REGOLE PER LA COSTRUZIONE

SPAZI PER LA COSTRUZIONE

Dove un giocatore può costruire un edificio?

Un giocatore può costruire un edificio in uno **spazio vuoto qualsiasi** sul piano di gioco, indipendentemente dal fatto che lo spazio abbia disegnato un simbolo paesaggio oppure no. Un giocatore non può costruire su un tempio o su uno spazio già occupato da un altro edificio.

COSTI DI COSTRUZIONE

I costi di costruzione sono indicati dai simboli paesaggio disegnati sia sulla tessera dell'edificio stesso sia sulla plancia del giocatore.

Il giocatore può ridurre i costi di costruzione dell'edificio sottraendo dal totale il **simbolo di paesaggio** eventualmente rappresentato sullo spazio sul quale il giocatore ha deciso di costruire e sottraendo inoltre **ogni simbolo di paesaggio** rappresentato sugli spazi **vuoti** direttamente adiacenti allo spazio scelto per la costruzione.

Effettuate eventuali riduzioni, Il giocatore paga i **restanti costi di costruzione con corrispondenti carte paesaggio** prendendole dalla sua mano. Le carte utilizzate per la costruzione finiscono a faccia scoperta nel mazzo degli scarti.

Il giocatore può giocare **2 carte paesaggio qualsiasi** invece di una carta paesaggio richiesta.

***Esempio:** la costruzione di una Fortezza costa 1 collina e 3 montagne.*

Il giocatore di Corinto costruisce una fortezza nello spazio indicato in figura riducendo il costo di costruzione di 2 montagne (1 sullo spazio sul quale stayer costruire e 1 in uno spazio adiacente).

Il giocatore deve quindi pagare 1 collina e 1 montagna usando carte paesaggio della sua mano.

Se non avesse una carta montagna nella sua mano il giocatore potrebbe decidere di giocare 1 collina, 1 foresta e 1 acqua utilizzando quindi foresta e acqua invece della carta montagna mancante.

COSTRUIRE GRATIS

Un giocatore può **eliminare completamente i costi di costruzione** per un edificio costruendo edifici **nell'ordine giusto**.

Le frecce disegnate sulla plancia del giocatore identificano l'ordine per la costruzione gratuita degli edifici. Per costruire gratuitamente un edificio:

- l'edificio dal quale parte la freccia (edificio puntatore) verso l'edificio che si sta per costruire (edificio puntato) deve essere già sul piano di gioco.
- L'edificio (edificio puntato) deve essere costruito direttamente adiacente a quello dal quale parte la freccia (edificio puntatore).

***Esempio:** il giocatore di Corinto costruisce la sua torre direttamente adiacente alla sua fortezza, non paga nulla per la costruzione della torre in quanto la torre è puntata dalla fortezza nella sua plancia di gioco.*

Nei casi seguenti il giocatore non può costruire gratuitamente:

- ***Inverso:** la torre è già stata costruita ed il giocatore costruisce la fortezza.*
- ***Edificio saltato:** la cava è stata costruita ed il giocatore costruisce una torre.*
- ***Giocatore sbagliato:** il giocatore costruisce una torre adiacente ad una fortezza di un giocatore avversario.*
- ***Edificio principale (scritta bianca su fondo nero): non esiste un ordine per costruire gratuitamente gli edifici principali.***

COSTRUIRE STRADE

Per costruire una strada, un giocatore deve pagare con **5 carte paesaggio qualsiasi**, questo valore deve essere ridotto di una carta se si sta per costruire su uno spazio con un simbolo paesaggio e di una carta per ogni simbolo paesaggio rappresentato negli spazi vuoti adiacenti a quello scelto per la costruzione. **Costruzione gratuita:** un

giocatore può costruire una strada gratuitamente se la costruisce in uno spazio direttamente adiacente ad una sua strada già costruita.

***Esempio:** il giocatore costruisce la sua prima strada nello spazio indicato in figura, il costo di costruzione è ridotto di 2 montagne e 2 acque. Il giocatore paga quindi 1 carta paesaggio a sua scelta per costruire la strada. Nel corso della partita, il giocatore può costruire gratuitamente una seconda strada adiacente a quella già costruita.*

INSEDIAMENTI

Cos'è un insediamento?

Un insediamento è composto da uno o più edifici adiacenti di **uno stesso colore**. Un giocatore fonda un **nuovo insediamento** quando costruisce un edificio che non è direttamente adiacente ad uno qualsiasi dei suoi edifici già presenti sul piano di gioco.

Quando un giocatore fonda un nuovo insediamento, egli deve **pagare il costo per il nuovo insediamento**. Un nuovo insediamento costa **1 carta paesaggio qualsiasi per ogni altro insediamento** che il giocatore ha già sul piano di gioco.

***Esempio:** il giocatore di Tebe ha già **2 insediamenti**. Egli costruisce una strada nello spazio indicato in figura, fondando un nuovo insediamento, in aggiunta ai costi di costruzione della strada egli deve pagare **2 ulteriori carte sfondo qualsiasi** come costo per il nuovo insediamento.*

***Nota:** un giocatore può collegare due o più suoi insediamenti con un suo edificio in modo da ridurre i costi per i successivi nuovi insediamenti. Gli edifici collegati solo attraverso un tempio **non** sono considerati appartenenti allo stesso insediamento.*

ANFORE

Ogni edificio appartiene a uno di **7 gruppi** (ad esempio difesa, trasporto). Quando un giocatore costruisce edifici di uno stesso gruppo, egli guadagna un'anfora che può essere utilizzata per estenderà la durata di un suo **turno di gioco** nel momento che riterrà più appropriato.

GRUPPI

A quale gruppo appartengono gli edifici?

Sulla plancia del giocatore **gli edifici di ciascun gruppo** sono rappresentati insieme. Ad esempio la cava, la fortezza e le due torri appartengono al gruppo della difesa.

Quando un giocatore costruisce **tutti gli edifici appartenenti ad un gruppo** in modo che essi siano **collegati tra loro sul piano di gioco**, il giocatore guadagna come ricompensa **1 anfora** che può utilizzare subito o può conservare davanti a sé per un turno successivo.

***Esempio:** il giocatore di Corinto costruisce la sua cava in modo da avere tutti e 4 gli edifici del gruppo difesa collegati tra loro. Egli prende un'anfora dalla scorta e la piazza davanti a sé, completa quindi normalmente il suo turno.*

Gruppo difesa connesso: come mostra il disegno, gli edifici non devono essere piazzati obbligatoriamente nell'ordine indicato nella plancia del giocatore.

Quando la riserva delle anfore è finita:

il giocatore pesca una carta paesaggio e la aggiunge a quelle che ha già in mano.

TURNO DI GIOCO ESTESO

Il giocatore rimette **1 anfora** nella riserva e può avere in cambio **1 pescata supplementare** (se ha scelto di pescare per quel turno) o **1 costruzione supplementare** (se ha scelto di costruire per quel turno).

Un'anfora può essere usata anche per pescare **1 carta paesaggio**.

Ricorda: un giocatore non può pescare o costruire dopo aver pescato una carta paesaggio.

***Esempio:** il giocatore di Corinto pesca una cava e una torre. Egli quindi rimette una sua anfora precedentemente conquistata nella riserva e pesca un altro edificio. Infine rimette un'altra anfora nella riserva e pesca una carta paesaggio.*

***Nota:** il giocatore può giocare quante anfore vuole (e possiede) in un turno, incluse quelle guadagnate nel turno stesso.*

ESPANSIONE DEL PIANO DI GIOCO

Quando è possibile espandere il piano di gioco?

Quando un giocatore **pesca l'ultima tessera edificio di una delle sue quattro pile di tessere**, egli prima piazza la tessera pescata sul piano di gioco, pagando i relativi costi di costruzione, oppure posa la tessera sulla sua plancia di gioco. Quindi, egli pesca una tessera piano di gioco e la aggiunge al piano di gioco esistente. Il giocatore può piazzare la nuova tessera con l'orientamento che preferisce.

Dove è possibile aggiungere la nuova tessera del piano di gioco?

Il giocatore deve piazzare la nuova tessera in modo che sia adiacente **almeno un'altra tessera del piano di gioco oppure adiacente ad un tempio**. La tessera può essere piazzata in modo da creare buchi nel piano di gioco. Il giocatore non può piazzare la tessera sopra ad un tempio o sopra altre tessere del piano di gioco. Gli edifici possono essere subito piazzati sulla nuova tessera del piano di gioco.

Quando la pila delle tessere del piano di gioco è finita:

il giocatore continua il suo turno senza piazzare una nuova tessera del piano di gioco.

FINE DEL GIOCO

Un giocatore vince la partita se per primo piazza sul piano di gioco tutte e 30 le sue tessere edificio oppure collega due templi qualsiasi con una linea di suoi edifici contigui.

La partita termina immediatamente quando un giocatore vince.

ATTENZIONE! REGOLE A VOLTE DIMENTICATE NELLA PRIMA PARTITA

Un giocatore può giocare 2 carte paesaggio qualsiasi **al posto di** quella necessaria alla costruzione (vedi **COSTI DI COSTRUZIONE**).

Quando un giocatore **fonda un nuovo insediamento** egli deve pagare in aggiunta il costo per un nuovo insediamento (vedi **INSEDIAMENTI**).

Quando un giocatore ha **costruito un intero gruppo** di edifici tra loro **collegati** egli guadagna un'anfora (vedi GRUPPI).

Quando un giocatore **pesca l'ultima tessera da una delle sue pile degli edifici**, egli deve piazzare una nuova tessera del piano di gioco (vedi ESPANSIONE DEL PIANO DI GIOCO).