



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).