

HELLAS

Esplorazione e conquista nell'antica Grecia, per 2 giocatori, da 12 anni in sù.

INTRODUZIONE

Nell'antica Grecia, chiamata "Hellas", le popolazioni combattono per il controllo delle isole di valore. I combattenti si scontrano attraverso le terre ed i mari. In queste battaglie con marinai e spade, i combattenti si avventurano per scoprire nuove isole su cui combattere. Per essere aiutati nelle loro battaglie, spesso i combattenti chiedono i favori degli Dei.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore che con i propri Greci controlla 10 città è il vincitore delle battaglie per le isole!

CONTENUTO

30 Greci (15 per ogni colore, in due colori)
 20 navi (10 per ogni colore, in due colori)
 48 Carte Divinità (16 per Ares, Poseidone e Zeus)
 2 carte sommario nei due colori dei giocatori
 24 tessere mappa

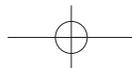
PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende 15 Greci, 10 navi, e la carta sommario del colore scelto.
- Separate le carte Divinità per tipo (Ares, Poseidone e Zeus), mischiatele e posizionatele a faccia in giù in tre mazzi separati, in un angolo del tavolo.
- Ogni giocatore pesca una carta da ogni mazzo Divinità per formare la propria mano iniziale (nascosta all'avversario).
- Prendete la tessera mappa con disegnato il delfino e piazzatela a faccia in sù al centro del tavolo; questa rappresenta la tessera di partenza.
- Mischiate le rimanenti 23 tessere mappa a faccia in giù e posizionatele vicino ai mazzi delle carte Divinità. Ogni tessera è disegnata con un'area di terra ed una di mare, sempre in maniera diversa. Ogni tessera ha una città ed alcune hanno dei templi.

CREAZIONE DELLA MAPPA INIZIALE

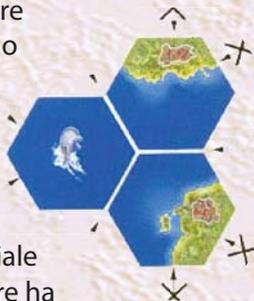
Il giocatore con il colore più chiaro è il primo a cominciare il gioco. Egli pesca la prima tessera mappa dal mazzo a faccia in giù e la posiziona vicino alla tessera di partenza, al centro del tavolo. Dopo posiziona una pedina Greco, prelevandola dalla sua riserva, sulla città disegnata sulla mappa; prende una nave, sempre dalla sua riserva, e la posiziona vicino alla stessa città.

Di seguito i giocatori si alternano i turni, pescando tessera mappa, posizionandole vicino alle tessere esistenti sul tavolo, piazzando ogni volta una pedina Greco ed una nave sulla tessera appena posizionata.



Regole per il piazzamento delle tessere:

- I tratti di mare devono sempre essere posizionati vicino ai tratti di mare e i tratti di terra sempre adiacenti ad altri tratti di terra.
- Una nuova tessera deve essere posizionata vicino al delfino o vicino a **due** tessere posizionate precedentemente (una può anche essere la tessera delfino).



La creazione della mappa iniziale termina quando ogni giocatore ha giocato quattro turni, posizionando quattro tessere mappa con quattro pedine Greci e quattro navi.

Se un giocatore pesca una tessera che non può essere posizionata sulla mappa, la scarta e ne prende un'altra. Se un giocatore pesca una tessera con un tempio, la scarta e ne pesca un'altra.

Nota: la restrizione del tempio è applicata solo durante la creazione della mappa iniziale; durante il gioco le tessere con i templi possono essere tranquillamente piazzate sulla mappa.

Dopo che la mappa iniziale è stata creata, mischiare le rimanenti tessere (comprese quelle eventualmente scartate in precedenza) e formare un mazzo a faccia in giù.

Il giocatore con il colore più chiaro ora può cominciare la partita, alternando i turni con l'avversario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Durante il proprio turno, il giocatore sceglie una delle tre azioni disponibili, dichiarandola ad alta voce: "Azione di forza", "Viaggio", o "Attacco".
- Durante il proprio turno, il giocatore può giocare quante carte Divinità vuole (vedi "Carte Divinità di seguito).
- Dopo aver eseguito un'azione, il giocatore può raggruppare le proprie pedine (vedi "Raggruppare" di seguito).
- Esaurite tutte le azioni, il turno passa all'avversario.

LE TRE AZIONI DISPONIBILI IN UN TURNO:

1. AZIONE DI FORZA

Il giocatore che sceglie l'"Azione di forza" può eseguire tre azioni. Il giocatore sceglie l'ordine con cui eseguire le tre azioni. Egli può eseguire tre azioni diverse, due volte la stessa ed una diversa o tre volte la stessa azione.

La maggioranza dei templi permette di eseguire un'azione supplementare.

Ad eccezione di un attacco in corso, solo un giocatore

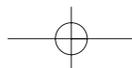


può avere Greci e navi in una città, che viene considerata sua. Se un giocatore ha più città con templi del suo avversario, può eseguire quattro azioni se decide di giocare un'"Azione di forza".

Le tre azioni dell'"Azione di forza":

- *piazzare una nuova pedina Greco*

Il giocatore prende **una** pedina Greco dalla sua riserva e la piazza in una sua città. In ogni caso un giocatore non può avere più di **tre** pedine Greco in una propria città.





- *piazzare una nuova nave*

Il giocatore prende **una** nave dalla propria riserva e la piazza vicino ad una propria città. In ogni caso non si possono avere più di **tre** navi vicino una città.

- *prendere una carta Divinità*

Il giocatore pesca **una** carta Divinità da uno dei tre mazzi Divinità a faccia in giù. In ogni caso il giocatore non può avere più di **sette** carte e non più di **tre** carte della stessa Divinità. Il giocatore che prende la carta la deve tenere a faccia in giù e può guardarla ed aggiungerla alla propria mano solo alla fine del proprio turno. Se un giocatore gioca la carta Zeus "Take two turns..." ("Gioca due turni..."), egli può aggiungere una carta alla propria mano e utilizzarla durante le successive azioni "Viaggio" o "Attacco".

Un giocatore deve giocare la carta Zeus "Take two turns..." all'inizio del proprio turno e non dopo un'"Azione di forza".

Esempio di un'"Azione di forza":

- *Un giocatore sceglie di piazzare 2 Greci, 1 in ognuna delle sue città, e 1 nave vicino ad una sua città. Facendo questo non può superare il limite di 3 Greci o 3 navi in una città.*
- *Un giocatore sceglie di pescare 3 carte Divinità. Può prenderle in qualsiasi modo, purchè non superi il limite delle 7 carte in totale o di 3 carte per ogni tipo di Divinità.*
- *Un giocatore piazza un Greco in una sua città, piazza 1 nave vicino ad una sua città e prende 1 carta Divinità, facendo attenzione a non superare i limiti descritti precedentemente.*

Mancanza di pedine per "Azione di forza"

Se un giocatore non ha più pedine Greci o navi nella propria scorta, allora non può piazzare alcuna pedina durante un'"Azione di forza".

2. Viaggio

Un giocatore può controllare una città in due modi: può scoprirne una nuova o può attaccarne una dell'avversario.

Se il giocatore vuole scoprire una nuova città, deve eseguire un "Viaggio":

- Pesca la prima tessera dal mazzo (coperto) delle tessere mappa.
- Poi posiziona la tessera appena pescata vicino ad una tessera già presente sulla mappa.

Come posizionare una tessera:

- I tratti di mare devono sempre essere adiacenti ad altri tratti di mare ed i tratti di terra devono sempre essere adiacenti ad altri tratti di terra.
- La tessera pescata deve essere posizionata vicino alla tessera delfino oppure a **due** tessere già presenti sulla mappa (di cui una può essere il delfino).
- Non è possibile creare un nuovo tratto di mare. I tratti di mare devono sempre essere adiacenti ad altri tratti di mare già presenti sulla mappa.
- Un giocatore può piazzare una nuova tessera solo se nelle tessere adiacenti ha più navi del giocatore avversario.



Nota: le navi che si trovano su una tessera che ha un ponte, possono essere contegiate in entrambe le direzioni.



La tessera A può essere posizionata in quanto è adiacente sia ad un tratto di mare che di terra.

La tessera B non può essere piazzata nelle posizioni 1 e 2 perchè creerebbe una nuova area di mare. Allo stesso modo non può essere piazzata nella posizione 1 perchè sarebbe adiacente solamente ad una tessera (devono essere almeno 2).

La tessera C può essere piazzata solo dal giocatore bianco perchè ha più pedine nelle tessere adiacenti del suo avversario (3 a 2).

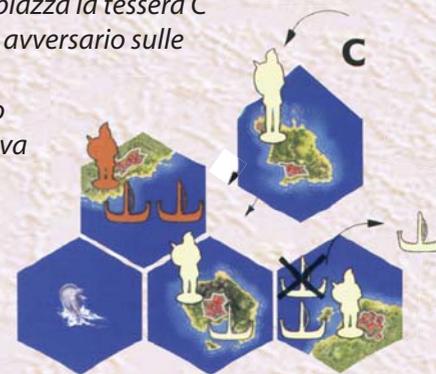
Completare un viaggio con successo

Quando un giocatore può piazzare una tessera appena pescata, completa un viaggio con successo.

- Il giocatore prende **un** Greco dalla sua riserva e lo piazza sulla città presente sulla nuova tessera. Se non ha più Greci nella propria riserva, può prendere un Greco da un'altra città che ne abbia almeno 2.
- Per "pagare" il viaggio, il giocatore deve rimuovere **una** nave da una tessera adiacente e rimetterla nella riserva.

Il giocatore bianco piazza la tessera C (ha più navi del suo avversario sulle tessere adiacenti).

Piazza un suo Greco sulla città della nuova tessera e rimuove una nave da una tessera adiacente, rimettendola nella riserva.



Viaggio non completato

Quando un giocatore non può piazzare una nuova tessera mappa, il viaggio non ha successo e rimette la tessera a faccia in giù sotto il mazzo delle tessere mappa.

3. Attacco

Oltre al "Viaggio", l'attacco è l'altro modo per avere una nuova città. Un giocatore può attaccare l'avversario via terra o via mare.

Attaccare via terra

Il giocatore punta verso la città che vuole attaccare. Può attaccare da qualsiasi città che abbia una rotta di collegamento con la città da attaccare.

- Il giocatore muove quanti Greci vuole, dalle sue città adiacenti alla città da attaccare. Ad ogni modo in ogni città deve sempre rimanere almeno un Greco. L'attacco non può essere effettuato da una città che abbia un solo Greco su di essa.
- Se attacca da più città, l'attaccante può muovere anche più di 3 Greci.

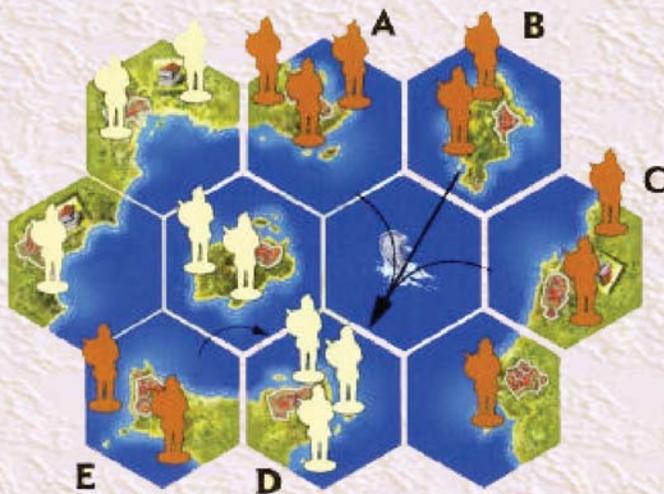
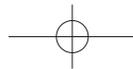
- L'attacco è riuscito quando l'attaccante ha, nella città attaccata, **tante unità quante** quelle del suo avversario.
- Le navi non hanno alcuna funzione durante un attacco via terra.
- I giocatori possono giocare le carte Divinità per risolvere le battaglie a proprio favore. I giocatori possono rispondere con una carta Divinità ad una carta appena giocata, e così alternarsi.
- Se un attacco ha successo (anche dopo aver giocato le carte Divinità), il difensore perde la città e rimuove tutti i Greci e le navi dalla città appena persa, rimettendoli nella riserva. Se il difensore aveva delle navi vicino la città, l'attaccante le può ora rimpiazzare con le proprie, prelevandole dalla propria riserva (se disponibili).
- Se l'attacco ha successo, l'attaccante lascia tutti i Greci con cui ha attaccato nella città appena conquistata. In ogni caso se ha più di 3 Greci nella città, deve rimuoverne quelli in eccesso, piazzandoli nella riserva.
- Se l'attacco fallisce, l'attaccante deve rimuovere tutti i Greci con cui ha attaccato e rimetterli nella riserva.



Attaccare via mare

Come prima, il giocatore punta alla città che vuole attaccare. Può attaccare da tutte le città che abbiano una rotta di collegamento con la città da attaccare. Le regole per un attacco via mare sono le stesse di quello via terra, con le seguenti eccezioni:

- Si ha un successo quando il numero di Greci attaccanti è **almeno uno in più** dei Greci difensori. Se alcuni Greci attaccano via mare ed altri via terra, l'attacco conta come un attacco via mare.
- Tutte le tessere mappa adiacenti alla tessera con il delfino contano come tessere adiacenti via mare a tutte le altre tessere adiacenti il delfino. In questo modo, i Greci possono "saltare" il delfino per attaccare una città che si trova all'altro lato della mappa.



Il giocatore arancione muove 1 Greco da ognuna delle sue città A, B, C, ed E alla tessera D per attaccare qui il giocatore bianco. Siccome il giocatore arancione ha più Greci dell'avversario (4 contro 3), egli vince l'attacco.

Il giocatore bianco rimuove tutti i suoi Greci dalla tessera D e li mette nella riserva. Il giocatore arancione riduce il numero di Greci sulla tessera D da 4 a 3 per via della restrizione, mettendo il Greco in eccesso nella sua riserva.

Nota: *il giocatore arancione ha potuto compiere un attacco dalle tessere A, B, e C anche se non erano adiacenti alla tessera D poiché tutte erano comunque adiacenti alla tessera col delfino.*

RAGGRUPPARE

- Dopo un' "Azione di Forza", il giocatore può muovere i suoi Greci e le sue navi attraverso le sue città per raggrupparli.
- Dopo un "Viaggio" o un "Attacco" avuto con successo, il giocatore può muovere i suoi Greci e le sue navi **solo** nella città appena scoperta o conquistata.

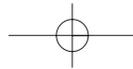
- Dopo aver raggruppato le proprie pedine, deve sempre essere rispettato il limite di 3 Greci o 3 navi per città.
- Quando un giocatore esegue un raggruppamento, non può mai lasciare una città senza pedine. Deve sempre lasciare almeno un Greco in ognuna delle proprie città. Le navi, comunque, possono sempre essere mosse senza restrizioni.

CARTE DIVINITA'

Ci sono tre differenti Carte Divinità. Poseidone, il Dio del Mare, può aiutare i giocatori nei loro viaggi. Ares, Dio della Guerra, può aiutare nelle battaglie. Il padre degli Dei, Zeus, può aiutare in situazioni particolari.

Consiglio: *per avere un'idea degli effetti delle Carte Divinità, i giocatori dovrebbero leggerle prima di cominciare la loro prima partita.*

- Ogni giocatore può avere **al massimo sette** Carte Divinità, e **non più di tre** Carte della stessa Divinità (per esempio, 3 Carte Ares, 2 Carte Poseidone, e 2 Carte Zeus). L'effetto della carta è solitamente positivo per il giocatore che la utilizza.
- Quando un giocatore decide di utilizzare una Carta Divinità, la posiziona scoperta sul tavolo, ne legge la descrizione e ne applica gli effetti. Dopodiché la carta viene scartata. Per ogni tipo di Divinità c'è un apposito mazzo degli scarti. Se un mazzo Divinità viene esaurito, si mescola il relativo mazzo degli scarti e si mette a faccia in giù per formare un nuovo mazzo di Carte Divinità.
- Non ci sono limiti al numero di carte che un giocatore può utilizzare durante il proprio turno.
- Alcune carte possono essere utilizzate durante il turno dell'avversario. Queste carte sono contrassegnate con il simbolo .



- Un giocatore può utilizzare una Carta Divinità Zeus per rispondere ad una Carta Divinità giocata dall'avversario. In questo caso la carta deve essere giocata immediatamente.
Per esempio, Alfonso gioca la carta Zeus "Swap a city..." ("Scambia una città..."). Se Mike vuole giocare la carta Zeus per annullarne gli effetti, lo deve fare prima che Alfonso dichiari quali città vuole scambiare. Alfonso deve dare un pò di tempo a Mike per decidere se giocare la carta oppure no.
- Un giocatore non può utilizzare una Carta Divinità pescata durante lo stesso turno.
- Se un giocatore gioca una Carta Divinità che gli permette di piazzare dei Greci o delle navi sulla mappa, ma questi non sono più presenti nella riserva, allora può spostare le proprie pedine direttamente dalle sue città.
- Una Carta Divinità destinata ad essere giocata in un'azione specifica, deve essere giocata solo ed esclusivamente se il giocatore ha effettuato la stessa azione.
Per esempio, se Alfonso sceglie un'azione "Viaggio" allora **non può** giocare una carta "Attack two cities, one after another!" ("Attacca due città, una dopo l'altra!"), poichè questa carta deve essere giocata durante un'azione "Attacco".

Nota: il primo giocatore non può giocare una Carta Divinità durante il suo primo turno (dopo la creazione della mappa iniziale).

L'utilizzo delle Carte Divinità è mostrato nei seguenti esempi.

Esempio 1:

Alfonso attacca Mike da una tessera adiacente alla sua, via terra (deve avere almeno tanti Greci quanti quelli del suo avversario per vincere), con 1 Greco. Mike ha 1 Greco ed 1 nave nella sua città.

- Mike gioca la carta **Poseidone** "All ships in your attacked city defend like Greeks..." , per difendersi dall'attacco. Con questa carta ora lui è più forte di Alfonso (2 contro 1).
- Alfonso risponde con la carta **Zeus** "The God Card, just played by your opponent, is voided!..." , per annullare l'effetto della carta appena giocata da Mike. Così facendo Alfonso vince la battaglia (1 contro 1).
- Se Mike non gioca altre Carte Divinità, perde la battaglia e rimette le pedine perdenti nella sua riserva. Alfonso prende una nave dalla sua riserva e la posiziona vicino alla città appena conquistata, per rimpiazzare la nave persa da Mike. Alfonso può anche muovere altri Greci o navi, dalle sue città alla città appena conquistata. Se decide di fare così deve comunque lasciare almeno 1 Greco in ogni città e non può avere più di 3 Greci o 3 navi nella città appena conquistata.

Esempio 2:

*Alfonso ha 1 Greco e 1 nave in una città. Prima del suo attacco gioca la carta **Ares** "Before an attack, swap as many ships for Greeks as you want in one of your cities!" e scambia due navi per due Greci, prendendoli dalla riserva. Ora attacca Mike con 2 Greci, in una città non adiacente, via mare. Mike ha 2 Greci ed 1 nave. Per attaccare Alfonso gioca le seguenti Carte Divinità:*

- **Ares:** "Attack one non-adjacent opponent's city with Greeks!..."
- **Ares:** "In an attack over the water, you need just equal power to win..."
- Se Mike non gioca Carte Divinità allora perde la battaglia.
Mike sceglie di giocare la carta Zeus "The God Card, just played by your opponent, is voided!", e annulla l'effetto

della carta che permetteva di vincere con lo stesso numero di pedine.

- Mike ha difeso con successo l'attacco di Alfonso, ma questi risponde con la carta **Zeus** "The God Card, just played by your opponent, is voided!", annullando la stessa carta appena giocata da Mike e rimettendo in gioco l'effetto della carta Ares che gli permetteva di vincere con lo stesso numero di pedine del difensore.
- Mike però non vuole perdere la battaglia, e gioca la carta **Poseidone** "All ships in your attacked city defend like Greeks". Ora le pedine sono 3 a 2 in favore di Mike e Alfonso fallisce l'attacco. Alfonso mette così nella riserva i suoi 2 Greci.

Esempio 3:

Alfonso attacca Mike via mare con 2 Greci.

Mike ha nella sua città 2 Greci e 1 nave.

Per vincere, Alfonso gioca le seguenti carte:

- Ares: "Attack as though you had one additional Greek!"
 - Zeus: "Use a God card without discarding it!"
- Così Alfonso può tenere la sua Carta Ares senza doverla scartare, anche se Mike dovesse decidere di utilizzare altre Carte Divinità. Mike perde la battaglia (3 a 2) e rimette nella riserva i propri Greci e la nave. Alfonso prende 1 nave dalla riserva e la posiziona vicino alla città appena conquistata, e può ora raggruppare i suoi Greci o le sue navi.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando, alla fine del proprio turno, un giocatore possiede 10 città. Il giocatore con 10 città diventa il vincitore.

L'AUTORE:

Franz-Benno Delonge, nato nel 1957, è un giudice della corte di Monaco. Sin da giovane creava giochi a tema. Hellas è il suo primo gioco per 2 giocatori. Il suo design mette in evidenza le battaglie per le isole della Grecia in un modo davvero entusiasmante e realistico.

Questo è il suo secondo gioco con la Rio Grande Games dopo TransAmerica.

Sviluppo: TM-Spiele

Grafica: Grafikstudio Krüger, Claus Stephan

Traduzione e grafica PDF: Giuseppe Ferrara (g.ferrara@lycos.it)

© 2002 KOSMOS Verlag

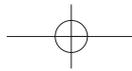
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
USA

Art.-Nr: 692117

Tutti i diritti riservati.

L'autore e l'editore ringraziano tutte le persone che sono state di aiuto per la realizzazione del gioco e del regolamento. L'autore ringrazia in modo particolare Theo Bauer, Veit Delonge, Wolfgang Jeschke, Horst Krä, Ekkehardt Krebs, Peter Noll e Wolfram Stutz.





DESCRIZIONE DELLE CARTE DIVINITA'

Carte POSEIDONE (sfondo BLU)

Your voyage is successful when you have **at least as many** of your ship in adjacent cities!
*Il tuo viaggio ha successo se hai **almeno una nave** nelle città adiacenti!*

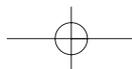
Instead of the first drawn landscape tile, draw a new one!
Place the first drawn tile under the stack.
Invece di prendere la prima tessera mappa, prendi la seconda!
La prima tessera viene rimessa sotto il mazzo.

After a successful voyage, you may attempt another voyage!
Dopo un viaggio di successo, puoi tentarne un altro!

After a successful voyage, you may place any two additional figures (Greeks or ships) in the new city from your supply!
Dopo un viaggio di successo, puoi piazzare due pedine aggiuntive (Greci o navi) nella città appena scoperta, prendendole dalla riserva.

All ships in your attacked city defend like Greeks. Count your ships as though they were Greeks!
Tutte le navi nella tua città attaccata difendono come se fossero Greci. Perciò contano come Greci nel combattimento.

A flood reduces the number of Greeks to 2 in all cities in wich 3 Greeks stand (both you and your enemy's)!
Un'inondazione riduce a 2 il numero di Greci nelle città in cui ve ne sono 3 (valido per entrambi i giocatori)!





DESCRIZIONE DELLE CARTE DIVINITA'

Carte ZEUS (sfondo GIALLO)

With "Burst of strength" you execute two additional actions!
Con un'"Azione di Forza" puoi eseguire due azioni aggiuntive!

Swap a city of your choice with your opponent!
The players move their Greeks and ships to the new city.
Scambia una tua città a scelta con quella dell'avversario!
I giocatori muovono i loro Greci e le loro navi nella nuova città.

If your opponent has more than 3 God cars in his hand, he must discard down to 3 God cards.
He chooses which cards to discard!
Se il tuo avversario ha più di 3 Carte Divinità in mano, deve scartare, a scelta, tutte le carte in eccesso, per rimanerne in mano solo con 3!

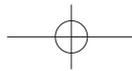
Take two turns, one after another: first "Burst of Strength", then "Voyage" or "Attack"!
Gioca due turni, uno dopo l'altro: esegui prima un'"Azione di Forza", poi "Viaggio" oppure "Attacco"!

The God card just played by your opponent, is voided!
Discard both cards.
La Carta Divinità appena giocata dal tuo avversario viene annullata!
Entrambe le carte vengono scartate.

Draw a God card from your opponent (he must show the cards backs)!
If you now have more than 7 cards or more than 3 of one kind, discard the card drawn.
Pesca a caso una Carta Divinità dal tuo avversario (senza vederla)!
Se ora hai più di 7 Carte Divinità oppure più di 3 carte della stessa Divinità, scarta la carta appena pescata.

Use a God card without discarding it! Discard this card instead.
Utilizza una Carta Divinità, ma anziché scartarla dopo averla usata, scarta questa carta.





DESCRIZIONE DELLE CARTE DIVINITA'

Carte ARES (sfondo ROSSO)

Before an attack, swap as many ships for Greeks as you want in **one** of your cities! With this action, you may have more than 3 Greeks in a city until the end of the attack.

*Prima di un attacco, scambia in **una** tua città, tante navi per uno stesso numero di Greci! Con questa azione puoi avere più di 3 Greci in una città, ma solo per la durata del combattimento.*

In an attack over the water, you need just equal power to win (as in an attack over land)!

In un attacco via mare, è sufficiente avere lo stesso numero di Greci del difensore (come avviene in un attacco via terra)!

Attack two cities, one after another!

Attacca due città, una dopo l'altra!

Attack one non-adjacent opponent's city with Greeks! Greeks in neighboring cities may join in the attack!

Attacca una città avversaria non adiacente! Se nelle città vicine ci sono dei Greci, questi possono unirsi al combattimento!

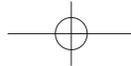
Attack as though you had one additional Greek!

Attacca come se avessi un Greco in più!

After a successful attack by your opponent, move all Greeks and ships from the besieged city to one of your other cities!

Dopo un attacco riuscito del tuo avversario, sposta tutti i tuoi Greci e le tue navi dalla città attaccata ad una città a tua scelta!





FOGLIO RIASSUNTIVO

LE TRE AZIONI POSSIBILI DURANTE UN TURNO DI GIOCO:

1. AZIONE DI FORZA

Esegui le seguenti azioni, in qualsiasi ordine, per un massimo di 3 azioni in totale (4 se hai la maggioranza dei templi):

- prendere una Carta Divinità (non più di 7 nella propria mano, non più di 3 della stessa Divinità)
- posizionare una pedina Greco in una città (massimo 3 per città)
- posizionare una nave in una città (massimo 3 per città)

2. VIAGGIO

La maggioranza di navi permette di avere un viaggio di successo; se questo avviene, piazza una pedina Greco sulla nuova città (prendendolo dalla riserva) e rimuovi una nave da una città adiacente.

3. ATTACCO

Via terra: bisogna avere lo stesso numero di Greci presenti nella città che si vuole attaccare.

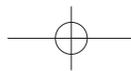
Via mare: bisogna avere un Greco in più di quelli presenti nella città che si vuole attaccare.

Se l'attacco riesce, muovi tutti i Greci con cui hai attaccato nella città appena conquistata; se vuoi puoi scambiare le navi dell'avversario con le tue navi.

REGOLE IMPORTANTI

1. Dopo un'"Azione di Forza" un giocatore può raggruppare i propri Greci e le proprie navi in una delle sue città; dopo un "Viaggio" od un "Attacco" il raggruppamento può avvenire solo nella città appena conquistata.
2. Durante un attacco, l'attaccante deve sempre lasciare almeno 1 Greco nelle città da cui parte l'attacco.
3. Se si attacca via mare, si può utilizzare la tessera delfino per attaccarne una adiacente ad essa.
4. Le carte con il simbolo  possono essere utilizzate durante il turno del giocatore avversario.
5. Il gioco termina quando un giocatore possiede 10 città.





FOGLIO RIASSUNTIVO

LE TRE AZIONI POSSIBILI DURANTE UN TURNO DI GIOCO:

1. AZIONE DI FORZA

Esegui le seguenti azioni, in qualsiasi ordine, per un massimo di 3 azioni in totale (4 se hai la maggioranza dei templi):

- prendere una Carta Divinità (non più di 7 nella propria mano, non più di 3 della stessa Divinità)
- posizionare una pedina Greco in una città (massimo 3 per città)
- posizionare una nave in una città (massimo 3 per città)

2. VIAGGIO

La maggioranza di navi permette di avere un viaggio di successo; se questo avviene, piazza una pedina Greco sulla nuova città (prendendolo dalla riserva) e rimuovi una nave da una città adiacente.

3. ATTACCO

Via terra: bisogna avere lo stesso numero di Greci presenti nella città che si vuole attaccare.

Via mare: bisogna avere un Greco in più di quelli presenti nella città che si vuole attaccare.

Se l'attacco riesce, muovi tutti i Greci con cui hai attaccato nella città appena conquistata; se vuoi puoi scambiare le navi dell'avversario con le tue navi.

REGOLE IMPORTANTI

1. Dopo un'"Azione di Forza"un giocatore può raggruppare i propri Greci e le proprie navi in una delle sue città; dopo un "Viaggio" od un "Attacco" il raggruppamento può avvenire solo nella città appena conquistata.
2. Durante un attacco, l'attaccante deve sempre lasciare almeno 1 Greco nelle città da cui parte l'attacco.
3. Se si attacca via mare, si può utilizzare la tessera delfino per attaccarne una adiacente ad essa.
4. Le carte con il simbolo  possono essere utilizzate durante il turno del giocatore avversario.
5. Il gioco termina quando un giocatore possiede 10 città.