

OFFRANDES

Regole per le partite in 2 giocatori

PREPARAZIONE

Nella partita con 2 giocatori non verranno utilizzati né le dracme, né la Guardia, pertanto andranno lasciati nella scatola sia tutto il denaro che la tessera personaggio della Guardia.

Ciascun giocatore prende i 19 gettoni del colore scelto: di questi, uno va piazzato sullo spazio "0" della scala dei Punti Vittoria (sul perimetro del tabellone del Tempio) ed uno sul primo spazio "scala" di ciascuno dei 6 personaggi usati (tutti tranne la Guardia).

In questo tipo di partita, inoltre, vengono utilizzati solo 8 altari invece di 11, per cui devono essere esclusi un altare del primo, del secondo e del quarto gruppo a partire da sinistra, piazzando sopra di essi le pedine di un colore non in gioco.

FASE PRELIMINARE

Ciascun giocatore, a cominciare da quello iniziale, deve scegliere 1 personaggio per volta e spostare la corrispondente pedina del suo colore di uno spazio in avanti sulla scala del personaggio stesso. Si possono scegliere anche personaggi già scelti dall'avversario. La fase preliminare termina quando entrambi i giocatori hanno scelto 3 personaggi e spostato le relative pedine.

SVOLGIMENTO

Le differenze rispetto al gioco standard si hanno nelle fasi 1) *Aste*, 2) *Corruzione* e 4) *Rendite*, mentre la fase 3) *Sacrifici* non presenta cambiamenti.

1. ASTE

Non essendo presente il denaro, non si tratta di un vero e proprio turno di aste, ma semplicemente di una fase di scelta delle tessere personaggio.

Il giocatore iniziale mescola le 6 tessere e ne scarta a caso 2, tenendole a faccia coperta. Con le 4 tessere restanti forma 2 gruppetti di tessere, ciascuno composto da una tessera a faccia scoperta e da una a faccia coperta. L'avversario sceglie uno di questi gruppetti, lasciando il secondo al giocatore iniziale e ciascun giocatore sposta le pedine del suo colore di uno spazio in avanti per ognuno dei 2 personaggi rappresentati sulle tessere che ha ottenuto.

Il secondo giocatore recupera poi tutte le 6 tessere personaggio e svolge la stessa operazione effettuata in precedenza dal giocatore iniziale, in modo che entrambi i giocatori abbiano scelto un totale di 4 tessere personaggio per turno.

Come nel gioco base, lungo le scale dei 6 personaggi, più gettoni possono trovarsi sullo stesso spazio, ad eccezione dell'ultimo: se il gettone di un giocatore è sull'ultimo spazio della scala di uno dei personaggi ed il gettone dell'avversario sta arrivando su quello stesso spazio, il gettone presente scende automaticamente nello spazio precedente, lasciando il suo posto al nuovo gettone.

2. CORRUZIONE

Il giocatore il cui gettone si trova più in alto sulla scala del Corrottole può scegliere un altro personaggio e muovere la corrispondente pedina del suo colore di uno spazio più in alto (o più avanti). In nessun caso comunque vengono mandate indietro le pedine dell'avversario (a meno che la pedina di un giocatore non raggiunga l'ultimo spazio di una scala già occupato da quella dell'avversario che, come da regolamento, deve retrocedere nello spazio precedente).

Se entrambe le pedine sulla scala del Corrottole si trovano nello stesso spazio, questa fase viene saltata.

3. SACRIFICI

Valgono le stesse regole del gioco base per 3, 4 e 5 giocatori.

4. RENDITE

Il segnalino primo giocatore viene dato al giocatore seguente in senso orario. Non si distribuiscono le dracme.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Valgono le stesse regole del gioco base per 3, 4 e 5 giocatori.

Traduzione italiana: Adams

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.