

## Peloponnes - Espansione Mare

### Componenti

6 Tessere Mare

### Preparazione

Mescolare le Tessere Mare faccia in giù, quindi girarne tante quanti sono i giocatori. Con meno di 6 giocatori, le rimanenti tessere Mare sono tolte dal gioco.

### Le Tessere Mare nel gioco

Dopo che sono state scoperte 5 tessere Edificio/Territorio, ogni giocatore può acquistare 1 Tessera Mare prima di fare la propria offerta (cioè in aggiunta all'offerta per 1 delle altre 5 tessere). Paga l'ammontare di risorse/monete mostrata nell'angolo in alto a sinistra della Tessera Mare e l'aggiunge alla propria civiltà. Le Tessere Mare sono piazzate sopra la riga del giocatore, vicino alle Tessere Edificio. Se un giocatore non ha le risorse/monete necessarie per acquistare una Tessera Mare, non può mettere su di essa una moneta per acquistarla in un secondo momento, così com'è possibile fare con le Tessere Edificio. Se la tessera indica l'aumento della popolazione, il giocatore sposta il segnalino popolazione di conseguenza. La popolazione aggiunta dovrà essere nutrita durante un successivo Round Rifornimento. Qualsiasi Punto Prestigio sulla tessera è contato alla fine del gioco, insieme a quelli delle altre tessere Edificio e Territorio della civiltà del giocatore.

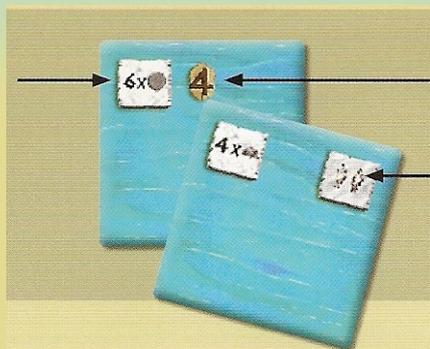
Durante il Round Rifornimento, ogni Tessera Mare fornisce cibo (pesce) per 1 abitante. In altri termini, un giocatore con 1 Tessera Mare può pagare 1 cibo in meno rispetto al numero di abitanti che ha.

Esempio: Cassandra possiede 2 Tessere Mare, e ha 10 abitanti e 6 unità di cibo segnate sul tracciato cibo della sua Plancia Giocatore. Normalmente, durante un Round Rifornimento, 4 dei suoi abitanti sarebbero morti di fame. Tuttavia, poiché le sue 2 Tessere Mare forniscono 1 unità di cibo ciascuna, soltanto 2 dei suoi abitanti moriranno di fame. [Fig. 1]

Ogni giocatore può acquistare più di una Tessera Mare durante il gioco, ma solo 1 per ogni round. Un giocatore non può perdere le Tessere Mare, una volta acquistate.

Le Tessere Mare non sono contate come le Tessere Edificio e Territorio quando si assegnano i danni derivanti dai disastri.

Costo di ogni tessera



Bonus Punti Prestigio (assegnati alla fine del gioco)

Incremento della Popolazione (assegnato immediatamente)



## Peloponnes con 6 giocatori

### Componenti

Tessere (4 Tessere Edificio e 4 Tessere Territorio)

8 Segnalini (2 segnalini colorati in bianco, 1 segnalino "20+" e 5 segnalini neri)

5 Segnalini di legno bianchi

5 monete d'oro in legno (ciascuna vale 3 monete d'argento)

1 Plancia Giocatore

### Preparazione e Gioco

Il sesto giocatore prende la sua Plancia e i 5 segnalini bianchi e li piazza sullo spazio "0" del tracciato del legno, pietra, cibo, popolazione e beni di lusso. Le nuove 8 Tessere Edificio e Territorio sono sistemate seguendo la A, B e C segnate sul retro delle tessere. Ogni gruppo è mescolato con le tessere corrispondenti del gioco base e piazzate in tre pile separate a faccia in giù sul tavolo. All'inizio di ogni Round, sono girate 6 tessere anziché 5. La Tessera Conquista non è usata. È anche possibile giocare a Peloponnes con meno giocatori, ma si possono usare le 8 nuove tessere. In questo caso, 6 tessere sono girate in ogni round (invece di 5, come per le normali regole per 1-5 giocatori). In una riga sono piazzate tante tessere quanto il numero dei giocatori; con le tessere rimanenti si forma la Riga delle Conquiste.

### Appendice: Edifici Speciali

**Stockade (Palizzata):** Il possessore può piazzare qualsiasi Tessera Territorio nella sua civiltà, senza bisogno di seguire le regole di piazzamento (non c'è bisogno di avere una risorsa in comune tra tessere confinanti tra loro).

Tuttavia, si perdono immediatamente 2 abitanti quando si piazza la tessera. Se non si hanno 2 abitanti, non si può prendere questa tessera. Questi abitanti non tornano, qualora, successivamente, l'Edificio è distrutto durante il gioco. Alla fine del gioco, il possessore di questo Edificio può scegliere tra 3 Punti Prestigio o 1 abitante addizionale.

**Treasury of Atreus, Acrocorinth: (Tesoro di Atreus, Acrocorinth):**

Ciascuno di questi Edifici protegge il suo possessore dagli effetti di uno specifico disastro

