

# PERIKLES

## CREDITI

Autore: Martin Wallace

Artwork: Peter Dennis

Grafica: Solid Colour

Traduzione italiana: Alessandro "Morpheus" Benvenuti

Revisione: Sergio Baluci "balugoci"

Un grazie a: Julia Bryan, James Hamilton e Dan Steel

Gioco playtestato da: Simon Bracegirdle,

Andy Ogden, James Hamilton, Geoff Brown,

Chris Boote, Paul Heald, Steve Owen,

Andy Dagliesh, Dave Spencer, e molta altra gente di Ramsdencon,

Baycon, Stabcon, Convention of Wargamers, e The Man O War

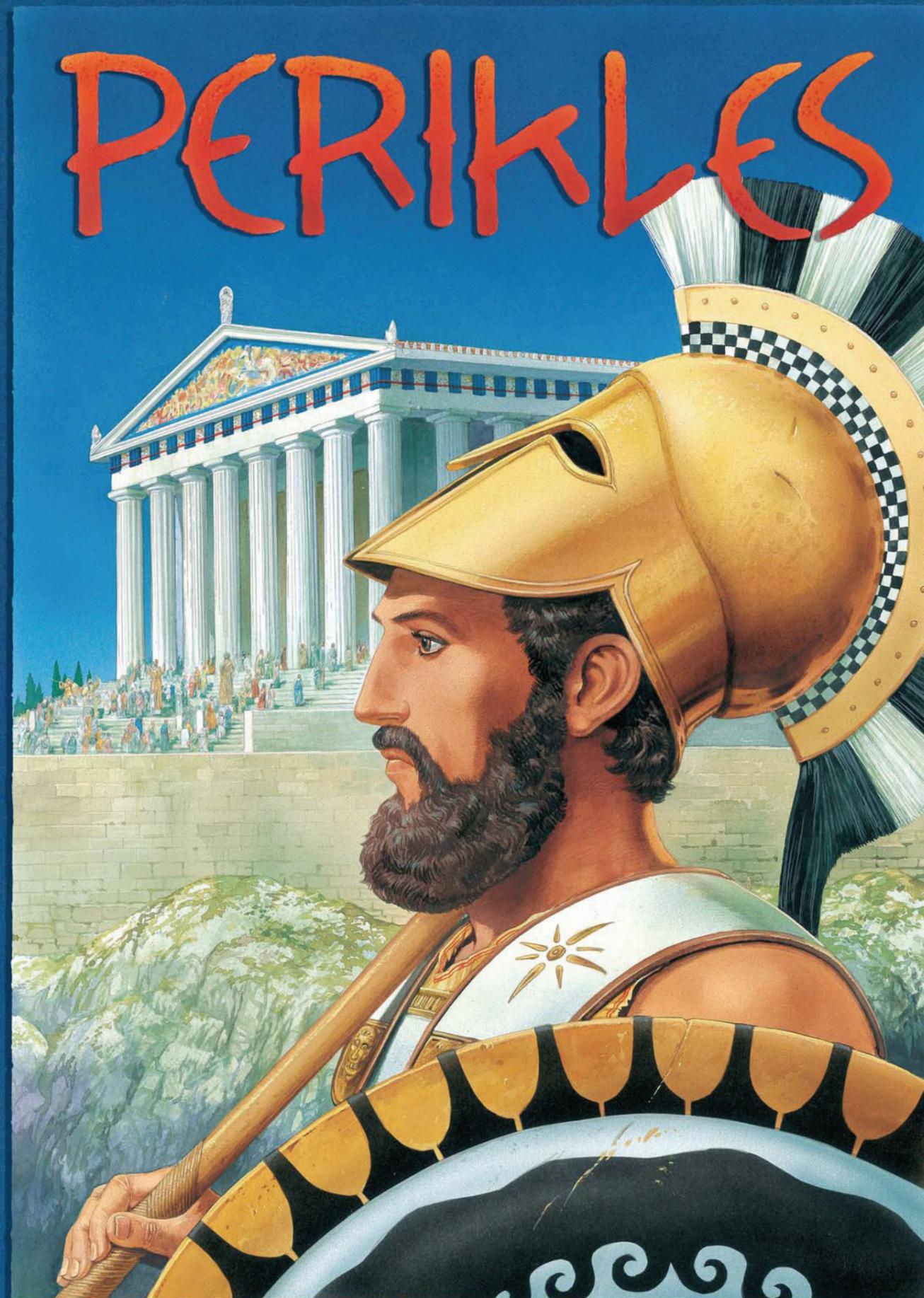
games club.

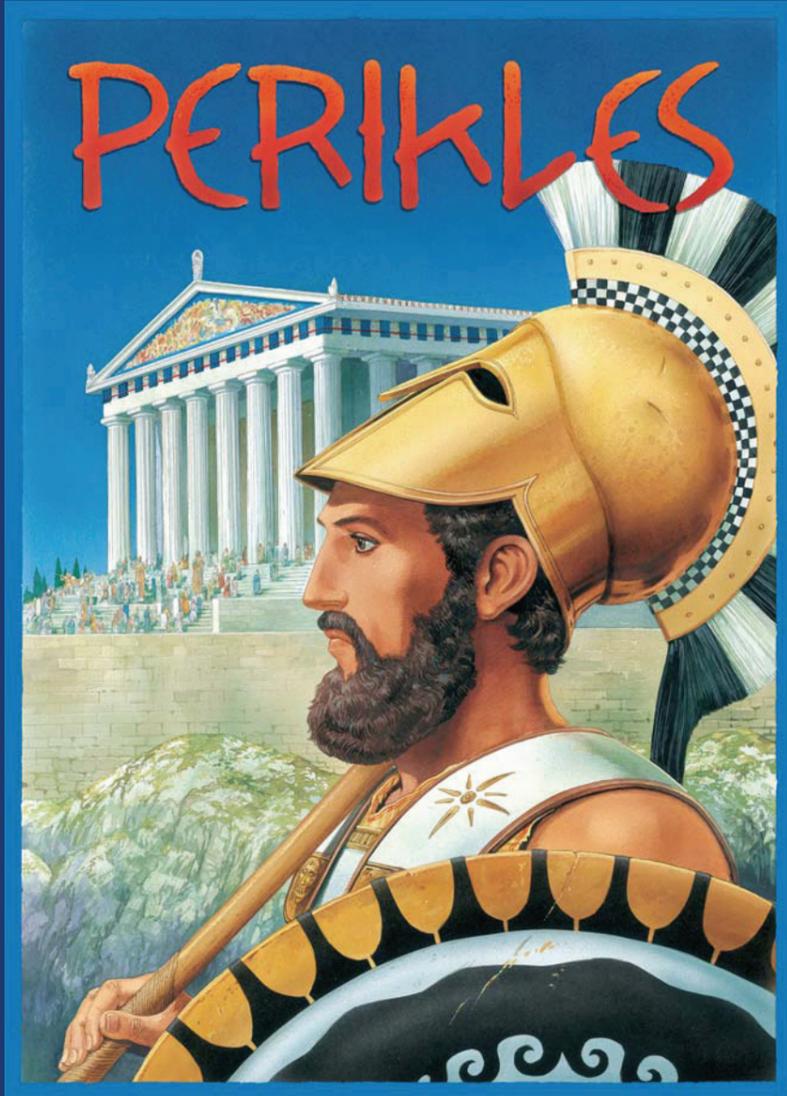
Puoi contattare Martin Wallace alla Warfrog per e-mail a:

[martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

\*Perikles\* è un prodotto registrato © Martin Wallace 2006





# PRESENTAZIONE

ATENE, LA CULLA DELLA DIPLOMAZIA, PUO' GUARDARE CON ORGOGLIO ALLA SUA SUPREMAZIA SULLA POTENTE PERSIA. LA STORIA DIMOSTRA PERO' CHE L'ORGOGGIO PRECEDE DI POCO LA CADUTA. SPARTA E LE ALTRE POLIS DELL'ANTICA GRECIA, DECIDONO CHE ATENE HA BISOGNO DI ESSERE RIPORTATA ALLA REALTA', COSI' HA INIZIO LA GUERRA DEL PELOPONNESO.

In "Perikles" ogni giocatore rappresenta una famiglia greca con influenza politica sulle sei città principali della Grecia. I giocatori useranno la loro influenza per ottenere il controllo di queste città, che gli consentiranno di usare le loro forze armate per vincere ed ottenere la gloria sul campo di battaglia.

Il gioco può essere giocato da tre, quattro o cinque giocatori. In tutto ci sono tre turni, ognuno dei quali è costituito da quattro fasi principali. Nella prima i giocatori scelgono le tessere Influenza, tramite le quali miglioreranno l'influenza sul tabellone. L'influenza è rappresentata da cubi di legno. Con tre o quattro giocatori, ognuno dovrà scegliere cinque tessere Influenza. Se ci sono cinque giocatori allora ognuno ne dovrà scegliere quattro. Alcune tessere inoltre consentono di proporre dei candidati per la guida della polis, oppure di assassinare un avversario per ridurre la presenza di un altro giocatore.

Nella seconda fase i giocatori propongono i candidati per i posti dei candidati rimasti vacanti. Una volta fatto questo, i giocatori determinano quali dei due candidati in ogni città diventerà leader, e questo dipende dall'influenza che possiede ogni candidato. Comunque, come si sa, ogni gruppo al potere diventa sempre impopolare, così il giocatore vincitore perde tanti cubi di legno, quanti ne possiede il candidato avversario. La seconda parte del gioco è dedicata alla guerra. Ogni giocatore prende il controllo delle forze militari delle polis delle quali è leader. I giocatori combatteranno in sette Località. L'ordine nel quale essi recluteranno le forze in queste località, dipende dalle tessere Influenza selezionate in precedenza (e per questo dovrebbero essere tenute da parte da ogni giocatore).

Normalmente un giocatore può spedire fino a due unità, ma può inviarne di più se è disposto ad usare un cubo Influenza che ha nelle città. In ogni tessera Località, è indicato un luogo in cui è stata combattuta una battaglia della guerra del Peloponneso. La tessera indicherà quale polis attualmente ha il controllo di quel luogo. Alcune località hanno delle difese di base, descritte sulle tessere stesse.

Altre hanno ribelli pronti a rivoltarsi se aiutati da altre città. La battaglia in una località, di norma, consiste di due round, la battaglia di terra coinvolge gli Opliti, la battaglia di mare le Triremi. L'ordine nel quale sono combattuti questi due round, è indicato sulla tessera stessa. Vincere il primo round significa avere un vantaggio nel secondo.

Il vincitore di quest'ultimo conquista la tessera, e guadagna di conseguenza i punti vittoria indicati dalla stessa.

Al termine di ogni turno tutti i leader muoiono. I cittadini grati erigono delle statue in loro onore per ringraziarli di averli guidati in questi tempi oscuri. Ora inizia un nuovo turno. Il gioco normalmente termina alla fine del terzo turno, sebbene la partita possa terminare prima, qualora Sparta o Atene subiscano quattro o più sconfitte in guerra.

I giocatori sommano i loro punti vittoria, ottenuti grazie ai cubi Influenza che si trovano sul tabellone, le tessere Località conquistate in battaglia, e le statue. Il valore di quest'ultime dipende da come si sono comportate le polis in guerra.

## COMPONENTI

- 1 TABELLONE
- 1 REGOLAMENTO
- 21 TESSERE LOCALITA'
- 8 TESSERE SPECIALI
- 60 TESSERE MILITARI
- 36 TESSERE INFLUENZA
- 150 CUBI INFLUENZA IN CINQUE COLORI
- 45 PEDINE LEADER/STATUE IN CINQUE COLORI
- 15 PEDINE SCONFITTA
- 4 DADI A 6 FACCE
- 4 PEDINE BATTAGLIA IN LEGNO NERO



## PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un set di cubi Influenza e pedine Leader.



Mescolare le tessere Influenza e piazzarle in una pila a faccia in giù a fianco del tabellone. Pescare dieci tessere Influenza e piazzarle a faccia in su in ognuno dei box per le tessere Influenza sul tabellone.



Box tessere Influenza

Tessera Influenza (fronte)

Tessera Influenza (retro)

Piazzare le tessere Militari persiane sullo scudo persiano.

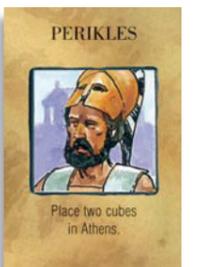


Persiani

Scudo Forze persiane

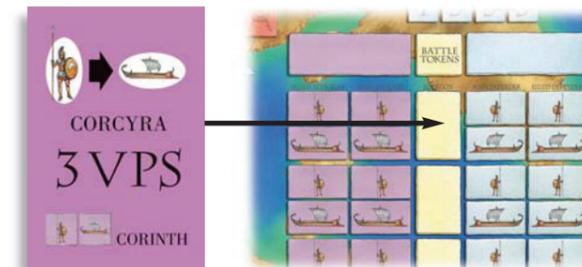
Mescolare le tessere Speciali e darne una ad ogni giocatore. Porre, senza guardarle, le restanti nella scatola.

I giocatori possono consultare la propria tessera Speciale, ma dovrebbero tenerla segreta agli altri giocatori. E' consigliabile che i giocatori diano uno sguardo al dettaglio delle spiegazioni nel regolamento, per controllare sia l'effetto esatto della loro tessera, sia il momento in cui essa può essere giocata.



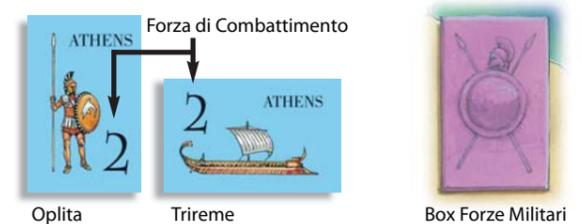
Tessera Speciale

Mescolare le tessere Località e piazzarle in una pila a faccia in giù a fianco del tabellone, quindi pescarne sette e piazzarle una in ognuno dei sette box Località sul tabellone.



Tessere Località

Piazzare tutte le tessere Militari, nel box delle Forze militari delle rispettive polis.

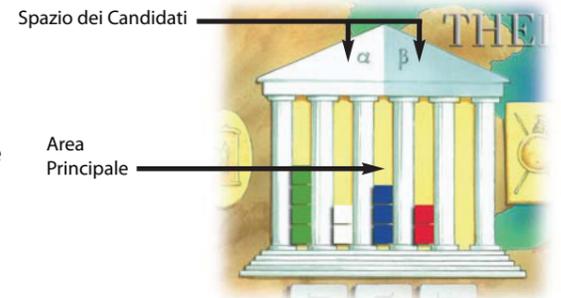


Oplita

Trireme

Box Forze Militari

Usare i dadi per determinare a caso chi sarà il primo giocatore. Ogni giocatore piazza due cubi Influenza in ogni città. I cubi vanno piazzati nella parte principale del tempio (fra le colonne), non nello spazio dei candidati (alfa e beta), ovvero il frontone. Sistemare i cubi in colonne, per poter rendere subito chiaro quanti cubi possiede ogni giocatore in ogni tempio. In seguito, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza un cubo Influenza in una città a sua scelta. Il procedimento viene ripetuto ancora una volta, in modo che al termine ogni giocatore abbia piazzato due cubi in più oltre i due iniziali (14 in tutto).



Spazio dei Candidati

Area Principale

Mettere accanto al tabellone le pedine Sconfitta, che verranno usate ogniqualvolta una polis verrà battuta.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

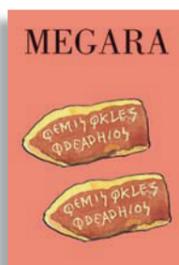
Ogni turno è diviso nelle seguenti fasi:

1. Pescare tessere Località ed Influenza
2. Prendere tessere Influenza
3. Proporre i candidati
4. Elezioni
5. Reclutare forze militari
6. Esito delle battaglie
7. Fine del turno

### 1. Pescare tessere Località ed Influenza

Saltare questa fase nel primo turno poiché già ci sono tessere predisposte sul tabellone. Nei turni seguenti è necessario pescare un nuovo set di sette tessere Località. Inoltre occorre mescolare insieme tutte le tessere Influenza e formare una nuova pila coperta, e poi pescarne e piazzarne dieci sul tabellone.

### 2. Prendere tessere Influenza

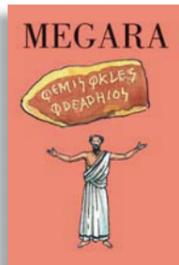


In questa fase i giocatori prenderanno le tessere Influenza, che consentiranno di piazzare ulteriori cubi nelle città.

Nel primo turno il primo giocatore sarà scelto a caso, nel secondo e terzo turno il giocatore che è stato per ultimo leader di Atene giocherà per primo.

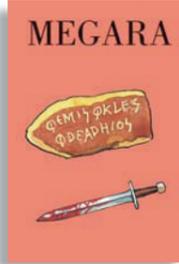
Il primo giocatore sceglie una tessera Influenza delle dieci sul tabellone, poi immediatamente piazza un numero di cubi

Influenza uguali al numero di ostraka raffigurati sulla tessera, questi ultimi vanno messi nella polis dello stesso colore della tessera. Se la tessera presenta il termine "Any city", il cubo potrà essere piazzato in una città a scelta del giocatore.



Simbolo Candidato

Se la tessera riporta il simbolo "Assassinio", il giocatore deve compiere immediatamente due azioni: a) rimuovere un cubo di un colore qualsiasi da una polis a scelta sul tabellone;



Simbolo Assassinio

b) piazzare un cubo nella polis del colore scelto. Il cubo non deve essere necessariamente rimosso nella polis indicata dalla tessera. Esso ritorna nella riserva del giocatore proprietario. Un giocatore può eliminare un cubo del suo proprio colore. Un giocatore può rimuovere un cubo da uno spazio candidato. Se ci sono già due spazi candidati occupati e il candidato assassinato è sullo spazio "α", il cubo nell'altro spazio deve essere spostato nello spazio vuoto.

Il giocatore piazza la tessera Influenza scelta, davanti a sé; servirà nelle prossime fasi. Ogni volta che si prende una tessera se ne deve scoprire immediatamente una altra al suo posto. Ora tocca al prossimo giocatore scegliere una tessera. Continuare questo procedimento in senso orario finché tutti i giocatori non hanno cinque tessere. Se ci sono cinque giocatori, allora le tessere per ogni giocatore saranno quattro in tutto. Una volta che i giocatori hanno scelto la loro dotazione di tessere, il gioco prosegue con la fase seguente.

Un giocatore non può scegliere un colore di una tessera Influenza già presa in un turno precedente. Questa regola vale anche per le tessere marroni "Any city". La sola eccezione a questa regola, si applica se il giocatore è impossibilitato a scegliere una tessera senza violare questa regola. In questo caso il giocatore può scegliere una tessera qualsiasi sul tabellone. È importante notare che questa situazione si verifica molto raramente.

Un giocatore non può decidere di passare, poiché egli è obbligato a scegliere una tessera. Inoltre egli deve piazzare il numero di cubi indicato dalla stessa, nonché effettuare le azioni mostratevi.

### 3. Proporre i Candidati

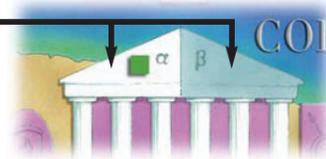
In questa fase i giocatori proporranno dei candidati per la guida di ogni polis.

Questa fase viene iniziata dal giocatore che ha aperto la fase "Prendere tessere Influenza". Il primo giocatore sceglie un cubo Influenza in una città e lo muove verso l'alto in uno spazio candidati vuoto. Ogni polis ha due spazi per i candidati segnati con una "α" ed una "β". Il primo cubo ad essere mosso verso tali spazi deve andare nello spazio "α". Il secondo deve occupare lo spazio "β".

C'è posto per un solo cubo in ogni spazio candidati. Un giocatore per poter proporre un candidato, deve avere almeno un cubo del proprio colore presente in quella città. Un giocatore non è obbligato a proporre un candidato del proprio colore, egli può muovere un cubo appartenente ad un altro giocatore. Non ci possono mai essere due candidati dello stesso colore in una polis.

Spazi Candidati

Qui un cubo verde è stato mosso verso uno spazio candidati.

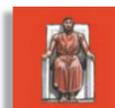


Dopo che il primo giocatore ha proposto un candidato il giocatore seguente, in senso orario, propone un candidato. Ripetere questo procedimento finché tutti e dodici gli spazi candidati non contengono un cubo. Se può, un giocatore è costretto a proporre un candidato, altrimenti passa.

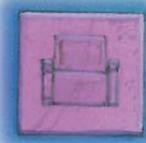
### 4. Elezioni

In questa fase si elegge un leader in ogni polis.

Potete eleggere il leader di ogni polis nell'ordine che preferite. Il candidato che ha la maggioranza di cubi Influenza nella città, diverrà il nuovo leader. I due cubi candidati vengono rimossi dalla città e restituiti ai loro proprietari. Il nuovo leader inoltre rimuove un numero di cubi uguale ai cubi posseduti dal suo avversario in quella città. Il vincitore poi piazza una delle sue pedine leader nel box leader della città.



Pedina Leader



Box Leader

Se c'è un pareggio vince il giocatore che si trova nello spazio "α". Se un giocatore non ha candidati avversari in una polis, allora egli perde il cubo candidato e **nessun altro** cubo.

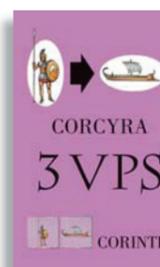
Quando la guida di tutte e sei le città è stata decisa, il gioco prosegue alla fase successiva.

ESEMPIO: In questa città il rosso vince le elezioni. Entrambi i candidati sono rimossi e vengono restituiti ai rispettivi giocatori. Inoltre, altri tre cubi rossi vengono rimossi, dato che ci sono tre cubi verdi nella città. Il giocatore rosso poi piazza una pedina leader nel box della città.



### 5. Reclutare Forze Militari

In questa fase i giocatori manderanno le forze militari sotto il loro controllo a combattere nelle sette località.



Tessera Località corinzia

Ci sono sette tessere Località sul tabellone. Il colore delle tessere indica la polis che attualmente controlla quella località.

Ogni giocatore prende le tessere Militari da ogni città di cui è leader. Soltanto le tessere Militari sul tabellone possono essere prese, non quelle che si trovano al di fuori a causa di una precedente battaglia.

Se un giocatore non riesce a diventare leader di nessuna polis, prende il controllo delle Forze persiane, le cui regole sono spiegate in dettaglio più avanti.

Ordine del turno: Il primo giocatore viene scelto dal giocatore che ha preso il controllo di Sparta.

Partendo dal primo e proseguendo in senso orario, ogni giocatore recupera una tessera Militare, per ogni polis controllata, che si trova nella pila delle "perdite" fuori dal tabellone. Il giocatore può scegliere se recuperare un Oplita oppure una Trirème, ma deve prendere il valore più basso del tipo di tessera scelto.

L'ordine nel quale i giocatori possono reclutare forze da una località è determinato dalle tessere Influenza che sono state selezionate nelle fasi precedenti. I giocatori useranno queste tessere per poter inviare forze in difesa o attacco delle località. La regola chiave è che tutte le tessere da "2" ostraka vanno usate prima di quelle con "1" ostrakon. Se il primo giocatore (scelto dal leader di Sparta), possiede una tessera con "2" ostraka, deve scartarla. Ciò gli consente di posizionare da 0 a 2 tessere militari in una o due località. Il gioco prosegue poi in senso orario con il giocatore che possiede tessere con "2" ostraka, egli deve usare la tessera e poi muovere le tessere militari. Se un giocatore è rimasto solo con tessere da "1" ostrakon, deve passare ed il gioco ritornerà a lui quando tutti gli altri avranno terminato le tessere da "2" ostraka. Il gioco prosegue con il giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore ad usare una tessera da "2" ostraka.

Questo giocatore può usare una tessera da "1" ostrakon. Il gioco continua finché tutti i giocatori non hanno usato tutte le loro tessere.

Dopo l'utilizzo, una tessera deve essere posta nella pila degli scarti. Il giocatore adesso ha la possibilità di spedire da 0 a 2 tessere militari ad una o due località. Queste tessere possono anche essere prese da differenti città (è importante ricordare che alcuni giocatori avranno il controllo di più di una città). Il colore delle tessere Influenza non ha la minima importanza sul colore delle unità che possono essere inviate. Il numero di ostraka sulla tessera non influisce sul numero di unità che possono essere inviate, è importante soltanto per l'ordine nel quale vanno giocate.

Per ogni lato della tessera Località ci sono dei box, due per l'attaccante principale, due per gli attaccanti alleati, due per il difensore principale e due per i difensori alleati. Il primo giocatore a piazzare delle tessere da un lato di una Località, diventa il difensore/attaccante principale. Le unità Militari piazzate in seguito dagli altri giocatori da quel lato, saranno piazzate nei box difensori/attaccanti alleati. Soltanto il difensore/attaccante principale ha la possibilità di aggiudicarsi la tessera Località.



I box sono distinti tra Opliti e Trirèmi. Quando un giocatore piazza delle unità deve assicurarsi che siano piazzate nel box dello stesso tipo di unità da piazzare. Le tessere possono essere impilate in un box. Le tessere dovrebbero essere piazzate a faccia in giù per non dare modo agli altri giocatori di vedere la propria forza. Un giocatore può esaminare le proprie tessere in qualsiasi momento, ma non quelle degli altri giocatori. Non c'è limite al numero di tessere che possono essere piazzate in un box alleato, inoltre queste ultime possono provenire da polis differenti (sempre però rispettando le regole di guerra, elencate sotto).

Esistono alcune restrizioni riguardo il posizionamento delle tessere inviate.

- Un giocatore non può mai attaccare una località controllata da una città di cui egli è il leader, anche se ha forze militari appartenenti ad un'altra città sotto il suo controllo.
- Se un giocatore desidera diventare il principale difensore di una località di cui lui non ha il controllo, deve chiedere il permesso di difendere la località al giocatore che ne ha il controllo (Es.: se il giocatore tebano desidera difendere una località ateniese allora deve chiederne il permesso al leader di Atene per poterlo fare).
- Una volta che le forze di una polis hanno attaccato una località, esse sono in guerra con la polis che controlla quella località. Questo significa che non possono allearsi con quella polis, o difendere un'altra località di quella polis, oppure piazzare le unità dallo stesso lato delle forze di quella polis (Es.: se le forze di Corinto hanno attaccato una località di Sparta, allora non possono difendere un'altra località di Sparta, né possono unire le forze con qualsiasi forza militare spartana durante questo turno).
- Se un giocatore è leader di più di una polis, sebbene egli non possa usare una delle forze sotto il suo controllo per attaccare una polis di cui egli è leader, è possibile per le forze di una polis essere alleate di un'altra polis mentre un altro set di forze sotto il suo controllo sono nemiche della stessa polis. Comunque, un giocatore non può mai avere le forze sotto il suo controllo da entrambe i lati della tessera Località ossia, le forze sotto il controllo di un giocatore non possono attaccarsi a vicenda (Es.: Simone è leader di Tebe e Argo. Egli attacca una località ateniese con le sue forze tebane. E' ancora possibile per le sue forze di Argo difendere altre località ateniesi, ma non quella che è stata attaccata dalle sue forze tebane).
- La prima tessera spedita ad una località deve andare in uno dei due box principali, non nei box alleati. Le tessere possono essere spedite ai box alleati solo quando c'è almeno un difensore/attaccante principale sullo stesso lato.

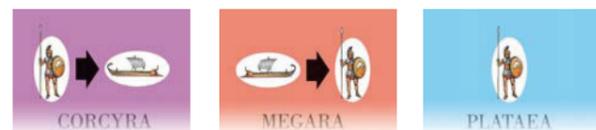
**INVIARE FORZE SUPPLEMENTARI** Dopo che un giocatore ha inviato una o più tessere ad una località, egli ha la possibilità di

spendere (scartare) un cubo Influenza per inviare fino a due tessere militari addizionali. Il cubo deve essere prelevato dalla polis le cui forze devono essere inviate. Se devono essere inviate due tessere, esse devono provenire dalla stessa polis, sebbene loro non debbano andare nella stessa località (Es.: Andy ha appena spedito due tessere spartane ad una località. Egli decide che vuole inviare due altre tessere da Megara, della quale egli è leader. Rimuove uno dei suoi cubi da Megara e poi spedisce fino a due tessere militari di Megara. Egli può spedire queste tessere a località differenti).

## 6. Esito delle Battaglie

In questa fase i giocatori combatteranno le battaglie per il controllo delle sette tessere Località. Queste devono essere combattute in ordine dalla tessera in alto verso quella in basso.

Una battaglia normalmente consiste di due round separati di combattimento. Uno sarà un combattimento tra Triremi e l'altro tra Opliti. L'ordine nel quale questi due round saranno combattuti è indicato sulla tessera Località stessa, il primo round a sinistra ed il secondo a destra. Il secondo round di combattimento determinerà quale parte otterrà la tessera Località. Il vincitore del primo round di combattimento inizierà il secondo round con un vantaggio. Se la tessera Località riporta solo un simbolo Oplita, allora avverrà solo un round di combattimento, che sarà appunto tra Opliti.



Qui il combattimento tra Opliti avviene per primo e poi quello tra le Triremi

Qui il combattimento tra Triremi avviene per primo e poi quello tra Opliti.

Qui avviene soltanto un combattimento tra Opliti.

Gli scontri tra Triremi ed Opliti sono combattuti nello stesso modo.

Piazzare le quattro pedine Battaglia di legno nero nel box Battaglia.



Ogni parte rivela le proprie tessere e somma i punti forza.

Anche alcune tessere Località possono aggiungere punti forza ad una parte. Un simbolo grigio Oplita aggiunge un punto alla forza del difensore Oplita. Un simbolo grigio Trireme aggiunge un punto alla forza in difesa delle Triremi. I simboli viola rappresentano i ribelli e sono aggiunti nello stesso modo, ma contano per l'attaccante. Se una tessera non è difesa da nessun giocatore, allora anche se c'è un simbolo grigio sulla tessera non combatterà. Se una tessera non è attaccata ed ha dei simboli di ribelli su di essa, allora questi ribelli non attaccheranno.



Il difensore aggiunge un punto al suo totale Oplita e Triremi.

L'attaccante aggiunge un punto al suo totale Oplita.

Confrontare le forze dell'attaccante con quelle del difensore per determinare quale colonna sarà usata sulla Tabella di Combattimento. Ogni colonna indica il totale che un giocatore deve ottenere o superare con i dadi, per poter spostare una Pedina Battaglia nera dalla propria parte. I giocatori lanciano simultaneamente due dadi a testa; sommano i valori indicati dai due dadi, se un giocatore ha raggiunto o superato il valore indicato dalla tabella, allora muove la pedina Battaglia verso la sua parte. La prima parte a vincere due pedine vince il combattimento. Se entrambe le parti raggiungono allo stesso tempo due pedine Battaglia, allora continuano a lanciare i dadi finché una delle due parti non fallisce il lancio e l'altra no.

Colui che viene sconfitto in una battaglia, perde una tessera forze Militari, che deve essere rimossa e messa fuori dal tabellone. Tale tessera, se possibile, deve appartenere alla forza principale ed essere quella col valore più basso. Se non ci sono delle tessere del giusto tipo nella forza principale, allora viene rimossa la tessera con il valore più basso appartenente ad un alleato.

Se soltanto una parte ha forze del giusto tipo in un round di combattimento, essa vince automaticamente quel round.

Il vincitore del primo round di combattimento inizia il secondo round con una pedina battaglia nera già dalla propria parte, il che significa che avrà bisogno solo di un'altra pedina battaglia per vincere. Il vincitore del secondo round di combattimento vince la battaglia.

Il vincitore della battaglia prende la tessera Località. Se la parte in difesa perde, allora bisogna piazzare una pedina Sconfitta sul numero più alto delle caselle Punti Vittoria sotto la città relativa.



ESEMPIO: Se Corinto subisce la sua prima sconfitta, allora si deve piazzare una pedina sulla casella "9", presente sotto questa polis. Questo significa che da adesso le statue in questa polis varranno al massimo sette punti ognuna.

Se una località non è attaccata, la tessera Località non è reclamata dal difensore, ma viene piazzata scoperta a fianco del tabellone. Ora il difensore principale deve piazzare due dei suoi cubi nella polis dello stesso colore della tessera.

Tutte le tessere Militari che non sono state eliminate in battaglia ritornano nella polis di appartenenza.

## TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Ad una prima occhiata la Tabella di Combattimento può sembrare un po' confusionaria, essendo un misto di handicap e differenze di forze. La forza dell'attaccante è sempre confrontata con la forza del difensore. Il giocatore con la forza di combattimento maggiore deve usare la colonna che gli è più favorevole se più di una colonna soddisfa quella situazione.

		COMBAT TABLE					
ODDS		1:2	-2	1:1	+2	2:1	3:1
ATTACKER		10	9	8	7	6	5
DEFENDER		5	6	7	8	9	10

ESEMPIO: Se l'attaccante ha una forza 2 mentre il difensore ha una forza di 1, allora l'attaccante userà la colonna 2:1. Comunque, se l'attaccante avesse una forza 5 ed il difensore una forza 3, allora sarebbe forzato ad usare la colonna +2. Un attacco con una forza 3 contro una difesa di

4 dovrebbe usare la colonna 1:1. Un attacco di 7 contro 12 dovrebbe usare la colonna -2. Un attacco almeno di 1:2 è trattato come 1:2. Un attacco grande più di 3:1 è trattato come 3:1.

## ESEMPIO DI BATTAGLIA

Atene ha deciso di attaccare la Sicilia, che è sotto il controllo di Sparta. Per primo sarà risolto il combattimento tra Triremi. Atene ha una forza totale di sette, mentre Sparta ha una forza di cinque (incluso un punto di valore difensivo Triremi della tessera Località). Questo porta il giocatore di Atene ad usare la colonna +2, che significa che deve realizzare un punteggio maggiore o uguale a "7", mentre il giocatore di Sparta deve fare un punteggio maggiore o uguale a "8". L'ateniese lancia un "9" e muove una pedina Battaglia nera verso il suo lato. Il giocatore di Sparta lancia un "6", che non è sufficiente. L'ateniese lancia un "7" e prende un'altra pedina Battaglia nera dalla sua parte. Lo spartano lancia un "11" ed anche lui prende una pedina Battaglia. Comunque, l'ateniese ha due pedine Battaglia, e ciò significa che ha vinto la battaglia delle Triremi. Lo spartano perde il valore più basso delle sue Triremi, e non può essere la difesa di base della tessera località.

Ora si risolve il combattimento tra Opliti. L'ateniese ha una forza totale di tre, mentre lo spartano ha una forza di sette, (incluso un punto difensivo Oplita della tessera Località). Il giocatore di Atene deve usare la colonna 1:2, il che significa che ha bisogno di ottenere almeno un punteggio maggiore o uguale a "10", mentre il giocatore di Sparta deve ottenere almeno un punteggio maggiore o uguale a "5", per prendere una pedina Battaglia nera. L'ateniese lancia un "7", che non è sufficiente. Lo spartano lancia un "6" e prende una pedina Battaglia dalla sua parte. L'ateniese poi lancia un "10", che gli consente di portare una pedina Battaglia dalla sua parte, mentre lo spartano lancia un "8", che gli consente di prendere dalla sua parte la sua seconda pedina Battaglia nera. Ora entrambe le parti hanno due pedine Battaglia nere, il che significa che dovranno continuare a lanciare i dadi. L'ateniese lancia un "6" mentre lo spartano lancia un "7", ciò significa che l'ateniese ha fallito il lancio, mentre lo spartano ha avuto successo. Lo spartano ha vinto la battaglia e quindi prende la tessera Località e la mette davanti a sé a faccia in su. Il giocatore ateniese deve perdere la sua unità Oplita con il valore più basso.

## 7. Fine del Turno



In questa fase i leader moriranno ed avranno statue erette in loro onore.

Tutte le pedine leader vengono girate dal lato rappresentante una statua, e vengono spostate nei box delle statue a fianco della polis. Queste varranno punti vittoria al termine del gioco. Tutte le tessere Influenza vengono rimosse dal tabellone e messe nella pila degli scarti. Assicurarsi che tutte le tessere Militari non eliminate facciano ritorno alla città d'appartenenza.

Ora inizia un nuovo turno. La partita termina alla fine del terzo turno oppure alla fine del turno nel quale o Atene oppure Sparta hanno subito quattro (o più) sconfitte. I turni non vengono indicati in nessun modo, dato che appare ovvio che al termine del terzo turno non saranno più disponibili le tessere Località.

## I PERSIANI

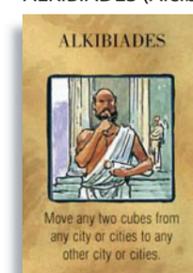
Se un giocatore non riesce a divenire leader di nessuna polis, prende il controllo delle forze persiane, che dovrebbero essere reclutate allo stesso modo delle forze greche, ossia usando le tessere Influenza. Un giocatore può usare uno dei suoi cubi per spedire forze supplementari persiane. Nessuna perdita viene subita dalle Forze persiane, infatti esse ritornano tutte allo Scudo persiano, alla fine del turno. Nel raro caso che due o più giocatori si ritrovino a non avere un leader in nessuna polis, si dividono il reclutamento delle forze, usando tutte le tessere che hanno tra di loro.

Se i persiani conquistano una tessera Località, essa deve essere piazzata accanto allo Scudo persiano, con sopra le pedine leader appartenenti ad ognuno dei giocatori che controllano i persiani. Al termine della partita questi giocatori otterranno lo stesso numero di punti vittoria per quelle tessere. Se i Persiani difendono una località che non è stata attaccata, allora ogni giocatore persiano piazza due cubi nella città difesa.

## TESSERE SPECIALI

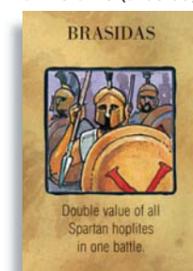
Ogni giocatore ha una tessera Speciale. Queste tessere sono un tantum, quindi una volta giocate si scartano ed escono dal gioco. Di seguito sono indicati il momento e la modalità di gioco di ognuna di esse.

### ALKIBIADES (Alcibiade)



Il giocatore può prendere due cubi Influenza di qualsiasi colore da una (o più) polis e trasferirli in una polis a sua scelta. Questi cubi non possono essere rimossi da uno spazio candidato, né possono essere spostati verso uno spazio candidato.

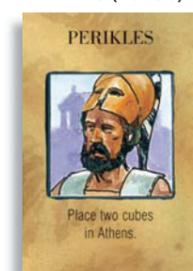
### BRASIDAS (Brasida)



Questa tessera può essere giocata da un giocatore appena prima di una battaglia tra opliti. Tutte le tessere Oplita spartane hanno raddoppiati i loro valori in questa battaglia.

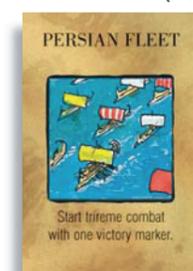
Non si raddoppiano i valori di base in difesa/attacco della tessera Località.

### PERIKLES (Pericle)



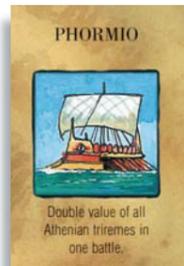
Il giocatore deve piazzare due cubi Influenza ad Atene. Questa tessera può essere giocata dal giocatore durante il suo turno, appena prima, o subito dopo aver preso una tessera Influenza.

### PERSIAN FLEET (Flotta persiana)



Questa tessera può essere giocata da un giocatore appena prima di una battaglia tra Triremi. Egli può decidere quale lato in quella battaglia partirà con una Pedina Battaglia nera di vantaggio, ossia già dalla sua parte. Non può essere giocata per guadagnare una vittoria automatica; cioè, non può essere giocata dal lato in cui è già presente una Pedina Battaglia ottenuta durante il primo round di combattimento.

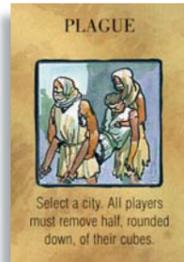
#### PHORMIO (Phomio)



Questa tessera può essere giocata da un giocatore appena prima di una battaglia tra Triremi. Tutte le tessere Triremi ateniesi hanno la loro forza raddoppiata.

Non si raddoppiano i valori di base difesa/attacco della tessera Località.

#### PLAGUE (Peste)



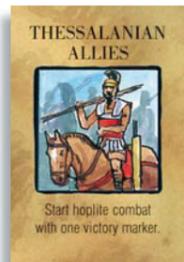
Questa tessera deve essere giocata durante il turno del giocatore, nella fase "prendere tessere influenza". Il giocatore sceglie una polis; ogni giocatore rimuove la metà, arrotondata per difetto, dei propri cubi influenza dalla polis scelta. Es.: un giocatore con cinque cubi nella polis deve perderne due.

#### SLAVE REVOLT (Rivolta degli schiavi)



Questa tessera può essere giocata da un giocatore quando è il momento di reclutare forze per una Località. Il giocatore può prendere una tessera Oplita spartana dal tabellone oppure dal giocatore che controlla Sparta, e la riporta alla città di Sparta. Questa tessera non potrà essere utilizzata in combattimento per questo turno. Il giocatore non può guardare il valore della tessera che toglie. La tessera sarà di nuovo disponibile nel prossimo turno di gioco.

#### THESSALIAN ALLIES (Alleati tessaliani)



Questa tessera può essere giocata da un giocatore appena prima di una battaglia tra Opliti. Quel giocatore può decidere quale lato in quella battaglia partirà con una Pedina Battaglia nera di vantaggio, ossia già dalla sua parte. Non può essere giocata per guadagnare una vittoria automatica; cioè, non può essere giocata dal lato in cui è già presente una Pedina Battaglia ottenuta durante il primo round di combattimento.

### FINE DELLA PARTITA

La partita termina, o alla fine del primo o secondo turno se Atene o Sparta subiscono quattro o più sconfitte, oppure alla fine del terzo turno.

I giocatori otterranno punti vittoria nei seguenti modi:

- Ogni cubo in una città vale 1 punto vittoria. Questo valore non è legato al valore della città stessa.
- Ogni tessera Località vale il numero di punti vittoria riportati sulla stessa.
- Ogni statua vale il numero di punti vittoria più alto e scoperto che si trova sotto la città.



ESEMPIO: Sopra si possono vedere le caselle dei punti vittoria di Corinto. In questa città ogni statua vale 5 punti vittoria.

I giocatori totalizzano i loro punti vittoria. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore.

In caso di pareggio, vince colui il quale possiede il totale più alto delle tessere Località. Se persiste il pareggio, allora vince il giocatore con più statue.

