



POLIS

Lotta per l'Egemonia



Regolamento



Benvenuti nel 5° secolo Avanti Cristo, nello splendore delle Poleis, città stato della cultura greca che formarono il centro culturale della civilizzazione durante il loro tempo. Cultura e sangue, gloria e distruzione coesistono in questo periodo storico, unico ed eccitante, in cui le ambizioni di Atene e Sparta le portarono ad un lungo conflitto per l'egemonia. Prima di questo confronto, le Poleis greche si trovarono sotto la minaccia di soccombere al potere dei persiani nelle guerre persiane, perdendo la loro identità ed autonomia. A frontando insieme una possibile estinzione, un forte sentimento panellenico emerse in diverse Poleis che si allearono sotto il comando delle due Poleis principali, Atene e Sparta e con la ferrea convinzione di lottare per la sopravvivenza furono capaci di sconfiggere un nemico così potente. Comunque, dopo la vittoria, entrambi i poteri con visioni contrastanti riguardo al governo, all'esercito, all'economia e a molti aspetti di intendere la società e la vita stessa, cominciarono a diffidare del crescente potere che acquisiva la Polis opposta, causando una corsa espansionistica e militare che finì con un epico scontro tra loro.

Cultura, arti e filosofia fiorirono in questo periodo, conosciuto come Periodo Classico, soprattutto ad Atene grazie a Pericle. Ciò nonostante, periodicamente le due Poleis più potenti, le ora contrapposte Atene e Sparta, si confrontarono per ottenere l'egemonia greca, un combattimento che proseguì sino alla mutua distruzione che venne con la Seconda Guerra del Peloponneso, la quale sebbene terminò con la resa di Atene, significò il definitivo indebolimento di entrambi i poteri. Ogni giocatore avrà il ruolo di Atene o Sparta, espandendo i propri poteri, facendo ogni sforzo per unire le altre Poleis alla propria causa per mezzo della diplomazia o della forza, amministrando in modo ragionevole il proprio raggruppamento di Poleis, sapendo quando espandersi senza dissipare le proprie risorse, commerciando per ottenere lo scarseggiante grano, combattendo contro l'esercito nemico quando necessario e guadagnando prestigio con le proprie azioni.

Buon divertimento!



Polis

Lotta per l'Egemonia

2 Giocatori – 90-120 minuti

COMPONENTI

• **1 Tabellone** in cui la mappa è mostrata nella sua area centrale e sulla destra. Nella sezione a sinistra è contenuta la tabella del Valore di Mercato, le Tabelle Territorio, gli spazi per piazzare i Progetti di ciascun round gli spazi per specificare il round corrente.



• **40 Carte Evento** che saranno messe in gioco all'inizio di ciascun round e divise in Eventi round 3, 4, 5α e 5β rispettivamente.



• **18 Tessere Polis** per determinare se ciascuna Polis è neutrale o affiliata a un giocatore, la sua popolazione base o fortificazione, la sua crescita massima e la sua massima popolazione.



• **14 Tessere Progetto** che rappresentano le diverse opere che le Poleis possono incaricarsi di realizzare; esse rappresentano anche l'attrazione di certe personalità della Grecia Antica.



• **24 Carte Combattimento** per risolvere le battaglie, sia di mare che di terra.



• **1 dado a quattro facce** per determinare l'incremento o la riduzione del valore di mercato di certi beni e per risolvere gli assedi.



• **90 cubi in legno (45 blu e 45 rossi)** che saranno utilizzati come popolazione delle Poleis, Opliti e Galee di ciascun giocatore. Saranno inoltre utilizzati per segnalare i beni nelle plance di gioco individuali di ciascun giocatore.



• **5 cubi di legno neri** per segnalare il valore di mercato dei quattro tipi di beni e del round corrente.



• **25 dischi in legno blu e 25 dischi in legno rossi** per segnalare la proprietà di ciascuna Polis e la riscossione di ciascun territorio.



• **8 navi in legno blu e 8 navi in legno rosse** che rappresentano i mercantili di ciascun giocatore.



• **1 pedone blu ed un pedone rosso** che rappresentano i Proxenos (Consoli) di ciascun giocatore.



CONCETTI PRINCIPALI

I due termini principali di "Polis Battaglia per l'Egemonia" sono **Popolazione** e **Prestigio**, la cui rilevanza risiede nel fatto che il punteggio finale del giocatore è la somma di entrambi gli elementi al termine del quarto round di gioco.

Pertanto il giocatore deve portare a termine tutti i vari aspetti del gioco ricordando che solo questi due elementi del gioco gli potranno dare la vittoria finale.

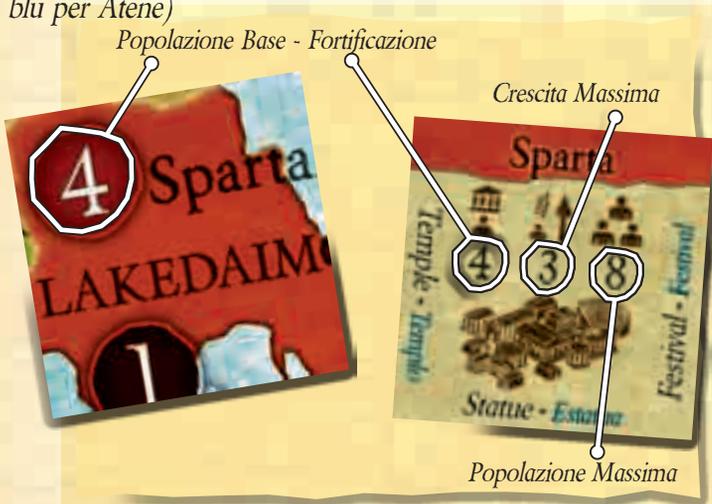
La **Popolazione** vive nelle Poleis. Durante il gioco i giocatori si batteranno per avere come alleate del proprio raggruppamento il più alto numero delle 18 Poleis presenti in totale, tenendo conto però di dover nutrirne la popolazione quando il round finisce (*altrimenti vedranno come diminuirà il loro prestigio o la loro popolazione*).

La chiave del successo nel gioco sarà sapere di quanto potrà espandersi la propria influenza senza eccedere in modo insostenibile o nell'evitare di avere ambizioni troppo modeste che renderebbero più facile la vittoria avversaria.

Le Poleis appaiono nella mappa con un numero cerchiato che rappresenta due cose: innanzi tutto la **Popolazione Base** (*Base Population*) che è quella che la Polis ha quando non è posseduta da un giocatore (*Polis neutrale*). Secondariamente rappresenta la sua **Fortificazione** (*Fortification*) che è un concetto che ha effetto sull'azione **Assedio Polis** (*vedi pag. 9*) rappresentando la difficoltà ad assediare una Polis (*più difficile assediare con un numero di fortificazione più alto*).

Quando una Polis è posseduta da un giocatore, la sua popolazione può variare da un minimo di 1 ad un massimo indicato sulla Tessera Polis (*Maximum Population*) a fianco della massima crescita di popolazione (*Maximum Growth*) per round.

La popolazione di ciascuna Polis è rappresentata dai cubi di legno (*nella stessa quantità*) nel colore del giocatore (*rosso per Sparta, blu per Atene*)



che sono piazzati vicino alla Tessera Polis in possesso del giocatore. Questi cubi, mediante il pagamento di parte dei beni del giocatore, possono divenire una delle tre tipologie di unità all'interno del tabellone: **Opliti**, **Galee** e **Mercantili**. In questo modo il giocatore da un lato riduce la propria popolazione (*ed i propri punti vittoria finali*) ma risponde, dall'altro, alla necessità di avere i tre tipi di unità per compiere le azioni specifiche di ciascuna di esse ed ottenere

i beni necessari ed il prestigio per estendere il proprio potere.

L'unità militare di terra è l'**Oplita**, la fanteria della Grecia Classica. Nel gioco è il cubo che viene piazzato su un **territorio**. In un **territorio di terra**, il giocatore col più alto numero di Opliti rispetto all'avversario ne avrà il **controllo** e inoltre potrà esercitare un blocco nell'attraversamento ai movimenti di terra.

Le unità militari di mare sono le **Galee**, le navi da guerra del periodo, popolate di rematori. Nel gioco è il cubo che viene piazzato in uno **spazio di mare**. In un **territorio di mare**, il giocatore col più alto numero di Galee rispetto all'avversario ne avrà il **controllo** e inoltre potrà esercitare un blocco nell'attraversamento ai movimenti di mare e sulle rotte dei mercantili.

Le battaglie avranno luogo quando saranno presenti 8 o più unità di entrambi i giocatori (*Opliti o Galee*) nella stessa regione (*di terra o di mare*). Allo Scopo di risolvere le battaglie si usa il mazzo di Carte Combattimento.

La battaglia è costituita da assalti durante i quali entrambi i giocatori giocano 2 Carte Combattimento. Gli assalti si alternano fino al completamento del mazzo di carte, fino a quando un giocatore ha meno di 2 unità o al compiersi di eventualità dettagliate nella sezione Battaglia (*vedi pag. 14*).

Le unità di commercio sono i **Mercantili**. Essi consentono di ottenere i due beni più preziosi: **Argento** per mezzo di scambi con altri beni e **Grano**, ottenuto allo stesso modo o pagando Argento. Le loro **rotte commerciali** sono colpite dai blocchi esercitati dalle Galee.

L'unità diplomatica è il **Prosseno**, un personaggio influente ed intrigante nella Polis in cui vive. Il Prosseno è guidato dal denaro e perciò non è interessato dai blocchi di Opliti o Galee.

Il giocatore gestirà sei tipi di beni, rappresentati nella plancia del giocatore:



 Il **Prestigio**, oltre a sommarsi al punteggio finale, è essenziale per intraprendere azioni militari. Si ottiene acquisendo nuove Poleis, completando Progetti, causando vittime nelle battaglie ed avendo Poleis con una vasta popolazione.

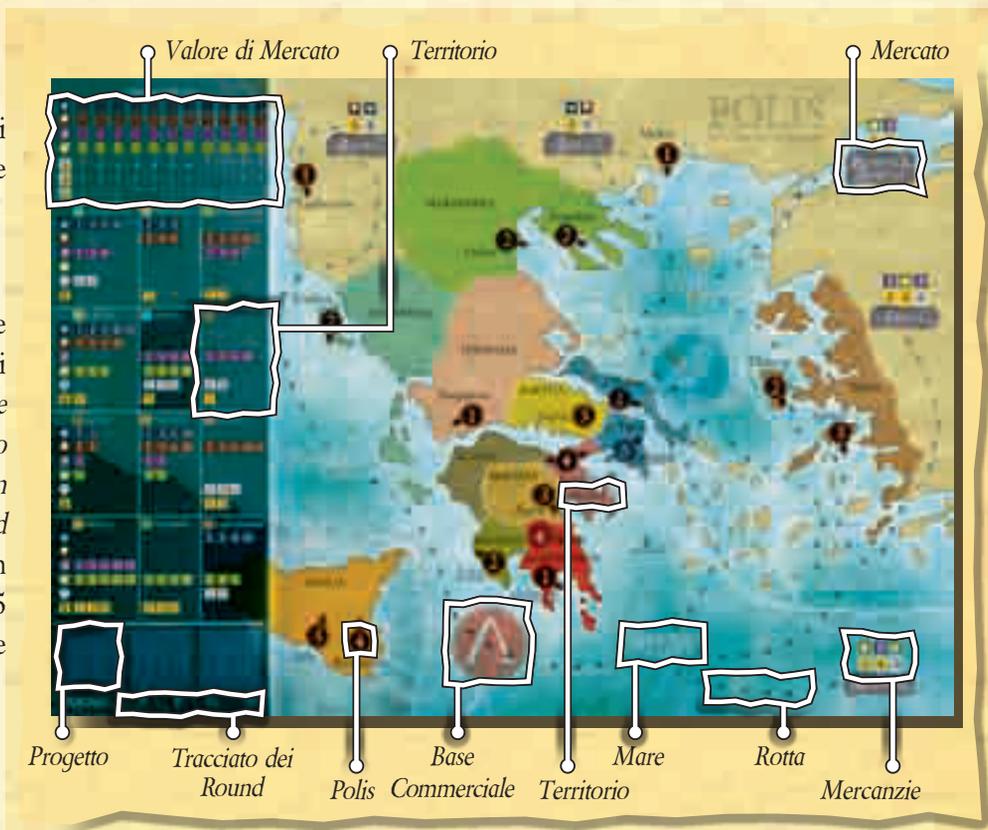


TABELLONE

La figura sulla destra mostra gli elementi principali del tabellone descritti nel regolamento.

Consiste in due parti principali:

la parte sinistra del tabellone con le informazioni comuni ad entrambi i giocatori, (il valore di mercato fluttuante delle quattro merci, le merci che possono essere ottenute in ciascun territorio, in progetti disponibili ed il numero di Round corrente), e la parte della mappa con 12 territori, i 5 mari, le 18 Poleis, i 5 mercati, i due porti commerciali e le vie di comunicazione.



SETUP INIZIALE

Piazzare le Poleis neutrali sopra alla plancia

Sparta (posizione sinistra) **Athenai** (posizione destra)

Pylos **Chios**

Gytheion **Chalkis**

Sparta **Athenai**

Piazzare 1 cubo sul Round tipo 3

Dischi Rossi a Pylos, Gytheion e Sparta **Dischi Blu a Chios, Chalkis e Athenai**

3 Opliti a Lakedaimon 3 Opliti in Attika

1 Galea in Ionio Pelagos 2 Opliti in Ionia

1 Galea in Myrtöo Pelagos 2 Galee nelle Kyklades

1 Mercantile (nel porto commerciale) 1 Galea in Nóties Sporádes

Prosseno in Sparta 1 Mercantile (nel porto commerciale)

Prosseno in Athenai

<p>3 Prestigio</p> <p>4 Metallo</p> <p>4 Legno</p> <p>4 Vino</p> <p>4 Olio</p> <p>4 Argento</p> <p>0 Grano</p>	<p>3 Prestigio</p> <p>3 Metallo</p> <p>4 Legno</p> <p>4 Vino</p> <p>4 Olio</p> <p>0 Argento</p> <p>4 Grano</p>
--	--

INIZIO E SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 4 round chiamati 3, 4, 5 α e 5 β che corrispondono ai principali periodi storici dalla creazione della Lega di Delo (478 aC) alla sconfitta finale di Atene nella seconda Guerra del Peloponneso (404 aC):

- Il primo round (3) corrisponde agli inizi dell'espansione Ateniese, quando la flotta Persiana di stanza nelle coste occidentali dell'Egeo venne finalmente sconfitta, mentre Sparta soffriva gli scandali delle accuse contro il Re Leotichida II e il Generale Pausania.

- Il secondo round (4) inizia nel 460 aC ed è il primo in cui ci possono essere battaglie tra i giocatori. Coincide con l'epoca in cui iniziarono le ostilità militari tra le due potenze, sfociate nella cosiddetta prima Guerra del Peloponneso, e nel mentre il governo di Pericle portava Atene al suo massimo splendore.

- Il terzo round (5 α) si apre con un nuovo inasprimento del conflitto nella cosiddetta Guerra Archidamica, durante la quale Sparta saccheggiò l'Attica. La popolazione della regione trovò rifugio in massa dietro le mura di Atene ma fu decimata dalla peste; tra i morti ci fu lo stesso Pericle. Atene raggiunse lo sfinimento e entrambi gli avversari si accordarono per una breve tregua con la Pace di Nicia.

- L'ultimo round (5 β) copre lo scontro finale tra le due potenze, nel quale il volubile genio militare Alcibiade arrivava a comandare entrambe le armate, Atene s'imbarcava in una disastrosa campagna in Sicilia, e Sparta con le ultime vittorie navali dava il colpo finale tagliando le linee di rifornimento del grano destinato ad Atene.

Il nome del round è dato stampato in ogni riquadro (3, 4, 5 α e 5 β) e indica il numero massimo di opliti e galee di ciascun giocatore che possono stare in una regione (*terra e mare*) e i mercati disponibili per il round corrente. La denominazione α o β serve a differenziare i round con il numero 5, giacché ognuno di loro ha un diverso set di eventi.

Per esempio, nel primo round, (3) una regione può solo ospitare 3 Opliti o 3 Galee di ciascun giocatore (cioè, 6 al massimo). Nel round 4, 4 Opliti o 4 Galee di ciascun giocatore (8 al massimo). Nei round di tipo 5 e di tipo 5, 5 Opliti o 5 Galee di ogni giocatore (10 al massimo). In caso di commercio, nel round di tipo 3, le sole merci disponibili saranno quelle di valore 3, nel round 4 anche le merci di valore 4 e nei rounds 5 α e 5 β si aggiungeranno le merci di valore 5.

Per iniziare la partita dovete attenervi alla disposizione iniziale indicata nella sezione precedente (pagina 4).

Quindi tutte le tessere progetto dovranno essere mischiate e piazzate a faccia in giù a fianco del tabellone. Lo stesso dovrà essere fatto con i quattro gruppi di carte evento corrispondenti a ciascun round.

Ora e prima di ogni round successivo, dovrete rivelare le prime 3 tessere progetto dalla pila dei progetti, che saranno disponibili piazzandoli nella relativa area del tabellone (*in basso a sinistra*). Dovrete dunque rivelare 1 evento dalla pila del round da giocare, la cui carta va piazzata tra i giocatori o in cima alla sua stessa pila.

Il giocatore con maggior Prestigio (*in caso di parità, il giocatore Ateniese*) legge ad alta voce in modo completo la Carta Evento e ne applica gli effetti per la propria fazione, quindi l'altro giocatore farà lo stesso per il proprio schieramento. Se il testo è scritto su un fondale azzurro riguarderà solo il giocatore ateniese, se il fondale è rosso, solo il giocatore spartano. Alcune carte possono determinare i propri effetti nel corso del Round o solo a fine Round.

In questo caso, entrambi i giocatori dovrebbero ricordare l'uso della Carta Evento sino al termine del Round.

Nel primo turno del Round giocherà per primo colui che ad inizio Round avrà minor Prestigio (*in caso di parità, il giocatore Spartano*), in altre parole, il giocatore che ha applicato gli effetti della Carta Evento per secondo.

In ciascun Round, entrambi i giocatori svolgono turni alterni in cui ciascuno compie sino a 2 azioni a scelta tra le 12 possibili (**ogni azione militare costa 1 punto Prestigio**). Al termine del turno di un giocatore, si verificherà la presenza delle condizioni per dar vita ad una battaglia.

Quando un giocatore decide di passare (*smette di compiere una o entrambe le azioni del proprio turno*), non potrà più svolgere azioni nel corso del corrente Round. A quel punto l'avversario continuerà a compiere azioni da solo sino a quando deciderà di fermarsi, ma ciascuna sua azione costerà 1 Risorsa a scelta dalla propria riserva (1 metallo, 1 legno, 1 vino, 1 olio, 1 argento o 1 grano) da pagare prima di svolgere la propria azione.

Un Round non ha un numero prestabilito di turni, ma terminerà quando entrambi i giocatori decideranno di passare.

Sotto vengono descritti i 12 tipi di Azione (4 di Sviluppo, 4 Militari e 4 Politiche). Ricordate che in ciascun turno il giocatore può compiere due azioni diverse l'una dall'altra.

AZIONI SVILUPPO

1. Creare Opliti

Gli Opliti sono reclutati tra la popolazione di una singola Polis, e vengono piazzati sul territorio di appartenenza fino a quando il territorio stesso potrà ospitarli (*in funzione del Round*).

Per ogni Oplita creato, il giocatore paga 1 metallo (o 1 argento) dalla propria riserva per fornire l'equipaggiamento ai soldati e sposta 1 cubo popolazione dalla tessera della Polis al rispettivo territorio (*la Polis non può rimanere priva di popolazione*).

Nel corso del gioco è previsto lo sviluppo logistico degli eserciti, facendo in modo che la capacità delle armate aumenti durante i Round: nei Round 3, 4 e nei due di tipo 5;

3, 4 e 5 Opliti per ciascun giocatore potranno occupare un territorio.

Le due Poleis che non possiedono territori corrispondenti (Epitamnos e Abdera, dalle tessere prive di fondo colorato) non possono creare Opliti ma solo Galee.

Nel prossimo esempio, il giocatore spartano che possiede Pylos con una popolazione pari a 3 (il massimo che possa contenere questa Polis), decide di svolgere l'Azione "Creare Opliti".

Siamo nel primo Round (tipo 3) e, in Messenia, altri 2 Opliti occupano questo territorio.

Il giocatore paga 2 risorse Metallo (avendone 3 nella riserva) e sposta 2 cubi popolazione sul territorio della Massenia (a cui Pylos appartiene). Questi diventano Opliti.



2. Creare Galee

Questa azione può essere svolta in una singola Polis che abbia un porto.

Le Galee sono costruite nel cantiere navale della Polis e vengono poste sulla mappa nella zona del mare a cui punta la freccia della Polis, fino al numero massimo che il mare possa ospitare (in funzione del Round).

Per ogni Galea costruita, il giocatore paga 1 legno (o un argento) dalla sua riserva come costo per la realizzazione dello scafo, quindi sposta 1 cubo popolazione (l'equipaggio) dalla tessera Polis al mare corrispondente (la Polis non può rimanere priva di popolazione).

Vi sono due Poleis prive di porto: Sparta e Thebai, le quali non possono creare Galee ma solo Opliti. C'è una Polis che ha due porti (due frecce sono raffigurate sulla mappa): Korinthos, che può piazzare le proprie Galee nella sezione di mare a scelta del giocatore.

Esempio: il giocatore Ateniese, che possiede Chalkis con una popolazione pari a 2 unità (il massimo possibile), svolge l'azione Creare Galee nel secondo Round (tipo 4).

Il giocatore spende 1 legno e muove un cubo dalla Polis al mare delle Kyklades che diventa l'ultima Galea consentita dal Round (il quarto = 4 Galee).



3. Creare Mercantili

Questa azione può essere svolta solo in una delle tre Poleis commerciali. Come mostrato nell'illustrazione sottostante queste Poleis hanno il simbolo sulle tessere di Porto Commerciale ed i loro nomi appaiono sottolineati nella mappa: Pylos o Gytheion per il giocatore di Sparta e Athenai per il giocatore di Atene.

Per ciascun mercantile creato, il giocatore paga 1 legno (o 1 argento) dalla propria riserva come costo per lo scafo della nave, rimuove 1 cubo (l'equipaggio) dalla popolazione della Polis commerciale (la Polis non può



rimanere priva di popolazione) e piazza una nave nel porto commerciale (l'area colorata) corrispondente: l'area di Sparta è piazzata tra i mari Ionio e Myrtöo mentre quella di Atene è nelle Kyklades (vedi sezione "Tabellone" a pagina 4).

Solo il giocatore del colore corrispondente al simbolo sulla tessera può creare Mercantili in quella Polis. Così, ad esempio, il giocatore ateniese può crearne a Pylos o Gytheion.

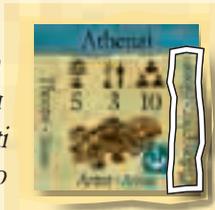
4. Avviare un Progetto

Certe Poleis hanno la possibilità di intraprendere la realizzazione di uno o più progetti. Questi progetti forniscono il Prestigio necessario ai giocatori che li completano. I progetti che possono essere avviati appaiono sulla tessera di ciascuna città e debbono essere scelti tra quelli disponibili in quel momento sulla plancia di gioco.

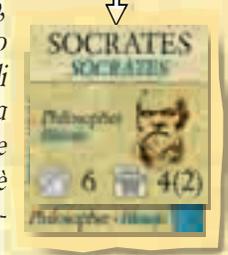
Potete iniziare un progetto soltanto in una Polis che non abbia altri progetti in corso (con una tessera progetto girata non si può costruire un nuovo progetto nuovamente in questo round nella Polis interessata).

Il giocatore deve pagare il costo in risorse per aver l'opportunità di avviare un progetto (si potrà sempre rimpiazzare una qualsivoglia serie di risorse da pagare con la stessa quantità in argento). Dopo di ciò, il giocatore gira la tessera della Polis in cui viene avviato il progetto e piazza la tessera progetto sopra a quella della Polis, coprendola parzialmente. Quel progetto non sarà disponibile per l'altro giocatore, sebbene questi potrà catturare la Polis tramite assedio o guerra civile al fine di detenerne i benefici.

Il giocatore ateniese decide di iniziare un nuovo progetto ad Athenai. Egli constata che rimangono disponibili solo 2 progetti e tra essi il solo che può essere intrapreso è quello del filosofo, Socrate.



Paga il costo per avviare questo Progetto, che è pari a 6 risorse Argento (questo costo è mostrato nelle aree contornate di bianco), prende la tessera e la piazza sopra alla tessera della Polis Athenai che viene girata ad indicare che un Progetto è stato sviluppato, facendo dimorare Socrate il Filosofo tra i propri cittadini.



Alla fine di un Round, le Poleis di ciascun giocatore che stanno sviluppando un progetto, verranno completate, venendone ricompensati con punti Prestigio immediati ed altri da calcolare successivamente (i valori fra parentesi, verranno calcolati a fine partita).

Proseguendo l'esempio, se Athenai riesce a completare il progetto, Socrates gli fornirà immediatamente 4 punti Prestigio e 2 "per i posteri" (da conteggiare a fine partita).



Se un giocatore conquista una Polis sottraendola all'avversario, ne entra in possesso con tutti i progetti in corso di realizzazione e/o completati su di essa, senza modifiche. Se la Polis diventasse neutrale, qualora il giocatore che la controlla non fosse in grado di nutrirla o a causa di un assedio, i progetti resterebbero immutati sulle città, a disposizione dei giocatori, se uno di loro la volesse riconquistare. Ci sono 14 tessere progetto unici e 3 di essi diventano disponibili per i giocatori all'inizio di ciascuno de 4 Round (perciò 2 di essi non saranno disponibili in ogni partita, così possibile che Socrates decida di dedicarsi allo studio delle farfalle anzichè dedicarsi agli studi filosofici). I 14 progetti si raggruppano in 7 tipologie (tra parentesi le quantità di ciascun gruppo):

- **Filosofi (3):** Nella tessera è indicata la quantità di argento necessaria per attirare un filosofo nella tua Polis. Questi potrebbero andare a Syrakousai o Athenai. In queste tessere progetto, il titolo è il nome del pensatore, la spiegazione che si tratta di un filosofo è indicata sotto al titolo.
- **Artista (1):** Phidias creerà sculture meravigliose e progetterà splendidi edifici in cambio di una ricompensa in argento, allo stesso modo dei filosofi. Il giocatore ateniese può avere la tranquillità che l'Artista accetterà solo di lavorare ad Athenai, ma d'altra parte deve tener conto che il contributo in punti Prestigio immediati procurati dall'Artista, dipendono dall'importanza che ha la capitale alla fine del Round, in quanto Phidias guadagna un

numero di punti pari alla metà della popolazione (*arrotondato in eccesso*) alla fine del Round.

- **Templi (2):** Questi edifici imponenti sono difficili da realizzare, considerando l'ammontare di legno e metallo necessari alla sua costruzione e all'argento necessario per pagare gli operai, ma daranno un grande impulso a chi riuscirà a realizzarli. Syrakousai e Sparta possono intraprendere la loro costruzione.
- **Teatri (2):** Questi edifici sono più economicamente accessibili dei Templi. I loro palchi vengono collocati sulle colline vicino alle Poleis. Korinthos, Thebai ed Athenai possono costruirli.
- **Statue (2):** Questi sono i progetti più semplici da realizzare, in quanto gli scultori più fedeli chiedono solo legno ai rispettivi governanti e talvolta alcune risorse di metallo per l'armatura e le impalcature, ma il Prestigio che se ne ottiene in cambio è minimo. Epidamnos, Abdera, Gela e Sparta sono le Poleis in grado di erigerle.
- **Festival (2):** Queste sono celebrazioni in cui il vino viene utilizzato per saziare i presenti, quindi il Vino è la risorsa che occorre. Sparta, Poteidaia e Samos possono accoglierli.
- **Giochi (2):** Oltre alle Olimpiadi, altri Giochi di minor importanza si tenevano periodicamente nelle Poleis Greche, dove veniva offerto olio e talvolta vino come ricompensa ai vincitori delle competizioni. Questi possono svolgersi a Pydna, Argos e Korinthos.

AZIONI MILITARI



Ogni Azione Militare costa sempre 1 Punto Prestigio.

5. Muovere Opliti (-1 Punto Prestigio)

Il movimento degli opliti può essere via terra o via mare e viene sempre effettuato tra territori diversi.

Potete combinare questi due tipi di movimento quando utilizzate gli opliti, ma la destinazione di tutti deve essere la stessa e non possono superare la capacità consentita dal Round corrente (3, 4, 5a e 5B). Perciò la massima quantità di opliti che possono essere mossi in una singola azione dovrebbe essere 5, circostanza che può accadere solamente se questo numero di opliti venisse mosso verso un territorio vuoto nei due ultimi Round (5a o 5B).

Nel movimento **via terra**, gli opliti si spostano attraverso i territori, senza attraversare alcun territorio controllato dall'altro giocatore (*quelli dove quest'ultimo ha più cubetti*). Egli tuttavia può controllare il territorio di partenza o di arrivo dello spostamento, perchè i vostri opliti non li attraversano.

Il movimento di opliti, anche se avessero un territorio di destinazione comune, **non è simultaneo**. Per questa ragione il giocatore deve pensare in quale ordine effettuare i movimenti, perchè potrebbe accadere che, togliendo opliti da regioni che condividono con opliti avversari, potrebbe modificarsi il controllo della regione (*modificandosi la maggioranza*) e gli opliti nemici potrebbero bloccare il movimento attraverso quella regione.



Il movimento di mare degli opliti segue la stessa regola del movimento di terra, essendo possibile attraversare soltanto i mari non controllati dall'avversario (anche in questo caso l'avversario può controllare il mare di partenza o quello di arrivo, ma non i mari che si vogliono attraversare). Ogni oplita che si muove in questo modo si imbarca nel mare corrispondente al territorio di partenza in cui si trova e sbarca nel territorio di arrivo senza muovere attraverso regioni di terra.

Per controllare questo movimento dovete seguire le linee tratteggiate delle rotte marittime. Ricordate che chi possiede Korinthos può muovere gli opliti dal Mar Ionio (Ionio Pelagos) a quello delle Cicladi (Kyklades) e vice versa attraversando direttamente lo stretto omonimo (osservate le due frecce a fianco del nome della Polis sul tabellone).

Il termine "imbarcare" non implica che gli opliti in movimento necessitino della presenza di galee alleate sui mari che debbono attraversare. Questi mari possono anche essere vuoti.

Tutti i territori possiedono almeno un mare sul quale gli opliti possono imbarcarsi o dal quale sbarcare durante questo tipo di movimento. Per esempio: al territorio di Makedonia corrisponde solo il Mare Thrakiko (Thrakiko Pelagos) ma alla Thessalia corrispondono tre mari: Thrakiko Pelagos, Kyklades (entrambi attraverso la costa nord-orientale) ed il Mar Ionio (Ionio Pelagos) attraverso la costa sud-occidentale.

Ci sono due territori privi di altri territori confinanti in cui gli opliti possono solo arrivare o partire via mare: la Sicilia (attraverso il Mar Ionio) e la Ionia (attraverso il Nóties Sporádes).

Ad inizio di questa pagina viene mostrato un esempio di movimento con 5 opliti (ovviamente in uno dei due ultimi round) nel quale i due tipi di movimento sono combinati attraverso la terra ed il mare e tutto ciò sarà utile per vedere l'importanza dell'ordine nel quale gli opliti saranno spostati.

La destinazione deve essere la stessa ed il giocatore ateniese sceglie il territorio della Thessalia nel quale egli non ha opliti. Le forze che muove sono su tre territori differenti.

A - Comincia a muovere il proprio oplita dalla regione Ionia (con il numero 1) attraverso un movimento di mare. Egli deve imbarcarsi dal territorio nel quale si trova e può farlo perchè il giocatore avversario non sta bloccando il Nóties Sporádes (avendo maggioranza di galee),

l'oplitina attraversa le Kyklades (in questo caso Atene bloccherebbe tutti i movimenti spartani che volessero attraversare questo mare poichè egli lo controlla avendo il maggior numero di galee) e l'oplitina sbarca sul territorio di destinazione: Thessalia.

B - Attraverso un movimento di terra il giocatore muove due altri opliti (numeri 2 e 3) dall'Attika attraverso Boiotia, dove nessun giocatore blocca il passaggio controllando il territorio (entrambi i giocatori vi possiedono 2 opliti).

C - Infine, nuovamente attraverso un movimento di terra, il giocatore muove i 2 opliti che possiede in Boiotia, prima il numero 4 (che lascia il territorio sotto il controllo spartano) e quindi il numero 5 (partendo da un territorio che ora è sotto il controllo nemico, cosa possibile in quanto non sta attraversando quel territorio).

L'ordine del movimento di mare (A) non è rilevante, in quanto è influenzato solamente dalla situazione delle Galee, comunque il movimento (B) prima del movimento (C) altrimenti Sparta bloccherebbe il movimento attraverso la Boiotia e Atene dovrebbe cercare un altro tipo di movimento (B) (in questo caso potrebbe facilmente risolvere il problema con un movimento via mare attraverso le Kyklades).

6. Muovere Galee (-1 Punto Prestigio)

Le regole per il movimento delle Galee sono le stesse del movimento terrestre degli opliti, utilizzando in questo caso solo le aree di mare.

Le Galee si muovono da uno o più spazi verso una singola area di mare, senza superare nell'area di destinazione la capacità di supporto militare indicata dal round (3, 4, 5a, 5B) e senza attraversare spazi di mare controllati dall'avversario (dove egli ha più Galee). Il nemico può controllare sia l'area di partenza che quella di destinazione del movimento, in quanto non le si attraversa.

Per effettuare questo movimento si debbono seguire le linee tratteggiate (le rotte marittime), ricordando però che Korinthos permette il movimento diretto delle Galee tra lo Ionio e il mare delle Kyklades e vice versa (attraverso il Diolkos, il percorso sull'istmo di Korinthos).

Come per il movimento degli opliti, questo movimento **non è simultaneo**, e dovrete tener conto dell'ordine nel quale muoverete le Galee, dato che questo movimento potrebbe essere influenzato, negli spazi di mare che vorrete attraversare, dagli sbarramenti delle Galee dell'avversario.

7. Assediare Polis (-1 Punto Prestigio)

Una Polis può essere assediata solo mediante gli opliti che già possedete sul territorio a cui appartiene la Polis.

Potete assediare una Polis neutrale (una di quelle piazzate sul bordo superiore del tabellone) o una Polis posseduta dall'avversario nei seguenti casi:

- Se avete un numero di opliti pari al valore di fortificazione della Polis o più (sebbene la popolazione corrente della Polis potrebbe essere maggiore o minore). Questo numero appare cerchiato su ciascuna Polis sul tabellone e sulla tessera relativa alla città.
- Se controllate quel territorio possedendo più opliti dell'avversario piazzati su quel territorio.

Ci sono due Poleis con valore di fortificazione pari a 4 (*Korinthos* e *Syrakousai*), che non possono essere assediate nel primo Round in quanto nessun giocatore può avere sul territorio il numero necessario di opliti per effettuare l'assedio. Dichiarando l'assedio, se la Polis ha un valore di fortificazione (e di popolazione base) maggiore di 1, l'assediante lancia il dado a 4 facce.

(Anche *Epidamnos* e *Abdera* non possono mai essere assediate, in quanto non vi è alcun territorio circostante per i quali opliti possono essere spostati).

Se con il risultato ottiene un numero almeno pari al valore di fortificazione della Polis, il giocatore completa l'assedio e conquista la Polis. Quindi, se una Polis ha un valore di fortificazione 1, **non è necessario il lancio del dado** ed il giocatore ottiene automaticamente la Polis. Non è possibile assediare la capitale dell'avversario.

Se l'assedio non ha successo, in quanto il tiro del dado non pareggia o supera il valore di fortificazione della Polis, il giocatore che ha tentato l'assedio **perde 1 oplita** e, se la Polis non fosse neutrale (fosse posseduta dall'avversario), quella Polis perderebbe 1 punto di popolazione.

Se questa Polis aveva un valore di popolazione pari a 1 anche questo verrebbe perso, ma anziché rimanere con un valore di popolazione pari a 0, la Polis decide di diventare neutrale. **Questo a causa della popolazione spaventata che decide di cacciare il Governatore e di ritirarsi dalla Lega delle Poleis.** Il giocatore che ha fallito l'assedio ed il tentativo di conquista della Polis, potrà ritentare l'assedio quando avrà il numero di opliti necessario (se già non lo avesse) e quando il nuovo assalto farà parte di un turno diverso (altrimenti sarebbe la ripetizione dello stesso tipo di azione).

Se l'assedio ha successo, il giocatore riceve la Polis (con gli eventuali progetti, completati o ancora in corso) e un numero di Punti Prestigio pari al valore di fortificazione (e cubi di popolazione base). Inoltre, se il Prosseno nemico fosse nella Polis, verrebbe catturato dal giocatore assediante. Il pedone del Prosseno verrebbe rimosso dal tabellone e sarebbe fatto prigioniero sino al suo possibile rilascio.

Se la Polis fosse neutrale, il giocatore la riceverebbe con tanti cubi popolazione quanti la sua popolazione base.

Se fosse una Polis nemica, la riceverebbe con la sua popolazione corrente rimpiazzando i cubi popolazione con lo stesso numero di cubi del proprio colore.

Infine, il vincitore dell'assedio mette un disco del proprio colore nella Polis sul tabellone (rimpiazzando eventualmente il disco dell'avversario).

Esempio 1: Il giocatore ateniese tenta di conquistare la Polis neutrale Naupaktos mediante assedio nel corso del round 3. A questo scopo egli muove 3 opliti verso la Thessalia (dove ci sono due opliti spartani e l'ateniese deve superarli in numero su quel territorio) spendendo 1 Punto Prestigio. Pagando un altro PP (2 in totale) esegue l'assedio che vince automaticamente, perchè non occorre lanciare il dado in questo caso (il valore di fortificazione è 1 a Naupaktos). Il giocatore ateniese prende la tessera Polis dalla zona al di sopra del tabellone e la piazza nella propria area di gioco, dopo di che, egli riceve 1 PP (tanti quanti il valore di fortificazione, cioè 1).

Esempio 2: Supponiamo che nel Round successivo, il 4, il giocatore ateniese voglia conquistare la Polis neutrale di Thebai mediante assedio. Egli muove tre opliti, che è il minimo necessario per porre sotto assedio una Polis come Thebai, che ha 3 come valore di popolazione base/fortificazione e sul cui territorio non vi sono opliti spartani. Entrambe le azioni costano 1 PP (2 in totale). Il giocatore ateniese lancia il dado a 4 facce e ottiene un 2: non solo egli non vince l'assedio, ma perde anche un oplita. Nel suo turno successivo, egli decide di muovere altri due opliti verso la regione di Boiotia per rinforzare la presenza di opliti sul territorio e per provare nuovamente l'assedio, di conseguenza, spende altri 2 PP (1 per il movimento degli opliti e 1 per il tentativo di assedio). Lancia un dado ed ottiene un 3, pertanto completa l'assedio, prende la tessera di Thebai e riceve 3 PP che è il valore di fortificazione di quella Polis. Se il giocatore avesse conquistato Thebai al primo tentativo, o se avesse mosso subito più opliti, non avrebbe avuto un bilancio negativo di PP e avrebbe annullato la perdita di 1 oplita.

Esempio 3: Supponiamo che nel Round 5, il giocatore spartano scelga di provare a conquistare Thebai mediante assedio e muova 4 opliti verso Boiotia. Supponiamo anche che Thebai abbia una popolazione corrente di 2 e che ci siano 2 opliti ateniesi in questo territorio. In questo caso è irrilevante che Thebai abbia una popolazione pari a 2, perchè quello che conta è il suo valore di fortificazione che è pari a 3. D'altro canto egli riesce a superare il numero di opliti ateniesi e le circostanze non portano a una battaglia che si terrebbe a fine turno (minimo 8 opliti contro i 6 - 4 spartani e 2 ateniesi - presenti in questo caso). Il giocatore spartano spende 2 PP (movimento e assedio), e tira il dado, ottenendo un 4. Significa che prende il controllo di Thebai dal giocatore ateniese e riceve anche 3 PP. Se avesse fallito col lancio del dado, il giocatore spartano avrebbe perso un oplita e Thebai avrebbe perso 1 punto popolazione. Se lo spartano volesse poi continuare ad assediare Thebai, potrebbe effettuare un nuovo tentativo nel turno successivo. In effetti avrebbe già il numero necessario di opliti per farlo (3), e questo supererebbe ancora quello degli ateniesi presenti (se l'ateniese non ne avesse aggiunti durante il proprio turno), ma dovrebbe considerare che se fallisse il suo nuovo lancio, Thebai ridiverrebbe neutrale, perchè esaurirebbe la popolazione presente (0).



8. Riscossione Tasse (-1 Punto Prestigio)

Il giocatore che ha il sostegno di parte della popolazione, o, in altre parole, il giocatore che ha il controllo almeno di una polis nella regione, potrebbe richiedere ai propri contadini parte dei beni che essi producono. Questi vengono mostrati nei riquadri territorio nella sezione a sinistra del tabellone.

Attraverso la Riscossione delle Tasse il giocatore otterrà una quantità di beni in funzione del numero di opliti che avrà sul territorio specifico. Per far ciò, il giocatore piazzerà a proprio piacimento i cubi nei riquadri numerati, su più linee (corrispondenti a prodotti diversi) o con più cubi sulla stessa linea, occupando su ciascuna linea sempre il riquadro libero più a sinistra (quello col numero 1) e procedendo coi riquadri successivi alla destra sulla stessa linea.

Il giocatore ottiene la quantità di beni che è contrassegnata sul riquadro occupato dall'ultimo cubo di ciascuna linea. Così il giocatore può ottenere 1/3/6/10/15 beni di un tipo con 1/2/3/4/5 opliti impegnati nel saccheggio di merci dei contadini, in funzione della disponibilità di beni sul territorio tassato e del round in corso (in quanto potrebbero esserci un massimo di 3, 4 o 5 opliti per regione nel corso dei 4 Round).

Nella regione di origine di ciascun giocatore, Lakedaimon per il giocatore spartano e Attika per l'ateniese, quando un giocatore riscuote le tasse, non perde Punti Prestigio. Entrambi gli spazi territorio sul lato sinistro del tabellone sono di colore più scuro ed i simboli ed i colori identificativi corrispondenti appaiono nell'angolo in alto a sinistra.

Quando il giocatore termina la tassazione, rimette i cubi degli opliti nei territori sulla mappa e pone un disco del proprio colore nel riquadro del territorio (sul lato sinistro del tabellone, nell'angolo in alto a destra del riquadro), ad indicare che quel territorio è già stato saccheggiato e che niente altro potrà essere ricevuto da quel territorio nel corso del corrente Round.

Achaia è la sola regione che non contiene Polis, quindi potrà essere tassata solo dal giocatore che per primo, in ciascun Round, deciderà di farlo.

In Sikelia possono essere raccolte sino a 15 risorse di vino o olio, e fino a 6 risorse di grano.

Nel seguente esempio, Sparta riscuote le tasse in Sikelia durante il terzo Round (5a). Avendovi il numero massimo di opliti (5), con tre di questi può ottenere 6 vini, e con gli altri 2 può ottenere 3 risorse di olio (A). Assegnandoli tutti all'olio otterrebbe 15 risorse di olio (B). Dopo aver scelto fra le diverse opzioni di tassazione, il giocatore deve piazzare un disco nell'angolo in alto a destra dello spazio territorio, indicando che la Sikelia ha già subito la tassazione nel corso di questo Round.



AZIONI POLITICHE

9. Commercio

L'argento ed il grano sono due risorse indispensabili nel gioco, ma sono normalmente scarse e difficili da ottenere tramite la Riscossione delle Tasse. Mentre la vostra Lega di Poleis sta crescendo, dovrete commerciare per tenere le Poleis legate alla vostra causa.

Per commerciare con uno dei cinque mercati (Illyria, Thraki, Euxeinos Pontos, Persis o Aigyptos), il giocatore deve avere una rotta marittima libera in partenza dal suo porto commerciale (vedere l'area colorata nella sezione "Tabellone" a pag. 4) sino al mercato corrispondente, in altre parole, senza attraversare spazi di mare controllati dall'altro giocatore con le proprie Galee.

La base commerciale del giocatore ateniese (appartenente ad Athenai) è considerata nelle Kyklades, essendo quello spazio di mare il primo attraversato da tutte le rotte. Così, se questo spazio fosse controllato da Sparta, il giocatore ateniese non avrebbe rotte commerciali libere verso alcun mercato, dato che i suoi mercantili non potrebbero nemmeno lasciare il porto.

Il porto commerciale spartano (appartenente alle Poleis di Pylos e Gytheion) è collocato tra lo Ionio Pelagos ed il Myrtōo Pelagos, ed il giocatore potrebbe scegliere in quale dei due mari iniziare la propria rotta mercantile. Se nessuna delle due Poleis (Pylos e Gytheion) è posseduta da Sparta, il suo giocatore non sarà in grado di commerciare.

Il movimento dei mercantili segue le linee tratteggiate di una rotta marittima, ricordando che il giocatore che controlla Korinthos può spostarsi direttamente dallo Ionio Pelagos alle Kyklades e vice versa. I mercantili non si bloccano tra loro né bloccano le Galee, ma queste ultime possono bloccare i mercantili se l'avversario ne avesse in numero maggiore in uno spazio di mare, controllandolo.

Le merci di ciascun mercato vengono lette in verticale: il mercato richiede le merci il cui simbolo è indicato nel riquadro superiore: metallo, legno, vino, olio (o argento, dato che tutte le merci utilizzabili per pagare possono essere sostituite dall'argento) ed in cambio offre l'ammontare di grano o argento (in funzione del proprio colore) mostrato nel riquadro inferiore.



Così, ad esempio, il Mercato Persiano (Persis) ha 3 merci: richiede vino in cambio di 3 grani, olio in cambio di 4 grani e vino in cambio di 5 argenti.

Per commerciare, il giocatore sposta (se ha una rotta libera) una singola nave mercantile che egli possiede nel suo porto commerciale, verso uno spazio commerciale libero (non occupato da altri mercantili) e disponibile.

Gli spazi commerciali sono disponibili in funzione della quantità offerta e del Round corrente. Nel primo round (3), potete commerciare solamente con gli spazi offerta da 3, nel secondo round (4) diventa disponibile lo spazio offerta da 4 e dal terzo round, lo spazio da 5, rendendo disponibili tutte le merci.



Nel primo round (3), sarà solo disponibile il primo carico, nel secondo (4), saranno disponibili i primi due spazi da sinistra e negli ultimi due round (5 e 5) saranno tutti disponibili.

I mercantili non sono obbligati ad occupare gli spazi di mercato da sinistra a destra, ma possono scegliere tra gli spazi liberi e disponibili per quel round.

Il giocatore riceve sempre l'ammontare di merci offerte indicato nella parte inferiore dello spazio di carico, ora occupato dal mercantile, scegliendo tra il baratto delle merci richieste dal mercato (nello spazio superiore) o pagando argento. Non è possibile scambiare argento con altro argento.

Se sceglierete il baratto, l'ammontare di merci richieste che dovrete dare lo troverete nella tabella Valori di Mercato (Market Values) in alto a sinistra sul tabellone di gioco e sarà il risultato dell'incrocio tra la colonna del valore di mercato attuale della merce da offrire e la fila corrispondente al numero di merci da ottenere.



Il giocatore ateniese vuole commerciare con uno dei suoi mercantili sul secondo spazio di carico in Persia (olio in cambio di 4 grani). Lo spazio è libero e siamo nel secondo round (4), quindi lo spazio di carico è disponibile. Prima verifica di avere una rotta marittima libera dal suo porto commerciale: Sparta non blocca l'uscita dalle Kyklades (1 Galea spartana contro 2 Galee ateniesi) né il passaggio attraverso le Nóties Sporádes (nessun blocco in quanto vi sono galee in equal numero).



Il giocatore ateniese piazza il proprio mercantile sul secondo spazio di carico e verifica la quantità di olio che deve dare per ricevere 4 risorse di grano dalla Persia.

Dato che egli commercia tramite baratto, incrocia la colonna col valore attuale di mercato dell'olio (vedi il cubo) e la fila relativa allo spazio di carico scelto (4). Il risultato è che dovrà fornire 5 oli per avere 4 grani. Il giocatore modificherà i suoi nuovi valori sulla plancia di gioco personale.

MARKET VALUES		3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	13

Dopo un baratto, il valore di mercato di una merce offerta si deprezza, perchè perde una parte del proprio valore quando viene usato per uno scambio. Il giocatore tira il dado a 4 facce e sposta il cubo del bene corrispondente verso destra di tanti spazi quanto indicato dal dado.

MARKET VALUES		3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	13

Terminando l'esempio precedente, il giocatore tira il dado a 4 facce e ottiene un 2. Perciò egli svaluta il valore dell'olio di due spazi verso destra.

Invece di effettuare un baratto, per ricevere grano, potete anche pagare con l'argento. Dovrete così pagare tanto argento quanto sarà il grano che andrete a ricevere. Entrambe le merci hanno sempre lo stesso valore di mercato. Nell'esempio sopra riportato, il giocatore ateniese avrebbe dovuto pagare 4 argenti per ottenere 4 grani.

Se il giocatore paga con argento, il valore del bene richiesto da questo mercato cambia ma, in questo caso, il valore della merce viene aumentato poiché non viene utilizzato nello scambio. Il giocatore lancia il dado a 4 facce per 2 volte e sposta il cubo corrispondente di tanti spazi verso sinistra quanto è il valore più alto tra il risultato dei due dadi lanciati.

Il giocatore che possiede Epidamnos potrà commerciare con Illyria e chi possiede Abdera potrà commerciare con Thraki. In quelle situazioni specifiche il giocatore non dovrà verificare di avere una rotta di mare libera verso il mercato corrispondente ma sposterà il proprio mercantile verso lo spazio di carico libero e disponibile più gradito.



Tuttavia, se il giocatore spartano perde sia Gýtheion che Pylos, non potrà utilizzare le rotte commerciali terrestri.

Il segnalino del mercantile rimane sempre sullo spazio di carico per il resto del round, mostrando così che il mercantile ha già commerciato e che lo spazio di carico è occupato. Sarà rimosso al termine del round.

10. Muovere il Prosseno

Il Prosseno era il diplomatico che prestava servizio come ambasciatore nell'antica Grecia. Le Poleis importanti incaricavano in quel ruolo cittadini famosi presso le città nelle quali volevano esercitare la loro influenza e a quello scopo li dotavano di risorse economiche. Il Prosseno è rappresentato da un pedone sulla mappa e si muove sempre da una Polis all'altra.

Il suo movimento può essere costituito da una delle due seguenti opzioni: movimento di terra o di mare, così come per gli Opliti. Nel movimento di mare egli si imbarca e sbarca nel mare a cui punta la freccia della Polis specifica.

Come si può notare osservando la mappa, ci sono due Poleis che possono essere raggiunte solamente attraverso il movimento via mare: Epidamnos e Abdera (in quanto non hanno territori su cui il Prosseno possa viaggiare per raggiungerle) e d'altro canto, Thebai e Sparta possono solo essere raggiunte tramite il movimento via terra essendo prive di porto.

Spostando il Prosseno, il giocatore deve accollarsi il costo per corrompere tutte le unità (opliti o galee, mai entrambi) dell'avversario presenti nelle regioni che il diplomatico attraversa nel suo movimento tra poleis, inclusi i territori e/o i mari di partenza o di arrivo. Ogni unità avversaria corrotta costa 1 argento, che non viene ricevuto dal giocatore avversario ma si considera che sia tenuta da ciascun oplita e ciascuna galea.

Il Prosseno ha il vantaggio di essere la sola unità in grado di attraversare territori controllati dall'avversario.

Una Polis può ospitare il Prosseno di un solo giocatore.

Se l'assedio di una Polis che ospita un Prosseno viene completato, questo sarà catturato. Perciò occorre ricordare di tenere sempre sotto controllo la situazione del proprio diplomatico e provare ad evitarne la cattura.

Spostando il Prosseno, dovrete valutare che il modo migliore per muoverlo non deve essere per forza quello meno costoso e ricordare anche, nel caso che si trovasse in una Polis col porto, la possibilità di scelta tra il movimento via terra (corrompendo opliti) o via mare (corrompendo la ciurma delle galee).



Il giocatore ateniese vuole spostare il suo Prosseno da Naupaktos a Potidaia. Il modo più ovvio è via terra, attraversando le due regioni, quella di partenza e quella di arrivo (vedi figura sopra). Per questo movimento, dovrebbe pagare 4 risorse di argento per corrompere i 4 opliti spartani. Ma in questo caso, attraverso un movimento via mare (vedi figura nella prossima pagina), può giungere a destinazione pagando 1 argento corrompendo la galea spartana nel Myrtöo Pelagos.

11. Liberare il Prosseno

Ogni giocatore può avere soltanto un Prosseno, così se questo viene catturato dall'avversario dopo l'assedio di una Polis potrà essere recuperato attraverso la sua liberazione.

Il costo del rilascio è di 2 argenti dalla riserva del giocatore come riscatto, ammontare che viene pagato al giocatore che lo ha catturato. Il pedone del Prosseno è piazzato di nuovo nella capitale del giocatore, ritornando ad essere disponibile.



12. Fomentare una Guerra Civile

Il Prosseno può fomentare una **Guerra Civile** (detta “*stasis*” nell’antica Grecia) in una polis in cui si trova (*Neutrale o Controllata dall’avversario*). Per fare ciò, deve corrompere con l’argento i cittadini in grado di scaldare la situazione politica e di scatenare i conflitti.

La **Guerra Civile** può essere istigata in una polis neutrale o in una polis controllata dal giocatore avversario. In entrambi i casi la polis e la relativa popolazione si uniranno al giocatore che ha instigato la Guerra Civile.

L’ammontare dell’argento per corrompere si calcola come segue:

- Se la Polis è neutrale: 2 x la popolazione base.
- Se la polis è controllata dal giocatore avversario: 3 x la popolazione della polis (*l’argento non viene riscosso dal giocatore avversario*).

La Polis in cui avete fomentato una **Guerra Civile** diventa vostra, assieme a tutta la popolazione e ai loro progetti avviati o già completati. Prendetene dunque la tessera, togliete i cubi che l’altro giocatore vi possedeva (*se era neutrale i cubi da piazzare sono in base al valore base di popolazione della Polis*) e rimpiazzateli in egual numero, a fianco della tessera con i cubi del vostro colore. Quindi ponete un disco del vostro colore sulla Polis sulla mappa (*rimpiazzando l’eventuale disco dell’avversario*).

Non potete fomentare una **Guerra Civile** nella capitale del giocatore avversario.

Mediante questa azione, il giocatore riceve un numero di punti prestigio pari a quello della popolazione che si è corrotto.



BATTAGLIA

Dopo aver completato la seconda azione del turno di ogni giocatore, dovete sempre verificare se ha luogo una battaglia.

Questa accade automaticamente (*non è un'azione*) se, al termine del turno, entrambi i giocatori possiedono 8 o più unità nella stessa regione (*territorio o mare*).

Ciò potrebbe accadere anche quando un giocatore passa e 8 o più unità coesistono in una o più regioni. In questo caso, però, il giocatore che non ha passato può continuare a svolgere azioni e quando finisce con queste e passa, la battaglia avrà luogo. Se dopo questa battaglia ci sono ancora 8 o più unità in una regione non avranno luogo altre battaglie sino al round successivo.

La battaglia consta di assalti successivi e termina immediatamente quando termina il mazzo di carte combattimento.

Ogni volta che ha luogo una battaglia sarà utilizzato il mazzo delle carte combattimento. Dopo averlo mescolato accuratamente viene piazzato a fianco del tabellone ed i giocatori pescano tante carte quanti sono i cubi (*opliti o galee*) presenti nella regione. *Così, per esempio, se un giocatore possiede 5 opliti nel round 5, pesca 5 carte.*

Descrizione delle Carte Combattimento:

Schieramento: L'illustrazione della carta combattimento determina lo schieramento giocato dall'attaccante. Il difensore proverà ad eguagliare gli schieramenti giocati dall'attaccante con lo stesso tipo di schieramento. Ci sono 6 tipi di schieramenti: Falange, Cavalleria, Arcieri, Peltasti, Mercenari ed il Suono di Salpinge. Allo stesso modo, ci sono 6 schieramenti navali: Tiro di Elite, Triremo, Biremo, Triaconto, Mercenari ed il suono di Salpinge. Manovre: Il loro valore di classificazione da -1 a 2 determina il Prestigio che può essere ottenuto dall'attaccante in un assalto. Quel Prestigio dipende anche dalle carte giocate dal difensore. Ci sono 5 tipi di manovre di terra: Othismos (Spinta) (2), Avanzata (1), Tenuta (0), Tiro (0) ed Imboscata (-1). I tipi di manovra navale sono 4: Diekplous (2), Periplous (1), Kyklos (0) e Imboscata (-1).

Il primo giocatore a giocare una carta, durante un assalto, è chiamato "attaccante" e l'altro è il "difensore". In una battaglia di terra il primo attaccante sarà sempre Sparta, mentre Atene sarà prima in una battaglia navale.

In ogni assalto, l'attaccante sceglie 2 carte combattimento dalla sua mano e le piazza scoperte davanti a sé, nell'area di gioco. Il difensore, dopo averle viste, sceglie 2 carte dalla propria mano e le piazza scoperte una per volta davanti a ciascuna carta giocata dall'attaccante.

Quindi l'assalto è risolto comparando prima lo schieramento e quindi la manovra di ogni carta. Ci sono due possibilità:

1. Se il difensore non è stato in grado di eguagliare il valore di schieramento della carta giocata dall'attaccante, egli perde 1 cubo e l'attaccante guadagna il Prestigio dato dal valore di schieramento della sua carta.

2. Se il difensore eguaglia il valore di schieramento della carta giocata dall'attaccante, egli non perde nessun cubo, ma l'attaccante guadagna in Prestigio l'eventuale valore pari alla differenza tra i valori di manovra della carta dell'attaccante e quella del difensore.

Dopo ciascun assalto, le 4 carte giocate vengono scartate senza poter essere rimesse in gioco sino alla fine della battaglia. I giocatori quindi cambiano ruolo, così l'attaccante del precedente assalto diventa il difensore ed il difensore del precedente assalto diventa l'attaccante.

Ogni giocatore quindi pesca dal mazzo un numero di carte tali da portare il numero di carte della propria mano pari al numero di cubi rimasti in battaglia. (*Così, ad esempio, se un giocatore ha subito la perdita di un cubo nell'assalto precedente necessiterà di pescare solo una carta*). Gli stessi passaggi spiegati nei paragrafi precedenti vengono ripetuti e gli assalti proseguono sino a quando la battaglia ha termine.

La Battaglia finisce nei seguenti casi:

1. Il mazzo non ha abbastanza carte combattimento per entrambi i giocatori durante la fase di pesca all'inizio di un nuovo assalto.
2. Un giocatore, attaccante o difensore, si ritira pagando 1 Punto Prestigio all'avversario per la codardia. In questo caso la battaglia finisce immediatamente. Questa opzione può essere messa in atto solamente dal giocatore che intende ritirarsi prima che le carte vengano pescate per un nuovo assalto.
3. Il difensore possiede meno di 2 cubi dopo il termine di un assalto.

Al termine della battaglia, i cubi rimanenti restano nella regione contesa. Se si verifica il caso che 8 o più cubi siano ancora presenti nella regione contesa ed il giocatore avversario non muova unità da quella regione ad un'altra, una battaglia avrà luogo nuovamente al termine del turno successivo.

Ci sono 2 Carte Speciali:

- **Mercenari:** è una sorta di carta jolly, perchè i mercenari sono in grado di eguagliare qualsiasi schieramento giocato dall'avversario (*eccetto il Suono di Salpinge*). I mercenari non possono causare vittime, perciò se la carta viene giocata dall'attaccante, il difensore può eguagliarla con qualsiasi carta della propria mano.
- **Suono di Salpinge:** C'è solo una copia di questa carta nel mazzo, quindi, se viene giocata dall'attaccante, il difensore non sarà in grado di eguagliarla (*ciò implica la perdita di 1 cubo*). Ma il giocatore che attacca usando il Suono di Salpinge perderà sempre 1 Punto Prestigio.



Esempio 1 (battaglia di terra):

L'attaccante gioca Falange (Othismos) e Arcieri (Tiro). Il difensore gioca Falange (Avanzamento) e Arcieri (Tiro). Perciò il difensore eguaglia entrambe le carte giocate dall'attaccante e non perde alcun cubo. Comunque, l'attaccante vince 1 Punto Prestigio poiché la sua carta Falange (Othismos) ha un valore di manovra di maggior prestigio della Falange (Avanzamento), perciò, $2-1 = 1$.

DIFENSORE



$2-1=1$



ATTACANTE

Esempio 2 (battaglia navale):

L'attaccante gioca un Triremo (Kyklos) ed il Suono di Salpinge. Il difensore gioca un Triremo (Periplous) ed un Triremo di Elite (Diekplous). Nel caso dei Triremi, il difensore non perde alcun cubo e l'attaccante non vince Prestigio (la sua carta ha un valore di manovra di minor prestigio, cioè 0 contro 1). Nel caso del Suono di Salpinge, l'attaccante causa la perdita di un cubo, poiché la sua carta non può essere eguagliata, ma l'attaccante perde un Punto Prestigio avendo giocato questa carta imboscata.

DIFENSORE



Il difensore subisce la perdita di 1 cubo



(perchè il valore dell'attaccante è inferiore)



ATTACANTE

DIFENSORE



Il difensore subisce la perdita di 1 cubo



$2-0=2$



ATTACANTE

Esempio 3 (battaglia di terra):

L'attaccante gioca la Falange (Othismos) e gli Arcieri (Avanzamento). Il difensore affronta la Falange giocando i Mercenari e la Cavalleria (Avanzamento) per fronteggiare l'attacco degli Arcieri. Il difensore riesce ad eguagliare l'attacco della Falange poiché i suoi Mercenari agiscono come Jolly, ma l'attaccante vince 2 punti Prestigio poiché il valore di prestigio della propria manovra è maggiore ($2-0=2$). Comunque, il difensore non riesce ad eguagliare gli Arcieri (avendo giocato la Cavalleria), quindi perde un cubo e inoltre l'attaccante vince un punto Prestigio che è il numero sulla sua carta.

FASI DI FINE ROUND

Entrambi i giocatori compiono ciascuna delle 6 seguenti fasi quando terminano il round (*quando l'ultimo giocatore rimasto in gioco passa*). Le fasi si svolgono in modo alternato cominciando dal giocatore che ha passato per primo durante il proprio turno.

1. Progetti

Tutti i progetti in corso nelle Poleis controllate da ciascun giocatore vengono terminati ed i giocatori vengono ricompensati dal Prestigio specificato (*solo quello immediato, non quello da conteggiare a fine partita, indicato tra parentesi*). La tessera progetto viene piazzata al di sotto della carta Polis e questa viene rigirata nella sua posizione normale. Questo accade anche se il progetto è piazzato su una Polis diventata neutrale dopo un assedio (*in questo caso non fornisce immediati punti Prestigio*).



Come abbiamo visto nell'azione "Avviare un Progetto" (pagine 6 e 7), Socrates fornisce in questa fase di fine Round 4 punti Prestigio al giocatore Ateniese. I 2 punti Prestigio fra parentesi saranno conquistati a fine partita. Il progetto viene piazzato sotto alla carta della Polis e questa viene rigirata, lasciando nuovamente visibile il nome nella parte superiore.

2. Rifornimento delle Poleis

Per sfamare la propria Lega di Poleis, il giocatore spende un numero di risorse di grano pari alla popolazione totale che ha sulle carte Polis.

Se non ha abbastanza grano, egli deve recuperare le risorse mancanti perdendo la stessa quantità di Prestigio oppure restituendo alla neutralità una o più Poleis alleate (*dovendo così nutrire meno popolazione*) o combinando entrambi i metodi sopra descritti.

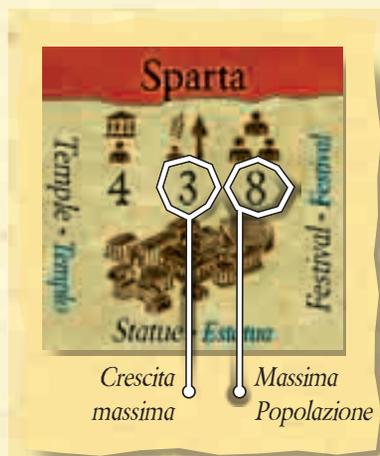
Le Poleis che ritornano alla neutralità sono piazzate nella parte superiore del tabellone, sopra al nome corrispondente, assieme a tutti i progetti in corso posti sotto le rispettive carte e privi di cubi popolazione perchè una Polis neutrale possiede sempre solo la sua popolazione base.

3. Crescita

In questa fase il giocatore decide se investire in grano (*se gliene rimangono dalla fase precedente*) per far crescere la popolazione.

L'urbanistica di ciascuna Polis è unica e certe Poleis possono ospitare più popolazione di altre avendo una demografia più dinamica.

Questi due aspetti rappresentati dalla crescita massima e dalla massima popolazione (*vedi "Concetti Principali" a pag.3*). Per ogni risorsa di grano che il giocatore intenda o voglia spendere, egli può aggiungere 1 cubo popolazione alla sua Polis senza oltrepassare il limite della crescita massima (*il numero massimo di cubi che possono essere aggiunti nel corso di un round*) né la massima popolazione ammessa in ogni caso.



In questa fase, ad esempio, il giocatore di Sparta, può spendere sino a 3 risorse di grano per aumentare la popolazione di 3 unità (3 cubi) per round, senza oltrepassare il limite massimo di 8 cubi.

4. Megalopolis

Una Polis ben gestita che riesca ad ospitare una grande popolazione ottiene l'ammirazione della popolazione greca.

In questa fase, ogni Polis che supera la propria popolazione base fa guadagnare 1 punto Prestigio al giocatore che la controlla.

Nell'esempio precedente, se Sparta raggiunge 5, 6, 7 o 8 cubi popolazione (>4 della popolazione base), fa guadagnare al giocatore che la controlla 1 punto Prestigio.

Se si è raggiunto il termine del quarto round (5β), non è necessario eseguire le seguenti fasi rimanenti (5 e 6).

I giocatori passeranno direttamente a quanto previsto al capitolo "Fine della Partita" a pagina 17.

5. Adeguamento merci

Nel mondo antico la difficoltà ad immagazzinare e la rapida perdita di qualità delle merci deteriorabili fa sì che entrambi i giocatori debbano ridurre le loro scorte di merci (*vino, olio e grano*) della metà, arrotondando in eccesso.

Ad esempio, possedendo 9 risorse di vino, ne resteranno 5.



6. Tassazione (Phoros)

La Phoros era una tassa che le Poleis alleate pagavano periodicamente alle Polis che le proteggevano.

In questa fase, il giocatore decide se investire punti Prestigio per ottenere una tassa monetaria dai suoi alleati nella lega delle Poleis.

Per ogni punto Prestigio speso, il giocatore riceverà 1 risorsa di argento.

SETUP PER IL ROUND SUCCESSIVO

- Il cubo che indica il round corrente viene spostato avanti di uno spazio.
- Tutti i dischi negli spazi territorio che indicano la tassazione vengono rimossi.
- Entrambi i giocatori rimettono i mercantili posizionati negli spazi di carico ai rispettivi porti commerciali.
- Tutti i progetti rimasti nella sezione corrispondente del tabellone di gioco vengono rimossi e i tre progetti successivi, prelevati dalla riserva, vengono messi in gioco.
- Viene pescato il primo evento dal mazzo corrispondente (in base al Round che sta per cominciare), applicando le regole spiegate nella sezione "Inizio e Svolgimento del Gioco" a pagina 5.
- Il giocatore con meno Prestigio inizia il nuovo Round con le sue prime due azioni.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente in due casi:

1. Nel momento in cui un giocatore perde la propria capitale (*Sparta o Athenai*). Questa possibilità può solo accadere solo quando un giocatore non può sfamare la propria capitale (*Fase 2 della Fine del Round*), in quanto una capitale non può essere assediata e in essa non è possibile scatenare una Guerra Civile.
 2. Se, dopo le 6 fasi della Fine del Round, un giocatore non ha Prestigio, egli perde immediatamente risultando condannato dall'ostracismo (*o strakismos*)... a mettere in ordine il gioco fino alla decisione di giocare un'altra partita.
- Se nessuna delle due precedenti condizioni si dovesse verificare, il gioco termina dopo la 4a fase di fine Round ("*Megalopolis*") alla fine dell'ultimo Round (5β).

Il punteggio finale si ricava dalla somma di tre elementi del gioco:

- La popolazione totale ospitata dalle Poleis alleate della propria lega.
- Il Prestigio corrente del giocatore.
- Il Prestigio "a lungo termine" guadagnato attraverso i progetti completati nelle proprie Poleis (*per fare ciò, egli deve rivelare le tessere Progetto piazzate sotto le rispettive Poleis*).

Il giocatore con il punteggio più elevato così ottenuto è il vincitore. In caso di parità, viene dichiarato vincitore il giocatore in possesso della maggior quantità delle 6 merci (*metallo, legno, vino, olio, argento e grano*).

RINGRAZIAMENTI

Grazie alla mia amata moglie Lorena per i tantissimi playtest e la sua pazienza, a Nacho per la visibilità data al gioco e per il grandissimo aiuto, a Javi per la fiducia riposta nel mio gioco, a Marek per aver dato a Polis un look così accattivante, come se fosse stato appena scoperto su antiche anfore, a Iván per il suo magnifico impegno per la prima versione della plancia, a José Carlos (Wkr) per la capacità di aver individuato la strada che avrebbe dovuto prendere il prototipo, ad Ángel (Bru) per i suoi pertinenti commenti e proposte, a Javier per il grande aiuto e per essere stato il primo ad aver sfidato l'autore del gioco nella sua prima partita, a Iñaki (Lev Mishkin) per essersi offerto ad un lunghissimo playtest a Granollers, a Riccardo (Talenor) per le sue idee ed il suo entusiasmo e a Stephane per le sue annotazioni ed il supporto. E a tutti voi che state leggendo queste righe per aver dato fiducia a Polis.

CREDITI

Concept & Design: Fran Díaz.

Graphic Design, Illustrations, Box, Rules, Editing: Marek Rutkowski.

Combat Card Illustrations: Walter Velez.

Game Producer: Antonio Catalán

Writing: Fran Díaz, Ignacio Góngora.

English Version: Qui que Porcar, Fran Díaz, Ignacio Góngora. Playtesting: Juan (ElMonográfico), Victor, Lorena Monge, José Carlos (Wkr), Ángel (Bru), Javier Clavería, Iñaki (Lev Mishkin), Riccardo Pellitteri (Talenor).

Thanks to: Qui que Porcar, Juan (ElMonográfico), Club DreadnoughtValencia, Stephane Cittadino, Riccardo Pellitteri (Talenor), Alexander Boucharelis (Kastrologos), Ingo Griebisch (D0gb0t), Simon Rockenfelder.

Traduzione non ufficiale italiana: Andrea Prampolini (Beathenweb)

Published by Asylum Games SL.

Residencial L'Alberca, calle Algeciras número 8, 03520, Polop de la Marina (Alicante).

www.asylumgameseditorial.com

info@asylumgameseditorial.com

Manufactured in Spain by Games & Co S.C.P.

© 2012 Asylum Games SL, all rights reserved.

Not suitable for children under 36 months.

Polis

Lotta per l'Egemonia

SCENARI

Scenario 1 Guerra di Corinto (395 AC - 387 DC)

Questo scenario è stato progettato affinché i giocatori familiarizzino col sistema di combattimento introdotto nel gioco, col commercio e col resto delle azioni, oltre ai punti Prestigio, evitando l'introduzione di elementi semplici come gli Eventi o i Progetti. D'altra parte, questo scenario potrebbe servire egualmente per giocatori esperti, perchè sottolinea ed enfatizza la guerra tra le fazioni che potrebbe scatenarsi ad ogni turno (essendo un Round di tipo 5), oltre che i movimenti e gli sbarramenti.

In questo conflitto, che avvenne dopo la Guerra del Peloponneso si affrontarono, da un lato Sparta e Syrakousai, e dall'altra Athenai, Thebai, Korinthos, e Argos, alleanza che è conosciuta come Sinedrio di Corinto. Dopo la guerra del Peloponneso, Sparta ebbe il supporto di quasi tutte le Poleis, oltre al supporto dell'Impero Persiano. Comunque, solo Sparta ebbe il riconoscimento, la ricompensa e le tasse dallo sconfitto impero Ateniese. A peggiorare le cose, negli anni che seguirono, fino alla fine del conflitto, Sparta si imbarcò in nuove conquiste come Elis e Ionia, che spinsero le altre Poleis a rivoltarsi contro queste campagne. L'attacco alla Satrapia della Frigia Ellespontina (nell'attuale Turchia), governato da Pharnabazus II, indusse la Persia a sostenere

la sommossa delle Poleis Greche contro Sparta. Il conflitto cominciò così nell'anno 395 AC con la battaglia di Haliartus. Boiotia incitò i propri alleati di Lokris a combattere contro Phocis, alleata di Sparta, e di volta in volta Boiotia formò un'alleanza con Atene. Korinthos e Argos, che raggiunse in seguito quella alleanza. La guerra durò 8 anni e finì con la pace di Antalcidas (387 AC), che significò un trattato che riconobbe l'indipendenza di tutte le Poleis greche sotto la salvaguardia di Sparta. Nel trattato vi fu la mano profonda della Persia, la quale, dopo l'iniziale supporto ad Atene, cambiò sponda e cominciò a supportare Sparta temendo una rinascita di Atene.

Scenario da 1 round tipo 5 / Senza Eventi / Senza Progetti / Con Commercio

Si affrontano (tra parentesi la popolazione con cui si inizia):



Sparta



Athenai



Opliti Spartani: 1 in Akarnania, 1 in Thessalia, 1 in Makedonia, 1 in Achaia, 3 in Sikelia, 2 in Messenia e 4 in Lakadaimon.

Galee Spartane: 2 in Ionio Pelagos, 2 in Myrtöo Pelagos, 1 in Kyklades e 1 in Nóties Sporades.

2 Mercantili nel porto commerciale di Sparta

Prosseno Spartano in Pydna.

4 Prestigio
6 Metallo
8 Legno
5 Vino
5 Olio
5 Argento
3 Grano

3 Prestigio
2 Metallo
2 Legno
4 Vino
4 Olio
8 Argento
5 Grano

Opliti Ateniesi: 3 in Boiotia, 3 in Attika, 1 in Arcadia, e 2 in Megaris.

Galee Ateniesi: 3 in Kyklades, e 3 in Thrakiko Pelagos.

2 Mercantili nel porto commerciale di Athens.

Prosseno Ateniese in Thebai.

Scenario 2 Seconda guerra del Peloponneso (431 – 404 BC)

Nel 446 a.C. Sparta e Atene hanno siglato un patto di pace trentennale che pone fine alla prima guerra del Peloponneso. Il patto di pace è però destinato a non essere rispettato a lungo. L'espansionismo ateniese e la politica imperialista di Pericle entra di nuovo in conflitto con gli interessi e l'egemonia di Sparta sul Peloponneso. Nel 431 a.C. le tensioni scoppiano tra Atene, Megara e Corinto (queste ultime due alleate di Sparta) per le ingerenze della città ateniese sulle colonie, costringono la polis lacedemone a dichiarare guerra ad Atene. Secondo molti storici Sparta avrebbe voluto evitare di scendere nuovamente in una costosa guerra, tentando di dissuadere Atene dal continuare nella politica di provocazione. Tuttavia, in Atene lo stratega Pericle si dimostra favorevole al ritorno alle armi, andando anche contro all'opinione pubblica ateniese che si schiera dalla parte della pace. Lo stesso Pericle vieta ai megaresi l'accesso ai porti di Atene e delle poleis della lega delica, costringendo la madre patria Megara a chiedere l'aiuto di Sparta. Lo scontro tra le due poleis si trasforma in un conflitto tra la lega delio-attica (Atene) e la lega peloponnesiaca (Sparta). Sparta possiede un forte esercito terrestre mentre Atene dispone dell'indiscusso predominio sui mari grazie alla flotta greca. L'invasione via terra dei peloponnesiaci costringe gli ateniesi ad abbandonare le loro case per rifugiarsi dentro le Lunghe mure della città fortificata di Atene. La reazione ateniese all'invasione dei peloponnesiaci non è diretta. L'invasione ha lasciato sguarnite gran parte delle coste del Peloponneso ed Atene ne approfitta per colpire il nemico dal mare con le rapide incursioni della sua flotta.

rapide incursioni della sua flotta. Nel 446 a.C. Sparta e Atene hanno siglato un patto di pace trentennale che pone fine alla prima guerra del Peloponneso. Il patto di pace è però destinato a non essere rispettato a lungo. L'espansionismo ateniese e la politica imperialista di Pericle entra di nuovo in conflitto con gli interessi e l'egemonia di Sparta sul Peloponneso. Nel 431 a.C. le tensioni scoppiano tra Atene, Megara e Corinto (queste ultime due alleate di Sparta) per le ingerenze della città ateniese sulle colonie, costringono la polis lacedemone a dichiarare guerra ad Atene. Secondo molti storici Sparta avrebbe voluto evitare di scendere nuovamente in una costosa guerra, tentando di dissuadere Atene dal continuare nella politica di provocazione. Tuttavia, in Atene lo stratega Pericle si dimostra favorevole al ritorno alle armi, andando anche contro all'opinione pubblica ateniese che si schiera dalla parte della pace. Sparta possiede un forte esercito terrestre mentre Atene dispone dell'indiscusso predominio sui mari grazie alla flotta greca. L'invasione via terra dei peloponnesiaci costringe gli ateniesi ad abbandonare le loro case per rifugiarsi dentro le Lunghe mure della città fortificata di Atene. La reazione ateniese all'invasione dei peloponnesiaci non è diretta. L'invasione ha lasciato sguarnite gran parte delle coste del Peloponneso ed Atene ne approfitta per colpire il nemico dal mare con le rapide incursioni della sua flotta.

2 rounds di tipo 5 / con Eventi / con Progetti / con Commercio.

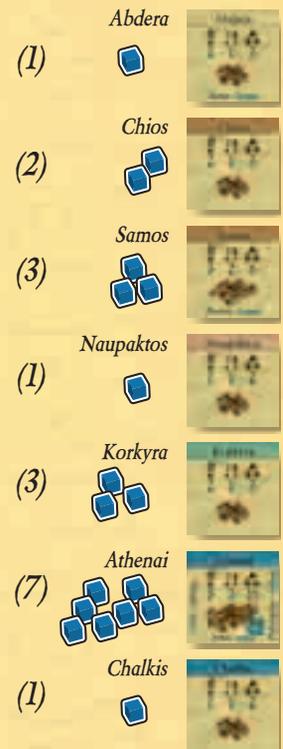
Si affrontano (tra parentesi la popolazione con cui si inizia):



Sparta



Athenai



Progetti:

Socrates, Democritus, Temple of Zeus, Theater with Epskenion, Statue of Venus, Festival of Demeter, Nemean Games.

Opliti Spartani: 1 in Makedonia, 1 in Megaris, 2 in Sikelia, 2 in Messenia, 3 in Lakedaimon.

Galee Spartane: 2 in Ionio Pelagos, 2 in Mirtöo Pelagos, 1 in Kyklades, 1 in Nóties Sporades.

2 Mercantili Spartani nel porto commerciale di Sparta

Prosseno Spartano in Syrakousai.

4	Prestigio	5
2	Metallo	2
2	Legno	3
2	Vino	4
3	Olio	5
2	Argento	4
2	Grano	5

Opliti Ateniesi: 1 in Akarnania, 3 in Makedonia, 2 in Attika.

Galee Ateniesi: 3 in Kyklades, 1 in Nóties Sporades, 3 in Thrakiko Pelagos.

2 Mercantili Ateniesi nel porto commerciale di Atene

Prosseno Ateniese in Pydna.

Aiuto Giocatore

» Setup Iniziale:

Pagine 4, 18 e 19.

» Inizio e Svolgimento del Gioco:

Piazzare i Progetti (3).

Giocare una carta Evento.

Il giocatore con meno Prestigio comincia.

I giocatori compiono due diverse azioni ognuno.

» Azioni di Sviluppo:

1. Creare Opliti: Solo in una Polis. Costo 1 metallo (o 1 argento) per unità.

- Attenzione al numero limite di Opliti per territorio.

2. Creare Galee: Solo in una Polis. 1 legno (o 1 argento) per unità.

- Attenzione al numero limite di Galee per mare.

3. Creare Mercantili: Solo in una singola Polis commerciale.

1 legno (o 1 argento) per unità, e piazzare 1 nave nel porto commerciale.

4. Avviare Progetti: Se la Polis è in grado di avviare il Progetto, il costo deve essere pagato.

» Azioni Militari (costo -1 Prestigio):

5. Muovere Opliti: Il territorio di destinazione degli Opliti deve essere lo stesso. Il movimento non è simultaneo (uno per volta) senza attraversare regioni controllate dall'avversario.

6. Muovere Galee: Il mare di destinazione delle Galee deve essere lo stesso. Il movimento non è simultaneo (una per volta) senza attraversare mari controllati dall'avversario.

7. Assediare Polis: Se gli Opliti controllano il territorio e ce ne sono tanti quanto il valore di fortificazione della Polis, tira il dado.

- Se il tiro di dado eguaglia o supera il valore di fortificazione, l'assedio ha successo. Riceverete Prestigio = Fortificazione.

Se il Prosseno era nella Polis viene catturato.

- Altrimenti, il giocatore perde 1 Oplita e se si tratta di una Polis nemica, questa perde 1 popolazione, se la popolazione si esaurisce diventa neutrale.

8. Tassazione: Secondo la distribuzione degli Opliti nei box territorio. Un disco viene piazzato. Tassare la regione della propria capitale non costa Prestigio.

» Azioni Politiche:

9. Commercio: Potete muovere solo un mercantile dal vostro porto commerciale verso uno spazio di carico libero e disponibile senza attraversare mari controllati dall'avversario.

- Se il giocatore scambia le merci richieste per grano o argento, egli tira il dado e deprezza (sposta verso destra) il valore della merce.

- Se il giocatore paga il grano offerto con argento, lancia il dado due volte e il valore della merce non scambiata aumenta (sposta verso sinistra) di tanti spazi quanto il risultato più elevato dei tiri di dado.

10. Muovere il Prosseno: Il movimento può essere via terra o via mare. Se egli parte, attraversa o finisce in regioni con unità nemiche, deve pagare 1 argento per unità (non all'avversario)

11. Liberare il Prosseno: Pagare 2 argenti all'avversario e piazzarlo nella propria capitale.

12. Fomentare una Guerra Civile: Con il Prosseno, pagando con argento:

2 x popolazione base (polis neutrale).

3 x popolazione corrente (polis nemica).

Vinci Prestigio = Popolazione.

» Battaglia

Se ci sono 8 o più Opliti/Galee in una regione, ha luogo una battaglia. L'attaccante inizia giocando due carte. Il difensore prova ad eguagliare una ad una le formazioni dell'attaccante.

- Se il difensore non eguaglia le formazioni dell'attaccante, perde 1 unità per ogni carta non eguagliata e l'attaccante vince il Prestigio dato dalla sua manovra.

- Se il difensore eguaglia la formazione dell'attaccante, quest'ultimo guadagna il Prestigio pari alla differenza tra le due manovre.

Un nuovo assalto comincia ed i giocatori si invertono di ruolo. La battaglia finisce quando:

1. Non ci sono abbastanza carte per entrambi i giocatori

2. Un giocatore si ritira dalla battaglia pagando 1 Prestigio all'avversario.

3. Un giocatore ha meno di 2 unità dopo un assalto.

» Fasi di Fine Round (alternandosi tra i giocatori)

1. Progetti: I Progetti in corso terminano, fornendo Prestigio immediato.

2. Nutrimento: Il giocatore spende tanto grano quanto è numerosa la popolazione totale delle sue Poleis.

3. Crescita: Il giocatore può incrementare la popolazione con il grano.

4. Megalopolis: Per ogni Polis che supera la propria popolazione base, il giocatore vince 1 Prestigio.

5. Deperimento merci: Olio, vino e grano sono ridotti della metà (arrotondati in eccesso).

6. Tassazione: Il giocatore può scambiare Prestigio per argento.

» Setup per il Round seguente

1. Spostare avanti il segnalino del Round

2. Togliere i dischi dai riquadri territorio

3. Far rientrare i mercantili.

4. Tre (3) nuovi progetti vengono piazzati

5. Una nuova carta Evento viene pescata e risolta.

6. Un nuovo Round comincia

» Fine del Gioco:

1. Un giocatore perde la propria capitale.

2. Un giocatore non ha più Prestigio dopo le fasi di fine Round.

3. Al termine del Round 5β.

» Punteggio Finale:

- La Popolazione Totale

- Prestigio Totale

- Prestigio di fine partita

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.

