

Περὶ τοῦ Πελοποννησίου πολέμου

Εγεμονία



1 INTRODUZIONE

- 1.1 Scala
- 1.2 Mappa
- 1.3 Pedine

2 PIAZZAMENTO INIZIALE

3 SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1 Pesca
- 3.2 Pizia
- 3.3 Favore degli dei (iniziativa)
- 3.4 Azione
- 3.5 Confronto
- 3.6 Nike

4 PEDINE EVENTO

- 4.1 Opzione Militare
- 4.2 Ascendente
- 4.3 Colpo di Stato!
- 4.4 Falso allarme
- 4.5 Aiuto divino
- 4.6 Olimpiadi



- 4.7 Eventi speciali
- 4.8 Oracolo

5 CONFRONTI

- 5.1 Influenza massima
- 5.2 Siracusa

6 SCENARIO STORICO (OPZIONALE)

7 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 7.1 Sicilia

CREDITI





nella zona dove è presente il simbolo della propria città.

3.5 Confronto

Gli Eventi vengono rivelati, si risolvono i confronti (vedi 5) e le Influenze vengono aggiornate nelle aree interessate.

3.6 Nike

Si verificano le condizioni di vittoria (vedi 7). Se nessun giocatore ha vinto si passa al turno successivo.

4 PEDINE EVENTO

Le pedine Evento vengono messe in una coppa opaca e pescate ogni turno dai giocatori casualmente. Queste pedine vengono giocate sulla mappa, nelle aree in cui si vuole far agire l'Evento, seguendo la Sequenza di gioco (vedi 3).

4.1 Opzione Militare (4)



Questo Evento rappresenta l'attacco militare nell'area indicata; può essere piazzato in un'area entro due aree da una con una propria influenza (ma vedi anche 6) o entro tre aree per il giocatore spartano se si tratta di un movimento interamente terrestre o, per il giocatore ateniese, se si tratta di un movimento interamente navale.

4.2 Ascendente (4)



Questo Evento rappresenta l'aumento dell'influenza della fazione che lo gioca nell'area indicata. Questa area deve essere adiacente ad un'area con una propria influenza.

4.3 Colpo di Stato! (4)



Questo Evento rappresenta il tentativo di prendere il potere fatto da una fazione amica all'interno della città. Può essere giocato in qualsiasi area.

4.4 Falso allarme (2)

ψευδής

Questo Evento non ha effetto sul gioco, può essere giocato per ingannare il giocatore avversario. Può essere giocato in qualsiasi area.

4.5 Aiuto divino (1)



Questo Evento può essere giocato in qualsiasi area e vince il confronto con ogni altro Evento tranne Olimpiadi.

Una volta usato, questo Evento passa al giocatore avversario che può utilizzarlo a sua volta dal turno

successivo (conta nel numero di pedine Evento da pescare all'inizio di ogni turno).

4.6 Olimpiadi (1)



Questo Evento può essere giocato in qualsiasi area e il risultato del confronto con un altro Evento è sempre un pareggio.

4.7 Eventi speciali (6)

Questi eventi (vedi immagine in basso) rappresentano situazioni particolari verificatesi durante la guerra del Peloponneso (come l'oro persiano, lo statista Pericle, ecc.) a vantaggio di una fazione, come indicato sull'Evento. Indipendentemente dal giocatore che piazza un Evento speciale, l'Evento indicato sulla pedina (Militare, Ascendente o Colpo) si considererà giocato e sarà favorevole alla città indicata sulla pedina dal colore (Rosso per Sparta, Blu per Atene).

4.8 Oracolo (1)



Si tratta di un Evento particolare. Questo Evento non viene messo nella coppa opaca e non conta nel limite di Eventi che si possono avere in mano. Viene dato al giocatore che ottiene il controllo (l'Influenza) su Delfi.

EVENTI SPECIALI - SPECIAL EVENTS

Oligarchici
Oligarchic



Oro persiano
Persian Gold



Brasida
Brasidas



Democratici
Democrats



Tesoro Delo
Delian Gold



Pericle
Pericles



Permette dopo avere effettuato la Pesca di scartare un Evento e prenderne uno nuovo dalla tazza.

Una volta usato, questo Evento viene messo a Delfi e verrà assegnato di nuovo la prossima volta che un giocatore acquisterà il controllo dell'area di Delfi, anche lo stesso giocatore se nel frattempo l'aveva perduta.

5 CONFRONTI

Ogni Evento rappresenta il tentativo fatto da un giocatore per stabilire o aumentare la propria influenza in un'area. In ogni area in cui c'è almeno un Evento avviene un confronto per il controllo dell'area.

Dopo il posizionamento di tutti gli Eventi da parte dei giocatori, questi si rivelano.

Nel caso entrambi i giocatori abbiano messo un Evento nella stessa area si controlla il vincitore del confronto sulla Tabella dei Risultati presenti sulla mappa. Il giocatore con il Favore degli dei è considerato l'attaccante.

	DIFENSORE / DEFENDER		
ATTACCANTE / ATTACKER		PARI DRAW	PERDE LOSE
		VINCE WINS	PARI DRAW
		PERDE LOSE	VINCE WINS

L'Evento perdente viene tolto. In caso di parità vengono tolti entrambi. Se ci sono più Eventi nell'area il primo Evento messo da un giocatore si confronta con il primo Evento messo dall'altro e così via. Gli Eventi speciali (4.7) si considerano messi dalla fazione avvantaggiata dall'Evento, indipendentemente da chi abbia effettivamente messo l'Evento in questione.

Dopo la risoluzione dei confronti, ogni Evento rimasto nell'area (tranne Olimpiadi e Falso Allarme) aggiunge una influenza per la propria fazione.

Ogni Evento elimina una influenza avversaria oppure (se non ce ne sono) ne mette una propria

Esempio: Nell'area di Tebe è presente una Influenza spartana nella casella 2. Atene e Sparta giocano rispettivamente tre Eventi e un Evento in questa area. Al momento del confronto si scopre che il giocatore ateniese ha giocato un Evento Militare, un Falso allarme e un Colpo di stato, mentre il giocatore spartano ha giocato solo un Evento Militare. Si confronta il primo Evento giocato dall'Ateniese con l'unico Spartano, il risultato è un pareggio e si rimettono entrambi nel contenitore opaco, il secondo Evento (Falso allarme) non ha effetto e si toglie mentre il terzo vince automaticamente (perché non c'è un Evento spartano con cui confrontarsi) e abbassa l'Influenza spartana a Tebe sulla casella 1.

Alla fine dei confronti tutti gli Eventi (tranne gli Eventi speciali e l' Aiuto divino) vengono rimessi nel contenitore opaco.

Gli eventi Speciali una volta giocati vengono rimossi dal gioco.

5.1 Influenza massima

L'influenza di una fazione in una area non può mai essere superiore a due.

5.2 Siracusa



Il primo confronto vinto da un giocatore in Sicilia elimina l'Influenza di Siracusa nell'area. Una volta eliminata, questa influenza non torna più in gioco.

6 SCENARIO STORICO (OPZIONALE)

Se utilizzate questa regola si applica il seguente piazzamento iniziale al posto di quello in 2.

Sparta mette una Influenza 2 a Sparta e una Influenza 1 a Tebe e Corinto.

Atene mette una influenza 2 a Atene e una Influenza 1 a Anfipoli e Delos.

Il giocatore spartano non può



piazzare i suoi Eventi Opzione militare (4.1) utilizzando il movimento navale attraverso aree controllate dall'Ateniese.

Il giocatore ateniese non può piazzare i suoi Eventi Opzione militare (4.1) utilizzando il movimento terrestre attraverso aree controllate dallo Spartano.

I giocatori vincono i pareggi nei confronti che avvengono nell'area della propria capitale.

7 CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine di ogni turno una fazione vince se controlla 10 aree. Non è possibile vincere in questo modo se non si controlla l'area della propria capitale.

Se alla fine del turno 10 nessuna fazione è riuscita a ottenere il controllo di 10 aree ogni giocatore conta le aree controllate. Vince il gioco chi ne controlla di più.

7.1 Sicilia

Il controllo dalla Sicilia vale sempre come due aree nel calcolo delle condizioni di Vittoria.

CREDITI

Autore: Marco Campari

Sviluppo: Piergennaro Federico

Grafica: Enrico Acerbi e Giulia Tinti

Playtesting: Maria Grazia Badini,

Lucrezia Campari, Nicola

Contardi e Cristina Vitali

