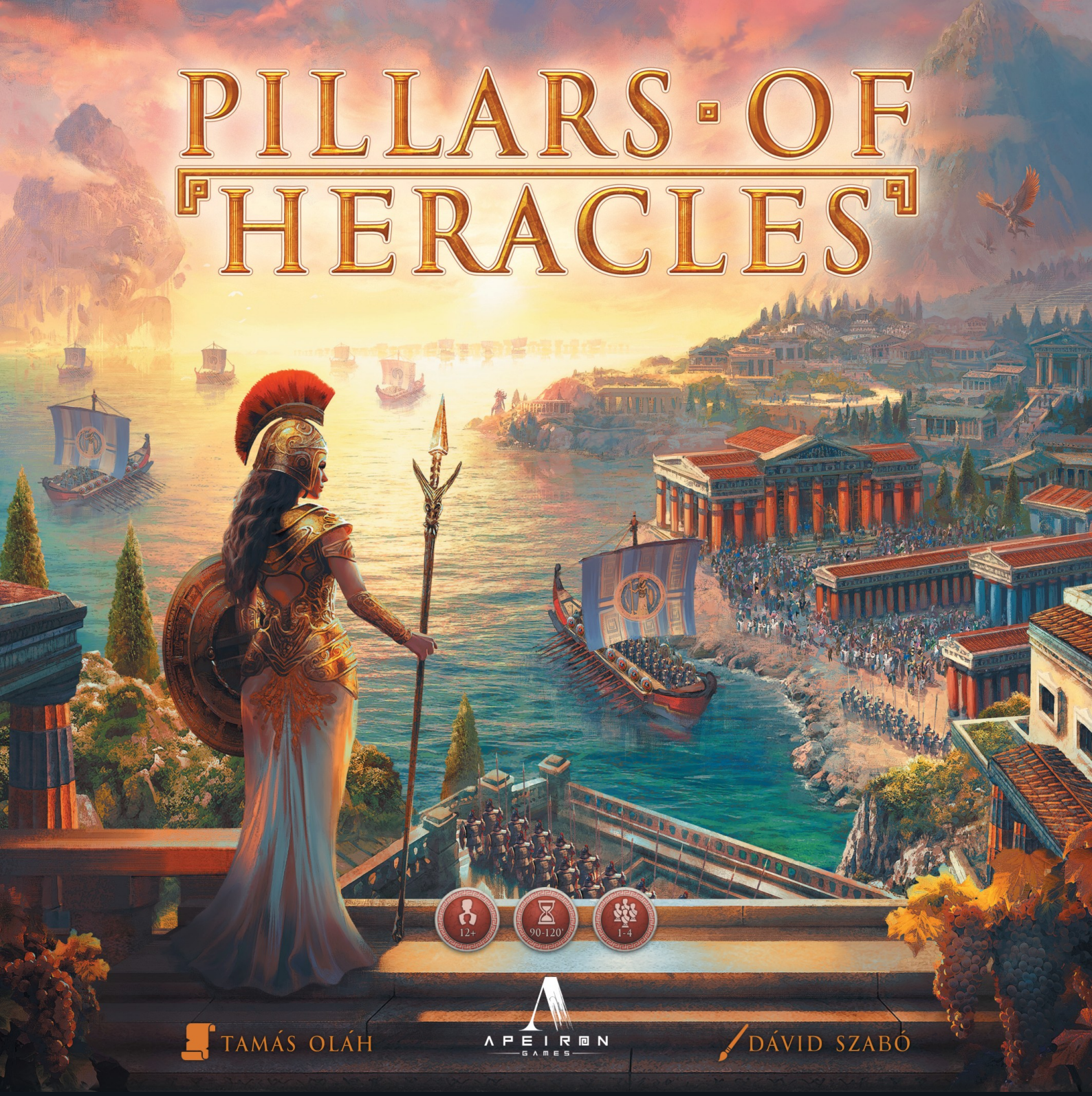


REGOLAMENTO

Edizione di lettura · Italiano

Impaginato per lo schermo e la stampa domestica. Contenuto conforme al regolamento italiano.

PANORAMICA

In *Pillars of Heracles*, siete a capo di una città-Stato greca durante il Periodo Arcaico dell'antica Grecia.

Quest'epoca vide lo spirito pionieristico dei Greci mentre esploravano nuove terre e fondavano insediamenti lungo le vaste coste del Mediterraneo. **Il vostro obiettivo è guidare il vostro popolo verso la grandezza e diventare la più gloriosa tra tutte le città-Stato.** Sviluppate la vostra città-Stato reclutando personaggi, costruendo edifici e monumenti, schierando e comandando unità, colonizzando nuovi territori, scambiando risorse per ottenere progressi importanti e cercando il favore divino. Assicuratevi la vittoria controllando abilmente città e regioni, adempiendo le profezie antiche ed erigendo imponenti monumenti destinati a sfidare il tempo.

Per gli antichi Greci le Colonne di Eracle (due promontori all'ingresso orientale dello Stretto di Gibilterra) segnavano i confini del mondo conosciuto. Credevano che oltre di esse, forgiate da Eracle per ricordare la sua leggendaria odissea alla ricerca dei pomi d'oro delle Esperidi, impresa compiuta per l'immortalità, si trovasse il regno degli Dei.

Guida rapida per iniziare

Benvenuti nell'entusiasmante mondo di 'Pillars of Heracles'!

Ecco alcuni punti per iniziare:

1. **Panoramica dei Componenti:** Familiarizzate con i componenti del gioco a destra per comprendere gli strumenti a vostra disposizione.
2. **Flusso di gioco:** Leggete la sezione in alto a sinistra della pagina 13 per comprendere le basi della sequenza di gioco.
3. **Per giocatori alle prime armi**: Consigliamo di utilizzare la modalità Tutorial, che è la versione più breve del gioco, o la Partita Breve. Vedi a pagina 25 per le istruzioni.
4. **Strategia di base:** Date un'occhiata alle strategie di base a pagina 29 per aiutarvi durante il gioco.
5. **Guida video su come giocare**: Potete guardare il nostro video ufficiale su apeiron.games/pillars

Panoramica dei Componenti

Il Tabellone (I)

Il tabellone di gioco ha 2 lati:



Il lato **Mediterraneo** mostra il Mar Mediterraneo.

Il lato **Egeo** mostra il Mar Egeo.

Ogni lato del tabellone di gioco è composto da **spazi** e **Regioni**.

- Uno **spazio** è un territorio del tabellone delimitato da bordi bianchi; può essere uno **spazio di Terra** *(che appartiene a una Regione)* o uno **spazio di Mare**.
- Una **Regione** è composta da 3 spazi di Terra con il bordo dello stesso colore.

> Sul lato Egeo del tabellone, sebbene gli spazi della regione ***Kyklades*** mostrino isole nel mare, sono comunque considerati spazi di Terra.



La Ruota

Nell'angolo in basso a sinistra del tabellone si trova la Ruota per la scelta delle azioni. Potete avanzare sulla Ruota **giocando una carta Azione** dalla vostra mano e scegliere così un'azione.

Segnalino Primo Giocatore (1)

Plance Giocatore (4)

La vostra plancia rappresenta la città-Stato che guidate. Contiene la tessera della vostra città-Stato. Durante la partita metterete le vostre Colonne, Unità ed Edifici dalla vostra plancia al tabellone di gioco.

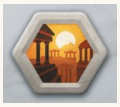
Tessere città-Stato (12)

Ogni tessera città-Stato ha un'abilità unica. Ogni lato della tessera corrisponde a un lato del tabellone, come indicato nella sua sezione in basso a destra.

Tessere città (20)

Ci sono i seguenti tipi di città:

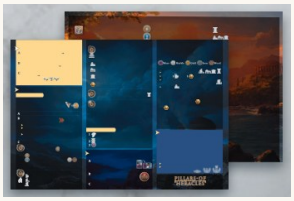




4 Tessere Città di Partenza (1 per ogni colore dei giocatori)

16 Tessere Città Comune

Schede di aiuto (5)



Tracciati (6)

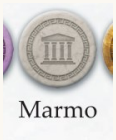
All'inizio del gioco, una tessera Tracciato verrà assegnata casualmente a ciascuna Regione. Ogni tracciato è associato a un tipo di Risorsa *(come indicato nella sua casella più a sinistra)* e il tracciato dei Titani è considerato un Jolly.



Tessere Risorsa (20)

Ci sono cinque Risorse nel gioco:


Vino


Marmo


Oro


Ferro


Legno



Le Risorse di **partenza** hanno un simbolo sul retro.

Tessere Popolazione (18)

Le tessere Popolazione rappresentano la popolazione locale. Queste includono gli **accampamenti dei Barbari** *(con il bordo grigio).*



Tessere Strategia (21)

Queste tessere forniscono abilità permanenti durante la partita. Esistono **3 tipi** di tessere Strategia, ciascuna con un'icona diversa sul retro.

Pedine dei giocatori (nei 4 colori dei giocatori)

Edifici

Unità

Carte Profezia (24)

Le Profezie rappresentano missioni assegnate dagli dei greci. Sono suddivise in Era I, II e III, come indicato sul loro retro.

Carte Dominio Proibito (2)





Segnapunti (1)

Carte Azione *(100)*

Ogni giocatore ha il proprio mazzo di carte Azione, inizialmente composto da **10 carte di Partenza**, con altre carte Azione che possono essere acquisite dall'Area di Approvvigionamento *(sul lato sinistro del tabellone di gioco).*

Ogni carta Azione ha un **Potere** *(indicato da un numero al centro della carta)* e una o più **Risorse** *(indicate nell'angolo in alto a sinistra della carta).* Quando tra due Risorse appare un "/", ciò indica che **solo una** delle due Risorse può essere utilizzata.

Ci sono 4 tipi di carte Azione:



Personaggio (42) Monumento (14)



Partenza *(40) (10 in ogni colore dei giocatori)*

Regno d'Egitto *(4)*

(Usata solo con la città-Stato di Memphis)

Ogni carta Personaggio e Monumento ha un'abilità scritta su di essa. Quando giocate una carta di questo tipo durante un Turno di Avanzamento *(vedi pagina 13)*, potete utilizzare l'abilità di quella carta.

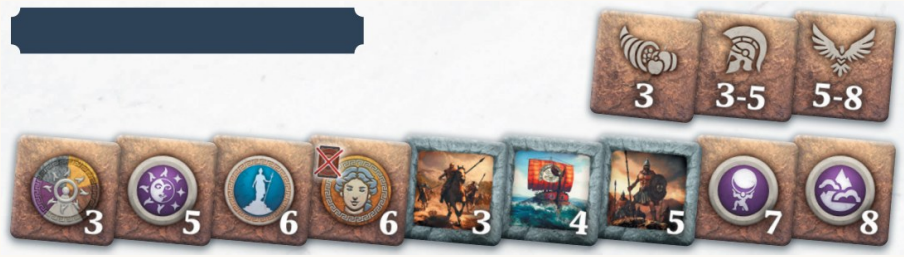
Carte Mitologia (54)

A differenza delle carte Azione, le carte Mitologia non fanno parte dei mazzi dei giocatori, ma vengono **posizionate sulle plance dei giocatori** negli appositi spazi. Alcune carte hanno tessere corrispondenti *(vedi "Tessere Mitologia" sotto).* Le carte Mitologia possono essere utilizzate durante un'**Azione Libera** *(vedi pagina 13).*

Ci sono 3 tipi di carte Mitologia, ciascuna con un'icona diversa sul retro:



Carte Semidei (22)





Esempio di una carta Profezia dell'Era I



Carte Titani (16)



Carte Olimpici (16)



Tessere Mitologia (4)

Tessere Assedio (4)

Componenti della Modalità di Gioco (pagine 25-47)

I componenti rimanenti vengono utilizzati solo in alcune modalità di gioco.

- Tessere Barbari *(12)*
- Tessera Atlantide *(1)*
- Tessere Scontro *(4)*
- Tessere Eroe *(10)*
- Sagome delle Unità Eroe *(10)*
- Basi per le sagome *(4)*
- Segnalini Odysseus (6)
- Carte Personaggio Assedio del Destino *(5)*
- Carta Monumento Assedio del Destino *(1)*
- Segnalini Tempo *(9)*
- Aiuto generale per il gioco in Solitario *(1)*
- Aiuti per le città-Stato del gioco in Solitario *(9)*
- Aiuti per il gioco in Solitario *(9)*
- Tessere promemoria delle Azioni Migliorate *(5)*

Nota: gli Aiuti per il gioco in Solitario si usano soltanto nella Modalità in Solitario.

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

1. **Scegliete un lato del tabellone:** Mediterraneo o Egeo, e posizionatelo con il lato scelto rivolto verso l'alto al centro dell'area di gioco.
2. Separate le **carte Mitologia** per tipo: create dei mazzi separati a faccia in giù per i Semidei, Olimpici e Titani, mescolate ciascun mazzo separatamente e posizionateli negli spazi corrispondenti *(con le icone corrispondenti).*
3. Se state giocando con ***meno di 3 giocatori***, rimuovete prima le carte Personaggio che mostrano l'icona per 3 giocatori. Poi, mescolate le **carte Monumento** e separatele in 3 mazzi a faccia in giù, distribuiti nel modo più uniforme possibile sui 3 spazi superiori dell'**Area di Approvvigionamento***(sul bordo sinistro del tabellone di gioco).* Mescolate le **carte Personaggio** e separatele in 3 mazzi a faccia in giù, distribuiti nel modo più uniforme possibile sui 3 spazi inferiori dell'Area di Approvvigionamento. Poi, scoprite la prima carta di ciascun mazzo.
4. Mescolate le **tessere Tracciato** e posizionatene una a caso a faccia in su nello spazio designato in ciascuna Regione.
5. Posizionate una **tessera Città Comune** nelle **caselle 3** e **5** di ciascun tracciato, e un numero di tessere Città Comune pari al numero di giocatori nello spazio sotto la sezione "Costruire" della Ruota. Rimuovete tutte le tessere Città Comune inutilizzate dal gioco.
6. Separate le **tessere Strategia** per tipo, in base alle icone sul retro. Mescolate ciascun tipo separatamente e dividetelo in due pile a faccia in giù da 3 tessere, da posizionare negli spazi corrispondenti sulle icone a sinistra del tabellone di gioco. Poi, scoprite la tessera superiore di ciascuna pila.
7. Posizionate le **tessere Mitologia** accanto al tabellone di gioco.

PREPARAZIONE AREA DEL GIOCATORE

8. Ogni giocatore sceglie un colore e prende **tutti i componenti corrispondenti**: 1 plancia Giocatore, 1 tessera Città di Partenza, 12 Unità, 6 Edifici, 7 Colonne, 14 segnalini Giocatore, 1 tessera Assedio e 10 carte Azione di Partenza. Rimuovete tutti i componenti dei colori non utilizzati dal gioco.**Ogni giocatore posiziona:**

   6 delle proprie Unità nell'area in alto a sinistra della propria plancia *("Schierare") (da sinistra a destra: una Nave, un Lavoratore e un Oplita in ogni fila);*
   i propri **6 Edifici** nell'area in basso a sinistra della propria plancia *("Costruire") (da sinistra a destra: un Tempio, un'Agorà e una Cittadella in ogni fila);* e
   6 delle proprie Colonne nell'area in basso a destra della propria plancia ("Colonizzare").
9. Selezionate il primo giocatore e dategli il **segnalino del Primo Giocatore**.
10. Mescolate le **tessere città-Stato**, poi pescate casualmente un numero di tessere pari al **numero di giocatori più 1** e posizionatele in fila, con i lati corrispondenti al lato scelto del tabellone di gioco rivolti verso l'alto. Nel caso in cui alcune delle città-Stato pescate abbiano caselle di partenza nella stessa Regione, continuate a pescare fino a ottenere città-Stato con caselle di partenza in Regioni diverse. Poi mescolate le **tessere Risorsa di Partenza** e posizionatene una a caso sotto ciascuna tessera città-Stato pescata.
11. In ordine di turno inverso *(partendo dal giocatore alla destra del giocatore con il segnalino del Primo Giocatore e proseguendo in senso antiorario)*, **ogni giocatore sceglie una tessera città-Stato e la tessera Risorsa di Partenza sottostante**, posizionando la tessera città-Stato nell'area in alto a destra della propria plancia. Rimuovete tutte le tessere città-Stato e le tessere Risorsa di Partenza inutilizzate *(incluse quelle pescate ma non scelte da nessun giocatore)* dal gioco. Se uno dei giocatori ha selezionato Memphis come città-Stato, posizionate le **4 carte Azione del Regno d'Egitto** a faccia in su accanto al tabellone di gioco; altrimenti rimuovetele dal gioco.
12. In ordine di turno inverso, ogni giocatore posiziona **1 Oplita**, il **Lavoratore** rimanente, la **Colonna** rimanente, la **tessera Città di Partenza e la sua tessera Risorsa di Partenza** a faccia in su sullo spazio di Terra di partenza indicato sulla propria tessera città-Stato, e la **Nave** rimanente su uno spazio di Mare adiacente.
13. Ogni giocatore posiziona uno dei propri **segnalini Giocatore su ciascuna casella "0"** del tracciato Militare, Mercenario, Navigazione, Civiltà, Olimpico e Titani, poi, in ordine di turno, **sposta il proprio segnalino** sulla ***casella 1*** **del tracciato corrispondente alla Regione indicata sulla propria tessera città-**



Stato e ***prende la ricompensa corrispondente*** *(come spiegato a pagina 10).*

14. Ogni giocatore posiziona i **3 Opliti** rimanenti accanto al **tracciato Mercenario** (Oro).

Terminare la preparazione del tabellone

15. Ogni giocatore **mescola le proprie 10 carte Azione di Partenza**, le posiziona in un mazzo a faccia in giù sul lato sinistro della propria plancia e pesca il seguente numero di carte nella propria mano: primo giocatore: **5 carte**; secondo giocatore: **6 carte**; terzo giocatore: **6 carte**; quarto giocatore: **7 carte**; quinto giocatore (con l'espansione): 7 carte.

16. Ogni giocatore posiziona uno dei **propri segnalini Giocatore sulla sezione "Ascendere" della Ruota** *(la ruota di scelta delle azioni nell'angolo in basso a sinistra del tabellone di gioco)*, lasciando i restanti 7 segnalini del giocatore accanto alla propria plancia.

17. Quando si gioca con meno di 4 giocatori, non tutte le Regioni del tabellone saranno in gioco e dovranno essere *"**bloccate**"*. Per bloccare una Regione, posizionate una carta Dominio Proibito nello spazio della carta della Regione. In una partita **a 3 giocatori**, bloccate **1 Regione**, mentre in una partita a **2 giocatori** bloccate **2 Regioni**, scegliendo tra le Regioni che non contengono la Città di Partenza di nessun giocatore.

Seguite questo ordine di preferenza:
Mediterraneo: Lybie → Iberia → Aigyptos→ Anatole
Egeo: Iona → Makedonia→ Peloponnesos→ Lydia
In una partita a 4 giocatori, nessuna Regione è bloccata. Rimuovete tutte le carte Dominio Proibito inutilizzate dal gioco.

18. Ordinate le **carte Profezia** per Era *(I, II e III)* utilizzando i numeri sul retro e mescolate separatamente ciascun mazzo. Per ogni Regione *(eccetto le Regioni bloccate, se presenti)*, posizionate una carta per ogni Era a faccia in giù nello spazio della carta della Regione, seguendo questo ordine: **Era III** in ***basso***, **Era II** al ***centro***, e l'**Era I** ***in cima***. Poi, scoprite la prima carta Profezia *(Era I)* in ciascuna Regione. Rimuovete le carte Profezia inutilizzate, senza guardarle, dal gioco.

19. Separate le **tessere Popolazione** per tipo in base alle icone sul loro retro *(Elmo, Cornucopia e Aquila)*. Mescolate ogni tipo e, in ogni spazio di Terra che non contenga una Città di Partenza *(eccetto quelli nelle Regioni bloccate, se presenti)*, posizionate una tessera Popolazione a faccia in giù del tipo corrispondente, come indicato dai simboli negli spazi di Terra. Rimuovete tutte le tessere Popolazione inutilizzate dal gioco.

20. Mescolate le **tessere Risorsa** e posizionatene una a caso a **faccia in giù** in ogni spazio di Terra che non abbia ancora una tessera Risorsa *(eccetto le Regioni bloccate, se presenti)*. Per mantenere l'equilibrio delle Risorse nelle partite con ***meno di 4 giocatori***, in una partita a 2 giocatori rimuovete **una** tessera **per ciascuno** dei 5 tipi di tessera Risorsa, e in una partita a 3 giocatori rimuovete **una** tessera **di 3 diversi tipi** di Risorsa a caso, prima di mescolare le tessere Risorsa all'inizio di questo passo. Rimuovete tutte le tessere Risorsa inutilizzate dal gioco.

REGOLE GENERALI

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è diventare la città-Stato più gloriosa di tutte!

Potete ottenere Gloria nel gioco **controllando Città e Regioni, costruendo Monumenti e adempiendo alle Profezie** *(vedi pagina 20 per i dettagli)*. La fine del gioco viene attivata quando i giocatori hanno collettivamente raggiunto *la fine di un numero di tracciati Regione pari al numero di giocatori*, quando un giocatore *controlla 6 Città*, o quando *3 carte Profezia dell'Era III* sono state rimosse dal tabellone di gioco.

IL GIOCATORE CON PIÙ GLORIA VINCE LA PARTITA.

LA REGOLA D'ORO

Se l'effetto di una carta o tessera contraddice le regole generali del gioco, dovete sempre dare la priorità alle istruzioni specifiche di quella carta o tessera.



ABILITÀ DELLE CITTÀ-STATO

Ogni tessera città-Stato ha un'abilità unica descritta su di essa. Potete usare l'abilità della vostra tessera città-Stato **ogni volta che si applica** durante la partita.



OTTENERE TESSERE STRATEGIA

Si possono ottenere tessere Strategia durante la partita, in genere come bonus per aver svuotato le righe delle sezioni Schierare, Costruire e Colonizzare della propria plancia Giocatore. Quando ne ottenete una, posizionatela su una riga vuota della vostra plancia. Se non avete abbastanza spazio per posizionare una tessera Strategia, non guadagnate nulla. ***Non potete* mai riorganizzare le tessere sulla vostra plancia.**

Dopo aver preso una tessera Strategia, girate a faccia in su la tessera successiva della sua pila (se presente). Le tessere Strategia sulla plancia conferiscono abilità continue *(vedi Appendice 2 per i dettagli).*



DOMINI PROIBITI

Quando si gioca con **meno di 4 giocatori**, 1 o 2 Regioni saranno bloccate durante la preparazione. Si tratta di ***Domini Proibiti***, come indicato dalle carte Dominio Proibito collocate al loro interno e, ad eccezione dei tracciati Regione *(utilizzati a prescindere dal numero dei giocatori)*, non vengono utilizzati durante la partita. I Domini Proibiti **non contengono** carte Profezia, tessere Popolazione o tessere Risorsa, e gli spazi di Terra dei Domini Proibiti e gli eventuali Porti ad essi corrispondenti non possono essere occupati e non vi si può interagire in alcun modo.

POTERE

Il **Potere** è un concetto fondamentale nel gioco, che rappresenta la vostra influenza nelle varie parti del tabellone di gioco. Ciascuna delle vostre Unità, Edifici, Colonne e Città contribuisce con una certa quantità di Potere, come descritto di seguito:

- Ciascun vostro **Lavoratore, Agorà, Tempio, Colonna e Città** contribuisce con **1 Potere** nello spazio di Terra che occupa.
- Ciascuna vostra **Nave** fornisce **1 Potere** nello spazio di Mare che occupa e anche **allo spazio di Terra adiacente** che scegliete *(non estende il vostro Potere agli spazi di Mare adiacenti).*
- Se occupa un **Porto**, una Nave fornisce **2 Poteri** solo allo spazio di Terra corrispondente.
- Ciascun vostro **Oplita** contribuisce con **2 Poteri** al vostro totale nello spazio di Terra che occupa.
- Ciascuna vostra **Cittadella** fornisce **3 Poteri** nello spazio di Terra che occupa.

> Il vostro Potere complessivo in una Regione è la **somma del Potere** fornito dalle vostre Unità, Edifici, Colonne e Città in quella Regione.

Quando il Potere viene assegnato a uno specifico spazio di Terra a vostra scelta, tale scelta si applica solo nel turno in cui viene fatta. Nei turni successivi, potrete cambiare questa scelta ogni volta che il Potere viene conteggiato.



Ogni carta Azione ha un **Potere** indicato al centro della carta. Il Potere viene utilizzato principalmente per avanzare sulla Ruota durante il vostro Turno di Avanzamento *(vedi pagina 13)*.

Il Potere della carta può essere utilizzato anche per il Supporto delle Carte Tattiche durante gli ***Assedi*** *(vedi pagina 13)* e nella ***Modalità Scontro*** *(vedi Appendice 4)*.

Controllo

- **Controllate uno spazio** se avete più Potere in quello spazio rispetto a qualsiasi altro giocatore e il vostro Potere supera la somma di tutte le tessere Popolazione presenti nello spazio.
- **Controllate una Regione** se avete più Potere nella Regione rispetto a qualsiasi altro giocatore e il vostro Potere supera la somma di tutte le tessere Popolazione presenti nella Regione. *Tutte le tessere Popolazione devono essere a faccia in su per valutare questa situazione; di conseguenza, nessuno controlla una Regione se vi sono ancora tessere Popolazione a faccia in giù.*
- **Controllate una Città** se il vostro segnalino Giocatore è su di essa, oppure se è la vostra Città di Partenza e nessun segnalino di un altro giocatore si trova su di essa.
- In caso di **parità per il Potere**, il giocatore in parità il cui segnalino Giocatore è più avanti sul relativo tracciato della Regione controlla lo spazio/la Regione. Se più di un segnalino Giocatore si trova sulla stessa casella del tracciato, i segnalini più in alto della pila sono considerati davanti a quelli sottostanti. Se i segnalini Giocatore - dei giocatori in parità - si trovano sulla casella "0" del tracciato della Regione, la parità non è risolta: nessuno controlla lo spazio/la Regione.

Avanzare sui Tracciati



Potete avanzare sui tracciati Regione principalmente durante il Controllo dello Stato *(vedi pagina 13)* e con l'azione Ascendere *(vedi pagina 18)*. Alcune carte e tessere possono inoltre offrire opportunità di avanzamento sui tracciati.

Ogni volta che avanzate su un tracciato, posizionate il vostro segnalino Giocatore sopra qualsiasi altro segnalino Giocatore già presente sulla stessa casella e ottenete la ricompensa indicata sopra quella casella sulla tessera Tracciato *(vedi sotto)*.

RICOMPENSE E ABILITÀ DEI TRACCIATI



Prendi una carta Personaggio o Monumento dall'Area di Approvvigionamento e aggiungila gratuitamente alla tua mano. Poi gira a faccia in su la prima carta del mazzo da cui hai pescato.

TRACCIATO MERCENARIO

Spendendo un Ferro extra *(oltre a qualsiasi costo per avanzare su questo tracciato)*, o senza costi aggiuntivi *(nella casella 4, dove non è indicato alcun costo in Ferro)*, puoi prendere uno dei tuoi Opliti accanto al tabellone vicino al tracciato Mercenario e posizionarlo in uno spazio di Terra che contiene una delle tue Città. Nota che questa non è considerata un'azione Schierare. **Deve essere fatto immediatamente dopo l'avanzamento alla casella corrispondente, altrimenti l'opportunità è persa.**



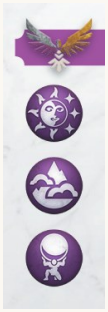
Se su questa casella è ancora presente una tessera Città Comune, puoi prenderla gratuitamente *(vedi a destra per i dettagli)*.



TRACCIATO CIVILTÀ

D'ora in poi, la tua Capacità di Ripristino è 5/6/7.

D'ora in poi, puoi scegliere di spostare il tuo segnalino di 1 spazio in più o in meno *(fino a un minimo di 1)* quando avanzi sulla Ruota durante un Turno di Avanzamento *(vedi pagina 13)*.



TRACCIATO OLIMPICO/TITANI

Pesca 2 carte dal mazzo Semidio/Olimpico/Titani, tienine una, posizionandola a faccia in su in uno spazio vuoto delle carte Mitologia sopra la tua plancia Giocatore, e scarta l'altra a faccia in giù in fondo al suo mazzo. **Se non hai spazi liberi puoi scegliere di scartare una delle tue carte Mitologia per liberare uno spazio.** In alternativa, puoi decidere di non pescare carte Mitologia e **Attivare** gratuitamente una delle tue carte Mitologia esistenti.

TRACCIATO NAVIGAZIONE

D'ora in poi, durante il tuo turno, hai 2/3/4 movimenti prima o dopo ciascuna delle tue azioni Procurare, Schierare, Costruire o Colonizzare.

TRACCIATO MILITARE

D'ora in poi, ciascuna tua Colonna/Oplita/Lavoratore/Nave contribuisce con 1 Potere extra. *(Una Nave in uno spazio di Mare fornisce 1 Potere extra a uno spazio di Mare e a uno di Terra adiacente. In Porto, fornisce 1 Potere extra solo allo spazio di Terra corrispondente.)*

ESPLORARE SPAZI DI TERRA

Quando una pedina viene spostata o posizionata in uno spazio di Terra con tessere Risorsa e/o Popolazione a faccia in giù, **quello spazio viene esplorato**. Scoprite quelle tessere girandole a faccia in su. Questo avviene normalmente durante il Movimento delle Unità di Terra *(vedi pagina 14)*, ma può anche verificarsi per gli effetti di alcune carte.



OTTENERE CITTÀ

Ogni giocatore ***inizia la partita con la propria Città di Partenza.*** Ulteriori tessere Città possono essere ottenute in vari modi durante il corso del gioco, come descritto di seguito.

> **Limite:** Può esserci solo **1** tessera Città in ciascuno spazio di Terra.

- Valutare le Regioni: Quando un giocatore avanza per la prima volta alla **casella 3 di un tracciato Regione,** ***dopo aver ricevuto la ricompensa del tracciato*** *(vedi a sinistra)*, il giocatore con più Potere in quella Regione ottiene la tessera Città Comune su questa casella e deve immediatamente posizionarla nella Regione, ***in uno spazio di Terra che non contenga ancora una Città***, e posizionare uno dei suoi segnalini Giocatore su di essa. In caso di parità per il Potere, il giocatore in parità il cui segnalino Giocatore è avanzato di più sul tracciato della Regione ottiene la tessera *(se più segnalini Giocatore sono sulla stessa casella del tracciato, quelli più in alto nella pila sono considerati avanti rispetto a quelli sottostanti)*. Se quel giocatore non può posizionare la tessera Città nella Regione *(anche se la Regione è un Dominio Proibito)*, deve posizionarla in uno spazio adatto in un'altra Regione. Se quel giocatore non può posizionare la Città in alcuna Regione *(o in caso di parità per il Potere dove tutti i giocatori in parità sono sulla casella "0" del tracciato della Regione)*, la tessera Città Comune alla casella 3 del tracciato non viene assegnata a nessun giocatore e viene invece posizionata nello spazio sotto la sezione "Costruire" della Ruota.
- Raggiungere la fine di un tracciato: Quando avanzate alla **casella 5 di un tracciato Regione**, se c'è ancora una tessera Città Comune lì, la guadagnate gratuitamente come ricompensa del tracciato *(vedi a sinistra)*. Posizionatela in ***uno spazio di Terra che non contenga ancora una Città***, quindi posizionate uno dei vostri segnalini Giocatore su di essa. Nel raro caso in cui

non possiate posizionare una tessera Città Comune guadagnata avanzando alla casella 5 di un tracciato, mettetela da parte accanto alla vostra plancia Giocatore per poi poterla posizionare, quando possibile, in qualsiasi momento durante il vostro turno.

- Costruire Città: Le tessere Città Comune possono essere guadagnate anche attraverso l'azione "Costruire" *(vedi pagina 16 per i dettagli).*



- Assedio: Potete acquisire il Controllo di una Città da un altro giocatore tramite un Assedio *(vedi pagina 13).*

Nota: Non c'è limite al numero di Città che potete Controllare; se ottenete una Città ma non avete abbastanza segnalini Giocatore disponibili, utilizzate un sostituto adeguato per indicare il vostro Controllo.

Spendere Risorse

Ci sono cinque Risorse nel gioco: Vino, Marmo, Oro, Ferro e Legno.











Ogni volta che dovete spendere una Risorsa, **scartate una carta Azione** che mostri la Risorsa corrispondente dalla vostra mano e/o **esaurite una tessera Risorsa corrispondente** che si trovi nello stesso spazio di una vostra Colonna, spostando la Colonna sulla tessera (purché non ve ne sia già una). ***La Risorsa indicata su una carta Azione giocata all'inizio di un Turno di Avanzamento non può essere utilizzata.*** Una carta che mostra 2 Risorse può essere scartata per usare una o entrambe le sue Risorse; potete utilizzare ciascuna in momenti diversi durante lo stesso turno *(ma non potete spenderne una e tenere l'altra per un turno successivo).*

Scambio: Per acquisire una Risorsa specifica, potete scambiare 2 Risorse dello stesso tipo con 1 Risorsa di un altro tipo.

Le Risorse acquisite tramite Scambio devono essere spese immediatamente. **Non potete** usare una Risorsa guadagnata dallo Scambio per uno Scambio successivo.

- **Tessera Risorsa:** Ogni tessera Risorsa può essere occupata da **1 Colonna** alla volta.

PANORAMICA DI GIOCO

A partire dal giocatore con il segnalino Primo Giocatore, i giocatori giocano a turno in senso orario. Il gioco continua finché non scatta la fine della partita *(vedi pagina 20)*.



Durante il vostro turno, eseguite un **Controllo dello Stato**, poi: **A)** un **Turno di Avanzamento** o **B)** un **Turno di Ripristino**.

Inoltre, in un qualsiasi momento del ***vostro*** turno, potete eseguire ***qualsiasi numero*** di **Azioni Gratuite**, come: **A) Invocare una carta Mitologia**, **B) Posizionare una tessera Assedio**, o **C) Soddisfare una Profezia**. In aggiunta, durante il turno di ***un altro giocatore***, potete invocare **una** carta Mitologia.

CONTROLLO DELLO STATO

Qui valuterete i vostri progressi verso diversi obiettivi basati sulle aree e riscuoterete le ricompense guadagnate.

All'inizio del vostro turno, se la vostra tessera Assedio è sul tabellone, risolvete l'Assedio come segue:

A Assedio: Potete aumentare il vostro Potere per l'Assedio con il Supporto delle Carte Tattiche *(vedi sotto)*. Se, dopo il Supporto delle Carte Tattiche, controllate lo spazio in cui si trova la vostra tessera Assedio e in esso c'è una Colonna di un altro giocatore e/o una Città da lui controllata *(a meno che non sia la sua unica Città)*, vincete l'Assedio e potete: rimuovere la Colonna dell'altro giocatore *(restituendola alla sua plancia Giocatore e, se volete, sostituendola con una delle vostre)*; oppure rimuovere il segnalino dell'altro giocatore *(se presente)* dalla Città e posizionare il vostro segnalino Giocatore su di essa *(o, nel caso della vostra Città di Partenza, lasciarla senza segnalino)*. In ogni caso, rimuovete la vostra tessera Assedio. ***Poi saltate i passi rimanenti del Controllo dello Stato.***

SUPPORTO DELLE CARTE TATTICHE

Iniziando con il giocatore che avvia l'Assedio, ogni giocatore partecipante può posizionare a faccia in giù 1 carta dalla propria mano per ogni Oplita e ogni Cittadella che possiede in quello spazio. Rivelate simultaneamente tutte le carte posizionate; il loro Potere viene aggiunto, in quello spazio, al Potere complessivo del giocatore corrispondente, poi tutte le carte vengono scartate. Dopo aver risolto l'Assedio, se il giocatore perdente ha usato carte per il Supporto delle Carte Tattiche, pesca lo stesso numero di carte nella propria mano.

Se non c'è un Assedio, o non lo vincete, eseguite quanto segue:

B Dominazione: Per ogni Regione, se **controllate uno spazio di Terra in cui un altro giocatore ha una Colonna, un Edificio o una Città**, potete avanzare sul tracciato della Regione.



C Consolidamento: Per ogni icona di spazio di Terra, se controllate almeno **3 spazi di Terra** con la stessa icona disegnata su di essi, potete avanzare di **1 casella** su uno dei due tracciati con la stessa icona.

> Potete avanzare al massimo **una volta su ogni tracciato Regione** durante un Controllo dello Stato e **mai oltre la casella 4**.



TURNO DI AVANZAMENTO

Giocate una carta Azione dalla vostra mano, posizionandola nella pila degli scarti.

Avanzate il vostro segnalino Giocatore in senso orario sulla Ruota di un numero di caselle pari al Potere della carta appena giocata *(oppure di 1 in più o in meno se avete raggiunto rispettivamente la casella 1 o 3 del tracciato Civiltà; vedi i bonus del tracciato a pagina 10)*. **Ogni altro giocatore che ha già un segnalino** nella casella in cui vi spostate può immediatamente **pescare una carta Azione** dal proprio mazzo.

Poi, potete eseguire una volta ciascuna le seguenti azioni ***opzionali***, in qualsiasi ordine:

A **Usare l'abilità** della carta giocata per questo Turno di Avanzamento *(se ne ha una)*.

B **Movimento:** Se il vostro segnalino è sulla sezione ***Procurare, Schierare, Costruire o Colonizzare*** della Ruota, potete muovere le vostre Unità *(vedi pagina 14)*.

C **Azione della Ruota:** Eseguite l'azione della sezione della Ruota in cui si trova ora il vostro segnalino.

> Prima, dopo e durante queste azioni, potete eseguire un **qualsiasi numero** di ***Azioni Gratuite***.

AZIONI GRATUITE

Per eseguire un'Azione Gratuita, potete:

A) **Usare l'abilità di una carta Mitologia, Invocandola**. B) **Piazzare una tessera Assedio** oppure C) **Soddisfare una Profezia**.

Potete eseguire un ***numero qualsiasi*** di Azioni Gratuite durante il *vostro* turno, e potete **Invocare al *massimo una* carta Mitologia** durante il turno di un ***altro giocatore***, e solo prima, tra o dopo una qualsiasi fase della loro azione principale: *(Turno di Avanzamento: (a) giocare una carta avanzando sulla Ruota, (b) utilizzare l'abilità della carta, (c) Movimento, e (d) Azione della Ruota; oppure nel Turno di Ripristino: (a) ripristinare la mano, (b) ripristinare le Colonne, e (c) Attivare le carte Mitologia).*

Se più giocatori vogliono Invocare la carta Mitologia contemporaneamente, possono farlo a **partire dal giocatore attivo** e procedendo poi in senso orario.

A **Invocare una carta Mitologia:** Potete Invocare una carta Mitologia Attivata presente sulla vostra plancia Giocatore utilizzando la sua abilità e ruotandola su un fianco. Se non indicato diversamente, una carta Mitologia può essere utilizzata in qualsiasi momento, anche nel turno di un altro giocatore.



Quando una carta Mitologia è su un fianco, si considera "Invocata".

Nel suo stato normale *(in piedi)*, **si considera "Attivata".**

B **Posizionare la vostra tessera Assedio:** Se non è già presente sul tabellone, potete mettere la vostra tessera Assedio in uno spazio Controllato che contiene, almeno, una delle vostre Unità di Terra e che contenga una Colonna di un altro giocatore oppure una Città da lui Controllata *(a meno che non sia la sua unica Città)*.

C **Soddisfare una Profezia:** Per Soddisfare una Profezia, dovete completare la missione indicata su di essa, nella sua Regione *(vedi descrizione delle carte Profezia nell'Appendice 1)*. Prendete la carta Profezia e conservatela, a faccia in su, sotto la vostra plancia Giocatore. Girate immediatamente a faccia in su la prossima carta Profezia *(se presente)* in quella Regione. **Potete Soddisfare una Profezia solo alla fine del vostro turno, e al massimo una per turno.**

TURNO DI RIPRISTINO

1. **Rifornire la mano: Potete scartare** qualsiasi carta dalla vostra mano e **pescare fino a raggiungere la Capacità di Ripristino** *(che è 5 di base, ma aumenta di 1 ogni 2 caselle sul tracciato Civiltà)*.

➤ **Pescare carte:** Se dovete pescare una carta Azione dal vostro mazzo ma la pila è esaurita, mescolate le carte scartate *(comprese quelle appena giocate o scartate)* per formare una nuova pila.

2. **Ripristinare le Colonne:** Spostate ogni Colonna dalla tessera Risorsa a un lato della tessera *(accanto alla tessera, lasciandola nello stesso spazio)*.

3. Potete **Attivare** qualsiasi numero delle vostre carte Mitologia Invocate pagando la quantità di Vino indicata su di esse per raddrizzarle.

> Prima, dopo e durante queste azioni, potete eseguire un **qualsiasi numero** di ***Azioni Gratuite***.

MOVIMENTO

Prima o dopo aver eseguito un'azione **Procurare, Schierare, Costruire o Colonizzare**dalla Ruota (sia che abbiate scelto di eseguire quell'azione o meno), potete eseguire fino a **tanti Movimenti quanti ne indica la vostra posizione sul tracciato di Navigazione** *(come indicato dalle frecce: 2 Movimenti all'inizio del gioco, aumentando a 3 o 4 Movimenti se avete progredito almeno alla rispettiva casella 2 o 4 sul tracciato; alcune carte e tessere possono anche concedere movimenti aggiuntivi)*. Per eseguire un Movimento, **spostate una delle vostre Unità in uno spazio adiacente o in un Porto**, rispettando le seguenti regole:

➤ Le **Navi** possono muovere solo tra gli spazi di Mare o tra gli spazi di Mare e i Porti.

➤ Sul lato Mediterraneo del tabellone, gli spazi del **Mar Nero** e delle **Isole Fortunate** sono considerati adiacenti ai fini del movimento, come indicato dai simboli dei vortici in quegli spazi.



- Le **Unità di Terra** possono muovere tra spazi di Terra adiacenti e/o spazi di Mare che contengono le vostre Navi, a condizione che terminino i loro movimenti in spazi di Terra. Il costo è il seguente:
- **0 Movimenti** per spostare un'Unità di Terra in uno spazio di Mare adiacente che contiene una delle vostre Navi *(sia da uno spazio di Terra sia da uno spazio di Mare contenente un'altra delle vostre Navi)*; e
- **1 Movimento**per spostare un'Unità di Terra in uno spazio di Terra adiacente *(sia da un altro spazio di Terra che da uno spazio di Mare contenente una delle vostre Navi).*
- *Ciò significa che le vostre Unità di Terra possono utilizzare le vostre Navi come passaggi tra gli spazi di Terra gratuitamente, ma non possono terminare il movimento sulle Navi.*



- **Gli spazi di Terra collegati da ponti** raffigurati sul tabellone sono considerati adiacenti ai fini del movimento delle Unità di Terra.
- **Muovere una Nave da uno spazio di Mare a un Porto adiacente**, o da un Porto a uno spazio di Mare adiacente, richiede 1 Movimento.
- **Occupazione del Porto:** Ogni Porto può essere occupato da **1 Nave** alla volta.
- **Potete muovere la stessa Unità più volte in un turno.**

Promemoria: Quando muovete una delle vostre Unità di Terra in uno spazio di Terra, **quello spazio è considerato esplorato**: rivelate eventuali tessere Risorsa e Popolazione coperte su di esso girandole a faccia in su.



> ***Esempio:*** *Il giocatore rosso, avendo 2 Movimenti, prima muove la propria Nave* ***(1)*** *(costo: 1 Movimento), poi muove il proprio Oplita da Trinakria tramite la Nave (costo: 0 Movimenti) e prosegue verso Kyrene* ***(2)*** *(costo: 1 altro Movimento). Kyrene è ora esplorata e quindi ne rivela le tessere lì presenti.*



AZIONI DELLA RUOTA







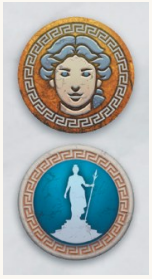




PROCURARE

L'azione **Procurare** permette di ottenere nuove e più potenti **carte Azione** *(sia carte Monumento che carte Personaggio)* dall'**Area di Approvvigionamento***(sul lato sinistro del tabellone di gioco).*

Quando eseguite questa azione, potete Procurare **una o più carte scoperte** dall'Area di Approvvigionamento spendendo le specifiche Risorse indicate sulla carta da Procurare. Se una carta mostra una "/" tra due Risorse, sceglietene solo una da pagare.



- Esilio: ***Per ogni carta Personaggio*** che Procurate, potete opzionalmente Esiliare una carta dalla vostra mano o dalla pila degli scarti rimuovendola dal gioco.
- Procurare un Monumento: I primi 3 spazi dell'Area di Approvvigionamento contengono carte Monumento. Per ottenere un Monumento, dovete **spendere 1 Legno o 1 Marmo** oltre alle specifiche Risorse indicate sulla carta Monumento.

Dopo aver pagato il costo in Risorse e terminato di Procurare carte, prendete le carte Procurate nella vostra mano e ***rivelate le nuove carte in cima ai mazzi di Approvvigionamento da cui avete Procurato carte*** *(se non ci sono più carte in un mazzo, prendete una carta coperta dello stesso tipo da un'altra pila).*

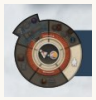


Esempio: *Il giocatore verde esegue l'azione Procurare, scegliendo di Procurare 2 carte. Per Procurare l'Oracolo (una carta Personaggio), il giocatore verde scarta una carta Mercante dalla propria mano per spendere la sua Risorsa Oro ①, quindi esilia la stessa carta Mercante②. Per Procurare il Teatro (una carta Monumento), il giocatore verde spende un Ferro esaurendo la Risorsa con la propria Colonna a Massalia ③, scambia 2 Legni per un Vino ④ e spende un'altra carta Marmo dalla propria mano (per il costo aggiuntivo del Monumento)⑤. Infine, il giocatore verde prende le carte Procurate Oracolo e Teatro nella propria mano ⑥ e rivela 2 nuove carte Azione dai rispettivi mazzi.*



AZIONI DELLA RUOTA – CONTINUA





SCHIERARE

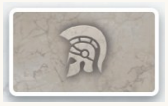
L'azione Schierare permette di posizionare Unità sul tabellone di gioco, aumentando così le vostre scelte strategiche per Colonizzare, Costruire e Muovere.

Quando eseguite questa azione, posizionate **una o più delle vostre Unità** dalla vostra plancia Giocatore al tabellone di gioco, spendendo le Risorse indicate sulla vostra plancia Giocatore sotto le Unità che state Schierando.

Potete Schierare un Oplita in qualsiasi spazio in cui avete una Città o una Cittadella. Potete Schierare un Lavoratore in qualsiasi spazio in cui avete una Città o un'Agorà. Potete Schierare una Nave in uno spazio di Mare adiacente a uno spazio in cui avete una Città o un Tempio, oppure nel Porto corrispondente.

> Nota: La vostra plancia Giocatore funge da promemoria, poiché ogni tipo di Unità condivide una colonna con il tipo di Edificio che può essere utilizzato per il suo Schieramento.

- Bonus tessera Strategia: Ogni volta che svuotate una riga nella sezione Schierare della vostra plancia Giocatore avendo Schierato tutte le Unità da lì, prendete una tessera Strategia Elmo scoperta *(come indicato nella sezione **Schierare** della vostra plancia Giocatore)* dalle caselle sul lato sinistro del tabellone di gioco.





Esempio: *Il giocatore blu schiera un Lavoratore a Ituke ① (nello spazio di Terra con la propria Agorà), scartando carte Azione che raffigurano Oro e Vino, e schiera anche una Nave nello spazio di Mare adiacente a Leptis Magna dove il giocatore blu ha una Città ②, scartando una carta Azione con una Risorsa Legno dalla propria mano ed esaurendo una Risorsa Ferro a Leptis Magna posizionando la propria Colonna su di essa ③.*





COSTRUIRE

Questa azione permette di costruire **uno o più Edifici e/o Città** sul tabellone di gioco.

- Costruire un Edificio: Prendete un Edificio dalla vostra plancia Giocatore e posizionatelo sul tabellone di gioco *(spendendo le Risorse indicate sotto quell'Edificio sulla vostra plancia Giocatore)*. Potete Costruire ciascun Edificio in uno spazio di Terra dove **avete almeno un Lavoratore**, a condizione che **non abbiate altri Edifici in quello spazio di Terra** e che **non ci sia un altro Edificio dello stesso tipo in quello spazio di Terra**.

Se non avete più Edifici sulla vostra plancia Giocatore, potete invece spostare uno dei vostri Edifici già posizionati sul tabellone nello spazio in cui avete scelto di Costruire, spendendo le Risorse indicate nello spazio del tipo di Edificio nella riga superiore della sezione Costruire della vostra plancia Giocatore.

> Nota: Non è necessario Controllare uno spazio di Terra per Costruire un Edificio o una Città, né avere una Città in uno spazio per Costruire un Edificio lì.

➤ Abilità speciali degli Edifici:

Una **Cittadella** fornisce **3 Poteri** per tutti gli scopi di gioco all'interno del suo spazio di Terra. Potete Schierare i vostri Opliti nel suo spazio.



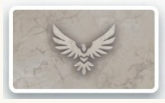
Un'**Agorà** offre lo sconto di **1 Risorsa** del tipo presente nel suo spazio di Terra per ciascun progresso sul tracciato ottenuto attraverso la vostra azione Ascendere *(vedi pagina 18)*. Potete Schierare i vostri Lavoratori nel suo spazio.



Un **Tempio** vi consente di avere **una** carta Mitologia in più sopra la vostra plancia Giocatore. Di base, potete avere 1 carta Mitologia sopra la vostra plancia Giocatore, più 1 **carta aggiuntiva per ogni Tempio che avete Costruito**, per un massimo di 3 carte Mitologia. Potete Schierare le vostre Navi negli spazi di Mare adiacenti a, o nei Porti corrispondenti a, uno spazio che contiene uno dei vostri Templi.



➤ Bonus tessera Strategia: Ogni volta che svuotate una riga nella sezione Costruire della vostra plancia Giocatore avendo Costruito tutti i vostri Edifici da lì, prendete una tessera Strategia Aquila scoperta *(come indicato nella sezione **Costruire** della vostra plancia Giocatore)* dagli spazi sul lato sinistro del tabellone di gioco.



➤ Costruire una Città: Potete spendere ***1 Vino, 1 Marmo, 1 Oro*** e ***1 Ferro*** per costruire una Città, prendendo una tessera Città Comune disponibile accanto alla sezione "Costruire" della Ruota e posizionandola in uno spazio di Terra che contenga almeno uno dei vostri Lavoratori e nessun'altra Città. Per indicare che Controllate questa Città, posizionate uno dei vostri segnalini Giocatore su di essa.





> ***Esempio:*** *Il giocatore blu esegue la sua azione Costruire. Per Costruire una Cittadella in Attika ①, il giocatore blu scarta 2 carte Azione dalla propria mano contenenti le Risorse Legno e Marmo ②.*







COLONIZZARE

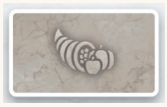
L'azione Colonizzare consente di ***rimuovere*** tessere **Popolazione** e ***posizionare*** **Colonne** sul tabellone di gioco. Quando eseguite questa azione, potete Colonizzare **uno o più spazi di Terra che Controllate** *(cioè se avete più Potere nello spazio rispetto a qualsiasi altro giocatore e il vostro Potere supera la somma delle tessere Popolazione presenti nello spazio).*

➤ Quando Colonizzate uno spazio, ***dovete rimuovere ogni* tessera Popolazione** da quello spazio. Per ogni tessera rimossa, prendete la ricompensa mostrata su di essa *(vedi il riquadro a destra)* e poi scartatela, a meno che non mostri un'icona di Risorsa Jolly, nel qual caso la tenete accanto alla vostra plancia Giocatore.

Immediatamente dopo aver Colonizzato uno spazio, se non c'è già una **Colonna** lì, potete **posizionare una delle vostre Colonne** dall'area "Colonizzare" della vostra plancia Giocatore in quello spazio. Se non avete Colonne disponibili sulla vostra plancia Giocatore, potete invece spostare una delle vostre Colonne già posizionate sul tabellone di gioco nel nuovo spazio.

➤ Bonus tessera Strategia: Ogni volta che svuotate una riga nella sezione Colonizzare della vostra plancia Giocatore avendo posizionato tutte le vostre Colonne da lì sul tabellone di gioco, prendete una tessera Strategia Cornucopia scoperta *(come indicato nella sezione*

***Colonizzare** della vostra plancia Giocatore)* dagli spazi sul lato sinistro del tabellone di gioco.





> ***Esempio:** Il giocatore verde esegue la sua azione Colonizzare. Colonizza Naxos, dove il suo Potere complessivo è 6 (1 Oplita, 1 Lavoratore, 1 Nave in un Porto e 1 Nave in uno spazio di Mare adiacente), mentre il Potere della tessera Popolazione è 5 ①.*

> *Rimuove la tessera Popolazione, che mostra un accampamento dei Barbari, quindi il giocatore verde avanza sul tracciato della Regione e ottiene la ricompensa corrispondente. Il giocatore verde poi posiziona una Colonna dalla sua plancia Giocatore su Naxos ②.*

Ricompense delle tessere Popolazione



Posiziona questa tessera Popolazione accanto alla tua plancia Giocatore. Quando spendi Risorse, puoi scartare questa tessera al posto di spendere una singola Risorsa di qualsiasi tipo.

Pesca 2 carte dal mazzo Semidio/Titani/Olimpico e tienine una, posizionandola a faccia in su in una casella vuota delle carte Mitologia sopra la tua plancia Giocatore, e scarta l'altra a faccia in giù in fondo al suo mazzo. **Se non hai caselle libere, puoi scegliere di scartare una delle tue carte Mitologia per liberare una casella.** In alternativa, puoi non pescare carte Mitologia e, invece, **Attivare** gratuitamente una delle tue carte Mitologia esistenti.

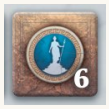






Prendi gratuitamente una carta Personaggio/Monumento dall'Area di Approvvigionamento nella tua mano **alla fine della tua azione durante la quale hai guadagnato questa carta**. Quando prendi una carta Personaggio, puoi anche opzionalmente Esiliare una carta dalla tua mano o dalla pila degli scarti rimuovendola dal gioco. Poi, gira la carta a faccia in su in cima al mazzo dal quale hai preso la carta.









Per aver sconfitto un **accampamento dei Barbari**, avanza sul tracciato della Regione corrispondente.











Ascendere

L'azione Ascendere vi consente di **avanzare sui tracciati delle Regioni** spendendo Risorse e, potenzialmente, ottenere così potenti vantaggi tra cui Città, carte Mitologia e carte Azione, oltre ad abilità passive.

Per avanzare alla casella successiva su un tracciato, spendete il tipo di Risorsa indicato sulla tessera del tracciato corrispondente e tante Risorse quante indicate sulla casella a cui state avanzando, oppure Esiliate ***3 carte Personaggio*** dalla vostra mano. Nel caso del tracciato dei Titani, potete spendere qualsiasi tipo di Risorsa, ma tutte devono essere dello ***stesso tipo*** durante ***la stessa*** azione Ascendere.

Potete avanzare su più tracciati e su più caselle di ciascun tracciato durante l'azione Ascendere.

Dopo aver terminato, guadagnate le ricompense del tracciato per tutte le caselle sulle quali siete avanzati durante questa azione Ascendere *(vedi pagina 10 per le ricompense del tracciato)*.

> **Promemoria:** un'**Agorà** fornisce lo sconto di 1 Risorsa del tipo presente nel suo spazio di Terra per **ogni casella di avanzamento** nella vostra azione Ascendere. *Questo sconto si applica anche se la tessera Risorsa nello spazio è stata esaurita da una Colonna.* Potete utilizzare le Agorà per avanzare sul tracciato dei Titani; ricordate solo che le Risorse utilizzate per avanzare sul tracciato dei Titani durante un'azione Ascendere devono comunque essere dello stesso tipo tra loro.

Dopo un'azione Ascendere sulla Ruota, potete:

A **Ripristinare la vostra mano**, oppure

B **Ripristinare le Colonne** e, facoltativamente, **Attivare** qualsiasi numero delle vostre carte Mitologia Invocate spendendo la quantità di Vino indicata su di esse per raddrizzarle.

(Questo non si applica ad altre opportunità di avanzamento sul tracciato, come le abilità delle rispettive carte o tessere.)

> ***Esempio:*** *Il giocatore giallo esegue la sua azione Ascendere. All'inizio del suo turno, il giocatore giallo ha i segnalini sulla casella 1 del tracciato Militare e del tracciato Civiltà, sulla casella 2 del tracciato dei Titani e sulla casella 0 del tracciato Olimpico, tracciato Navigazione e tracciato Mercenario①.*

> *Per avanzare alla casella 2 del tracciato Militare②, scarta una carta Azione contenente una Risorsa Ferro dalla sua mano e esaurisce una Risorsa Ferro posizionando la sua Colonna su di essa.*

> *Per avanzare alla casella 3 del tracciato dei Titani ③, scarta una carta Azione contenente una Risorsa Oro doppia dalla sua mano e scambia 2 carte Marmo dalla sua mano per 1 Oro. Dato che il giocatore giallo ha raggiunto una casella sul tracciato dei Titani contenente una tessera Città Comune ④, la Regione associata al tracciato dei Titani viene ora valutata (vedi Ottenere Città a pagina 10).*

> *Infine, per avanzare alla casella 2 del tracciato Navigazione servono 3 Legni (1 Legno per avanzare alla casella 1 ⑤, più ulteriori 2 per avanzare alla casella 2) ⑥. Poiché ha un'Agorà su uno spazio contenente una tessera di Risorsa Legno, può utilizzare lo sconto dell'Agorà una volta per ciascuna casella e scartare una carta Azione contenente una Risorsa di Legno per la terza. Ha anche una Colonna nello stesso spazio dell'Agorà, ma poiché è già sopra la tessera Risorsa (essendo stata utilizzata per esaurire la tessera Risorsa durante un turno precedente), non può esaurirla di nuovo fino a quando la Colonna non sarà stata ripristinata.*

> *Alla fine del suo turno, guadagna una carta Personaggio dall'Area di Approvvigionamento come ricompensa per aver avanzato alla casella 2 sul tracciato Navigazione durante questo turno.*

FINE DELLA PARTITA



La fine della partita scatta quando:

I. Un giocatore, **in qualsiasi momento durante il proprio turno**, **Controlla 6 Città**; oppure

B I giocatori hanno collettivamente raggiunto la fine di un numero di **tracciati Regione pari al numero di giocatori***(ossia uno qualsiasi tra il tracciato Militare, Mercenario, Civiltà, Navigazione, Titani o Olimpico)*; oppure

C **3 carte Profezia dell'Era III sono state rimosse** dal tabellone di gioco *(Soddisfatte o rimosse in altro modo).*

> Una volta attivata la fine della partita, **completate il round in corso e poi giocate un ultimo round**, in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni. *(Ad esempio, se il giocatore con il segnalino Primo Giocatore ha attivato la fine della partita in questo modo, tutti gli altri giocatori avranno un turno per completare il round corrente, e poi tutti i giocatori, incluso il primo giocatore, giocheranno un ultimo turno.)*



Il giocatore che avrà ottenuto più Gloria sarà il vincitore!

Per stabilire il vincitore, sommate la Gloria guadagnata durante la partita grazie alle carte Profezia Soddisfatte e alle carte Monumento.



Poi, assegnate la Gloria in base al Controllo alla fine della partita:

GUADAGNATE 3 GLORIE PER OGNI CITTÀ CHE CONTROLLATE.

GUADAGNATE 3 GLORIE PER OGNI REGIONE CHE CONTROLLATE (VEDI SOTTO).

Le Regioni vengono valutate a partire da quella in alto a sinistra, procedendo in senso orario.

Prima stabilite il Controllo su una Regione:

A partire dal giocatore con il segnalino del Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può prendere una delle proprie Navi da uno spazio di Mare adiacente e posizionarla in uno degli spazi di Terra della Regione, per indicare a quale spazio di Terra quella Nave sta contribuendo con 1 Potere. *Le Navi nei Porti non vengono spostate e rimangono dove sono, contribuendo con 2 Poteri al loro spazio di Terra corrispondente, come di consueto.*

Promemoria: Se più giocatori sono in parità per il Potere all'interno di una Regione, il giocatore in parità il cui segnalino è avanzato di più sul tracciato di quella Regione *(o più in alto in una pila dove più segnalini condividono la stessa casella del tracciato)* controlla la Regione.

Se più giocatori sono in parità per il totale più alto di Gloria, vince chi ha fatto più progressi **sommando tutti i tracciati Regione**.

Se la parità persiste, **i giocatori in parità condividono la vittoria e festeggiano insieme!**

APPENDICE 1



Carte Profezia



Avere almeno il numero indicato di Colonne nella Regione.





Avere una Cittadella/Agorà/Tempio nella Regione.





Avere almeno il numero indicato di Edifici di qualsiasi tipo nella Regione.



Avere almeno il numero indicato di Lavoratori/Opliti nella Regione.





Avere almeno il numero indicato di Navi nei Porti corrispondenti alla Regione.





Avere una Colonna in uno spazio di Terra in questa Regione dove non hai una Città.



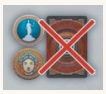
Avere almeno il numero indicato di Città nella Regione.



Avere almeno il numero indicato di carte Monumento/Personaggio nel tuo mazzo. Puoi cercare le carte nel tuo mazzo o in quello degli scarti. Se lo fai, mescola il tuo mazzo.



Avere almeno il numero indicato di carte Mitologia Attivate.



Esiliare una carta Monumento o Personaggio dalla tua mano o dalla pila degli scarti rimuovendola dal gioco.



Avere almeno il numero indicato di carte Olimpico/Titani.

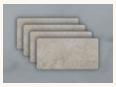




Controllare tutti e 3 gli spazi di Terra all'interno della Regione.



Controllare almeno 1 spazio di Terra nella Regione che contiene una Città appartenente a un altro giocatore.



Avere almeno il numero indicato di tessere Strategia.

APPENDICE 2

Tessere Strategia



Maestria nell'**Arco:** Ognuno dei tuoi Opliti può contribuire al massimo con 1 Potere in qualsiasi spazio di Terra adiacente *(anziché al proprio).*



Prosperità: Avanza nel tracciato Civiltà o Navigazione con uno sconto di 3 Risorse ogni volta che esegui un'azione Costruire sulla Ruota. *(Non si applica ad altri mezzi di Costruzione, ad esempio le abilità delle carte.)*



Consiglio degli Anziani: Ogni volta che un altro giocatore avanza il proprio segnalino nella sezione della Ruota dove si trova il tuo segnalino, puoi pescare 2 carte *(anziché 1).*



Ascesa **Divina:** Avanza sul tracciato Olimpici o Titani con uno sconto di 3 Risorse ogni volta che esegui un'azione Colonizzare sulla Ruota. *(Questo non si applica ad altri metodi di Colonizzazione, come le abilità delle carte.)*

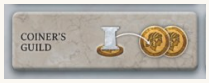


Fortificazioni: Ognuno dei tuoi Edifici contribuisce con 1 Potere extra.





Gilda: Raddoppia la tua produzione di Risorse dalle Colonne del tipo indicato. Quando produci 2 Risorse con una Colonna, puoi usarle in momenti diversi durante lo stesso turno *(ma non puoi spenderne una e tenere l'altra per un turno successivo).*









Epopea **Eroica:** Le tue Città contribuiscono ciascuna con 2 Poteri extra.



Biblioteca: Una volta per turno, quando avanzi su un tracciato su cui il tuo segnalino Giocatore è almeno 1 casella indietro rispetto a tutti gli altri segnalini Giocatore, pesca 2 carte Azione.



Faro: Una volta per turno, per ogni tua Nave in un Porto, ottieni la Risorsa corrispondente allo spazio di Terra di quel Porto.



Dominio **Navale:** Le tue Navi possono spostarsi di uno spazio aggiuntivo con ogni azione di Movimento.



Giochi **Olimpici:** Avanza sul tracciato Mercenario o Militare con uno sconto di 3 Risorse ogni volta che esegui un'azione Schierare sulla Ruota. *(Non si applica ad altri mezzi di Schieramento delle Unità, come le abilità delle carte.)*



Formazione a Falange: Se ci sono 3 o più delle tue Unità di Terra in una Regione, esse contribuiscono collettivamente con 2 Poteri extra.



Espansione della Polis: Ogni volta che esegui un Turno di Ripristino e hai una Nave in un Porto, avanzi sul tracciato della Regione corrispondente a quel Porto.



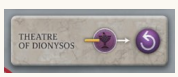
Armi d'Assedio: Se hai almeno 2 Unità di Terra su uno spazio di Terra che contiene un Edificio di un altro giocatore, ottieni 2 Poteri extra in quello spazio.



Iniziativa **Strategica:** Invece di risolvere i pareggi usando le regole normali, vinci tutti i pareggi in cui sei coinvolto.



Manovra **Tattica:** Puoi muovere tutte le tue Unità da uno spazio di Terra a uno adiacente per 1 Movimento.



Teatro di Dionisio: Ottieni lo sconto di 1 Vino quando Attivi ciascuna delle tue carte Mitologia.

APPENDICE 3

LESSICO

*Per la descrizione dei componenti,*vedi *le pagine 2 e 3.*

- **Attacco:** Iniziare uno Scontro *(in Modalità Scontro)* o un Assedio posizionando una tessera Scontro o Assedio.
- **Edificio:** Una pedina del giocatore, cioè una Cittadella, un'Agorà o un Tempio.
- **Attivare**: Rendere pronta all'uso una carta Mitologia, solitamente spendendo Vino. *Vedi pagine 13 e 14 per i dettagli.*
- **Esiliare**: Rimuovere completamente un componente dal gioco.
- **Dominio Proibito:** Una Regione bloccata in una partita con meno di 4 giocatori. Ad eccezione del suo tracciato Regione, un Dominio Proibito non fa parte del gioco e non vi si può mai interagire.
- **Gloria**: Una misura dei successi di un giocatore e dei suoi progressi verso la vittoria.
- **Invocare**: Innesca l'abilità di una carta Mitologia Attivata durante il gioco. *Vedi pagina 13 per i dettagli.*
- **Unità di Terra:** Termine collettivo per Opliti e Lavoratori *(ed Eroi nella modalità di gioco Eroi Leggendari).*
- **Colonna:** Una pedina del giocatore che consente, a chi la possiede, di utilizzare la Risorsa dello spazio di Terra in cui è posizionata.
- **Potere**: *Vedi pagina 9 per i dettagli.*
- **Tracciato Regione**: Il tracciato associato a una Regione *(vedi pagina 10 per le ricompense del tracciato).*
- **Ruota**: Un tracciato circolare sul tabellone utilizzato per la scelta delle azioni durante un Turno di Avanzamento. *Vedi pagina 13 per la struttura di un Turno di Avanzamento.*
- **Azione della Ruota:** Un'azione eseguita come parte del Turno di Avanzamento di un giocatore a seguito del risultato del movimento del suo segnalino nella sezione corrispondente della Ruota.
- **Movimento di Mare:** Qualsiasi movimento di una Nave tra spazi di Mare o tra uno spazio di Mare e un Porto.
- **Assedio:** L'atto di attaccare la Città o la Colonna di un altro giocatore *(vedi pagina 13 per i dettagli).*
- **Scontro**: L'atto di attaccare un altro giocatore in Modalità Scontro.
- **Supporto** delle **Carte Tattiche**: Una regola che consente ai giocatori di utilizzare carte dalla loro mano per influenzare l'esito di un Assedio, o di uno Scontro in Modalità Scontro.
- **Scambio/Commercio**: Scambio di Risorse come dettagliato nella sezione "Spendere Risorse" *a pagina 10.*
- **Unità:** Una pedina del giocatore, che può essere un Oplita, un Lavoratore o una Nave. Gli Opliti e i Lavoratori sono Unità di Terra, mentre le Navi sono Unità di Mare.

APPENDICE 4

Modalità di Gioco

Le modalità di gioco come Orde Barbariche, Simmachia, Atlantide, Modalità Scontro ed Eroi Leggendari si aggiungono alla Partita Standard e possono essere combinate per un'esperienza personalizzata.

Partita Standard

Queste sono le regole di base per il gioco multigiocatore come descritto alle pagine 9-22 di questo regolamento.

Partita Tutorial

Come la Partita Standard, tranne che la fine della partita viene attivata quando *(e solo quando)* un giocatore controlla 4 Città.

Partita Breve

Come la Partita Standard, tranne che la fine della partita viene attivata quando 2 carte Profezia dell'Era III sono state rimosse, oppure quando un giocatore controlla 5 Città *(il tracciato Regione continua a rappresentare una possibile condizione di fine partita e rimane invariato).*

Orde Barbariche



- Preparazione: Mescolate le tessere Barbari e posizionatele in una pila coperta nello spazio designato sopra la Ruota.
- Turno di Avanzamento: Quando il giocatore con il segnalino Primo Giocatore avanza sulla Ruota e attraversa la linea designata tra "Ascendere" e "Procurare", i **Barbari si attivano**.
  Saltate questo passaggio durante il primo turno.

Eseguite immediatamente i seguenti passaggi *(prima che il giocatore con il segnalino Primo Giocatore esegua qualsiasi azione facoltativa in questo turno):*

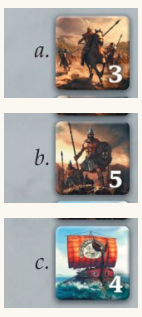
1. Qualsiasi giocatore il cui Potere in uno spazio di Terra è inferiore alla somma del Potere delle tessere Barbari (incluse le Navi dei Barbari nei Porti) deve rimuovere una delle proprie pedine *(se ne ha, in questo ordine di priorità: un Edificio, una Colonna o una Città, a meno che non sia la sua unica Città)* da quello spazio di Terra. I giocatori mettono gli Edifici o le Colonne rimosse in una casella corrispondente sulla propria plancia Giocatore *(se non ci sono caselle disponibili, collocano l'Edificio/Colonna rimosso accanto alla propria plancia e lo spostano nella prima casella corrispondente che si libera nel corso della partita)*; le Città rimosse vengono eliminate dal gioco.

Componenti Extra

- Tessere Barbari *(12)*



2. Spostate **ogni tessera Barbari di *1 spazio*** verso lo spazio di Terra più vicino che contenga un Edificio, una Città o una Colonna di un giocatore. La **Cavalleria** *(a)* ha 2 Movimenti, la **Fanteria** *(b)* ha 1 Movimento su Terra, e le **Navi** *(c)* si muovono prima in uno spazio di Mare, poi in un Porto corrispondente a tale spazio di Terra. In caso di parità, muovete verso lo spazio di Terra più vicino che contenga un Edificio/Città/Colonna in cui un giocatore abbia il minor Potere. In caso di ulteriore parità, muovete verso quello con il minor Potere totale tra tutti i giocatori. Se la parità persiste, spostate verso il giocatore in parità più vicino alla sinistra del giocatore attivo *(se ancora in parità, quel giocatore sceglie).*



3. Posizionate una tessera Barbari, a faccia in su, dalla Ruota a ogni spazio contenente un accampamento dei Barbari scoperto *(eccetto quelli nelle Regioni corri-*

spondenti alle tessere città-Stato dei giocatori). Se le tessere Barbari non sono sufficienti per coprire tutti questi spazi, collocatene quante più possibile seguendo l'ordine dei numeri sulle carte Profezia scoperte nelle Regioni, dal più basso al più alto, e poi nelle Regioni senza carta Profezia in ordine casuale.

- **Azione Colonizzare:** Quando eseguite un'azione Colonizzare, trattate le tessere Barbari come tessere Popolazione *(cioè dovete superare il Potere combinato delle tessere Popolazione e Barbari nello spazio in cui state colonizzando).* Come ricompensa per aver rimosso una tessera Barbari tramite un'azione Colonizzare, **pescate 2 carte Azione**. Le tessere Barbari rimosse vanno rimesse nello spazio sopra la Ruota.

Simmachia

Un gioco a squadre per 4 giocatori, con 2 Alleati per squadra. I giocatori Alleati *(compagni)* possono Schierare Unità considerando le Città del proprio compagno come se fossero le proprie. Alla fine della partita, i punteggi dei giocatori Alleati vengono sommati e la squadra con il maggior numero complessivo di Gloria vince la partita.

Atlantide

Atlantide è una Città speciale che esiste solo in mare; quando si gioca con Atlantide, il suo spazio è considerato **sia uno spazio di Mare che uno spazio di Terra**. Potete prendere il Controllo di Atlantide Colonizzando il suo spazio con almeno 10 Poteri *(vedi sotto).* Atlantide è anche considerata una tessera Risorsa Jolly che potete esaurire se avete una Colonna nel suo spazio *(vedi Spendere Risorse a pagina 10).*

- **Preparazione:** Posizionate la tessera Atlantide nello spazio di Mare delle Isole Fortunate sul tabellone di gioco. *Se si gioca con 2 giocatori sul lato Mediterraneo del tabellone, posizionate invece la tessera Atlantide nello spazio di Mare direttamente a est delle Isole Fortunate.*
- **Azione Colonizzare:** Quando eseguite un'azione Colonizzare, potete colonizzare lo spazio contenente la tessera Atlantide se ne avete il controllo e ***il vostro Potere è almeno 10***. Quando lo fate, posizionate uno dei vostri segnalini Giocatore sulla tessera Atlantide *(sostituendo quello presente, se ce n'era uno);* potete anche collocarvi una Colonna come di consueto.



Componente Extra

- Tessera Atlantide *(1)*

Modalità di Gioco (continua)

Modalità Scontro

Questa modalità di gioco, consigliata per chi preferisce il confronto diretto, permette ai giocatori di attaccare direttamente e rimuovere le Unità, Edifici e Colonne degli avversari dal tabellone di gioco.

Durante il passo 8 della preparazione: Ogni giocatore prende la tessera Scontro del proprio colore.

Durante il Controllo dello Stato:

- Se vincete un Assedio e la vostra tessera Scontro è anche sul tabellone, rimuovete la tessera Scontro senza risolvere lo Scontro, quindi saltate i passaggi rimanenti del Controllo dello Stato come di consueto.
- Se non c'è un Assedio, o perdete un Assedio, e la vostra tessera Scontro è sul tabellone, dovete **risolvere lo Scontro** come segue:

Potete tentare di rimuovere Unità, Edifici o Colonne di un altro giocatore dallo spazio che contiene la vostra tessera Scontro. Dichiarate quale pedina desiderate rimuovere. Potete aumentare il vostro Potere per lo Scontro con il **Supporto delle Carte Tattiche** *(che funziona allo stesso modo degli Assedi; vedi pagina 13).*Per stabilire l'esito dello Scontro, confrontate il vostro Potere *(dopo il Supporto delle Carte Tattiche)* con quello del giocatore avversario nello spazio in cui volete rimuovere la pedina avversaria; il giocatore con il Potere più alto vince lo Scontro *(in caso di parità, vince l'attaccante).*

Se vincete lo Scontro, la pedina dichiarata viene rimossa: l'altro giocatore la rimette in uno spazio disponibile con l'icona corrispondente sulla sua plancia **e pesca 2 carte**. Se ci sono più spazi disponibili, decide dove collocarla *(se non ci sono spazi disponibili, la colloca inizialmente accanto alla sua plancia e la sposterà nel primo spazio disponibile del tipo corrispondente che diventa vuoto più avanti nel gioco).* Se l'altro giocatore vince lo Scontro, rimuovete una delle vostre Unità *(se ne avete)* dallo spazio allo stesso modo.

Dopo aver risolto lo Scontro, rimuovete la vostra tessera Scontro e saltate il resto del vostro Controllo dello Stato.

- Se non ci sono Assedi né Scontri, eseguite i passaggi di **Dominazione** e **Consolidamento** come di consueto.

Se non ci sono Assedi né Scontri, eseguite i passaggi di **Dominazione** e **Consolidamento** come di consueto. **Durante il vostro turno, dopo il Controllo dello Stato**, potete, come ***Azione Gratuita***, posizionare la vostra ***tessera Scontro*** in uno spazio che contiene uno dei vostri Opliti. Potete posizionare sia la tessera Scontro che la tessera Assedio nello stesso turno, ma **non potete posi-**

zionarle entrambe nello stesso spazio.

Componenti Extra

- Tessere Scontro *(4)*





> ***Esempio:*** *Il giocatore rosso ha avviato uno Scontro in Thraki posizionando lì la propria tessera Scontro nel turno precedente ①. Il giocatore verde ha risposto durante il proprio turno spostando un Oplita in quello spazio ② e una Nave nelle vicinanze ③.*

> *Ora è di nuovo il turno del giocatore rosso e, durante il suo Controllo dello Stato, lo Scontro viene risolto come segue. Per prima cosa, il giocatore rosso dichiara di voler rimuovere la Cittadella del giocatore verde ④.*

> ***Quindi, i giocatori calcolano il proprio Potere di base in quello spazio. Il giocatore rosso ha 11 Poteri nello spazio:***

- *6 Poteri grazie ai suoi 2 Opliti (avendo raggiunto la casella del tracciato Militare che concede 1 Potere extra a ciascuno dei suoi Opliti);*
- *2 Poteri grazie alla sua Nave in un Porto corrispondente;*
- *1 Potere grazie alla sua Nave in uno spazio di Mare adiacente; e*
- *2 Poteri grazie alla sua Colonna (avendo raggiunto la casella del tracciato Militare che concede 1 Potere extra a ciascuna delle sue Colonne).*

> ***Il giocatore verde ha 8 Poteri in quello spazio:***

- *3 Poteri grazie alla sua Cittadella;*
- *3 Poteri grazie al suo Oplita (avendo raggiunto la casella del tracciato Militare che concede 1 Potere extra a ciascuno dei suoi Opliti);*
- *1 Potere grazie al suo Lavoratore; e*
- *1 Potere grazie alla sua Nave in uno spazio di Mare adiacente.*

> *Durante il Supporto delle Carte Tattiche, il giocatore rosso può giocare fino a 2 carte dalla propria mano, avendo 2 Opliti in quello spazio. Anche il giocatore verde può giocare fino a 2 carte, grazie al suo Oplita e alla sua Cittadella in quello spazio. Entrambi i giocatori scelgono di giocare il massimo consentito di 2 carte. Il giocatore rosso gioca due carte Potere 3, aumentando così il suo Potere di 6, per un totale di 17 Poteri. Il giocatore verde gioca una carta Potere 3 e una carta Potere 4, aumentando così il suo Potere di 7, per un totale di 15 Poteri.*

> *Il giocatore rosso vince lo Scontro e rimuove la Cittadella del giocatore verde dallo spazio, restituendola alla plancia del suo avversario⑤. Il giocatore rosso salta il resto del suo Controllo dello Stato e prosegue il turno con il Turno di Avanzamento.*

Modalità di Gioco (continua)

Eroi Leggendari

In questa modalità di gioco, i giocatori intraprenderanno un viaggio eroico con una figura leggendaria e mitica al loro fianco. Scatenate il potere di questi Eroi e plasmate il destino dell'antica Grecia!

- **Preparazione:** Durante il passo 10 della preparazione, mescolate anche le tessere Eroe e rivelatene un numero pari al numero di giocatori più uno. Durante il passo 11 ogni giocatore, a partire dal giocatore alla destra di chi possiede il segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso antiorario, sceglie una delle tessere Eroe e la colloca alla destra della propria plancia Giocatore posizionandovi sopra l'Unità Eroe corrispondente, oppure sceglie una coppia di tessere città-Stato e Risorsa di Partenza come di consueto. Poi, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua la scelta dell'opzione che non ha selezionato in precedenza.
- **Caratteristiche:** Ogni Unità Eroe fornisce un Potere di base e possiede un'abilità speciale, come indicato sulla relativa tessera Eroe. A meno che non sia diversamente specificato sulla tessera Eroe, **un'Unità Eroe viene considerata un'Unità di Terra per tutti gli scopi di gioco.** Inoltre, salvo indicazioni diverse, il suo Potere rimane invariato per tutta la partita.
- **Schieramento:** I giocatori possono schierare la propria Unità Eroe in uno spazio di Terra contenente una delle loro Città spendendo 2 Ori.
- **Rimozione:** Se la vostra Unità Eroe viene rimossa dal tabellone, mettetela sulla sua tessera Eroe. Potete rimuovere l'Unità Eroe di un altro giocatore solo se quel giocatore non ha altre Unità nello stesso spazio.

Quando si gioca con Odysseus, si applicano le seguenti regole speciali:

Durante la preparazione, posizionate un segnalino di Odysseus coperto, scelto a caso in ogni Regione in gioco *(cioè non posizionate segnalini nelle Regioni bloccate)*.Rimuovete tutti i segnalini Odysseus non utilizzati dal gioco. Durante il gioco, quando un qualsiasi giocatore esplora uno spazio di Terra, rivelate il segnalino Odysseus della Regione corrispondente girandolo a faccia in su, se non è già stato fatto. Un segnalino Odysseus a faccia in su rappresenta una sfida che il giocatore di Odysseus deve completare nella Regione corrispondente. Quando voi, come giocatore di Odysseus, completate una sfida *(soddisfacendo la condizione rappresentata)* su un segnalino Odysseus a faccia in su, rimuovete quel segnalino dal tabellone e mettetelo sulla tessera dell'Eroe di Odysseus. Ogni segnalino sulla tessera di Odysseus **aumenta il suo Potere di 1**, oltre al suo Potere base di 1; dunque, il Potere di Odysseus **è pari al numero di segnalini Odysseus sulla sua tessera più 1**.

Sfide dei segnalini Odysseus:

Posiziona un Edificio nella Regione corrispondente


Posiziona una Colonna nella Regione corrispondente


Usa l'abilità di una carta Mitologia per influenzare la Regione corrispondente


Soddisfa una Profezia nella Regione corrispondente


Vinci un Assedio o uno Scontro nella Regione corrispondente


Posiziona una Città nella Regione corrispondente



Componenti Extra


Tessere Eroe *(10)*

- Sagome delle Unità Eroe *(10)*
- Basi per le sagome *(4)*
- Segnalini Odysseus (6)

CONSIGLI STRATEGICI DI BASE

1. **Ogni turno inizia con un Controllo dello Stato,** durante il quale verificate i vostri progressi verso gli obiettivi basati sulle aree *(Dominazione / Consolidamento / Assedio).* Decidere quali progressi gratuiti ottenere nei tracciati tramite Dominazione o Consolidamento dovrebbe essere una parte fondamentale della vostra strategia.
2. **Scelta della vostra città-Stato:** Scegliete una città-Stato non solo per la sua abilità speciale, ma anche per la sua posizione strategica di partenza. Considerate la vicinanza ad altre città-Stato per pianificare al meglio la vostra espansione e le strategie difensive. Selezionate azioni che vi permettano di sfruttare al massimo l'abilità della vostra città-Stato.
3. **Carte Mitologia:** Le carte Mitologia possono avere un impatto significativo sulla partita, quindi usatele con saggezza. Conservate le carte più potenti per i momenti critici. Tempismo e anticipazione delle mosse degli avversari sono essenziali per massimizzare il loro effetto. Con alcune eccezioni, le Carte Mitologia possono essere giocate anche durante il turno di un altro giocatore.
4. **Ascesa:** Sfruttate le vostre Agorà per facilitare la progressione nei tracciati.
5. **Acquisizione della Gloria:** Concentratevi sull'ottenere Gloria controllando Città e Regioni, soddisfacendo Profezie e acquisendo Monumenti. Costruire una Città con l'azione Costruire è uno dei modi più diretti per ottenere Gloria, ma potete anche ottenere Città dai tracciati delle Regioni; ricordatevi di avanzare presto in una Regione in cui sperate di ottenere una Città dalla casella 3 del suo tracciato.
6. **Costruzione del Mazzo:** Quando costruite il vostro mazzo, non concentratevi solo sulle azioni che una carta offre; prestate attenzione anche al tipo di Risorsa che fornisce. Inoltre, considerate attentamente quale Risorsa state rimuovendo quando esiliate una carta. Bilanciare il mazzo con una varietà di Risorse vi garantirà la flessibilità necessaria per progredire nei tracciati e costruire.
7. **Tessere Strategia:** Queste sono strumenti potenti che forniscono abilità speciali e bonus e possono cambiare le sorti della partita se usate efficacemente. Potete ottenere queste tessere principalmente svuotando le righe nelle sezioni Schierare, Costruire e Colonizzare della vostra plancia Giocatore.
8. **Assediare gli Avversari:** Quando pianificate un Assedio, posizionate le vostre forze in modo strategico e puntate su aree in cui gli avversari sono vulnerabili o troppo estesi. Valutate la forza delle difese nemiche e cercate opportunità in cui potete sopraffarle. Correte rischi calcolati: a volte un Assedio audace può ribaltare le sorti della partita, specialmente se interrompe i piani di un avversario o conquista uno spazio di Terra chiave. Combinare l'Assedio con carte Mitologia o con abilità speciali della vostra città-Stato e delle tessere Strategia può aumentare significativamente le vostre possibilità di successo.

MODALITÀ DI GIOCO SPECIALE

"Cantami, o Diva, del Pelíde Achille
L'ira funesta che infiniti addusse
Lutti agli Achei, molte anzi tempo all'Orco
Generose travolse alme d'eroi,
E di cani e d'augelli orrido pasto
Lor salme abbandonò (così di Giove
L'alto consiglio s'adempía), da quando
Primamente disgiunse aspra contesa
Il re de' prodi Atride e il divo Achille"

(Omero: Iliade, Libro 1, traduzione di Vincenzo Monti)

Immergetevi nella leggendaria Guerra di Troia, dove le possenti forze greche e troiane si scontrano per un decennio. Vivete le epiche battaglie, le astute strategie e gli iconici eroi ed eroine che hanno determinato l'esito di questo scontro monumentale.



Componenti Extra (segnati con 'Siege of Destiny')

- 6 carte Azione
- 5 nuove carte Personaggio
- 1 nuova carta Monumento
- 9 segnalini Tempo

Cooperativo

Questo è un gioco a squadre/alleanze, quindi i giocatori devono dividersi in due gruppi: uno formerà l'Alleanza Troiana (composta da Troia e, con 4 o 5* giocatori, Miletos), mentre l'altro formerà la Lega Achea.

*I componenti per un quinto giocatore sono inclusi nell'Espansione Epica, venduta separatamente.

PREPARAZIONE

Preparate il gioco come di consueto utilizzando le modalità di gioco Eroi Leggendari e Scontro, con le seguenti differenze:

1. Nel **passo 1**, selezionate il lato **Egeo** del tabellone di gioco.
2. Nel **passo 3**, aggiungete la carta Monumento Cavallo di Troia agli altri Monumenti prima di mescolarli.
3. Nel **passo 10**, utilizzate le seguenti **tessere città-Stato** invece di pescarle casualmente:

- Troia
- Athenai *(lato Egeo)*
- Sparta *(lato Egeo)*
- Argos
- Miletos *(solo quando si gioca con 4 o 5 giocatori; non usare con 2 o 3 giocatori)*

Invece di distribuire casualmente le tessere Eroe insieme a quelle delle città-Stato, assegnatele ai giocatori come descritto nel passo successivo.

4. Nel **passo 11**, quando scegliete le città-Stato, **un giocatore deve scegliere Troia.**

- **Quando si gioca con 2 o 3 giocatori**, il giocatore che sceglie Troia deve giocare da solo, mentre gli altri giocatori (o l'altro giocatore) formeranno la Lega Achea *(Athenai, Sparta e/o Argos).*
- **Quando si gioca con 4 o 5 giocatori**, il giocatore che sceglie Troia deve allearsi con un altro giocatore, che deve scegliere Miletos; insieme formeranno l'Alleanza Troiana. Gli altri giocatori formeranno la Lega Achea *(Athenai, Sparta e/o Argos).*

Ogni giocatore prende un'Unità Eroe e una tessera Eroe corrispondente alla città-Stato che ha scelto, come segue:

- Troia: **Hektor**
- Athenai: **Achilleús**
- Sparta: **Herakles**
- Argos: **Atalanta**
- Miletos: **Hippolyta**

Regole

L'*Assedio del Destino* si gioca utilizzando le modalità di gioco Eroi Leggendari e Modalità Scontro, con le seguenti regole aggiuntive:

- **Segnalini Tempo:**
- Ogni volta che il giocatore di Troia completa un giro sulla Ruota (ossia quando avanza sulla Ruota e supera la linea designata tra "Ascendere" e "Procurare"), **rimuove un segnalino Tempo dalla pila sulla Ruota.**
- In qualsiasi momento durante il proprio turno, potete Esiliare carte Profezia e/o carte Monumento, che complessivamente abbiano almeno 3 Glorie, per **rimuovere un segnalino Tempo dalla Ruota** *(se giocate per l'Alleanza Troiana)*, oppure per **aggiungere un segnalino Tempo alla Ruota** *(se giocate per la Lega Achea, fino a un massimo di 6 o 9, quando si gioca rispettivamente con 2/4 o 3/5 giocatori).*
- **I giocatori alleati** non possono attaccarsi a vicenda tramite uno Scontro o assediando una città. I giocatori alleati possono Schierare Unità considerando le Città dei loro alleati come se fossero le proprie.

5. Nel **passo 15**, ogni giocatore prende una carta Personaggio dell'Assedio del Destino corrispondente alla città-Stato che ha scelto, come segue, e la mescola con le sue 10 carte Azione di Partenza per formare il proprio mazzo di partenza:

- Troia: **Helen**
- Athenai: **Ajax**
- Sparta: **Menelaos**
- Argos: **Agamemnon**
- Miletos: **Kassandra**

Inoltre, ogni giocatore prende una carta Olimpico corrispondente alla città-Stato che ha scelto dal mazzo degli Olimpici, come segue, e lo posiziona Invocato *(cioè girato di lato)* accanto alla propria plancia Giocatore *(non sopra di essa, non occupa una casella delle carte Mitologia ed è quindi una carta Mitologia extra):*

- Troia: **Aphrodite**
- Athenai: **Athena**
- Sparta: **Ares**
- Argos: **Hera**
- Miletos: **Hephaistos**

6. Posizionate i **segnalini Tempo** in una pila al centro della Ruota come segue:

- **6** segnalini Tempo quando si gioca con **2 o 4 giocatori;**

- **9** segnalini Tempo quando si gioca con **3 o 5 giocatori.**

7. Il giocatore di Troia sarà **l'ultimo giocatore nell'ordine di turno**.

Condizioni di vittoria

Ignorate i normali requisiti di fine partita e le condizioni di vittoria. Al loro posto, i giocatori possono vincere la partita nei seguenti modi:

- La Lega Achea *(Sparta/Athenai/Argos)* vince immediatamente se prende il Controllo della Città di Partenza del giocatore di Troia.
- L'Alleanza Troiana *(Troia/Miletos)* vince immediatamente se l'ultimo segnalino Tempo viene rimosso dalla Ruota.



MODALITÀ IN SOLITARIO

PROLOGO:

L'ALBA DELLA LIBERTÀ

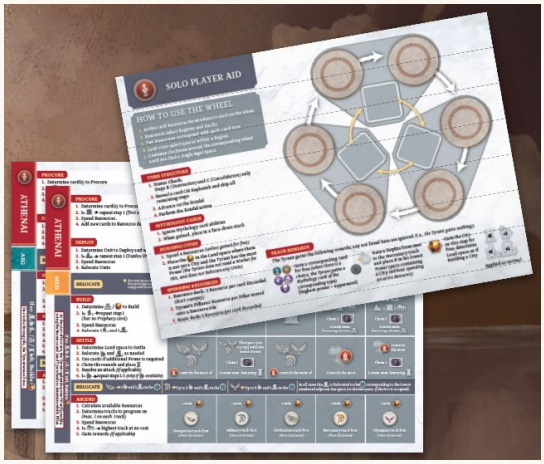
Tra le mura di una città-Stato rivale, un'ombra si insinua, mossa dall'avidità e da una insaziabile sete di potere.

Il Tiranno, un maestro della manipolazione, cerca di diffondere paura e corruzione in tutta la terra. La sua influenza si estende lontano; le sue astute strategie minacciano il cuore stesso del nostro modo di vivere.Burattino di imperi lontani, il Tiranno ha avvolto la tua patria in catene. Guida una rivolta audace, supera in astuzia il manipolatore e lascia che la lotta per la libertà risuoni attraverso le pagine della storia.



COMPONENTI EXTRA

- 1 Aiuto generale per il gioco in Solitario
- 9 Aiuti delle città-Stato per il gioco in Solitario
- 5 Tessere Promemoria delle Azioni Migliorate













Per provare una modalità in solitario diversa, visita:apeiron.games/pillars/soloadventures

PREPARAZIONE

Nella Modalità in Solitario, giocherai contro il Tiranno . Prepara e gioca come in una normale partita Standard per 2 giocatori *(la Modalità in Solitario non è compatibile con altre modalità di gioco)*, con le seguenti modifiche:

- All'inizio della preparazione, **rimuovi dal gioco le seguenti carte:** le carte Personaggio **Spy** e **Diplomat**, la carta Monumento **Theatre** e la carta Mitologia **Hestia** *(Olimpico)*.
- Nel passo **8**, rimuovi **tutte le tessere Assedio** dal gioco *(non vengono utilizzate nella Modalità in Solitario)*. Scegli un colore per il Tiranno e, oltre a posizionare le sue Unità ed Edifici sulla sua plancia Giocatore come di consueto, colloca le **tessere Promemoria Azione Migliorata** sotto i pezzi corrispondenti come segue:

Lavoratore in cima

Costruzione Migliorata

Oplita in cima

Colonizzazione Migliorata

Tempio in cima

Approvvigionamento Migliorato

Agorà in cima

Ascesa Migliorata

Cittadella in cima

Schieramento Migliorato



- Nel passo **9**, assegna il **segnalino Primo Giocatore** al **Tiranno**.
- Nel passo **10**, pesca solo **2** coppie di tessere città-Stato e Risorsa.
- Nel passo **11**, scegli una di queste coppie per te e rimuovi l'altra dal gioco. Poi, **pesca a caso una tessera città-Stato e una tessera Risorsa per il Tiranno**; in alternativa, puoi scegliere quale città-Stato assegnargli, pescando comunque la tessera Risorsa di Partenza casualmente. In ogni caso, lo spazio di partenza sulla tessera città-Stato del Tiranno **deve trovarsi in una Regione diversa dalla tua**, come nel gioco con più giocatori. Trova l'aiuto del gioco in Solitario (**1**) corrispondente alla Città-Stato del Tiranno e posizionalo accanto alla plancia del Tiranno (**2**) e all'aiuto generale del gioco in Solitario (**3**).



Athenai *(Egeo)*

Quando scegli Athenai *(Egeo)* per il Tiranno, aggiungi la tessera Strategia ***"Strategic Initiative"*** alla sua città-Stato.

Ephesos

Quando scegli Ephesos per il Tiranno, posiziona il Tempio inferiore/secondo nel suo spazio di Terra di partenza.



Tarsos

Quando scegli Tarsos per il Tiranno, aggiungi la tessera Strategia ***"Phalanx Formation"***alla sua tessera città-Stato.

- Nel passo **12**, posiziona la Nave del Tiranno nello spazio di Mare con il numero più basso adiacente al suo spazio di Terra di partenza.
- Nel passo **13**, se la ricompensa del tracciato del Tiranno è una carta Personaggio, scegli quella dall'Area di Approvvigionamento con **il Potere più alto** *(in caso di parità, scegli la carta più in alto)* e posizionala coperta alla destra della sua plancia Giocatore. Se la ricompensa del tracciato del Tiranno è un Semidio, pesca la prima carta dal mazzo e posizionala **coperta** nella casella Mitologia più a sinistra.

Korinthos

KorinthosQuando scegli Korinthos per il Tiranno, sposta gli altri segnalini del Tiranno alla **casella 1** su tutti gli altri tracciati, senza che il Tiranno ottenga alcuna ricompensa da quelle caselle.

- Nel passo **15**, il Tiranno non pesca alcuna carta; invece, modifica il suo mazzo di partenza rimuovendo alcune delle sue carte Azione di Partenza e sostituendole con carte Azione di Partenza extra nei colori dei giocatori non utilizzati, in base alla città-Stato del Tiranno secondo la tabella sottostante. Questo forma il mazzo Base del Tiranno; mescolalo e posizionalo a sinistra della sua plancia. **Pesca 6 carte Azione di Partenza** dal tuo mazzo *(sei il secondo giocatore)*come da regolamento base.
- Alla fine del passo **19**, posiziona le tessere non utilizzate 3-5 in una pila coperta; rimetti nella scatola solo le tessere non utilizzate 3 e le tessere Popolazione 5-8.
- Dopo il passo **20**, prendi una tessera Risorsa non utilizzata o una tessera Risorsa di Partenza di ciascun tipo e una sesta di qualsiasi tipo *(che viene messa coperta).* Posiziona queste tessere, nello stesso ordine in senso orario delle Risorse corrispondenti alle tessere del Tracciato posizionate sul tabellone di gioco, negli spazi delle Risorse della ruota sull'aiuto per il gioco in Solitario (**1**). Usa la tessera coperta per rappresentare il tracciato Jolly/Titani.



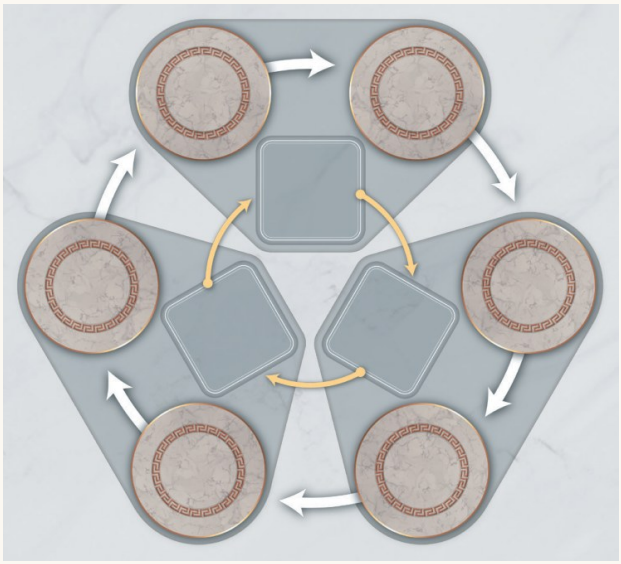
Città-Stato	Carte Azione di Partenza da rimuovere dal mazzo Base del Tiranno.	Carte Azione di Partenza da aggiungere al mazzo Base del Tiranno.
Sparta	**1 Marinaio** Potere 1 **1 Esploratore** Potere 2	**2 Fabbro** Potere 1, Potere 2
Athenai	**1 Marinaio** Potere 1 **1 Contadino** Potere 2	**1 Mercante** Potere 1 **1 Fabbro** Potere 2
Korinthos / Kyrene	**1 Esploratore** Potere 1 **1 Fabbro** Potere 2	**2 Mercante** Potere 1, Potere 2
Thebai / Emporion	**1 Marinaio** Potere 1 **1 Mercante** Potere 2	**2 Mercante** Potere 1, Potere 2
Miletos / Syrakusai	**1 Fabbro** Potere 1 **1 Marinaio** Potere 2	**2 Esploratore** Potere 1, Potere 2
Rhodos / Taras	**1 Contadino** Potere 1 **1 Esploratore** Potere 2	**1 Mercante** Potere 1 **1 Fabbro** Potere 2
Phokaia / Massalia	**1 Contadino** Potere 1 **1 Esploratore** Potere 2	**2 Fabbro** Potere 1, Potere 2
Larissa / Tarsos	**1 Marinaio** Potere 1 **1 Esploratore** Potere 2	**2 Contadino** Potere 1, Potere 2
Pella / Ephesos	**1 Marinaio** Potere 1 **1 Contadino** Potere 2	**1 Mercante** Potere 1 **1 Esploratore** Potere 2



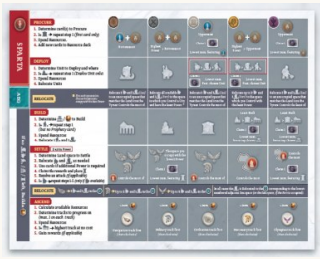
➤ Prendi una tessera Popolazione non utilizzata **per ciascun tipo** e posizionala sugli spazi della ruota dei Tipi di Terra nell'aiuto generale per il gioco in Solitario (**2**), in modo che l'icona del Tipo di Terra preferito dal Tiranno si trovi accanto alla sua Risorsa preferita, ma non in corrispondenza del Jolly *(vedi sotto)*. Se la Risorsa preferita condivide un'icona di Tipo di Terra con il Jolly, utilizza la Risorsa preferita successiva. Posiziona le tessere Popolazione rimanenti in senso orario attorno alla ruota dei Tipi di Terra, nell'ordine mostrato di seguito.



Esempio: *Sparta preferisce l'Elmo, il Ferro e poi l'Oro. Posiziona la tessera Elmo sullo spazio dell'icona di Terra che corrisponde alla tessera Risorsa Ferro sulla ruota esterna delle Risorse ①, a meno che non si allinei anche con la Risorsa Jolly. Poiché si allineerebbe qui con il Jolly ② e con il Ferro, posiziona invece l'Elmo nello spazio corrispondente all'Oro ③, quindi posiziona l'Aquila e la Cornucopia sugli altri spazi in senso orario ④.*



REGOLE GENERALI



Aiuto per il gioco in Solitario

Ogni città-Stato ha un aiuto corrispondente per il gioco in Solitario con i dettagli su come il Tiranno eseguirà le sue azioni quando gioca con quella città-Stato. Per le regole complete durante una partita, fai riferimento all'aiuto per il gioco in Solitario della città-Stato scelta dal Tiranno *(sul quale le abilità uniche e gli effetti del Tiranno quando gioca come quella città-Stato sono indicati in riquadri con contorno rosso)*, insieme a questo regolamento e all'aiuto generale per il gioco in Solitario.

Ordine di preferenza per le scelte del Tiranno

Alcune delle regole del Tiranno includono ordini di preferenza per determinare le scelte che il Tiranno farà quando ci sono più opzioni possibili tra cui scegliere. Quando applicabile, questi ordini sono mostrati tra [ ], e possono avere più passi separati da simboli >. Valuta ogni passo da sinistra a destra finché non rimane una sola opzione; ogni passo successivo si applica solo alle opzioni che meglio soddisfano i criteri precedenti. **L'opzione rimasta è la scelta del Tiranno.**

Come il Tiranno utilizza le carte Azione

Il Tiranno non ha una mano di carte Azione. Invece, utilizza due mazzi separati coperti, come segue:

1. **Il mazzo Base**, che viene utilizzato per determinare cosa farà il Tiranno nei suoi turni. Contiene le 10 carte di partenza del Tiranno e viene posizionato a sinistra della sua plancia.
2. **Il mazzo Risorse**, che viene utilizzato principalmente quando il Tiranno deve spendere Risorse *(vedi pagina 36)*. Inizia vuoto e contiene le carte Personaggio e Monumento ottenute dal Tiranno durante la partita, ed è posizionato a destra della sua plancia.

Ogni mazzo ha la propria pila degli scarti a faccia in su. Le pile degli scarti vengono rimescolate e restituite ai mazzi corrispondenti a faccia in giù solo **quando il Tiranno esegue un Turno di Ripristino** *(non semplicemente quando un mazzo è vuoto)*.

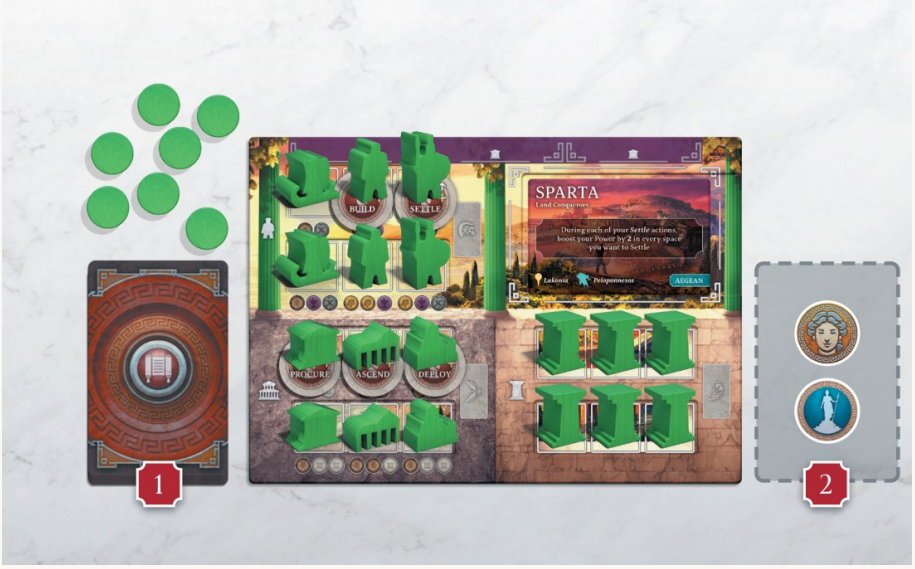
Ogni volta che il Tiranno dovrebbe pescare una carta Azione, egli prende invece la prima carta dalla pila degli scarti del mazzo Base e la posiziona coperta sul fondo del mazzo Base. **Se la pila degli scarti del mazzo Base è vuota, egli non fa nulla.**

Quando il Tiranno ottiene una carta Personaggio o Monumento, salvo diversa indicazione, la carta viene aggiunta in fondo al mazzo Risorse.

Come il Tiranno utilizza la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra

Ogni volta che il Tiranno deve scegliere tra Regioni o tracciati, controlla la carta giocata per iniziare il suo Turno di Avanzamento**, chiamata carta Attiva**. La carta Attiva mostra un tipo di Risorsa; partendo da quel punto sulla ruota delle Risorse, prosegui in senso orario finché non trovi una scelta valida. La Risorsa corrisponde al suo tracciato associato *(con la tessera coperta sulla ruota delle Risorse che rappresenta il tracciato Jolly/Titani)* e alla

Città-Stato	Risorse Preferite	Icone di Terra Preferite
Sparta	>	> >
Athenai	>	> >
Korinthos / Kyrene	>	> >
Thebai / Emporion	>	> >
Miletos / Syrakusai	>	> >
Rhodos / Taras	>	> >
Phokaia / Massalia	>	> >
Larissa / Tarsos	>	> >
Pella / Ephesos	>	> >



Regione in cui quel tracciato è posizionato.

Allo stesso modo, ogni volta che il Tiranno deve scegliere tra spazi di Terra, controlla la Risorsa mostrata sulla carta Attiva. **Partendo dall'icona di Terra accanto a quella Risorsa, prosegui in senso orario attorno alla ruota dei Tipi di Terra finché non trovi una scelta valida.**

Come il Tiranno utilizza le carte Mitologia

Il Tiranno non utilizza le abilità delle carte Mitologia che ottiene. Invece, ogni volta che il Tiranno ottiene una carta Mitologia, posiziona la prima carta dal mazzo corrispondente *(ad esempio il mazzo dei Semidei/Titani/Olimpici)*, senza rivelarla, in una pila coperta nella casella più a sinistra delle carte Mitologia sopra la sua plancia (**1**). Questa pila può contenere qualsiasi numero di carte, e ogni carta vale Gloria alla fine della partita.

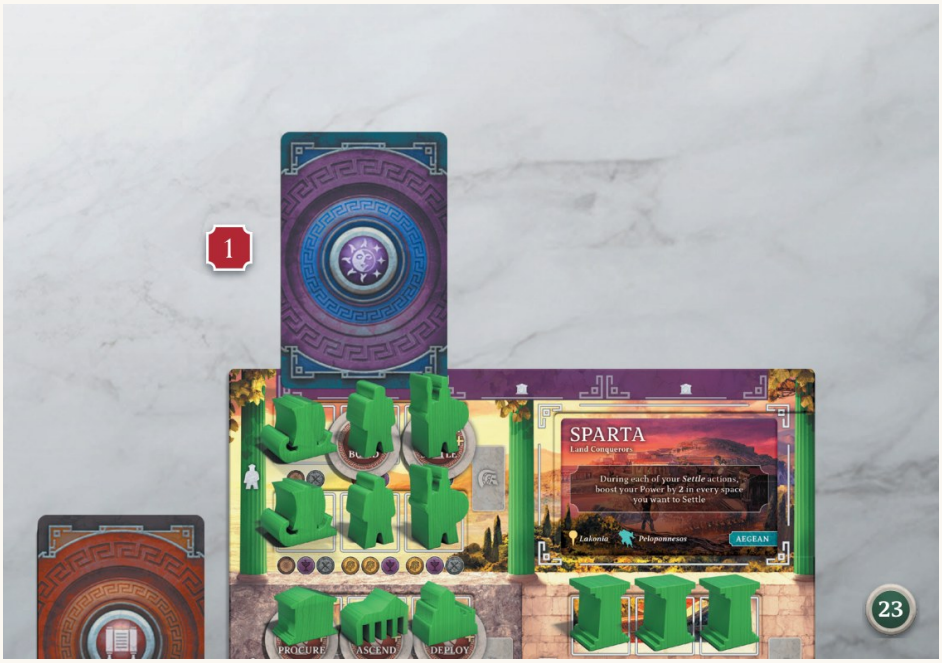
Come il Tiranno spende le Risorse

> Ogni volta che il Tiranno deve spendere Risorse, ignora il tipo di Risorsa: **viene considerato solo il numero di Risorse richieste.**

Prima, determina il numero di Risorse che il Tiranno deve spendere per eseguire la sua azione.

- Se il Tiranno è in grado di spendere tutte le Risorse richieste, lo fa nel seguente ordine di priorità:
- Scarta carte dal **mazzo Risorse**; ogni carta scartata conta come **2 Risorse.** ***Il Tiranno preferisce non pagare più del necessario:****se è richiesto un numero dispari di Risorse e il mazzo Risorse è l'unico modo per spendere Risorse, pagherà 1 Risorsa in più; altrimenti, spenderà prima una singola Risorsa esaurendo una tessera Risorsa o scartando una carta dal mazzo Base come descritto di seguito.*
- Esaurisce le tessere Risorsa con le Colonne del Tiranno; ogni **Colonna** che si sposta su una tessera Risorsa conta come **1 Risorsa.** Determina la Colonna utilizzando la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra.
- Scarta carte dal **mazzo Base;** ogni carta scartata conta come **1 Risorsa.**
- Se il Tiranno non è in grado di spendere abbastanza Risorse per soddisfare il requisito, spenderà prima quante più Risorse possibile, quindi il Tiranno completerà immediatamente l'azione, senza spendere ulteriori Risorse. L'azione Ascendere funziona in modo leggermente diverso *(vedi pagina 47)*.





In ogni caso, il Tiranno eseguirà le sue azioni; la mancanza di Risorse non impedisce al Tiranno di farlo.

Come il Tiranno costruisce le Città

Se al Tiranno viene indicato di Costruire una Città, procedi come segue:

1. **Spendi 4 Risorse del Tiranno** *(a meno che non abbia ottenuto la Città gratuitamente).*
2. **Posiziona la Città nello spazio di Terra in cui il Tiranno ha più Potere e che non contiene una Città.** I pareggi vengono risolti utilizzando la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra. Il Tiranno non ha bisogno di un Lavoratore nello spazio di Terra scelto e non deve Trasferire alcuna Unità.

Se, per qualsiasi motivo, il Tiranno non è in grado di costruire una Città sul tabellone, prende la tessera Città e la posiziona sopra la sua plancia per il punteggio finale. Se tenta di costruire una Città e non ci sono più tessere disponibili, può utilizzare una di queste tessere riservate.

Come il Tiranno prende le carte Profezia

Il Tiranno prenderà le carte Profezia **a faccia in su** utilizzando determinati criteri durante il Turno di Ripristino e alcune azioni della Ruota, a seconda della carta Attiva. Non è necessario che soddisfi alcun requisito sulle carte Profezia che prende.

Abilità delle Città-Stato



Il Tiranno utilizza le abilità standard delle città-Stato come al solito, salvo diversa indicazione. Ove applicabile, gli adattamenti per la città-Stato del Tiranno sono riportati nell'apposita scheda di aiuto per il gioco in Solitario.

Abilità delle tessere Strategia

Alcune città-Stato *(come Athenai – Egeo, e Tarsos)* ricevono una tessera Strategia durante la preparazione, che viene utilizzata come al solito. Ad eccezione di queste, il Tiranno non ottiene tessere Strategia durante la partita.

Come si muove il Tiranno: Trasferimento

Il Trasferimento non è un Movimento e permette al Tiranno di spostare le Unità di qualsiasi distanza sul tabellone. Quando trasferisci le Unità, usa sempre quelle più vicine allo spazio/Porto di destinazione **che non siano già state Trasferite in quel turno** *(comprese le Unità già nello spazio/Porto di destinazione, che sono considerate già trasferite nello spazio/Porto in cui si trovano).* Tutti i pareggi vengono risolti utilizzando la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra *(o, per le Navi, lo spazio di Mare corrispondente con il numero più basso).* Quando viene indicato di trasferire in uno spazio non occupato di un tipo specifico, e nessuno di questi è disponibile, usa la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra per trovare il prossimo spazio preferito.

> **Ricorda:** Quando si spostano le Unità in uno spazio con tessere Risorsa e/o Popolazione a faccia in giù, girale a faccia in su *(poiché quello spazio è ora esplorato).*

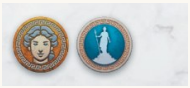
Quando si effettua il Trasferimento, considera il tuo "Potere Minimo", facendo sì che le Città contribuiscano ciascuna con 3 Poteri.

> ***Esempio (a destra): Il Tiranno sta trasferendo il suo Lavoratore più vicino verso Attika e la sua Nave più vicina verso il Porto corrispondente ad Attika****. Ha due Lavoratori, entrambi a 1 spazio di distanza, in spazi di Terra che contengono tessere Risorsa di Oro e Legno ① ; poiché la carta Attiva mostra una Risorsa di Marmo ② , l'Oro viene raggiunto per primo spostandosi sulla ruota ③ , quindi sposta il Lavoratore da Korinthia④ . Ha anche due Navi, entrambe a 1 spazio di distanza dallo spazio di Mare con il Porto corrispondente ad Attika (negli spazi di Mare 2 e 3) ⑤ ; egli sposta quella dallo spazio di Mare numero 2, poiché ha il numero più basso ⑥ .*



Ricompense del Tracciato

Quando il Tiranno avanza sui tracciati delle Regioni, ottiene ricompense come indicato di seguito. **Le ricompense del tracciato non elencate qui vengono ignorate dal Tiranno** *(non ottiene nulla al loro posto).*



Carta Personaggio e Monumento: Il Tiranno ottiene gratuitamente una carta corrispondente **[Potere maggiore> prima carta].**



Carta Mitologia *(inclusa la Carta Mitologia o Personaggio/Monumento):* Quando c'è una scelta, il Tiranno ottiene una carta Mitologia del tipo corrispondente.



Aggiungi Oplita: Il Tiranno prende uno dei suoi Opliti dal lato del tabellone accanto al tracciato Mercenario e lo posiziona nello spazio con Potere più basso contenente una Città *(parità risolta con la ruota)*, senza spendere una Risorsa aggiuntiva per farlo.





Potere Aggiuntivo: Applicato come al solito.



Città: Se c'è ancora una tessera Città Comune in questa casella, la ottiene gratuitamente e la posiziona in uno spazio di Terra stabilito come se stesse Costruendo una Città *(vedi pagina 36).*



Tessere Promemoria Azione Migliorata

Quando il Tiranno schiera il primo Lavoratore o Oplita, o costruisce il primo Tempio, Agorà o Cittadella dalla sua plancia, prendi la tessera Promemoria Azione Migliorata che era stata posizionata sotto quella pedina durante la preparazione e posizionala accanto alla sezione corrispondente della Ruota per ricordare che, dove possibile, il Tiranno utilizzerà la versione migliorata di quella azione *(vedi le regole per ciascuna delle Azioni della Ruota alle pagine 40-47 per i dettagli delle azioni migliorate).*

Regole di Combattimento per la Modalità in Solitario

L'Assedio non viene utilizzato nella Modalità in Solitario. Invece, il combattimento viene risolto immediatamente quando:

- il **Tiranno sposta gli Opliti in uno spazio occupato da te**, oppure;
- quando **sposti gli Opliti in uno spazio occupato dal Tiranno e scegli di attaccare.**

In entrambi i casi, il giocatore che ha spostato i propri Opliti è l'attaccante; l'altro giocatore è il difensore. In caso di parità, vince il difensore *(a meno che l'attaccante non abbia la tessera Strategia "Strategic Initiative")*, e le Città del difensore contribuiscono con **3 Poteri** per tutta la durata del combattimento.

> **Ricorda:** Una città-Stato non può mai perdere la sua unica Città, ma può perdere la sua Città di Partenza, secondo le regole normali.

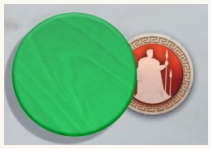
Il Tiranno ti attacca



Se il Tiranno ora ha più Potere nello spazio rispetto a te, puoi giocare carte dalla tua mano che corrispondono alla Risorsa dello spazio nel tentativo di uguagliare o superare il Potere del Tiranno.

- **Se il Tiranno vince**, il Tiranno ottiene il Controllo della tua Città in quello spazio *(sostituendo il tuo segnalino con uno dei suoi come di consueto).*Se non hai una Città nello spazio, devi spostare tutte le tue Unità da quello spazio a uno o più spazi adiacenti utilizzando le normali regole di movimento.
- **Se vinci**, il Tiranno restituisce tutte le sue Unità di Terra da quello spazio alla sua Città più vicina e tutte le Navi dallo spazio di Mare a quello vicino con il numero più basso.

Tu attacchi il Tiranno



Se una tessera Popolazione rimane nello spazio, aggiungi il Potere di quella tessera al Potere del Tiranno. Se non è presente nessuna tessera Popolazione, pesca una

tessera dalla pila di tessere Elmo inutilizzate e aggiungi quel Potere.

Ora hai l'opportunità di giocare carte *(corrispondenti alla Risorsa dello spazio)* dalla tua mano per cercare di superare il Potere modificato del Tiranno.

- **Se vinci**, ottieni il Controllo della Città del Tiranno nello spazio (sostituendo il segnalino del Tiranno con uno dei tuoi come di consueto). Se il Tiranno non ha una Città nello spazio, il Tiranno sposta tutte le sue Unità dallo spazio alla sua Città più vicina.
- **Se il Tiranno vince**, devi spostare tutte le tue Unità dallo spazio a uno o più spazi adiacenti utilizzando le normali regole di movimento.

Svolgimento del Gioco

Esegui il tuo turno come al solito**, tranne che devi saltare il passo A del Controllo dello Stato** *(l'Assedio non viene utilizzato nella Modalità in Solitario).*Se sposti il tuo segnalino Giocatore nello spazio della Ruota contenente il segnalino del Tiranno, prendi la prima carta dalla pila degli scarti del Tiranno **(se c'è)** e mettila in **fondo** al mazzo Base.

Vedi l'Appendice delle Abilità delle Carte a pagina 47 per chiarimenti riguardo a quando usare le abilità di alcune carte Azione e Mitologia.

Durante il turno del Tiranno, esegui questi passi, in ordine:

1. Controllo dello Stato
2. Scoprire una carta OPPURE Ripristinare e terminare il turno
3. Avanzare sulla Ruota
4. Eseguire l'azione della Ruota

1. Controllo dello Stato

Esegui solo i passaggi B e C: Dominazione e Consolidamento *(l'Assedio non è utilizzato nella Modalità in Solitario).* Scegli i tracciati Regione su cui il Tiranno deve avanzare durante il Consolidamento nel seguente modo: **[dove il Tiranno è avanzato di più *(ma non ancora alla quarta casella)* > in senso orario dalla Regione di partenza del Tiranno].**

Successivamente, il Tiranno ottiene eventuali ricompense applicabili per le caselle sulle quali è avanzato durante questo Controllo dello Stato *(vedi ricompense dei tracciati a pagina 39).*

2. Scoprire una carta/Ripristinare e terminare il turno

Se c'è almeno una carta nel mazzo Base, scopri la prima carta. Questa diventa la **carta Attiva** per il resto del turno del Tiranno; sia il valore del Potere sia il tipo di Risorsa indicati sulla carta Attiva sono importanti. Quindi, prosegui con i passi 3 e 4 qui sotto.

Altrimenti, se il mazzo Base del Tiranno è vuoto, **è costretto a effettuare un Turno di Ripristino** come segue:

- Metti un Oplita di un colore giocatore non utilizzato nello spazio di minor Potere del Tiranno in cui possiede una Città (in caso di parità, usa la ruota delle Risorse come se la prima carta nella pila degli scarti del mazzo Base fosse la carta Attiva); questo Oplita è considerato del colore del Tiranno per tutti gli scopi.
- Mescola la pila degli scarti del mazzo Base e posizionala coperta per riformare il mazzo Base.
- Mescola le carte presenti sia nel mazzo Risorse che nella relativa pila degli scarti, quindi posizionale coperte per riformare il mazzo Risorse.
- Ripristina le Colonne del Tiranno.
- Il Tiranno prende la carta Profezia con il numero più alto sul tabellone di gioco.
- Infine, il turno del Tiranno termina *(salta i passi 3 e 4).*

3. Avanzare sulla Ruota

Avanza il segnalino del Tiranno in senso orario sulla Ruota di un numero di spazi pari al valore di Potere della carta Attiva. Se il segnalino del Tiranno avanza fino a raggiungere lo stesso spazio del tuo segnalino, puoi pescare una carta Azione come da regolamento.

4. Eseguire l'azione della Ruota

Il Tiranno esegue l'azione corrispondente allo spazio della Ruota in cui si trova il suo segnalino. Dopo aver eseguito l'azione della Ruota, scarta la carta Attiva nella pila degli scarti del mazzo Base.

> **Ricorda:** Se il Tiranno non è in grado di spendere abbastanza Risorse per la sua azione, spende quante più Risorse possibile, quindi completa comunque l'azione *(senza pagare ulteriori Risorse). Vedi Come il Tiranno spende le Risorse a pagina 36.*



Azioni della Ruota





COSTRUIRE

Il Tiranno costruisce Edifici, pagando lo stesso numero di Risorse richiesto a un giocatore *(vedi Come il Tiranno spende le Risorse a pagina 36)*. Gli Edifici che il Tiranno costruisce sono determinati dalla Risorsa sulla **carta Attiva**, seguendo i criteri riportati di seguito**. Il Tiranno costruisce sempre l'Edificio disponibile più economico del tipo selezionato; se tutti gli Edifici di quel tipo sono già sul tabellone di gioco, costruisce invece una Città.** Gli Edifici e le Città devono essere costruiti in spazi di Terra consentiti secondo le normali regole ma ignorando il requisito di avere dei Lavoratori presenti, con l'ulteriore restrizione che il Tiranno non costruirà mai in uno spazio di Terra sotto il tuo Controllo.

Se un Edificio o una Città possono essere costruiti in più spazi possibili, utilizza la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra per determinare dove posizionarli.



AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha già schierato almeno un **Lavoratore**, costruirà un secondo Edificio *(o una Città)* utilizzando gli stessi criteri, se possibile.

Dopo aver costruito ciascun Edificio o Città, il Tiranno trasferirà il suo Lavoratore più vicino nello spazio di Terra in cui ha appena costruito e la sua Nave più vicina al Porto corrispondente allo spazio di Mare adiacente con il numero più basso *(oppure, se il Porto è occupato, direttamente nello spazio di Mare stesso). Vedi Trasferire a pagina 36.*

Se il Tiranno costruisce in uno spazio che contiene tessere Risorsa e/o Popolazione a faccia in giù, girale a faccia in su *(poiché quello spazio è ora esplorato).*

Pro**logo:**

1. Stabilisci quale Edificio/Città costruire e dove posizionarlo *(deve essere una posizione valida).* Prendi 1 carta Profezia, se applicabile.



2. AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha schierato almeno **1 Lavoratore**, ripeti il passo 1 *(costruisci solo un altro Edificio/Città).*
3. Spendi Risorse.
4. Trasferisci 1 Lavoratore e 1 Nave in ogni Edificio/Città costruita.



1 Agorà



1 Cittadella



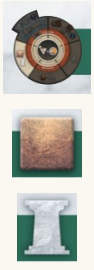
1 Tempio



Il Meno Costruito
[Cittadella> Tempio > Agorà].
Prendi 1 carta Profezia *[con il numero più basso che mostri il tipo di Edificio scelto (o qualsiasi Edificio) (se non c'è, nessuna carta Profezia)].*

> *Esempio di Costruzione: Il Tiranno (rosso) è Sparta ed esegue un'azione Costruire. La Risorsa mostrata sulla carta Attiva è Oro ①, quindi il Tiranno costruirà l'Edificio che ha costruito di meno (in questo caso, uno qualsiasi, poiché non ne ha costruito nessuno). Tuttavia, poiché le Cittadelle appaiono per prime nei criteri (colonna Oro della riga Costruire sull'aiuto del gioco in Solitario② della città-Stato di Sparta), il tipo di Edificio scelto è la Cittadella. Hai una Cittadella a Massalia③ e, di conseguenza, il Tiranno non può costruire la sua Cittadella lì, ma tutti gli altri spazi sono validi (secondo le normali regole, ignorando il requisito dei Lavoratori). Per stabilire lo spazio in cui il Tiranno costruirà, si considera prima la Risorsa sulla carta Attiva: poiché si tratta dell'Oro, il Tiranno sceglie la Regione contenente il tracciato Mercenario④, cioè Iberia. Successivamente, si considera l'icona di Terra corrispondente a quella Risorsa (Oro), che è l'Aquila ⑤.*

> *Tuttavia, lo spazio Aquila in Iberia è Massalia, dove hai già una Cittadella, quindi non è uno spazio valido ⑥. L'icona di Terra successiva in senso orario sulla ruota è la Cornucopia⑦ e, poiché lo spazio Cornucopia in Iberia, Thartessos, è valido, il Tiranno costruisce lì la Cittadella. Spende 2 Risorse scartando 1 carta ⑧ dal mazzo Risorse e posiziona la sua prima Cittadella in quello spazio ⑨. Poiché Thartessos è ora esplorata, le sue tessere Popolazione e Risorsa vengono girate a faccia in su ⑩. Infine, il Tiranno trasferisce il suo Lavoratore più vicino nello stesso spazio e trasferisce anche la sua Nave più vicina nel Porto adiacente(11).*



COLONIZZARE

Il Tiranno Colonizza uno spazio di Terra che non contiene ancora una Colonna, trasferendo lì le sue Unità. Il Tiranno sceglie uno spazio in base ai criteri stabiliti dalla



carta Attiva; utilizza la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra per scegliere quale di quegli spazi possibili Colonizzerà. Sposta le Unità nello spazio scelto in base all'icona di Terra nello spazio *(vedi i criteri sotto)*; se ciò dovesse scatenare un attacco, non risolverlo ancora. Se, dopo aver spostato le Unità, il Tiranno non ha abbastanza Potere nello spazio per Colonizzarlo *(secondo le normali regole)*, scarta le carte una alla volta dal mazzo Risorse, aggiungendo il Potere di ciascuna carta per aumentare il suo Potere totale nello spazio *(ma ignorando il tipo di Risorsa)* finché non avrà abbastanza Potere per Colonizzare lo spazio o finirà le carte Risorsa. In ogni caso, il Tiranno Colonizza quello spazio. Egli rimuove eventuali tessere Popolazione dallo spazio, ottiene le loro ricompense e posiziona una Colonna lì, come da regolamento. Se un attacco è stato scatenato durante lo spostamento precedente, risolvilo adesso.

Nel caso in cui tutti gli spazi di Terra indicati dai criteri della carta Attiva siano già occupati dalle Colonne, il Tiranno sceglierà uno spazio solo per trasferire le Unità e, se possibile, vi costruirà una Città.



Icona di Terra che il Tiranno controlla maggiormente.

Lo spazio che occupi con il Potere più basso. Prendi 1 carta Profezia *[con il numero più basso tra quelle che presentano una Colonna (se nessuna, nessuna carta Profezia)].*





Icona di Terra che il Tiranno controlla maggiormente.



Spazio in una Regione in cui il Tiranno controlla il maggior numero di altri spazi.

Spazio in una Regione in cui il Tiranno controlla il maggior numero di altri spazi. Prendi 1 carta Profezia *[con il numero più basso tra quelle che presentano una Colonna (se nessuna, nessuna carta Profezia)].*





AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha Schierato almeno un **Oplita**, egli Colonizzerà un secondo spazio di Terra usando gli stessi criteri, se possibile. Tuttavia, se il Tiranno non ha Opliti disponibili da trasferire durante la colonizzazione di un secondo spazio ***(ricorda:** ogni Unità non può essere trasferita più di una volta per turno)*, non eseguirà l'Azione Migliorata.

Se il Tiranno deve Colonizzare ma non ha alcuna Colonna da posizionare perché tutte le sue Colonne sono già sul tabellone, costruisce invece una Città *(massimo una volta per azione). Segui le regole per la costruzione di una Città a pagina 36.*

Pro**logo:**

1. Stabilisci lo spazio di Terra da Colonizzare.
2. Trasferisci le Unità più vicine secondo i criteri indicati nello spazio.
3. Usa le carte se è richiesto Potere aggiuntivo.
4. Rimuovi le tessere Popolazione, ottieni le relative ricompense e posiziona una Colonna.
5. Risolvi un attacco *(se applicabile).*



6. AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha schierato almeno **1 Oplita**, ripeti i passi **1-5** *(solo se almeno 1 Oplita è ancora disponibile per essere Trasferito).*

Criteri per Trasferire le Unità di Terra in uno spazio che viene Colonizzato:



1 Oplita e **1 Nave**

Fino a 2 Opliti e **1 Nave**

Fino a 3 Opliti e **1 Nave**

In tutti questi casi, la Nave viene trasferita al Porto corrispondente allo spazio di Mare adiacente con il numero più basso *(o direttamente allo spazio di Mare, se il Porto è occupato).*

> ***Esempio di Colonizzazione: Il Tiranno** (rosso) **è Thebai e sta eseguendo l'azione Colonizzare**. La Risorsa mostrata sulla carta Attiva è il Vino ①, quindi il Tiranno cercherà di colonizzare nella Regione in cui controlla il maggior numero di altri spazi ② (che è Sterea Ellada), e poi Prenderà una carta Profezia che rappresenta una Colonna. L'icona di Terra che corrisponde al Vino è una Cornucopia③. Tuttavia, lo spazio Cornucopia in Sterea Ellada (Euboia) contiene già una Colonna ④, così come lo spazio corrispondente alla successiva icona di Terra in senso orario, l'Aquila (Aitolia) ⑤, quindi deve essere presa in considerazione l'ultima icona di Terra sulla ruota; questa è l'Elmo ⑥, e lo spazio Elmo in quella Regione, Attika, non contiene ancora una Colonna, quindi il Tiranno colonizza quello spazio.*

> *Poiché si tratta di uno spazio Elmo, il Tiranno trasferisce 1 Oplita in Attika ⑦ (l'icona Elmo specifica fino a 2, ma poiché ha solo 1 Oplita sul tabellone, può trasferirne solo 1) e 1 Nave nel Porto corrispondente⑧, poi gira le tessere di Popolazione e Risorsa in quello spazio, poiché ora è esplorato⑨. Questo dà al Tiranno 4 Poteri nello spazio di Terra, uno in meno rispetto a quanto necessario per colonizzarlo dato che la tessera Popolazione ha 4 Poteri, quindi il Tiranno scarta una carta Risorsa; questa mostra 3 Poteri ⑩, che è sufficiente per completare l'azione Colonizzare. Il Tiranno rimuove la tessera Popolazione, ottiene la sua ricompensa (progredendo sul tracciato Regione), e posiziona una Colonna (11). Poi, prende la carta Profezia(12) essendo l'unica carta a faccia in su sul tabellone che rappresenta una Colonna.*

> ***Se tutti gli spazi in Aitolia avessero contenuto delle Colonne, il Tiranno avrebbe trasferito le sue Unità nel primo spazio selezionato dalla ruota, Euboia, e vi avrebbe costruito una Città, oltre a prendere la carta Profezia.***















PROCURARE

Il Tiranno ottiene carte, pagando lo stesso numero di Risorse come un giocatore *(vedi Come il Tiranno spende le Risorse a pagina 36)*. Le carte che il Tiranno ottiene sono stabilite dalla **Risorsa sulla carta Attiva**, secondo i criteri seguenti.



AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno un **Tempio**, ottiene **1 carta aggiuntiva**, scegliendo la prima carta elencata secondo gli stessi criteri.

Posiziona qualsiasi carta ottenuta dal Tiranno in fondo al mazzo Risorse alla fine del suo turno; le carte ottenute in questo modo non possono essere utilizzate per pagare ulteriori azioni nello stesso turno. Il Tiranno non Esilia carte.

PROLOGO:

1. Stabilisci le carte da Procurare in base alla Risorsa sulla carta Attiva *(vedi criteri sotto)*. Prendi 1 carta Profezia, se applicabile.



2. AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno **1 Tempio**, ripeti il passo **1** *(solo la prima carta)*.
3. Spendi Risorse. **Promemoria: Ogni Monumento costa 3 Risorse.**
4. Aggiungi le nuove carte in **fondo** al mazzo Risorse.



1 carta Personaggio e **1 Monumento** *[il più in basso]*



2 carte Personaggioo
[Potere più alto > *il più in basso]*



1 Monumento *[il più in alto]* e **1 carta Profezia**
[*con il numero più basso tra quelle che raffiguranoi Monumenti (se nessuna, nessuna Carta Profezia)]*

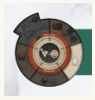


2 carte Personaggioo
[Potere più alto > il più in alto]



1 carta Personaggio [il più in alto] e **1 carta Profezia**
[con il numero più basso tra quelle che raffigurano carte Personaggio (se nessuna, nessuna Carta Profezia)]





SCHIERARE

Il Tiranno schiera le Unità, pagando lo stesso numero di Risorse richiesto a un giocatore *(vedi Come il Tiranno spende le Risorse a pagina 36)*. Le Unità che il Tiranno schiera sono determinate dalla Risorsa sulla **carta Attiva**, secondo i criteri seguenti. Se ciò comporta l'uso di un'Unità Preferita della città-Stato, controlla la tabella delle priorità mostrata nell'aiuto per il gioco in Solitario della città-Stato. Il Tiranno schiererà sempre **l'Unità disponibile più economica del tipo selezionato.** Il Tiranno può schierare Unità solo negli spazi di Terra *(o, nel caso delle Navi, negli spazi adiacenti)***che contengono una delle sue Città o Edifici del tipo appropriato**, come da regole normali. Se un'Unità può essere schierata in più spazi possibili, usa la ruota delle Risorse e dei Tipi di Terra per determinare dove posizionarla *(posizionando una Nave nello spazio di Mare con il numero più basso adiacente allo spazio di Terra selezionato dalle ruote)*.



AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno una **Cittadella**, schiererà una seconda Unità usando gli stessi criteri, se possibile.

Per ogni Unità che il Tiranno non può schierare perché tutte le Unità di quel tipo sono già sul tabellone, egli costruisce invece una Città *(seguendo le regole per Costruire una Città a pagina 36)*.

Dopo aver schierato le Unità *(e/o costruito Città al loro posto)*, il Tiranno trasferirà Unità in base alla Risorsa mostrata sulla carta Attiva. Usa le ruote per risolvere i pareggi. Trasferisci le Unità più vicine dei tipi stabiliti dalla carta Attiva.

PROLOGO:

1. Stabilisci quale Unità schierare e dove posizionarla *(deve essere una posizione valida)*. Prendi 1 carta Profezia, se applicabile.



2. AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno 1 **Cittadella**, ripeti il passo **1** *(solo Schierare Unità)*.
3. Spendi Risorse.
4. Trasferisci le Unità.



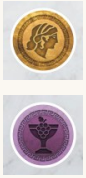
1 Nave. Trasferisci 1 Oplita e 1 Nave *(spazio di Mare)* in uno spazio non occupato che corrisponde all'icona di Terra di cui il Tiranno controlla il maggior numero.

1 Oplita. Trasferisci tutti gli Opliti disponibili e 1 Nave *(Porto)* nello spazio in cui controlli una Città e hai il minor Potere. Se non esiste uno spazio del genere, scegli lo spazio che occupi con il minor Potere.



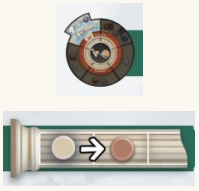
1 Unità Preferita della città-Stato. Prendi 1 carta Profezia *[dal valore più basso che presenta il tipo di Unità scelto (se nessuna, nessuna carta Profezia)]*.Trasferisci 1 Oplita e 1 Nave *(spazio di Mare)* in uno spazio non occupato che corrisponde all'icona di Terra di cui il Tiranno controlla il maggior numero.

1 Unità Preferita della città-Stato. Prendi 1 carta Profezia *[dal valore più basso che presenta il tipo di Unità scelto (se nessuna, nessuna carta Profezia)]*.Trasferisci fino a 3 Opliti e 1 Nave (Porto) nello spazio che controlli con il minor Potere.



1 Lavoratore. Trasferisci 1 Oplita e 1 Nave *(spazio di Mare)* in uno spazio non occupato che corrisponde all'icona di Terra di cui il Tiranno controlla il minor numero.

Tutti i pareggi vengono risolti utilizzando la ruota come di consueto.



ASCENDERE

Il Tiranno avanza su quanti più tracciati Regione possibile, **fino a un massimo di una casella su ciascuno dei 6 tracciati.** Per stabilire su quanti tracciati avanzerà, calcola prima quante Risorse è in grado di spendere *(senza completare un Ripristino)*, quindi fai avanzare i segnalini del Tiranno su un tracciato alla volta secondo l'ordine di preferenza descritto di seguito, tenendo conto del numero di Risorse richieste fino a quando sarà avanzato su tutti e 6 i tracciati o non potrà più avanzare senza superare le Risorse disponibili.

> **Caso speciale:** Se il Tiranno ha meno Risorse di quelle richieste per avanzare anche su un solo tracciato, avanzerà comunque esattamente su un tracciato. Il Tiranno avanzerà immediatamente sul primo tracciato nel suo ordine di preferenza, senza pagare alcuna Risorsa.

Ordine di preferenza per avanzare sui tracciati: Il Tiranno dà la priorità ai tracciati in cui può ottenere una Città avanzando alla casella successiva, rispetto a quelli in cui non può farlo, utilizzando la ruota delle Risorse per determinare l'ordine relativo di priorità in entrambi i casi.

AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno un'**Agorà**, avanzerà di un'ulteriore casella su un tracciato in cui è avanzato di più *(risolvendo i pareggi utilizzando la ruota delle Risorse)*, senza pagare alcuna Risorsa.



Quindi, il Tiranno ottiene qualsiasi ricompensa applicabile per le caselle in cui è avanzato durante questa azione Ascendere *(vedi ricompense dei tracciati a pagina 39)*.

Il Tiranno non Ripristina alcuna carta o Colonna dopo un'azione Ascendere, come farebbe un giocatore.

Pro**logo:**

1. Calcola le Risorse disponibili.
2. Stabilisci su quali tracciati il Tiranno progredirà.
3. Spendi le Risorse.



4. AZIONE MIGLIORATA: Se il Tiranno ha costruito almeno **1 Agorà**, progredisce sul suo tracciato più avanzato senza spendere Risorse.
5. Ottieni ricompense, se applicabili.

FINE DELLA PARTITA

LA FINE DELLA PARTITA VIENE ATTIVATA COME NEL GIOCO NORMALE.

Il calcolo del punteggio finale viene eseguito come nel gioco normale con le seguenti eccezioni:

- Le Navi del Tiranno che si trovano in Spazi di Mare *(non nei Porti)* contribuiscono con **1 Potere** a ogni spazio di Terra adiacente; il Tiranno non deve scegliere a quale singolo spazio ogni Nave contribuirà con il Potere, come farebbe un giocatore.
- Il Tiranno guadagna Gloria per tutte le sue carte Mitologia come segue: i Semidei valgono ciascuno **1 Gloria**, mentre i Titani e gli Olimpici valgono ciascuno **3 Glorie**.
- Ogni tessera Città non costruita nella sua area di gioco vale **2 Glorie**.

> Stabilisci il vincitore del gioco secondo le normali regole *(inclusa la risoluzione dei pareggi)*.

APPENDICE DELLE ABILITÀ DELLE CARTE

Le seguenti regole si applicano ogni volta che utilizzi le relative abilità delle carte:

CARTE AZIONE (100)



Fabbricante di **Scudi:** Puoi usare solo la sua prima abilità.



Atleta **Olimpico:** Il Tiranno rivela la prima carta del suo mazzo Risorse.

CARTE MITOLOGIA (54)

> Qualsiasi carta Mitologia che muove le Unità **non innesca** il combattimento.



Sfinge: Scarta la prima carta del mazzo Base ogni volta che il Tiranno sposta un'Unità in uno spazio che contiene la tessera Sphinx.

Hyperion/Iapetos: Se l'utilizzo di queste abilità occupa l'ultimo spazio disponibile per un Edificio o un'Unità del tipo corrispondente sulla plancia Giocatore del Tiranno, rimuovi dalla Ruota anche la tessera Promemoria Azione Migliorata corrispondente.





Okeanos: Impedisce al Tiranno di spostare le sue Navi.



Gaia: Puoi scambiare una delle tue carte Mitologia *(inclusa questa)* con una delle carte Mitologia del Tiranno; la carta che prendi dal Tiranno assume lo stesso stato della carta che gli hai dato prima dello scambio.



Gorgone: L'Unità scelta dal Tiranno non può essere mossa in alcun modo durante questo turno.



Perseo: Rimuovi dal gioco una carta Mitologia casuale dal mazzo del Tiranno. Puoi eseguire la sua abilità se lo desideri.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI, VISITA:

APEIRON.GAMES/PILLARS

Design del gioco: Tamás Oláh

Design per il gioco in solitario: David Digby

Sviluppo: Bernardo Rippe Di Dio Castagna, Balázs Pásztor, Ivan Alexeiev

Consulenza storica e culturale: Jan Heinemann

Sviluppo gioco in solitario: Chuck Case, Shane Ryan

Illustrazioni: Dávid Szabó

Design grafico: Rob Ingle

Editing del regolamento: Chris Spath

Correzione di bozze: Jess Spath Arte 3D (Miniatured Eroi): Károly Horváth

Arte 3D (Unità, Edifici, Colonne, Città): Dániel Bándoli

Stampa 3D e pittura dei prototipi: Katalin Lóczi

Scripting per Tabletop Simulator: Wade Fong

Traduzione italiana: Giuseppe Ferrara
Test: Pedro Latro, József Gál, Balázs Nemes, Danilo Valente, Diego De Moraes, Sam Gray, George Walker, Sam Law,

Andy Desa, Achaios, Boldizsár Németh, Balázs Horváth, Niki Kekezovics, Zsolt Kovács, Gábor Vermes-Szalai, Attila Gallai, Mehmet Ali, Joakim Engfors, Odinata Rex, Chuck Case, Florian Maas, Genesyx, Zsófia Mándi, Ágoston Papp, Gergely Szabó, Gábor Pataky, Ádám Urbán, András Brutóczki, Levente Kocsis, Máté Barkóczi, Dávid Kovács, Zsolt László, Anna Mednyánszky, Zsolt Nagy, Zsolt Bella, István Török, Zoltán Török, Ádám Barkóczki.

Ringraziamenti speciali a: Marc Specter e il team di Grand Gamers Guild.

© Apeiron Games, Inc., 2024. Tutti i diritti riservati.

Dedicato a Erodoto, il "Padre della Storia"

"Erodoto di Alicarnasso espone qui il risultato delle sue ricerche storiche; lo scopo è di impedire che avvenimenti determinati dall'azione degli uomini finiscano per sbiadire col tempo, di impedire che perdano la dovuta risonanza imprese grandi e degne di ammirazione realizzate dai Greci come dai barbari; fra l'altro anche la ragione per cui vennero a guerra tra loro."

(Storie di Erodoto, Libro 1)

Un sentito ringraziamento ai nostri sostenitori

Ai nostri 1.820 sostenitori su Kickstarter, grazie per aver reso possibile questo sogno. La vostra fiducia e il vostro supporto hanno trasformato un'idea in realtà.

Pillars of Heracles non è solo un gioco, ma un viaggio nella storia, il frutto della passione di un team di creatori e un omaggio a questa magnifica civiltà. Non avremmo potuto realizzarlo senza di voi. Brindiamo alle avventure che vivremo e ai ricordi che creeremo insieme!

Con gratitudine, *il Team di Pillars of Heracles*

APEIRON GAMES

STRATEGIA ATTRAVERSO I SECOLI

APEIRON.GAMES

VIAGGIO ATTRAVERSO L'ETÀ ARCAICA:

Un preludio storico

Jan Heinemann, M.A., storico indipendente e curatore editoriale

Il periodo arcaico, dall'VIII secolo a.C. al 480 a.C., fu determinante per la storia antica del Mediterraneo. Dopo il crollo della tarda Età del Bronzo e i successivi «secoli bui», la Grecia antica attraversò una profonda trasformazione sociale, culturale e politica. Da insediamenti e fattorie sparsi alle poleis* e a un'agricoltura fiorente; dai templi di legno agli emblematici edifici in pietra; dai seguaci legati attraverso il dono a illustri famiglie di basileis** a forme di governo più democratiche o almeno rappresentative; dai culti locali a un canone più definito di divinità e miti. Cominciò a svilupparsi un'identità ellenica condivisa.

Benché nell'antichità si navigasse soprattutto di giorno e lungo le coste, il Mediterraneo divenne non un limite, ma uno spazio di mobilità, collegamenti e commercio. Con l'aumento e la concentrazione della popolazione, i conflitti sociali e politici diedero avvio a un'epoca di fondazione organizzata di insediamenti lungo le coste del Mediterraneo e del Mar Nero. Gli oracoli pronunciati a Delfi ne fecero il centro di riferimento per la risoluzione dei conflitti e la diplomazia del mondo ellenico. Questi nuovi insediamenti non erano colonie, ma erano indipendenti dalle poleis d'origine, pur mantenendo con esse dei legami. Durante le guerre persiane, alcune delle poleis rivali della Grecia continentale e d'oltremare unirono le forze contro il potente invasore. Ne nacque una rete di alleanze guidate da Sparta e Atene, che in epoca classica si sarebbero infine scontrate nelle guerre del Peloponneso. Il loro esaurimento avrebbe aperto la strada al dominio macedone e, in seguito, romano sull'Ellade.

**Poleis è il plurale di polis, il termine greco per città-stato.*

***Basileis è il plurale di basileus, il termine greco usato per diversi tipi di monarchi e capi delle tribù greche.*