

LA GUERRA DEL PELOPONNESO

Regolamento

INTRODUZIONE

La Guerra del Peloponneso è principalmente un gioco in solitario. Riguarda il conflitto prolungato tra Atene e Sparta per l'egemonia sulla Grecia. Il sistema di gioco evidenzia i problemi strategici che nascono quando una potenza terrestre affronta un potenza Navale in una guerra di attrito, ma dove l'intreccio tra strategia, economia, coalizione militare e comando determinano il vincitore.

Quale comandante di una delle parti o dell'altra, tentate di arrivare ad una rapida e decisiva fine della guerra. Il sistema di gioco tiene la parte del vostro avversario. A meno che non riusciate a terminare presto la guerra, sarete obbligati a scambiare il comando e continuare la guerra dall'altra parte.

La vostra prestazione verrà valutata a seconda del vostro successo nel comandare le due parti, ma più a lungo dura il conflitto, più sarete penalizzati alla fine della partita. Pertanto, diventate il vostro peggiore nemico in questo tumultuoso dramma greco.

Quale bonus, vi è una versione a due giocatori inclusa nel Manuale del Giocatore.

Nel regolamento vi saranno numerose caselle come questa. Sono esempi, chiarimenti, suggerimenti di gioco, note dell'ideatore, approfondimenti storici ed altre amenità che vi aiutano a meglio comprendere le regole.

I CONTENUTI DEL GIOCO

I Componenti del Gioco

Panoramica del Gioco

Termini Importanti

Piazzamento del Gioco Campagna – La Guerra del Peloponneso

- 1. Determinazione della Vittoria**
- 2. La Sequenza di Gioco**
- 3. La Fase Politica**
- 4. La Fase di Pianificazione Strategica**
- 5. La Fase Operazionale**
- 6. La Fase di Combattimento**
- 7. La Fase di Diffusione della Ribellione**
- 8. La Fase Amministrativa**
- 9. La Fase dell'Armistizio & Resa**

Inventario

Crediti

Il Gazzettino del Peloponneso

I COMPONENTI DEL GIOCO

LA MAPPA



Spazi — La mappa contiene tre tipi di spazi:



Spazio di Terra (quadrato)



Spazio Costiero (triangolo)



Spazio di Isola (cerchio)

Gli spazi hanno un colore diverso per indicare se iniziano il gioco controllati dalla Lega di Delo, (Atene; in **verde**), Lega del Peloponneso (Sparta; in **rosso**), o se sono neutrali (**giallo**).

Nell'esempio sopra lo spazio di terra è controllato inizialmente da Sparta, quello di isola da Atene, quello costiero è neutrale.

Il tipo di spazio solitamente determina che tipo di unità può essere posta o mantenuta entro di esso. Oltre ai tre tipi base vi sono spazi di fortezza che sono importanti per identificare e risolvere gli assedi.



Spazi Nazionali — Atene è lo “spazio nazionale” per la Lega di Delo; Sparta è lo spazio nazionale per la Lega del Peloponneso.

Linea di Comunicazione (LOC) — Vi sono tre tipi di collegamenti detti “Linee di Comunicazione” (LOS) che collegano gli spazi:



LOC di Terra



LOC Navale



LOC Combinata

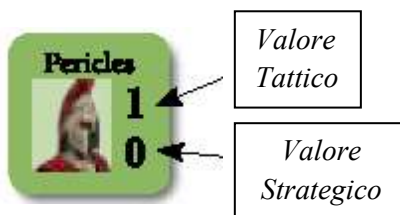
Le LOC determinano i tipi di unità che possono muovere tra i loro spazi collegati. Due spazi collegati direttamente da una LOC sono considerati adiacenti l'uno all'altro.

Tabella dei Punti Vittoria — La Tabella dei Punti Vittoria che corre lungo il bordo sinistro della mappa è dove registrate il totale dei vostri punti vittoria nel corso della partita.

LE PEDINE

Vi sono quattro tipi di pedine nel gioco:

- Comandanti



Una pedina di comandante rappresenta un personaggio storico che ha partecipato al conflitto.

Ogni comandante include il nome, un Valore Tattico ed un Valore Strategico. Gran parte dei comandanti iniziano il gioco in un contenitore opaco detto “tazza di pesca” – una per parte – in modo che possano essere pescati a caso nel corso della partita.

Importante — I comandanti con una banda verticale gialla o nera si usano solo in alcuni scenari esposti nel manuale del giocatore: lasciateli nella scatola quando giocate il Gioco Campagna.

- Segnalini

Le funzioni dei vari segnalini sono spiegati nei capitoli appropriati delle regole.

- Unità combattenti di terra – Opliti (a sinistra) e Cavalleria (a destra)
- Unità combattenti Navali



Punti Forza (SP)

Ogni lato di ciascuna unità combattente (detta d'ora in poi “unità”) include un valore in SP che va da 1 a 5. Potete liberamente scambiare SP di tipo identico in qualsiasi momento, come il cambio del denaro – ad esempio, scambiando un Oplita Spartano da “3” SP per tre da “1” SP – e spesso lo farete quando subirete perdite in battaglia. I pezzi forniti sono un limite assoluto di quello che può essere in gioco in un dato momento.

Le unità sono divise in sei nazionalità:



Un SP di Opliti spartani rappresenta 1000 uomini, mentre gli SP di altri Opliti rappresentano 2000 uomini. Un SP di Cavalleria rappresenta 2000 cavalieri. Un SP Navale rappresenta 25 trireme, più i marinai ed i rematori armati come truppe leggere.

I comandanti ed unità verdi appartenenti alla Lega di Delo (Atene); quelli rossi alla Lega del Peloponneso (Sparta); quelli blu a Tebe; e quelli gialli alla Persia.

I pezzi tebani e persiani si usano solamente nello scenario La Caduta di Sparta.

Unità di Elite

La Guardia Spartana (HG), i Peltasti Ateniesi e la Sacra Banda Tebana sono unità di elite. Le unità di elite hanno molte regole che le riguardano:



- Non possono dividersi volontariamente in SP Opliti più piccolo (regolari)



- Se un'unità di elite subisce una perdita in battaglia [6.2], viene eliminata permanentemente (*non può essere ricostruita*). Se le sue perdite sono state inferiori al suo valore SP, viene sostituita da SP Opliti regolari.



- Se coinvolta in una schermaglia [5.7], la Guardia Spartana è immune alle perdite (*anche se agisce da sola*).
- La Guardia Spartana non può mai muovere fuori dallo spazio di Sparta.

GLI AIUTI AL GIOCO

Vi sono due Matrici Strategiche: una per Atene ed una per Sparta. Le matrici si usano per determinare la strategia del non giocatore [4.1], gli obiettivi delle operazioni [5.2], e la dimensione della forza che si deve usare per catturare tali obiettivi. La matrice delle due parti viene anche usata per registrare la dimensione del suo Tesoro, Bellicosità, ed il suo Indice di Sicurezza Strategica.

I DADI

Vi sono due dadi, uno rosso ed uno verde. È bene rappresentare sempre Atene col dado verde e Sparta col rosso. Questo vi consente di risolvere il combattimento con un singolo lancio di dadi e tende ad accelerare il gioco.

Casualità — Nel corso del gioco sarete chiamati ad effettuare una determinazione “casuale”. Se non è ovvia la scelta di quella migliore, assegnate una possibilità pari a tutte le scelte possibili e poi tirate un dado per determinare il risultato.

TAZZE DI PESCA

Dovrete prendere due contenitori opachi (come una mug) per facilitare la pesca casuale dei comandanti nel corso del gioco.

PANORAMICA DEL GIOCO

La Guerra del Peloponneso è un gioco in solitario nel quale giocherete da entrambe le parti, forse più volte da ciascuna parte. Il vostro obiettivo è di abbreviare la durata della guerra con buone prestazioni per la parte che state controllando in un dato turno.

Storicamente, anche se gli spartani vinsero, il loro esercito venne decimato. Quando si sommava alla sovra estensione strategica questo portò alla sconfitta nella battaglia di Leuctra (371 a.C.) solo 33 anni dopo la fine della guerra. Abbreviando la guerra aumentate la possibilità che la vittoria sia duratura.

All'inizio di ogni partita, sceglierete di giocare lo scenario Gioco Campagna "La Guerra del Peloponneso" oppure uno degli scenari presentati nel Manuale del Giocatore.

Lo scenario vi vedrà in controllo di una parte o dell'altra: la Lega di Delo composta da Atene ed i suoi Alleati, o la Lega del Peloponneso composta da Sparta e suoi Alleati. Un turno di gioco rappresenta tre anni di attività.

Data la scala del tempo, la scala della mappa è irrilevante; le unità possono facilmente attraversare la mappa più volte entro il periodo di tre anni

Ogni turno inizia con una Fase Politica nella quale pescate comandanti per entrambe le parti, seguita dalla Fase di Pianificazione Strategica nella quale determinate la strategia che la parte non-giocatore impiegherà per quel turno. Durante la Fase Operazionale pagate (usando il Tesoro delle due parti) per effettuare operazioni – alternandovi nelle parti, una operazione alla volta – muovendo Spedizioni negli spazi obiettivo, combattendo schermaglie e battaglie nel percorso. Le battaglie possono anche aversi nella Fase di Combattimento, che è quando sono anche risolti tutti gli assedi. Il successo o fallimento delle operazioni influenza l'ammontare di entrate ricevute ed influenza la volontà delle due parti di proseguire la guerra, misurata con la Bellicosità. Le entrate, misurate in talenti, si usano per attivare le unità per le operazioni e per costruire nuove unità. Una volta raggiunte le condizioni di vittoria per una delle parti, la partita termina e si calcola la vostra prestazione.

TERMINI IMPORTANTI DI GIOCO

Vi sono molti termini con i quali dovrete familiarizzare per meglio comprendere le regole che seguono.

Amico

Le unità ateniesi ed alleati degli ateniesi sono amiche l'una all'altra e ad Atene. Le unità spartane ed alleati sono amiche l'una all'altra ed a Sparta.

Armata

Un'armata è un qualsiasi numero di unità raggruppate con un comandante amico, che stiano effettuando una operazione o no. *Un'Armata è anche una Forza.*

Attivazione

Durante una operazione, quando la Spedizione entra in uno spazio con un SP amico e paga il costo di attivazione appropriato, il SP viene attivato e diventa parte di quella Spedizione, muovetelo con la sua operazione. Costa 200 talenti attivare un SP di terra; 400 per un SP Navale. Un SP può essere attivato una sola volta per turno, e la sua attivazione termina quando termina l'operazione.

Bellicosità

La Bellicosità è la misurazione di quanto sono determinate Atene e Sparta nel loro sforzo per proseguire la guerra. La Bellicosità delle due parti viene registrata usando un segnalino posto sulla Tabella delle Bellicosità sulla Matrice Strategica appropriata. Se la Bellicosità di una delle parti arriva a zero, questa si arrende [9.2]. La Bellicosità non può mai salire oltre 12 per nessun motivo.

Casella Verso Casa

Tutti gli SP sopravvissuti della parte sconfitta in una battaglia sono posti in questa casella sulla mappa. *Vedere anche la Tabella del Movimento Post-Combattimento.*

Controllo

Il controllo di ogni spazio viene determinate durante la Fase Amministrativa [8.0]. Una parte controlla uno spazio se:

- a) lo spazio è occupato da un'unità amica, *oppure*:
- b) Lo spazio ha colore di quella parte e non contiene unità nemiche.

Eliminato (& Rimosso)

Se un comandante o unità viene specificatamente "eliminato", mettetelo da parte, fuori gioco. Altimenti, quando un comandante o unità viene rimosso da uno spazio, va nella casella Verso Casa.

Forza

Una Forza è tutte le unità amiche e/o comandanti che occupano un singolo spazio. *Un'Armata o Spedizione è sempre una Forza, ma non viceversa.*

**Indice di Sicurezza Strategica (SCI)**

Il SCI misura quanto ha successo la condotta della guerra di una delle parti nel corso del turno. Un SCI non può mai eccedere 6 o ridursi a meno di -6. Alla fine di ogni turno, il valore SCI influenza molte funzioni di gioco [9.0].

Matrice Strategica

Le matrici strategiche determinano la strategia della parte non-giocatore [4.1], l'obiettivo dell'operazione [5.0], e la dimensione della Spedizione necessaria per catturare quell'obiettivo. La matrice delle due parti viene anche usata per registrare la dimensione del suo Tesoro, la sua Bellicosità e il suo SCI.

Nemico

Le unità ateniesi ed alleate degli ateniesi sono nemiche di Sparta. Le unità spartane ed alleate dello spartano sono nemiche di Atene.

Neutrale

Qualsiasi spazio non allineato con Atene o Sparta è neutrale. Gli spazi neutrali possono essere catturati dalle due parti per migliorare la loro posizione strategica. Alcuni neutrali in "coalizione" (Argos, Macedonia, Siracusa e Persia) possono divenire attivi ed unirsi ad una parte o all'altra, portando con essi le loro Forze [5.5.3].

Obiettivo

Uno spazio obiettivo viene designato all'inizio di ogni operazione. Una Spedizione deve alla fine raggiungere il suo obiettivo.

Operazione

Durante la Fase Operazionale [5.0], una operazione consiste nell'attivare unità da parte di un comandante – detta una Spedizione – e nel muoverle in uno spazio obiettivo.

Parte del Giocatore

La parte (Atene o Sparta) controllata direttamente da voi.

Parte Non-Giocatore

La parte (Atene o Sparta) sotto il controllo del sistema di gioco come rappresentato dalla Matrice Strategica appropriata. Effettuate le attività della parte non-giocatore come indicato dal sistema di gioco, ma non prendete decisioni attive per essa.

**Ribellione**

Uno spazio della Lega di Delo che si ribella [5.4] diviene immediatamente amico alla Lega del Peloponneso, e viceversa. Uno spazio neutrale che si ribella diviene amico della prima parte che vi entra.

**Saccheggio**

Quando una Spedizione muove verso il suo obiettivo, può saccheggiare gli spazi nemici quando entra in essi [5.8].

Spazio di Raduno

Durante un'operazione, uno spazio di Raduno è qualsiasi spazio amico che contiene almeno un'unità amica non ancora attivata per quel turno.

Spazio Nazionale

Atene è lo "spazio nazionale" per la Lega di Delo; Sparta è lo spazio nazionale per la Lega del Peloponneso.

Spedizione

Durante un'operazione, una Spedizione è il comandante attivo e tutti gli SP attivati nello stesso spazio. *Una Spedizione è anche una Forza, e solitamente anche un'Armata.*

Tabella del Movimento Post-Combattimento

Durante il segmento Verso Casa sia della Fase Operazionale che della Fase di Combattimento [5.4, 6.4], le unità nella casella Verso Casa sono riposte sulla mappa secondo le priorità della Tabella del Movimento Post-Combattimento, a seconda del tipo e nazionalità dell'unità.

**Tesoro**

Il denaro delle due parti – rappresentato da “talenti” – viene registrato usando i segnalini “000” (migliaia) e “00” (centinaia) sulla Tabella del Tesoro. Se un Tesoro contiene più di 10.000 talenti, girate il segnalino 000 dalla parte +10.000. Se deve essere registrata una riduzione o aumento di 50 talenti, girate il segnalino 00 dalla sua parte +50.

Zona di Influenza (ZOI)

Ogni Forza esercita una ZOI in uno o più spazi, a seconda della sua composizione di unità (tutti cumulativi):

- **Opliti** (solamente): il suo spazio.
- se è presente **Cavalleria**: il suo spazio e ciascuno spazio adiacente collegato da una LOC di Terra o Combinata.
- se è presente unità **Navale**: il suo spazio e ciascuno spazio entro 2 LOC contigue Navalei e/o Combinata.



Esempi — Supponiamo che vi sia una forza nello spazio “A”:

Se la Forza è composta solamente da SP di Opliti, la sua ZOI include solo lo spazio A.

Se la Forza contiene SP di Cavalleria ma nessun SP Navale, la sua ZOI include gli spazi A, C, E, F e G.

Se la Forza contiene SP Navali ma nessun SP di Cavalleria, la sua ZOI include gli spazi A, B, C, D e G.

Se la Forza contiene sia SP Navali che di Cavalleria, la sua ZOI include tutti gli spazi con lettera.

LA GUERRA DEL PELOPONNESO – PIAZZAMENTO DEL GIOCO CAMPAGNA

*Per piazzare il Gioco Campagna de **La Guerra del Peloponneso**, seguite la procedura sotto esposta. Potete trovare ulteriori scenari nel Manuale del Giocatore.*

Mappa — Stendete la mappa davanti a voi su un tavolo.

A **Tabelle di Aiuto al Gioco** — Ponete la **Matrice Strategica** in posizione prominente e di facile accesso. Tenete alla portata le altre tabelle, che consulterete durante la partita.



B **Segnalini** — Ponete il segnalino Turno di Gioco nello spazio “1” della tabella dei **Turni di Gioco**.



C Ponete i tre segnalini VP negli spazi zero associati sulla tabella dei **Punti Vittoria**.

In alternativa, potete registrare il vostro totale VP usando le schede fornite nel gioco.



D Ponete i due segnalini ateniesi (Verdi) di Tesoro nella **Tabella del Tesoro** sulla Matrice Strategica Ateniese, ad indicare la somma di 4500 talenti (*porre il segnalino “000” nella colonna “4” ed il segnalino “00” nella colonna “5”*). Similmente, sulla **Tabella del Tesoro** spartana, indicate una somma iniziale di 3000 talenti usando i segnalini Tesoro rossi.



Ⓔ Ponete il segnalino SCI di entrambe le parti sullo spazio "0" della tabella dell'Indice di Sicurezza Strategica della Matrice.



Ⓕ **Tabella della Bellicosità.**
Ponete il segnalino Bellicosità di ciascuna delle parti nello spazio "10" della loro Matrice.



Ⓖ Porre il segnalino rosso Strategia nello spazio **Attaccare Atene** sulla Matrice Strategica spartana.

Per ora mettete da parte il segnalino verde Strategia Ateniese.



Ⓗ Porre un segnalino Ribellione nello spazio **Potidaea** Sulla mappa

Le Vostre Forze Iniziali — Ponete le seguenti pedine (verdi) della Lega di Delo negli spazi indicati sulla mappa. Le pedine di Opliti, Cavalleria e Navale indicano quanti SP di quel tipo di piazzano in quella posizione. Le unità Alleate sono annotate con "(A)" prima del tipo di unità.



Ⓘ **Atene:** Pericle, 6 Opliti, 1 Cavalleria.

Ⓝ **Pireo:** 8 Navale.

Ⓚ **Naupactus:** 1 Navale.

Ⓛ **Corcyra:** 3 (A)Navale, 1 (A)Opliti.

Ⓜ **Chios:** 2 (A)Navale, 1 (A)Opliti.

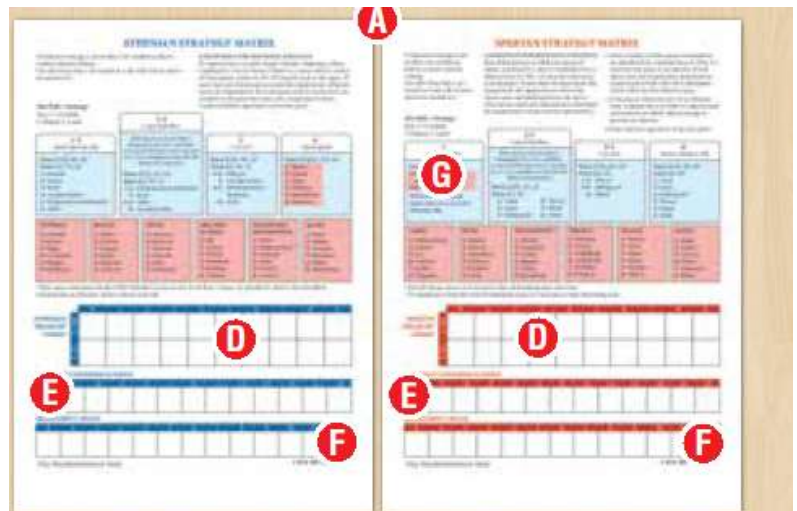
Ⓝ **Larisa:** 5 (A)Cavalleria, 2 (A)Opliti.

Ⓞ **Pela:** 1 (A)Cavalleria.



Ⓟ **Amphipolis:** 1 (A)Opliti.

Ⓠ **Potidaea:** Phormio, 2 Opliti, 3 Navale ed 1 (A)Cavalleria — ponete questi sopra il segnalino Ribellione.



L'Armata di Phormio è considerata assediare Potidaea, che recentemente si era ribellata.

Le Forze Iniziali del Non-Giocatore – Porre le seguenti pedine (rosse) della Lega del Peloponneso negli spazi della mappa indicati.



Ⓡ **Sparta:** Archidamus, la Guardia, 7 Opliti, 1 Cavalleria.

S **Corinto:** 5 (A)Opliti, 5 (A)Navale.

T **Tebe:** 5 (A)Opliti, 4 (A)Cavalleria.

U **Potidaea:** 1 (A)Opliti — porli sotto il segnalino di Ribellione.



Comandanti

Disponibili — Porre tutti i rimanenti comandanti ateniesi del Gioco Campagna (quelli senza una striscia verticale gialla o nera) in una tazza di pesca, ed i rimanenti comandanti spartani (ancora, senza banda gialla o nera) nell'altra.

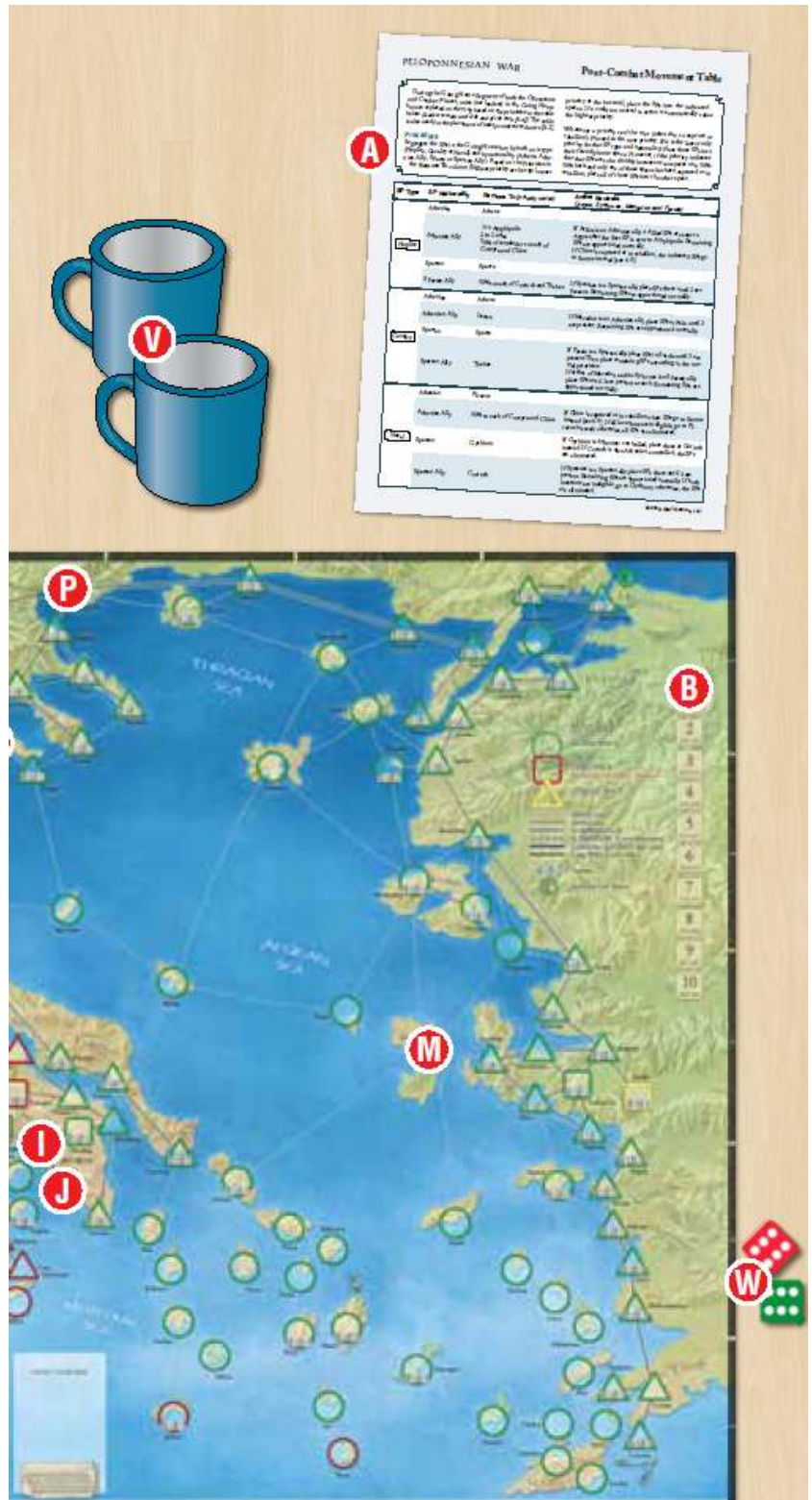


W Preparate i dadi. Per ora mettete da parte tutti gli altri pezzi.

Iniziate il gioco — Iniziate il gioco con l'operazione iniziale spartana [5.2] comandata da Archidamus.

Storicamente, l'operazione iniziale di Atene fu di inviare Phormio e la sua forza ad assediare Potidea. Il costo dell'operazione è già stato sottratto dal tesoro ateniese.

Se questa è la vostra prima partita, vi raccomandiamo di effettuare il piazzamento iniziale e di seguire l'Esempio di Gioco, esposto più avanti.



1. DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

1.1 TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

Nel corso della partita registrate il vostro totale di punti vittoria usando i segnalini “VP x1,” “VP x10” e “VP x100” sulla tabella dei Punti Vittoria che corre lungo il bordo sinistro della mappa.

1.2 OTTENERE & PERDERE PUNTI VITTORIA

Vincere una Battaglia/Assedio — Quando la vostra parte vince una battaglia o porta a compimento un assedio con successo, ottenete 10 punti vittoria.

Perdere una Battaglia/Assedio — Quando la vostra parte perde una battaglia o perde uno spazio amico a causa di un assedio da parte del non-giocatore, perdetevi 15 punti vittoria.

Resa — Se uno scenario termina per resa [9.2], ricevete punti vittoria pari a 200 diviso il numero del turno di gioco nel quale si è avuta la resa (arrotondate le frazioni per eccesso).

Varie — Alcuni scenari possono assegnare punti vittoria se si rispettano alcuni criteri.

1.3 FINE PARTITA

1.3.1 Gioco Campagna — Il Gioco Campagna del *La Guerra del Peloponneso* termina:

◦ alla fine del turno 10, oppure

◦ quando una parte si arrende [9.2],

la prima di queste cose che accade. Alla fine della partita, se il vostro totale di punti vittoria è **superiore** a 150, o se una delle parti si è arresa prima della fine del turno 3, ottenete una vittoria decisiva.

Altrimenti perdetevi l'egemonia a favore di Tebe o la Persia nel prossimo futuro.

1.3.2 Scenari Non-Campagna — Le condizioni di vittoria degli scenari sono indicati nel Manuale del Giocatore.

1.4 SCENARIO GUERRA ARCHIDAMICA

Il piazzamento e le regole per questo scenario breve sono identiche a quelle del Gioco Campagna con una variazione – la regola 1.3.1, sopra, viene ignorata ed il gioco termina immediatamente quando:

a) passate dalla parte spartana a quella ateniese (*ricordate che iniziate come ateniese*); oppure

b) si ha un armistizio; oppure

c) una delle parti si arrende; oppure

d) si completa il turno 3.

Alla fine della partita, se il vostro totale di punti vittoria è 40 o più, vincete, altrimenti perdetevi.

2. LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno viene svolto nella sequenza sotto indicate, che deve essere seguita interamente e nell'ordine esposto. Le Fasi e Segmenti hanno indicato il numero correlato della regola per facilità di consultazione. Sono spiegate nel dettaglio, nell'ordine della sequenza, nelle pagine seguenti.

Notate che alcuni segmenti entro la sequenza sono composti da vari punti – Continuare le Operazioni, ad esempio – che sono svolti, nell'ordine, più volte per turno.

Fase Politica [3.0]

(non si svolge nel primo turno)

◦ Segmento di Determinazione della Parte [3.1]

◦ Segmento Evento [3.2]

◦ Segmento Ribellione della Lega di Delo [3.3]

◦ Segmento Scelta del Comandante [3.4]

Fase di Pianificazione Strategica [4.0]

(non si svolge nel primo turno)

◦ Segmento di Determinazione della Strategia [4.1]

◦ Segmento di Sistemazione dell'Indice di Sicurezza Strategica [4.2]

Fase Operazionale [5.0]

◦ Segmento Operazione Iniziale del Giocatore [5.1]

◦ Segmento Operazione Iniziale del Non-Giocatore [5.2]

◦ Segmento Proseguire le Operazioni [5.3]

◦ Segmento Verso Casa [5.4]

Fase di Combattimento [6.0]

◦ Segmento di Determinazione dell'Assedio [6.1]

◦ Segmento di Risoluzione della Battaglia [6.2]

◦ Segmento di Risoluzione dell'Assedio [6.3]

◦ Segmento Verso Casa [6.4]

Fase della Ribellione [7.0]

◦ Segmento di Prosecuzione della Ribellione [7.1]

◦ Segmento di Diffusione della Ribellione [7.2]

◦ Segmento di Ribellione degli Ilioti [7.3]

Fase Amministrativa [8.0]

◦ Segmento di Riscossione delle Entrate [8.1]

◦ Segmento di Costruzione delle Unità [8.2]

Fase di Armistizio & Resa [9.0]

◦ Segmento di Modifica della Bellicosità [9.1]

◦ Segmento di Determinazione della Resa [9.2]

◦ Segmento di Determinazione dell'Armistizio [9.3]

◦ Segmento di Fine Turno [9.4]

3. FASE POLITICA

Nota: Questa fase viene sempre saltata il primo turno.

3.1 DETERMINAZIONE DELLA PARTE

Durante questo segmento, se il SCI della parte del giocatore è zero o più, dovete tentare di cambiare parte. In questo caso, tirate un dado e sommate al risultato il valore SCI. Se il risultato così modificato è 6 o più, cambiate parte (prendendo il controllo della Lega avversaria). Qualsiasi altro risultato non ha effetto.

3.2 EVENTO

Durante questo segmento, tirate due dadi, sommate i risultati, poi consultate tale somma sulla **Tabella dell'Evento** per il turno corrente. Se l'Evento è impossibile da implementare considerato lo stato corrente del gioco, ritirate sino ad ottenere un Evento possibile, ed implementatelo immediatamente. Se l'Evento richiede la riduzione della Bellicosità di una delle parti, girate il suo segnalino Bellicosità dalla parte "-2".

Questa riduzione avrà effetto nella successiva Fase di Armistizio & Resa.

3.3 RIBELLIONE DELLA LEGA DI DELO

Durante questo segmento, se:

- il SCI ateniese è zero o meno, *oppure*
- la Lega di Delo ha perso 4 SP Navali o più nel turno precedente, si ha la Ribellione della Lega di Delo. Altrimenti, non vi è ribellione.

Se si ha la Ribellione, svolgete l'Evento "8" sulla Tabella dell'Evento. La Ribellione non può mai accadere in, o diffondersi in, uno spazio occupato da una Forza amica. Se viene generato uno spazio amico occupato, ritirate sino ad ottenere uno spazio valido.

Notate che è possibile che l'Evento "Ribellioni Oligarchiche nella Lega di Delo" accada sia durante il segmento Evento che durante questo segmento.

3.4 SCELTA DEL COMANDANTE

Durante questo segmento le due parti pescano a caso un comandante dalla propria tazza di pesca. Porre il comandante spartano a Sparta e quello ateniese ad Atene. Questi comandanti comanderanno la prima operazione della loro parte [5.1, 5.2] durante la successiva Fase Operazionale.

3.4.1 Nicia

Se Nicia è in gioco, girate il segnalino Turno di Gioco dalla parte "Nicia +1".

Questo può diventare importante se viene dichiarato un armistizio in un momento successivo del turno.

4. FASE DI PIANIFICAZIONE STRATEGICA

Nota: Questa fase viene sempre saltata il primo turno.

4.1 DETERMINAZIONE DELLA STRATEGIA



Durante questo segmento, determinate il tipo di strategia che la parte non-giocatore perseguirà nel turno.

- Se il valore SCI della parte non-giocatore è positivo e non avete cambiato parte questo turno, seguite la stessa strategia del non-giocatore del turno precedente.
- Altrimenti, determinate una nuova strategia non-giocatore tirando un dado e sommando il risultato al

Valore Strategico del comandante del non-giocatore che occupa il suo spazio nazionale. Trovate questo risultato modificato sulla Matrice Strategica appropriata e ponete il segnalino Strategia nella casella strategia corrispondente.

Una parte non può usare la strategia **Attaccare Sparta** o **Attaccare Atene** se:

- 1) la parte avversaria ha catturato ostaggi [6.6] in qualsiasi punto della partita, e
- 2) non si è ancora avuto alcun armistizio [9.3].

Se la strategia del non-giocatore viola questa regola, ritirate sino a trovare una strategia possibile.



4.1.1 Alcibiade

Se Alcibiade è in gioco dalla parte spartana o persiana (*possibile con un Evento*), aggiungete 1 al Valore Strategico del comandante spartano.

4.1.2 Strategia Difensiva della Parte Non-Giocatore

All'inizio di ciascuna operazione del non-giocatore, se si applica qualsiasi delle **Condizioni per la Strategia Difensiva** elencate nella parte alta della Matrice Strategica, la parte non-giocatore deve svolgere una operazione secondo quella condizione. Una volta che tutti i requisiti per la strategia difensiva sono rispettati e si deve svolgere un'altra operazione, le operazioni del non-giocatore tornano alla strategia predeterminata.

Notate che il cambio di circostanze possono indicare che la parte non-giocatore torni alla strategia difensiva in seguito nel corso della Fase Operazionale.

4.2 SISTEMAZIONE DELL'INDICE DI SICUREZZA STRATEGICA

Durante questo segmento, sistemate l'indice SCI delle due parti a zero.

5. FASE OPERAZIONALE

Regola Generale — La Fase Operazionale viene svolta come una serie di operazioni, a partire dall'operazione iniziale della vostra parte [5.1], seguita dall'operazione iniziale della parte non-giocatore [5.2], poi alternandosi con una operazione alla volta in operazioni "continue" [5.3]. Invece di svolgere una operazione continuata una delle parti può passare – il farlo può essere obbligatorio o volontario [5.3.2]. Se una parte passa non può effettuare altre operazioni in quel turno. Una volta che entrambe le parti sono passate, le operazioni per il turno terminano.

5.1 OPERAZIONE INIZIALE DELLA PARTE GIOCATORE

Durante questo segmento, svolgete la prima operazione del turno implementando le seguenti attività nell'ordine esposto:

1. Designate uno spazio obiettivo ponendo in esso il segnalino Obiettivo dell'Operazione.
2. Designate il comandante della "Spedizione" dell'operazione. Il comandante scelto deve essere nello spazio nazionale della vostra parte (*Atene o Sparta*).
3. Muovete il vostro comandante della Spedizione, per la via più breve, negli spazi di Raduno [5.1.1-5.1.6] per incrementare la dimensione della Spedizione. Aggiungete qualsiasi numero di SP in ogni spazio di Raduno alla Spedizione pagando talenti presi dal Tesoro della vostra parte per attivarli [5.1.5]. Una volta attivati, gli SP fanno parte della Spedizione e sono mossi con essa sino allo spazio di Raduno successivo, sino ad aver composto la Spedizione desiderata. *Uno spazio di Raduno può essere visitato più volte per attivare altri SP lì presenti.*
4. La Spedizione finale viene mossa per la via più breve all'obiettivo designato, dove termina il suo movimento e termina l'attivazione. Ogni spazio nemico (non neutrale) dove entra durante questa mossa può essere saccheggiato [5.8].

5.1.1 Costituire e Muovere una Spedizione

Le unità possono muovere solo quando sono attivate da, e raggruppate con, un comandante amico: questo è detta una "Spedizione". Una Spedizione può muovere di un numero illimitato di spazi.

Quando un comandante della Spedizione si trova in uno spazio di Raduno (incluso lo spazio nazionale iniziale), può aggiungere un qualsiasi numero di SP alla sua Spedizione pagandone il costo di attivazione [5.1.5].

Regole & Restrizioni di Movimento

- ❖ Solo le unità di terra possono muovere lungo LOC di Terra.
- ❖ Solo le unità Navali possono muovere lungo LOC Navali, sebbene ogni SP Navale possa portare un SP di terra attraverso una LOC Navale [5.1.4].
- ❖ Qualsiasi tipo di unità può muovere lungo LOC Combine.
- ❖ I comandanti possono muovere lungo qualsiasi tipo di LOC.
- ❖ L'unità spartana Guardie non può lasciare Sparta.
- ❖ Una Spedizione può muovere in e fuori da spazi che contengono una Forza nemica (*eccezione: vedere 5.1.6*), fortezze o ZOI, sebbene sia soggetta all'intercettazione [5.6] quando lo fa.

E se viene intercettata con successo, una Spedizione può dover combattere e vincere una battaglia per poter proseguire il suo movimento.

- ❖ Una Spedizione segue sempre la via consentita più breve (a seconda della sua composizione) quando muove verso uno spazio obiettivo o di Raduno. Se è disponibile più di un percorso consentito, determinate a caso quale prenderà.

Ad esempio, una Spedizione non può prendere un percorso più lungo per evitare una Forza nemica.

Due Eccezioni Notevoli:

- ❖ Nessuna delle parti può usare lo spazio di Siracusa o Argo per determinare il percorso consentito più breve ad un altro spazio se Siracusa o Argo, rispettivamente, sono ancora neutrali [5.5.3].

- ❖ Nessuna delle parti può usare Naupactus o Byzantium, o usarle per determinare il percorso consentito più breve ad un altro spazio, a meno che quella parte non controlli lo spazio o questo sia lo spazio obiettivo.

5.1.2 L'Istmo di Corinto

Le unità Navali possono muovere attraverso l'Istmo di Corinto (*tra Corinto e Cenchrae*) se la parte che muove controlla entrambi gli spazi. Le ZOI Navali non si estendono mai attraverso questa LOC, comunque, anche se viene contata quando si determina il percorso più breve possibile per il movimento. Qualsiasi Forza a Corinto che contiene almeno un'unità di terra intercetta [5.6] automaticamente una Spedizione che entra a Cenchrae, e viceversa.



5.1.3 Da Capo Taenarum a Siracusa



Una Spedizione della parte del giocatore (solamente) può muovere direttamente da Siracusa a Capo Taenarum, e viceversa, che se viaggiasse su LOC Navale. Prima di entrare nell'altro spazio, comunque, tirate un dado:

1-4: La Spedizione arriva nell'altro spazio al sicuro.

5-6: Una violenta tempesta elimina tutte le unità della Spedizione; ponete il suo comandante nella casella Verso Casa.

5.1.4 Trasporto Navale

Una Spedizione può muovere lungo una LOC Navale fintanto che il numero totale di SP di terra nella Spedizione è pari o inferiore al numero totale di SP Navali.

In altre parole, ogni SP Navale può trasportare un SP di terra.

Se una Spedizione ha più SP di terra di SP Navali, non può usare una LOC Navale per il movimento né la può usare per calcolare il percorso più breve possibile alla sua successiva destinazione.

Capacità Insufficiente

Se una Spedizione combatte una Schermaglia [5.7], e rimane con meno SP Navali di SP di terra, e l'unico possibile percorso al suo obiettivo deve ancora attraversare una LOC Navale (*cioè, non sono disponibili LOC Combinate*), gli SP di terra eccedenti sono lasciati nell'ultimo spazio lungo il percorso dove possono entrare in modo che la Spedizione rimanente possa proseguire a muovere verso il suo obiettivo.

Ricordate che le LOC Combinate consentono entrambi i tipi di movimento, quindi ignorate il rapporto SP Navali/terra quando una Spedizione è in grado di usarle.

5.1.5 Costi di Attivazione

Quando si costituisce una Spedizione in uno spazio di Raduno, pagate un costo di attivazione nel momento in cui il comandante attivo attiva un SP. Ogni SP di terra costa 200 talenti per attivarlo; ogni SP Navale 400 talenti.

Non vi è restituzione se un SP attivato viene in seguito eliminato, rimosso alla casella Verso Casa, o lasciato indietro. I costi totali di attivazione della parte non-giocatore dovrebbero essere calcolati all'inizio della sua operazione (prima che il suo comandante inizi a muovere) per determinare se sia possibile costituire una Spedizione della dimensione necessaria, ma la spesa effettiva avviene solo nel momento dell'attivazione.

Eccezione di Atene — La parte ateniese non può normalmente pagare per attivare unità se causerebbe la riduzione del suo Tesoro a meno di 1000 talenti [vedere 8.1.6 per le eccezioni].

Eccezione di Sparta — Gli SP di Opliti e di Cavalleria spartani (non Alleati degli spartani) costano sempre 0 talenti per l'attivazione.

Nota: Questa regola riflette la particolare struttura sociale dello stato spartano, dove una relativamente piccola élite di cittadini conduceva una vita dedicata alla disciplina ed all'ottenimento di abilità militari. Erano sostenuti e mantenuti dagli Ilioti – o contadini – che, come i servi medievali, non avevano alcun diritto di cittadinanza. Questa struttura consentiva agli spartani di radunare il suo esercito senza la spesa o le difficoltà economiche che inevitabilmente si avevano quando le altre città-stato greche mobilitavano le loro forze.

5.1.6 Comandanti che Muovono da Soli

Un comandante che muove da solo non può entrare in spazi occupati dal nemico, e non può entrare in uno spazio di colore nemico a meno che non sia uno spazio di Raduno.

Se un comandante che muove da solo viene intercettato [5.6], viene immediatamente rimosso e posto nella casella Verso Casa (*non vi è schermaglia*). L'operazione viene annullata senza altri effetti.

Se un comandante perde l'ultimo SP della sua Spedizione, viene immediatamente rimosso e posto nella casella Verso Casa, anche se rimangono altri SP amici ma inattivati nel suo spazio.

5.2 OPERAZIONE INIZIALE DELLA PARTE NON-GIOCATORE

Al termine della vostra operazione iniziale di ogni turno, la parte non-giocatore svolge la sua operazione iniziale. Il comandante che occupa lo spazio nazionale della parte non-giocatore è sempre il comandante della Spedizione di questa operazione. Fate riferimento alla Matrice Strategica appropriata, svolgete questa operazione iniziale svolgendo le seguenti attività nell'ordine esposto.

1. Determinate se la parte non-giocatore deve impiegare una Strategia Difensiva. Se si applica qualsiasi delle condizioni esposte, assegnate l'obiettivo dato per quella condizione. Si possono applicare più di una condizione o obiettivo. Se è così, svolgete un'operazione per la condizione di priorità maggiore che si applica – la priorità maggiore è in alto nell'elenco; la priorità inferiore è in basso.
Esempio: All'inizio dell'operazione iniziale della parte non-giocatore, una Forza ateniese occupa lo spazio di Argos (entro 2 spazi da Sparta), ed un'altra Forza ateniese occupa Tebe. Entrambe le condizioni indicano una Strategia Difensiva spartana ma la Forza ateniese ad Argos ha priorità, quindi una Spedizione di 10 Opliti ed 1 Cavalleria deve effettuare un'operazione contro di essa.
2. Se si applicano le condizioni per una Strategia Difensiva, saltate questo punto e passate al punto 3. Altrimenti, determinate l'obiettivo dell'operazione a seconda della strategia corrente della parte non-giocatore come segue:
 - a. Se la strategia corrente non è Attaccare Atene o Attaccare Sparta, tirate il dado verde. Nella casella blu sotto la strategia corrente, il risultato del dado vi darà il nome di un'area sulla mappa.
 - b. Tirate il dado rosso. Nella casella rossa associata, il risultato del dado vi darà il nome dello spazio che sarà l'obiettivo.
 - c. Se lo spazio obiettivo risultante è controllato dalla parte non-giocatore, ripetete i punti a. e b.
 - d. Se la strategia della parte non-giocatore è Causare Ribellione [5.4], e lo spazio obiettivo risultante è:
 - Occupato da una Forza nemica, oppure
 - Uno spazio di coalizione nemica, oppure
 - Uno spazio nazionale nemico,
 ripetete i punti a. e b.

Una volta che la parte non-giocatore ha un obiettivo possibile, passate al punto 3.

Esempio: La strategia corrente di Sparta è Attaccare Alleato Ateniese. Nel punto 2a il dado verde dà "2", ad indicare che l'operazione verrà indirizzata contro uno spazio in Ionia. Nel punto 2b il dado verde dà "4". Consultando la casella rossa "Ionia", lo spazio obiettivo sarà Erythrae. Se la strategia corrente spartana fosse invece Attaccare Atene, il dado verde non sarebbe stato tirato ed il rosso "4" avrebbe assegnato Panactum come obiettivo.

3. Determinate la dimensione necessaria della Spedizione della parte non-giocatore. Se è in effetto una Strategia Difensiva, la sua condizione indica la dimensione della Spedizione da creare. Altrimenti, la dimensione e composizione della Spedizione da creare varia a seconda se lo spazio obiettivo sia uno spazio costiero, di isola o di terra, indicato da una lettera –
 - C = spazio obiettivo costiero
 - I = spazio obiettivo isola
 - L = spazio obiettivo terra
 – indicata dopo la parola "Forza" nella casella blu associate della Matrice Strategica.

Esempio: Proseguendo l'esempio precedente, Erythrae è uno spazio costiero, quindi la Spedizione finale creata per l'operazione dovrà essere composta da 3 Opliti e 3 SP Navali.

Se la dimensione minima della Spedizione non è disponibile sulla mappa, la Spedizione viene annullata e la parte non-giocatore passa [5.3.2]. *Questo può accadere anche durante l'operazione iniziale.*

4. Muovete il comandante della Spedizione della parte non-giocatore per creare una Spedizione della dimensione richiesta. Una volta creata, muovete la Spedizione nel suo obiettivo, dove termina il suo movimento e cessa l'attivazione. Il movimento e la creazione della Spedizione della parte non-giocatore segue le stesse regole e restrizioni della vostra Spedizione [5.1] eccetto per quanto indicato nella regola 5.2.1, sotto.

5.2.1 Priorità nella Creazione della Spedizione del Non-Giocatore

Quando viene creata una Spedizione del non-giocatore, si applicano alcune restrizioni sia nella scelta degli spazi per la creazione sia per il numero di SP che possono essere attivati. Usate il buon senso per risolvere situazioni insolite in modo coerente con le intenzioni sotto esposte.

Quando si crea una Spedizione del non-giocatore, seguite questo schema di priorità:

- Attivate il massimo numero di SP sia necessari che consentiti dallo spazio nazionale prima di passare ad altri spazi di Raduno.
- Attivate SP in spazi di Raduno più vicini allo spazio nazionale prima di passare ad altri spazi di raduno più distanti.

- Non attivate l'ultimo SP di un dato tipo (Opliti, Cavalleria, or Navale) in uno spazio a meno che non possa essere evitato di creare la Spedizione necessaria per l'operazione.
- Non attivate l'ultimo SP (di qualsiasi tipo) in uno spazio di Raduno a meno che non possa essere evitato di creare la Spedizione necessaria. Se è inevitabile, private tutti i possibili spazi di colore amico per primi; gli spazi di colore nemico (catturati nei turni precedenti) per ultimi.

Ricordate: La rimozione dell'ultimo SP amico da uno spazio di colore nemico causerà il ritorno del controllo al suo possessore originario.

5.2.2 Restrizioni al Movimento del Non-Giocatore

Quando si calcola la via possibile più breve ad uno spazio, una Spedizione del non-giocatore deve ignorare gli spazi di Argos o Siracusa se Argos o Siracusa, rispettivamente, sono ancora neutrali [5.5.3].

5.3 PROSEGUIRE LE OPERAZIONI (Operazioni Continue)

Al termine dell'operazione iniziale della parte non-giocatore di ogni turno, vi possono essere operazioni seguenti. A partire da voi, ogni parte si alterna nell'effettuare una operazione alla volta sino a quando entrambe le parti passano. Ciascuna operazione continuata segue tutte le regole e restrizioni espone nelle regole 5.1 e 5.2 – a seconda della parte – eccetto per quanto sotto indicato.

5.3.1 Àuguri

All'inizio di ogni operazione continuata, la parte che sta agendo deve consultare gli dei per determinare se gli Àuguri favoriscono l'impresa.

Effettuate una consultazione degli "Àuguri" tirando un dado ed aggiungendo al risultato uno dei seguenti due modificatori:

- +1 se è un'operazione del non-giocatore
- + la metà del numero di comandanti della parte del giocatore sulla mappa (inclusi quelli nella casella Verso Casa), arrotondando per difetto, se questa è una operazione del giocatore

Risultati:

1-5: L'operazione procede come al solito. Se lo spazio nazionale della parte attiva non contiene un comandante amico, pescatene una nuova per comandare l'operazione, ponendolo nel suo spazio nazionale.

Ad esempio, dal momento che Pericle inizia lo scenario Gioco Campagna già in Atene, non pescate un nuovo comandante in quanto comanderà la prima operazione continuata della sua parte.

6+: L'operazione viene annullata e la parte deve invece passare.

Nota Importante — Le unità attivate in precedenza durante un turno non sono disponibili per l'attivazione in altre operazioni in quel turno.

Ruotare queste unità di 45° è un buon metodo per ricordare chi si è attivato.

5.3.2 Passare

Durante il Segmento Proseguire le Operazioni, voi quale giocatore potete sempre scegliere di passare invece che di effettuare una nuova operazione. Altrimenti, una delle parti deve passare se:

- Ottiene un tiro di dado modificato per gli Àuguri di '6+.'
- Non è disponibile alcun comandante amico nella sua tazza di pesca
- Vi sono unità inattivate insufficienti disponibili. *Questo potrebbe accadere anche durante l'operazione iniziale della parte non-giocatore.*
- Vi sono fondi insufficienti disponibili per l'attivazione delle unità.
- Pagare per l'operazione violerebbe la regola del Fondo di Emergenza Ateniese [8.1.6].

Una volta che una parte ha passato, non può effettuare ulteriori operazioni in quel turno.

5.4 STRATEGIA CAUSARE RIBELLIONE

Potete volontariamente scegliere di designare qualsiasi vostra operazione quale strategia Causare Ribellione. La parte non-giocatore avrà una strategia Causare Ribellione assegnata [4.1]. Una operazione Causare Ribellione è trattata come qualsiasi altra operazione, eccetto che la parte attiva deve determinare se lo spazio obiettivo si ribella. L'obiettivo scelto per Causare Ribellione non può contenere una Forza nemica né può essere uno spazio di coalizione nemica o lo spazio nazionale nemico.

Nota: Gli spazi della Coalizione possono ribellarsi solamente mediante Evento o Diffusione della Ribellione [7.2] fintanto che non sono occupati da una Forza amica.

Eccezione — Gli spazi di Argos, Siracusa e Pella non possono essere obiettivo di una operazione Causare Ribellione se Argos, Siracusa e Macedonia, rispettivamente, sono ancora neutrali [5.5]; ma altri spazi neutrali possono.

Procedura di Causare Ribellione

Durante una operazione Causare Ribellione, dopo aver designato un obiettivo ma prima di radunare la Spedizione, pagate 100 talenti dal Tesoro di quella parte e tirate un dado, aggiungendo 2 al tiro di dado se questa è una operazione della parte non-giocatore:

1-5: La Ribellione fallisce. L'operazione viene immediatamente annullata senza ulteriori effetti (*questo non conta come Passare*).

6-8: La Ribellione ha successo. Ponete un segnalino Ribellione nello spazio obiettivo e l'operazione prosegue normalmente.

Ricordate: *Se lo spazio obiettivo si ribella, diventa ora amico della parte della Spedizione attiva.*

5.5 NEUTRALI

5.5.1 Spazi Neutrali & Movimento

Se una Spedizione entra in uno spazio neutrale che non è il suo obiettivo, continua a muovere senza saccheggiare lo spazio, sebbene possano ancora aversi l'intercettazione [5.6], schermaglie [5.7], e battaglie [6.0].

5.5.2 Spazi Neutrali & Ribellione

Se uno spazio neutrale è in ribellione, diventa amico della parte che vi entra per prima (con lo spazio che viene automaticamente catturato). Se una Spedizione entra in uno spazio obiettivo neutrale che non è in ribellione, lo spazio deve essere catturato; per assedio se è presente una fortezza.

5.5.3 Neutrali della Coalizione

Talvolta uno scenario assegnerà alcuni spazi neutrali [5.5.3.1-5.5.3.4] quali alleati attivi di una delle parti o dell'altra. Questi spazi possono anche iniziare una partita neutrali con la possibilità di divenire in seguito attivi quale risultato dell'aggressione o di un Evento.

La Macedonia, Siracusa, Argos e Persia sono detti neutrali della "Coalizione". Quando un neutrale della coalizione diviene attivo, ponete immediatamente i suoi SP Alleati sulla mappa come sotto indicato o come indicato nelle regole speciali dello scenario. Altri spazi neutrali non hanno forze associate con essi. Una volta attivi, se un'unità nemica occupa Siracusa, Argos o Pela, quello spazio viene ignorato per il Movimento Post-Combattimento [5.9, 6.4] sino a quando non è più occupato.

5.5.3.1 Macedonia



La Macedonia (*gli spazi di Pela e Macedonia*) inizia il Gioco Campagna come alleato ateniese. In qualsiasi scenario, una volta che è attiva, la Macedonia rimarrà alleata con quella parte a meno che un Evento non cambi il suo allineamento. Negli scenari non-Campagna, sino a quando la Macedonia non diviene un alleato attiva, Pela non può essere l'obiettivo di una strategia Causare Ribellione [5.4].



5.5.3.2 Siracusa

Sino a quando Siracusa non diviene un alleato attivo:

- Le unità spartane non possono entrare nello spazio di Siracusa.
- Lo spazio di Siracusa non può essere contato per il calcolo della via più breve.
- Lo spazio di Siracusa non può essere l'obiettivo di una strategia Causare Ribellione [5.4].



Se Atene dichiara lo spazio di Siracusa quale obiettivo, Siracusa diviene immediatamente un alleato attivo di Sparta. Quando Siracusa diviene attiva, ponete immediatamente 2 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria e 2 (A)Navale nello spazio di Siracusa.

5.5.3.3 Argos

Sino a quando Argos non diviene un alleato attivo:

- Le unità ateniesi non possono entrare nello spazio di Argos.
- Lo spazio di Argos non può essere contato per il calcolo della via più breve.
- Lo spazio di Argos non può essere l'obiettivo di una strategia Causare Ribellione [5.4].



Se Sparta dichiara lo spazio di Argos quale obiettivo, Siracusa diviene immediatamente un alleato attivo di Atene. Quando Argos diviene attiva, ponete immediatamente 4 (A)Opliti nello spazio di Argos.



5.5.3.4 Persia

Persia (lo spazio Sardis) può divenire attivo solamente per un tiro di dado Evento di “5”. La Persia non ha forze iniziali. Sardis non può essere designata quale spazio obiettivo sino a quando la Persia non è attiva.

5.6 INTERCETTAZIONE

La mera presenza di una Forza nemica non presenta ostacolo al movimento di una Spedizione creata. In altre parole, una Armata di Spedizione può muovere attraverso uno spazio occupato da una Forza nemica di qualsiasi dimensione. Una Forza nemica ostacola il movimento di una Spedizione solo se la Forza effettua una intercettazione che ha successo contro di essa. I comandanti che muovono da soli possono anch'essi essere intercettati prima di acquisire una Armata a loro protezione.

5.6.1 Regole Generali

L'Intercettazione è obbligatoria per entrambe le parti. Un tentativo di intercettazione deve essere effettuato immediatamente quando una Spedizione (*ricordate: questo include un comandante che muove da solo*) entra in uno spazio che è entro una ZOI nemica.

Una Spedizione può essere intercettata un numero illimitato di volte nel corso della sua operazione, ma mai più di una volta ogni volta che entra in uno spazio. Una Forza può intercettare un numero qualsiasi di volte durante un turno, e può farlo che sia stata attivata o no durante quel turno. Se due o più Forze nemiche possono intercettare, determinate a caso quale Forza effettuerà il tentativo.

Le Forze nemiche non si coordinano né combinano mai le loro forze.

Una intercettazione è considerata avvenire nello spazio dove entra la Spedizione che sta muovendo, sebbene la Forza intercettante non lasci fisicamente lo spazio che occupa.

5.6.2 Procedura di Intercettazione

Per tentare una intercettazione, tirate un dado:

1-3: L'intercettazione fallisce

4-6: L'intercettazione ha successo.

Intercettazione Fallita —

Se un tentativo di intercettazione fallisce, la Spedizione continua a muovere (se non è già giunta all'obiettivo).

Intercettazione con Successo —

Se un tentativo di intercettazione ha successo **contro un comandante che muove da solo**, rimuovetelo e ponetelo nella caselle Verso Casa; l'operazione viene annullata senza ulteriori effetti.

Se un tentativo di intercettazione ha successo **contro una Spedizione che contiene una o più unità**, svolgete una immediata schermaglia [5.7.1] e possibile conseguente battaglia [5.7.2], gli esiti della quale determinano se la Spedizione può proseguire con la sua operazione.

5.6.3 Intercettazione nello Spazio di Raduno

L'Intercettazione in uno spazio di Raduno avviene prima che il comandante attivo possa attivare qualsiasi SP in quello spazio. Le unità non attivate lì non possono essere prese per assorbire perdite della schermaglia [5.7.1] e non aiutano nella determinazione se la schermaglia si trasforma in battaglia [5.7.2].

5.7 SCHERMAGLIE

5.7.1 Procedura della Schermaglia

Una intercettazione che ha successo contro una Armata di Spedizione (*non un comandante che muove da solo*) risulta in una schermaglia. In una schermaglia, tirate un dado per ciascuna parte. Se il risultato è “1”, eliminate 1 SP partecipante di quella parte:

- Se la Spedizione occupa uno spazio Costiero o di Terra, la perdita deve essere presa da un'unità di Opliti se possibile; altrimenti, da una Cavalleria; altrimenti, da una unità Navale.
- Se la Spedizione occupa uno spazio di Isola, la perdita deve essere presa da un'unità Navale se possibile; altrimenti, da Cavalleria; altrimenti da Opliti.

5.7.2 Verifica per la Battaglia

Una schermaglia risulta poi in una immediata battaglia se si applica qualsiasi tra queste condizioni:

- La somma totale di entrambi i tiri di dado per la schermaglia è stata 11 o più, *oppure*:
- Lo spazio è di Terra o Costiero, la somma totale degli SP di terra partecipanti (appartenenti ad entrambe le parti) è 8 o più, ed almeno la metà di questi SP appartengono alla parte intercettante, *oppure*:

- Lo spazio è di Isola o Costiero, la somma totale gli SP Navali partecipanti (appartenenti ad entrambe le parti) è 8 o più, ed almeno la metà di questi SP appartengono alla parte intercettante.

Se non si ha battaglia, la Spedizione continua con la sua operazione.

Se si ha una battaglia, vedere 6.2 Risoluzione della Battaglia. Se la Spedizione vince la battaglia, prosegue con la sua operazione, altrimenti il suo comandante e le sue unità sono poste nella casella Verso Casa e l'operazione viene annullata senza ulteriori effetti.

5.8 SACCHEGGIO

Quando una Spedizione entra in uno spazio controllato dal nemico mentre muove verso il suo obiettivo (non verso uno spazio di raduno), ponete un segnalino Saccheggio in quello spazio a meno che:

- Sia occupato da una Forza nemica, *oppure*:
- Si effettua una intercettazione con successo in quello spazio.

5.9 VERSO CASA

Durante questo segmento, spostate tutte le unità (non comandanti) nella casella Verso Casa nei loro spazi nazionale e della coalizione secondo la Tabella di Movimento Post-Combattimento.

6. FASE DI COMBATTIMENTO

Durante ogni Fase di Combattimento vi sono quattro segmenti che devono essere completati uno alla volta nell'ordine seguente:

- Segmento di Determinazione dell'Assedio
- Segmento di Risoluzione della Battaglia
- Segmento di Risoluzione dell'Assedio
- Segmento Verso Casa

6.1 DETERMINAZIONE DELL'ASSEDIO

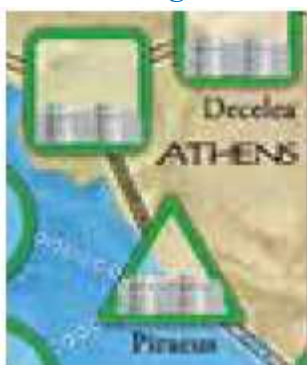
Lo scopo di questo segmento è di identificare ogni situazione di assedio sulla mappa che deve di essere risolta dopo la risoluzione della battaglia.

Durante questo segmento, esaminate ogni spazio di fortezza correntemente occupato da un'Armata che è nemica di quello spazio. Ponete un segnalino Assedio lì se si applica una di queste condizioni:

- Non è presente alcuna unità avversaria – ponete un segnalino Assedio sotto l'Armata.
- È presente una Forza avversaria senza un comandante e la vostra Armata è di almeno 5 SP superiore rispetto alla Forza avversaria – ponete un segnalino Assedio sulla Forza avversaria, poi ponete la vostra Armata sopra il segnalino Assedio.



6.1.1 Le Lunghe Mura di Atene



Durante la Determinazione dell'Assedio, in ciascuno di Atene e Pireo la situazione è automaticamente un assedio se quello spazio è stato designato come obiettivo ed è occupato da un'Armata Spartana, a meno che non vi siano lì almeno 3 SP di terra ateniesi in più di SP di terra spartani. Comunque, se lo spazio di Atene può tracciare una linea contigua di spazi non controllati da Forze della Lega del Peloponneso alla Fonte LOC Euxine, l'assedio fallisce automaticamente. Questa linea può essere tracciata attraverso uno spazio anche se un'Armata spartana sta assediando dentro di essa.

ZOI delle Lunghe Mura — Durante la Fase di Combattimento, le ZOI delle Cavallerie ateniesi non si estendono fuori da Atene o Pireo. Nessuna ZOI nemica di alcun tipo si estende in Atene o Pireo durante alcuna fase.



6.2 RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA

Durante questo segmento, tutte le battaglie sulla mappa sono risolte nell'ordine che segue:

1. Tutti gli **spazi nazionali**, senza segnalino Assedio, occupati da unità di entrambe le parti.
2. Tutti gli **spazi della coalizione**, senza segnalino Assedio, occupati da unità di entrambe le parti.
3. Tutti gli **altri spazi**, senza segnalino Assedio, occupati da unità di entrambe le parti.
4. Tutti gli **spazi con ZOI amica** occupati da almeno una unità nemica non sotto un segnalino Assedio.

Notate che non si ha una battaglia semplicemente perché ZOI avversarie si sovrappongono in uno spazio comune. Un'unità deve effettivamente essere entro la ZOI dell'altra parte.

Notate anche che una Forza può essere obbligata a combattere più di una battaglia in una singola Fase di Combattimento.

La battaglia è sempre obbligatoria. Tutte le unità in uno spazio di battaglia partecipano a quella battaglia. Se vi sono più battaglie entro una delle quattro categorie sopra esposte, determinate l'ordine di risoluzione casualmente.

6.2.1 Determinazione del Tipo di Battaglia

Per risolvere una battaglia, determinate prima che tipo di battaglia sarà, nell'ordine seguente:

- **Battaglia Nulla:** Se una parte è composta esclusivamente da unità Navali e l'altra esclusivamente da unità di terra, procedete con una battaglia nulla [6.2.2].
- **Battaglia Navale:** Se entrambe le parti hanno unità Navali, procedete con una Battaglia Navale [6.2.3].
- **Battaglia di Terra:** Altrimenti, procedete con una battaglia di terra [6.2.4].

6.2.2 Risolvere una Battaglia Nulla

- Se si ha una battaglia nulla, e le unità delle due parti occupano spazi diversi, queste rimangono entrambe dove si trovano senza ulteriori effetti.
- Se si ha una battaglia nulla dove unità avversarie occupano lo stesso spazio **neutrale**, rimuovete tutti gli SP Navali lì e poneteli nella casella Verso Casa.
- Se si ha una battaglia nulla dove un'Armata è contrapposta ad una Forza non-Armata nello stesso spazio **non neutrale**, rimuovete l'Armata e ponetela nella casella Verso Casa.
- Se si ha una battaglia nulla dove Armate avversarie occupano lo stesso spazio **non neutrale**, rimuovete l'Armata che è nemica di quello spazio ponendola nella casella Verso Casa.
Ricordate che uno spazio in ribellione è nemico alla sua parte controllate originaria (amica).
- Se si ha una battaglia nulla quale risultato di una intercettazione e schermaglia, la Spedizione che sta muovendo prosegue con la sua operazione.

6.2.3 Risolvere una Battaglia Navale

Tirate un dado per ciascuna parte, modificando ogni risultato come segue (sono tutti cumulativi):

- +2 per la parte ateniese se è composta da almeno da SP Navali ateniesi (non di Alleati).
- +X per la parte con più SP Navali, dove X è pari alla differenza.
- +X per ogni parte, dove X è pari al Valore Tattico del comandante.



La parte che ottiene il risultato modificato maggiore vince [6.2.3.1]. In caso di parità, la parte che ha contribuito con il maggiore Valore Tattico positivo (non zero) vince. In caso di ulteriore parità, la battaglia termina pari [6.2.3.2].

6.2.3.1 Vittoria nella Battaglia Navale

Non vi sono effetti per il vincitore. Lo sconfitto deve eliminare un numero di suoi SP Navali pari a:

- La differenza tra i risultati modificati dei tiri di dado, *oppure:*
- Il numero di SP Navali della parte vincente,

il minore di questi due casi.

Verifica per la Battaglia Combinata

Se il vincitore di una battaglia Navale ha un numero di SP di Opliti pari o superiori agli SP di Opliti dello sconfitto (minimo 1), entrambe le Forze sopravvissute risolvono immediatamente una Battaglia di Terra [6.2.4].

Altrimenti:

- Tutti gli SP sopravvissuti (di terra e Navali) e comandanti appartenenti alla parte sconfitta sono posti nella casella Verso Casa.
- Incrementate il SCI del vincitore di 1.
- Diminuite il SCI dello sconfitto di 1 a meno che il vincitore non abbia iniziato la battaglia con almeno 3 SP Navali in più di quanti ne aveva lo sconfitto.

6.2.3.2 Battaglia Navale Pari

Ogni parte deve eliminare 1 SP Navale a meno che entrambe le parti non abbiano solo 1 SP Navale presente, nel qual caso nessuna parte ne perde alcuno. Il resto delle Forze di entrambe le parti sono poste poi nella casella Verso Casa.



6.2.4 Risolvere una Battaglia di Terra

Primo, se la battaglia sta avvenendo nello spazio di Sparta, pescate un comandante spartano a caso (se ancora disponibile nella tazza, ed anche se uno è già presente) e ponetelo a Sparta. Tirate un dado per ogni parte, modificando ciascun risultato come segue (tutti cumulativi):

- +2 al tiro di dado spartano se la battaglia sta avvenendo in **Sparta**.
- +2 alla parte spartana se è composta da almeno la metà di SP di Opliti spartani (non Alleati).

- +1 alla parte con più SP di Cavalleria dell'altra.
- +X per la parte con più SP di Opliti, dove X è pari alla differenza.
- +X per ogni parte, dove X è pari al Valore Tattico del comandante.

La parte che ottiene il risultato modificato maggiore vince [6.2.4.1]. In caso di parità, la parte che ha contribuito con il maggiore Valore Tattico positivo (non zero) vince. In caso di ulteriore parità, la battaglia termina pari [6.2.4.2].

6.2.4.1 Vittoria nella Battaglia di Terra

Non vi sono effetti sul vincitore. Lo sconfitto deve eliminare un numero di SP di terra pari a:

- La differenza tra i risultati modificati dei tiri di dado, *oppure*:
- Il numero di SP di Opliti della parte vincente,

il minore di questi due casi [*vedere anche 6.6 Ostaggi*].

Diminuite queste perdite di 1 SP di terra per ogni SP di Cavalleria che lo sconfitto ha in eccesso rispetto al numero di SP di Cavalleria della parte vittoriosa, ad un minimo di 1 perdita. Poi:

- Tutti gli SP sopravvissuti (di terra e Navali) e comandanti appartenenti alla parte sconfitta sono posti nella casella Verso Casa.
- Incrementate il SCI del vincitore di 1.
- Diminuite il SCI dello sconfitto di 1 a meno che il vincitore non abbia iniziato la battaglia con almeno 3 SP di Opliti in più di quanti ne aveva lo sconfitto.

6.2.4.2 Battaglia di Terra Pari

Ogni parte deve eliminare 1 SP di terra a meno che entrambe le parti non abbiano solo 1 SP di terra presente, nel qual caso nessuna parte ne perde alcuno. Il resto delle Forze di entrambe le parti sono poste poi nella casella Verso Casa.

6.3 RISOLUZIONE DEGLI ASSEDI

Durante questo segmento, rimuovete prima il segnalino di Assedio da qualsiasi spazio che non contiene più un'Armata assediante. Poi risolvete l'assedio in ogni spazio che contiene ancora un segnalino di Assedio. Gli assedi sono risolti nell'ordine seguente:

1. Tutti gli spazi nazionali.
2. Tutti gli spazi della coalizione.
3. Tutti gli altri spazi.

Se vi sono più assedi entro una delle tre categorie sopra esposte, determinate l'ordine di risoluzione casualmente.

Gli assedi sono risolti come segue:

Vantaggio dell'Assediato – Se la Forza assediata ha più SP Navali rispetto all'Armata assediante, l'assedio fallisce automaticamente:

- Rimuovete l'Armata assediante ponendola nella casella Verso Casa; *poi*:
- Sostituite il segnalino di Assedio con un segnalino Saccheggiato (*se non già presente*); *poi*:
- Diminuite il SCI della parte assediante di 1 (non-giocatore) o 2 (giocatore).

Vantaggio dell'Assediante — Se l'Armata assediante ha un numero di SP Navali pari o superiori a quelli della Forza assediata, tirate un dado, sommando al risultato il Valore Tattico del comandante assediante, poi sottraete 2 se lo spazio assediato è Siracusa:

1-3: L'assedio fallisce:

- Rimuovete l'Armata assediante ponendola nella casella Verso Casa; *poi*:
- Sostituite il segnalino di Assedio con un segnalino Saccheggiato (*se non già presente*); *poi*:
- Diminuite il SCI della parte assediante di 1 (non-giocatore) o 2 (giocatore).

4-6: L'assedio ha successo:

- Eliminate la Forza assediata, *poi*:
- Sostituite il segnalino di Assedio con un segnalino Saccheggiato (*se non già presente*); *poi*:
- Diminuite il SCI della parte assediata di 1 a meno che la fortezza non fosse neutrale o in ribellione; *poi*:
- Incrementate il SCI della parte assediante di 1; *poi*:
- Incrementate il Tesoro della parte assediante di 300 talenti.

Entrate derivanti dalla vendita della popolazione come schiavi.

6.3.1 Siracusa

Se Siracusa viene assediata, sottraete 2 dal tiro di dado dell'Armata assediante.



6.4 VERSO CASA

Durante questo segmento, per ogni Armata ancora sulla mappa, tirate un dado e sommate al risultato il Valore Strategico (non quello Tattico):

1-5: Lasciate 1 SP nello spazio e rimuovete qualsiasi SP e comandanti rimanenti ponendoli nella casella Verso Casa. In uno spazio di Terra o Costiero, lasciate SP di Opliti se possibile; altrimenti, un SP di Cavalleria; altrimenti un SP Navale. In uno spazio di Isola, lasciate un SP Navale se possibile; altrimenti, un qualsiasi SP di terra. Dovete anche lasciare un SP spartano o ateniese piuttosto che un SP Alleato, se possibile.

6+: Lasciate tutti gli SP sul posto ma rimuovete il comandante ponendolo nella casella Verso Casa.

Movimento Post-Combattimento — Spostate poi tutte le unità (non comandanti) nella casella Verso Casa nei loro spazi nazionali e della coalizione secondo la Tabella di Movimento Post-Combattimento.

6.5 FINE DEL COMBATTIMENTO

La Fase di Combattimento termina quando si avverano tutte le seguenti condizioni:

- Non vi sono segnalini di Assedio sulla mappa.
- Non vi sono comandanti in alcuno spazio della mappa.
- Nessuno spazio è occupato da unità di entrambe le parti.
- La casella Verso Casa è priva di unità (sebbene saranno probabilmente presenti comandanti).

6.6 OSTAGGI



Acquisizione — La parte vincente cattura ostaggi in qualsiasi battaglia di terra [6.2.4] nella quale sono stati eliminati un qualsiasi numero di SP di Opliti ateniesi o spartani (non Alleati). Quando accade questo, ponete un segnalino Ostaggi sulla casella strategica Attaccare Atene o Attaccare Sparta della Matrice Strategica dell'avversario, se non è già presente.

Effetto del Detenere Ostaggi —

- Se la parte del giocatore ha ostaggi, la parte non-giocatore non può usare la strategia Attaccare Atene o Attaccare Sparta.
- Se la parte non-giocatore ha ostaggi, non potete scegliere lo spazio nazionale della parte non-giocatore, o qualsiasi spazio adiacente ad esso, come obiettivo.

Esempio: Se Atene vince una battaglia di terra e Sparta perde uno o più SP di Opliti, allora Sparta non può più usare la strategia Attaccare Atene sino a dopo che si ha un armistizio.

Rimozione — Quando viene dichiarato un armistizio [9.3], rimuovete qualsiasi segnalino di Ostaggio dalle Matrici Strategiche.

6.7 COMANDANTI IN BATTAGLIA

I comandanti non sono mai uccisi in battaglia a meno che non si ottenga l'Evento "Morte di Comandante" in quel turno e si avverino le relative condizioni. Altrimenti, quando un comandante subisce l'eliminazione o rimozione dell'ultimo SP della sua Armata, ponete il comandante nella casella Verso Casa.

Alla fine del turno verrà posto nella tazza di pesca [9.4], disponibile per il turno successivo.

6.8 NEUTRALI DELLA COALIZIONE E MOVIMENTO POST COMBATTIMENTO

Quando alcuni neutrali — Argos, Macedonia e Siracusa — sono attivi per una delle parti, ottengono precedenza riguardo alle priorità sulla Tabella di Movimento Post-Combattimento

In altre parole, i requisiti di movimento post-combattimento per questi spazi anticipano alcune delle normali priorità post-combattimento per gli SP degli Alleati ateniesi o Alleati spartani.

Una volta che si rispettano questi requisiti — cioè, ogni neutrale ha il numero specificato di SP nel suo spazio — non si inviano ulteriori SP e sono in essere le normali priorità post-combattimento per tutti i rimanenti SP Alleati.

Esempio: Prima che inizi il movimento post-combattimento, due SP di Opliti Alleati spartani sono presenti in Siracusa. La Tabella del Movimento Post-Combattimento indica che se Siracusa è un Alleato spartano, i primi due SP di Opliti Alleati spartani sono inviati lì. Essendoci già due SP già presenti lì, non se ne inviano altri, ed il gioco procede alla successiva priorità.

6.9 CHIOS E SAMOS COME SPAZI DELLA COALIZIONE

Se lo spazio ateniese della coalizione Chios è in ribellione o è controllato dal nemico, Samos diviene uno spazio della coalizione ateniese. Gli SP Alleati ateniesi che sarebbero posti a Chios durante il movimento post-combattimento sono invece posti a Samos.

Se sia Chios che Samos sono in ribellione o controllate dal nemico, si applicano le normali regole del movimento post-combattimento, inviando queste forze al Pireo.

Se, al termine di qualsiasi Fase di Diffusione della Ribellione [7.0], Chios è ancora uno spazio amico della Lega di Delo, tutte le Forze Alleate ateniesi a Samos sono rimosse e poste a Chios.



7. FASE DI DIFFUSIONE DELLA RIBELLIONE

Questa fase è composta da tre segmenti, che devono essere completati uno alla volta nell'ordine esposto:

- Segmento Continuazione della Ribellione
- Segmento Diffusione della Ribellione
- Segmento Ribellione degli Iloti

7.1 CONTINUAZIONE DELLA RIBELLIONE

Durante questo segmento, se uno spazio in ribellione si trova entro la ZOI di un'unità amica (cioè, un'unità dello stesso colore dello spazio stesso) e quello spazio non si trova entro la ZOI di un'unità nemica, rimuovete il segnalino ribellione.

La ribellione è sedata.

Tutti gli altri spazi ribelli rimangono in ribellione.

7.2 DIFFUSIONE DELLA RIBELLIONE

Durante questo segmento, la ribellione esistente può diffondersi a spazi adiacenti che siano amici alla stessa Lega – di Delo o del Peloponneso; mai neutrali. Una ribellione può diffondersi lungo qualsiasi tipo di LOC.



Per verificare la diffusione, tirate un dado per ogni spazio che:

- È adiacente ad uno spazio che ha iniziato questo segmento in ribellione, e:
- Non contiene un'unità amica (cioè, un'unità dello stesso colore dello spazio in ribellione).

Aggiungete 2 al tiro di dado se lo spazio si trova entro la ZOI di un'unità nemica. Se il risultato modificato è 6 o più, lo spazio si ribella: ponete un segnalino ribellione lì.

7.3 RIBELLIONE DEGLI ILOTI



Durante questo segmento verificate i seguenti criteri nell'ordine esposto:

1. Se qualsiasi tra Pylos, Asine, Corone, Prasiae o Epidaurus Limeria sono controllati da Sparta, questo segmento termina senza effetti – saltate i punti 2 e 3.
2. Se Pylos, Asine, Corone, Prasiae ed Epidaurus Limeria sono tutti occupati da unità della Lega di Delo ed il segnalino Ribellione degli Iloti non è sulla mappa, si ha una nuova Ribellione degli Iloti con i seguenti effetti:
 - Diminuite la Bellicosità di Sparta di 2.
 - Eliminate 2 Opliti spartani a Sparta.
 - Diminuite le entrate spartane di questo turno di 500 talenti.
 - Ponete il segnalino Ribellione degli Iloti vicino ad uno degli spazi.
 - Saltate il punto 3.
3. Se Pylos, Asine, Corone, Prasiae ed Epidaurus Limeria sono tutti occupati da unità della Lega di Delo ed il segnalino Ribellione degli Iloti è sulla mappa, la Ribellione degli Iloti prosegue con i seguenti effetti:
 - Diminuite la Bellicosità di Sparta di 2.
 - Diminuite le entrate spartane di questo turno di 1000 talenti.



7.3.1 Sedare la Ribellione

Se è in essere una Ribellione degli Iloti e la parte spartana riprende qualsiasi dei 5 spazi sopra elencati, rimuovete il segnalino Ribellione degli Iloti dalla mappa.

8. FASE AMMINISTRATIVA

Questa fase è composta da due segmenti, che devono essere completati uno alla volta nell'ordine esposto:

- Segmento di Ricevimento delle Entrate
- Segmento di Costruzione degli SP

8.1 RICEVIMENTO DELLE ENTRATE

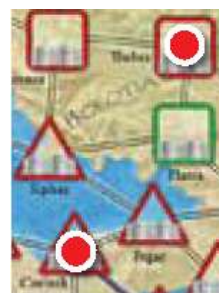
Durante questo segmento le due parti ricevono un ammontare fisso di entrate dalla loro Lega:

- Atene riceve 3.500 talenti.
- Sparta riceve 2.500 talenti.

Per ogni spazio di colore amico che viene Saccheggiato, è in ribellione, o controllato dal nemico, diminuite le entrate ottenute da quella parte di 50 talenti. Le entrate nette ricevute sono sommate al Tesoro di ciascuna parte.

8.1.1 Tebe & Corinto

Per ciascuna tra Tebe o Corinto che è controllata dalla Lega di Delo, diminuite le entrate spartane di altri 200 talenti (*quindi 400 se entrambe*).



8.1.2 Entrate dalla Sicilia

Se Siracusa è un alleato attivo di Sparta ed Atene non controlla lo spazio di Siracusa, aggiungete 500 talenti alle entrate spartane. Se unità della Lega di Delo controllano Siracusa ed esercitano ZOI in ogni spazio della Sicilia, aggiungete 1.000 talenti alle entrate ateniesi.

8.1.3 LOC Ateniese via Mare

Se Atene non può tracciare un percorso privo di spazi controllati dal nemico da Atene alla Fonte LOC Euxine, sottraete 1.500 talenti dalle sue entrate.



8.1.4 LOC di Epidamnos

Se una parte controlla Epidamnos e può tracciare un percorso privo di unità nemiche da Epidamnos al suo spazio nazionale, aggiungete 1.000 talenti alle entrate di quella parte.

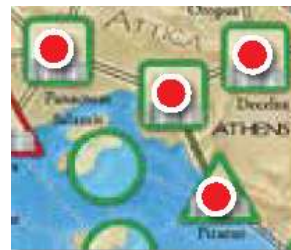


8.1.5 Eisphora

Quando giocate dalla parte ateniese, potete tassare le parti più ricche della popolazione implementando la tassazione diretta.

Se state correntemente giocando con la parte ateniese ed Atene, Pireo, Panactum e Decelea sono tutte prive di unità della Lega del Peloponneso e nessuna è saccheggiata, aggiungete 1.000 talenti alle entrate ateniesi.

Notate che questo beneficio è disponibile solo per voi, il giocatore. La parte non-giocatore non può mai ricevere i 1.000 talenti dalla Eisphora.



8.1.6 Fondo di Emergenza Ateniese

La parte ateniese non può mai spendere fondi se questo causerebbe al suo Tesoro di scendere a meno di 1.000 talenti.

Eccezione – Questa restrizione viene ignorata se Pireo o Decelea sono sotto controllo nemico, o se vi sono 10 o più spazi della Lega di Delo in ribellione.

8.2 COSTRUZIONE DEGLI SP

Durante questo segmento:

- La vostra parte può spendere sino a 600 talenti nella costruzione di nuovi SP.
- La parte non-giocatore può costruire solo massimo 3 nuove unità dello stesso tipo, e nello stesso numero, di quelle che ha perso durante il turno. Se sono stati eliminati più di 3 SP del non-giocatore, scegliete a caso per determinare quali saranno ricostruiti. Inoltre, il Tesoro della parte non-giocatore non può mai essere ridotto a meno di 1.000 talenti per la costruzione di SP.
- Ogni SP costa 200 talenti per la sua costruzione, indipendentemente dal tipo.
- Quando viene costruito, ponete un SP sulla mappa secondo le priorità della Tabella del Movimento Post-Combattimento.

9. FASE DI ARMISTIZIO & RESA

In questa fase valutate come gli eventi ed attività del turno di gioco svolto hanno influenzato la determinazione delle due parti nel proseguire la guerra, misurata con la “Bellicosità”. Maggiore la Bellicosità, più determinata è quella parte, e viceversa.

Questa fase è composta da 4 segmenti, che devono essere completati uno alla volta nell’ordine esposto:

- Segmento Modifica della Bellicosità.
- Segmento Determinazione della Resa
- Segmento Determinazione dell’Armistizio
- Segmento Fine Turno

9.1 MODIFICA DELLA BELLICOSITA’

In questo segmento, la Bellicosità delle due parti viene modificata come segue:

- Se il SCI di una delle parti è negativo, sottraete il valore dalla Bellicosità di quella parte.
- Se il SCI di una delle parti è positivo, sommate la metà (per difetto) della Bellicosità di quella parte.
- Contate il numero di spazi della Lega e della coalizione appartenenti ad una delle parti che sono correntemente catturati, saccheggiati, o in ribellione. Dividete il totale per 10, arrotondate per difetto al numero intero più vicino, e sottraete questo valore dalla Bellicosità di quella parte.

Notate che le Bellicosità può essere ridotta anche nel corso di un turno per una Ribellione degli Iloti [7.3] o per alcuni eventi [3.2]. Se da Evento, potete ricordarlo girando il segnalino Bellicosità dalla parte “-2”. Rigitatelo sul fronte dopo aver implementato la riduzione.



9.2 DETERMINAZIONE DELLA RESA

Durante questo segmento, una parte si arrende se:

- Il suo spazio nazionale è controllato dal nemico, oppure:
- La sua Bellicosità è zero.

Quando una parte si arrende, la partita termina. Si sommano i punti vittoria [1.2] per determinare se il giocatore ha vinto o perso lo scenario [1.3].

9.3 DETERMINAZIONE DELL’ARMISTIZIO

Durante questo segmento, se le due parti rispettano una delle seguenti condizioni:

- Bellicosità di 6 o meno, oppure:

○ Tesoro a meno di 1.000 talenti, si ha un armistizio. Se accade, tirate un dado, aggiungendo 1 se Nicias era un comandante ateniese in questo turno, poi dividete il risultato totale modificato di 2 (arrotondando per eccesso). Il risultato finale è il numero di turni di durata dell'armistizio. Un armistizio può accadere una sola volta per partita.

Effetti dell'Armistizio

- Rimuovete tutti gli SP ateniesi e spartani (non gli SP Alleati) che occupano gli spazi catturati dei loro spazi nazionali o della coalizione secondo la Tabella del Movimento Post-Combattimento. Le unità Alleate rimangono dove sono. Gli spazi interamente vuoti in questo modo tornano sotto controllo del possessore originario (o tornano neutrali).
- Rimuovete tutti i segnalini Ostaggi dalla mappa. Le restrizioni di attacco degli spazi nazionali nemici per gli Ostaggi sono annullate per il resto della partita.
- Tirate un Evento in ogni turno dell'armistizio. Se un Evento non può accadere per lo stato corrente del gioco, non ritirate.
- Tutte le Ribellioni rimangono in gioco, ma non si diffondono (eccetto possibilmente per Evento). Durante i calcoli delle Entrate, diminuite le entrate di una parte per ogni spazio in Ribellione [8.1].
- Calcolate le entrate per entrambe le parti ma ignorate gli spazi Saccheggianti e la Eispheora [8.1.5]. Moltiplicate i totali del numero di turni dell'armistizio, poi modificate il Tesoro delle due parti di conseguenza.
- Ogni parte costruisce sino a 5 SP, sebbene nel farlo un Tesoro non può scendere al di sotto di 1.000 talenti. Costruite tutte le unità che volete per la parte del giocatore. La parte non-giocatore costruisce tutti gli SP Navali se Sparta, o tutti gli SP Opliti se Atene.

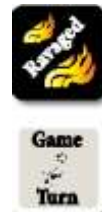
Nota: Quest'ultima frase non è invertita ed è intenzionale. Dopo la Pace di Nicias, Sparta in particolare comprese che l'unico modo per vincere la guerra era di vincere la guerra navale. Questa regola fa fare alla parte non-giocatore una scelta per vincere la guerra. D'altra parte, Atene doveva vincere una guerra su terra per sconfiggere Sparta. La fallita campagna della Battaglia di Mantinea da parte di Alcibiade è quello che si sta tentando con questa regola.

- Sistemate la Bellicosità di entrambe le parti a 10 meno il numero di turni di guerra combattuti prima dell'armistizio.

9.4 FINE DEL TURNO

Se la partita non è terminata [1.3, 9.2]:

- Rimuovete tutti i segnalini Saccheggiato dalla mappa
- Ponete tutti i comandanti nella casella Verso Casa nelle loro tazze di pesca
- Avanzate il segnalino Turno di Gioco di 1 spazio
- Iniziate il turno successivo



INVENTARIO

La vostra copia de *La Guerra del Peloponneso* deve includere

- un fascicolo con le regole
- un manuale del giocatore
- una mappa montata
- due Matrici Strategiche montate
- due fogli di pedine
- due tabelle di aiuto al gioco stampati sui due lati
- Fogli per la registrazione dei Punti Vittoria
- due dadi a 6 facce

Nota — Dovrete a che procuravi due contenitori opachi (come una mug) per facilitare la pesca casual dei comandanti nel corso del gioco.

CREDITI

Ideazione del gioco — Mark Herman

Sviluppo della prima edizione — Mark Herman, Robert I. Ryer, Kevin Boylan e Keith Schlesinger

Regole della seconda edizione — Chad Jensen

Grafica della scatola & confezione — Rodger MacGowan

Grafica — Mark Simonitch, Kurt Miller, Mark Mahaffey e Chad Jensen

Test del gioco — Lara Herman, David Herman, Richard Edwards, R. Mosimann, J.P. Hunerwadel, Nick Karp, Robert MacDonald, Edwin Leland, Richard Mulligan, Douglas Whatley, Ann Whatley e Joel Toppen

Ricerche — Un ringraziamento speciale a Wendy B. Bloom ed allo staff della Biblioteca di Mount Kisco per il loro prezioso aiuto su questo progetto.

Coordinazione alla produzione — Tony Curtis

Produttori — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan e Mark Simonitch

A mia moglie Carole — Grazie per i migliori 40 anni della mia vita e per essere stata al mio fianco nei periodi difficili. La tua bellezza avrebbe fatto salpare le favolose mille navi della Grecia.

MANUALE DEL GIOCATORE



10. SCENARI

Quando iniziate una partita de *La Guerra del Peloponneso*, scegliete uno dei seguenti scenari:

- **La Guerra del Peloponneso** – detto anche Scenario Campagna (pag. 7 del Regolamento).
- **La Guerra Archidamica** – la versione abbreviata del Gioco Campagna (pag. 10 del Regolamento)
- **La Guerra Deceleica**
- **La Caduta di Atene**
- **La 1° Guerra del Peloponneso**
- **La Caduta di Sparta**

Le scenario **La Guerra del Peloponneso**, detto anche Gioco Campagna, è lo scenario base come illustrato nel regolamento. Gli altri cinque scenari seguono le stesse regole e piazzamento del Gioco Campagna, eccetto che differiscono nei capitoli delle regole che seguono.

Regole Speciali — Quando una regola speciale dello scenario o istruzione di piazzamento contraddice ciò che è scritto nelle regole, quanto indicato nello scenario ha priorità.

Nomenclature — Negli elenchi di piazzamento che seguono, i numeri di Opliti, Cavalleria e Navali indicano quanti SP di quel tipo si piezzeranno nella data locazione. Le unità Alleate sono indicate con una “(A)” prima del tipo di unità.

10.1 LA GUERRA DECELEICA

Ponete il segnalino Turno di Gioco nello spazio 6 della Tabella del Turni.

10.1.1 Piazzamento: Atene (Parte del giocatore)

Tesoro: 7000 talenti

SCI: 0

Bellicosità: 6

Ⓐ **Atene:** 3 Opliti, 2 Cavalleria

Ⓑ **Pireo:** 8 Navali

Ⓒ **Corcyra:** 3 (A)Navali, 1 (A)Opliti

Ⓓ **Chios:** 2(A)Navali, 1 (A)Opliti

Ⓔ **Naupactus:** 1 Navale

Ⓕ **Larisa:** 4 (A)Cavalleria, 2 (A)Opliti

Ⓖ **Siracusa:** Nicias, 4 Navali, 4 Opliti



10.1.2 Piazzamento: Sparta (Parte del non-giocatore)

Strategia: Causare Ribellione

Tesoro: 6000 talenti

SCI: 0

Bellicosità: 6

Ⓜ **Sparta:** Agis, Alcibiades*, Guardia Nazionale, 4 Opliti, 1 Cavalleria

**Il comandante ateniese ha cambiato alleanza.*

Ⓛ **Corinto:** 5(A)Navali, 5 (A)Opliti

Ⓝ **Tebe:** 4 (A)Opliti, 4 (A)Cavalleria

Ⓧ **Plataea:** 1 (A)Opliti

Ⓛ **Heraclea:** 1 (A)Opliti

Ⓜ **Amphipolis:** 1 (A)Opliti

Ⓝ **Siracusa:** Gylippus, 2 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria, 3(A) Navali

10.1.3 Regole Speciali

A. La partita inizia con una operazione di Strategia Difensiva spartana contro l'Armata ateniese a **Siracusa**. Siracusa è un alleato attivo di Sparta.

Storicamente, la principale operazione di Atene fu di inviare Nicias per catturare Siracusa (la prima di due spedizioni siciliane). Il costo dell'operazione è già stato sottratto dal tesoro ateniese.

B. Non si può avere alcun armistizio durante questo scenario.

C. Neutralità Macedone — Se un'unità di qualsiasi parte entra a Pela o in Macedonia, il macedone diviene immediatamente un alleato attivo dell'altra parte. La Macedonia può divenire attiva anche per un Evento. Se accade l'evento "Il Re Perdicca di Macedonia cambia alleanza" mentre la Macedonia è ancora neutrale, ponete immediatamente 2 (A)Cavalleria a Pela.

D. Perdite di Comandanti — I comandanti spartani Brasidas ed Archidamus sono stati uccisi. I comandanti ateniesi Pericle e Cleon sono stati uccisi. Lasciate fuori dal gioco questi comandanti.

10.1.4 Condizioni di Vittoria

La partita termina immediatamente e si determina la vittoria quando:

- a) Il giocatore cambia parte da spartano ad ateniese (*ricordate che il giocatore inizia come ateniese*); oppure

- b) si ha un armistizio, *oppure*:
- c) una parte si arrende, *oppure*:
- d) al completamento del turno 3.

Se avete accumulato 40 o più punti vittoria vincete; altrimenti perdetevi.

10.2 LA CADUTA DI ATENE

Ponete il segnalino Turno di Gioco nello spazio 7 della Tabella del Turni.

10.2.1 Piazzamento: Sparta (Parte del giocatore)

Tesoro: 6000 talenti

Strategia: Causare Ribellione

SCI: 0

Bellicosità: 5

- Ⓐ **Sparta:** Guardia Nazionale, 1 Cavalleria
- Ⓑ **Sardis:** Alcibiade
- Ⓒ **Decelea:** 5 Opliti, 2 (A)Cavalleria
- Ⓓ **Corinto:** 2 (A)Navali, 5 (A)Opliti
- Ⓔ **Tebe:** 5 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria
- Ⓕ **Heraclea:** 1 (A)Opliti
- Ⓖ **Amphipolis:** 1 (A)Opliti
- Ⓗ **Siracusa:** 2 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria
- Ⓙ **Pela:** 2 (A)Cavalleria
- Ⓝ **Miletus:** 1 (A)Opliti, 3 (A)Cavalleria, segnalino Ribellione
- Ⓚ **Abydos:** Mindarus, 2 Navali, 1 (A)Navale
- Ⓛ **Oropus:** 1 Navale, 1 (A)Navale
- Ⓜ **Panactum:** 1 Opliti
- Ⓝ **Plataea:** 1 (A)Opliti

10.2.2 Piazzamento: Atene (Parte del non-giocatore)

Tesoro: 2000 talenti

Strategia: Attaccare Alleato Spartano

SCI: 0

Bellicosità: 3

- Ⓞ Atene: 2 Opliti
- Ⓟ Pireo: 2 Navali
- Ⓠ Corcyra: 2 (A)Navali, 1 (A)Opliti
- Ⓡ Abydos: Thrasybulus, 2 Navali, 1 (A)Navale, 1 Opliti, 2 (A)Opliti
- Ⓢ Naupactus: 1 (A)Navale
- Ⓣ Argos: 3 (A)Opliti

10.2.3 Regole speciali

A. La partita inizia con una operazione continuata spartana.

L'operazione principale spartana era di inviare Mindarus ad Abydos. Come indicato dalla Strategia Difensiva, l'operazione secondaria ateniese era di spostare una forza ad Abydos quale risposta a tale mossa.

B. Non vi può essere alcun armistizio durante questo scenario.

C. Siracusa e Macedonia sono alleati attivi spartani. Argos è un alleato attivo ateniese.

D. Neutralità della Tessaglia — Quando la Tabella del Movimento Post-Combattimento invierebbe un SP a Larisa, inviatelo invece ad Atene.

E. Città della Lega di Delo in Rivolta — Porre segnalini di Ribellione a Chios, Miletus, Erythrae, Clazomenae, Phocaea, Cyme, Teos, Colophon, Ephesus, Kos, Cnidus, Camirus, Lindus, Thasos, Eretria, Chalcis, e Carystos. Essendoci ribellione in così tanti spazi, la regola del Fondo di Emergenza ateniese [8.1.6] non è in essere.

F. Perdite di Comandanti — I comandanti spartani Brasidas ed Archidamus sono stati eliminati permanentemente. I comandanti ateniesi Pericles, Cleon, Nicias e Demosthenes sono stati eliminati permanentemente. Nessun altro

comandante ateniese può essere eliminato nel corso della partita. Alcibiade può tornare ad essere comandante ateniese se accade l'evento "Demagogo da Assumere".

10.2.4 Condizioni di vittoria

Si ottengono punti vittoria allo stesso modo dello scenario *La Guerra del Peloponneso*. La partita termina immediatamente e si determina la vittoria quando:

- Il giocatore cambia parte da spartano ad ateniese (*ricordate che il giocatore inizia come spartano*); oppure
- una parte si arrende, *oppure*;
- al completamento del turno 10.

Se avete accumulato 40 o più punti vittoria vincete; altrimenti perdete.



10.3 LA PRIMA GUERRA DEL PELOPONNESO

Panoramica: Questo scenario riguarda la prima Guerra del Peloponneso descritta nella *Pentecontaetia* di Tucidide, che va dal periodo dal 460-435 a.C. E' uno scenario di sei turni: Turno 1: 460-458, Turno 2: 457-455, Turno 3: 454-452, Turno 4: 451-449, Turno 5: 448-446, Turno 6: 445-443.

Porre il segnalino Turno di Gioco nello spazio 1 sulla Tabella dei Turni. Ponete il segnalino *No Lunghe Mura* vicino ad Atene.

Nota: Usate la tabella dei turni sulla mappa come al solito. Le date sopra non hanno impatto sul gioco e sono state indicate solo per interesse storico.

10.3.1 Piazzamento: Atene (Parte del giocatore)

Comandanti: Usate solo gli otto comandanti ateniesi con indicato "IPW" in una banda gialla verticale: Pericle, Cimon, Tolmides, Sophocles, Thucydides, Lamachus, Diotimus ed Hagnon. Poneteli nella tazza di pesca.

Tesoro: 3500 talenti

SCI: 0

Bellicosità: 6

Ⓐ Atene: 2 Opliti, 1 Cavalleria

Ⓑ Pireo: 6 Navali

Ⓒ Lampsacus: 1 Navale

Ⓓ Naupactus: 1 Navale, 1 (A)Opliti

- ⓔ Mytilene: 1 (A)Opliti, 2 (A)Navali
- ⓕ Chios: 1 (A)Navale
- ⓖ Samos: 1 (A)Navale
- ⓗ Byzantium: 1 (A)Navale
- ⓓ Megara: 1 (A)Opliti
- ⓙ Pegea: 1 (A)Opliti
- Ⓚ Plataea: 1 (A)Opliti



10.3.2 Piazzamento: Sparta (Parte del non-giocatore)

Leaders: Usate solo gli otto comandanti spartani con indicato "1PW" in una banda gialla verticale: Dorsus, Pleistoanax, Pausanias, Asimides, Aristeus, Cleandridas, Cnemus ed Eurybatus. Poneteli nella tazza di pesca.

Tesoro: 2500 talenti

SCI: 0

Bellicosità: 6

- Ⓛ Sparta: Guardia Nazionale, 9 Opliti
- Ⓜ Gythium: 1 Navale
- Ⓝ Elis: 1 (A)Opliti
- ⓐ Corinto: 2 (A)Opliti, 3 (A)Navali
- ⓑ Tebe: 4 (A)Opliti, 4 (A)Cavalleria

10.3.3 Piazzamento: Neutrali

- ⓐ Argos: 4 (A)Opliti, segnalino Argos Neutrale.
- ⓑ Larisa: 4 (A)Cavalleria, segnalino Tessaglia Neutrale.
- ⓓ Siracusa: 2 (A)Opliti, 3 (A)Cavalleria, 2 (A)Navali, segnalino Siracusa Neutrale.
- ⓔ Pela: segnalino Macedonia neutrale.

La Macedonia non ha forze iniziali

10.3.4 Regole speciali

A. Neutrali Armati — Tutti gli spazi sulla mappa sono associati con Atene, Sparta o sono Neutrali a seconda del loro colore, a meno che non vi sia un segnalino Neutrale nel loro spazio.

B. La Pace di Trent'Anni — Se, alla fine di qualsiasi turno, entrambe le parti hanno una Bellicosità di 1 o 2, la partita termina in pareggio.

C. Ostaggi — Le due parti iniziano con il segnalino Ostaggi dell'avversario, impedendo di poter attaccare i territori dell'avversario [6.6]. Possono essere rimossi solo con l'Evento #7.

D. No Lunghe Mura — Fintanto che questo segnalino è sulla mappa, vi è un collegamento di terra non fortificato tra Atene e Pireo. Può essere rimosso solo con l'Evento #7.

E. Siracusa — Oltre alle regole standard su Siracusa [5.5.3.2], le unità siracusane non possono muovere sino a quando Siracusa non viene attaccata da Atene.

F. Eventi Casuali — Questo scenario non usa la Tabella degli Eventi standard. Usa invece la sua particolare tabella, qui sotto.

10.3.5 Condizioni di vittoria

Alla fine di qualsiasi turno:

- se la Bellicosità di una delle parti è zero e la Bellicosità dell'avversario è positiva, l'avversario vince;
- se la Bellicosità di entrambe le parti è zero, o se si ha la Pace dei Trent'Anni [regola speciale B], la partita termina in pareggio (*risultato storico*).

TABELLA DEGLI EVENTI – LA PRIMA GUERRA DEL PELOPONNESO		
Tiro di dado	Descrizione dell'Evento	Effetto dell'Evento
2	Aggressione Tracia	Gli spazi di Abdera Maranea cambiano alleanza. Rimpiazzate gli SP Alleati in quegli spazi con SP della nuova alleanza. Riponete gli SP non Alleati presenti in questi spazi nei loro spazi nazionali. <i>Ponete un segnalino Ribellione tra i due spazi ad indicare l'alleanza spartana; rimuovetelo quando tornano Alleati di Atene.</i>
3	Tessaglia	Se neutrale, gli spazi di Larisa e Pharsalus divengono Alleati di Atene. Se già alleati, tornano neutrali. <i>Girate il segnalino Tessaglia sul lato appropriato per ricordare il suo stato.</i>
4	Eclissi Lunare / Terremoto	Tirate un dado: 1-3 = un'eclissi lunare influenza Atene; 4-6 = un terremoto influenza Sparta. La parte influenzata non può effettuare più di 2 operazioni in questo turno. Se si ha un terremoto, ponete 1 Opliti Alleati ateniesi a Pylos, che diviene controllata da Atene – ponete qualsiasi unità e comandante spartani li presenti nella casella Verso Casa.
5	Rivolta Egiziana — <i>Inaros, figlio di Psammetichus, Re di Libia, guida una rivolta contro Artaxerxes di Persia.</i>	Diminuite il Tesoro di Atene di 800 talenti (<i>per pagare le forze inviate in Egitto</i>). Se questo evento accade una seconda volta, diminuite il Tesoro di Atene di 600 talenti e non può costruire alcuna unità in questo turno. Questo evento può accadere solo due volte per partita; in seguito trattatelo come nessun effetto.
6	Aggressione dei Foci	Tirate un dado 1-3: Cytinium 4-6: Delphi (<i>Guerra Sacra</i>) Ponete un segnalino di Assedio nello spazio indicato. Al termine del turno, la parte spartana perde 1 Bellicosità se non controlla lo spazio. <i>Potete indicare questi spazi con le pedine dei Foci per ricordarlo.</i> Ciascuno di questi attacchi può accadere una volta per partita. Se un risultato è già stato ottenuto, scegliete l'altro. Una volta che entrambi sono accaduti, trattate questo evento come nessun effetto.
7	Atene ricostruisce le Lunghe Mura	Se la parte ateniese controlla sia Atene che Pireo, girate il segnalino <i>No Lunghe Mura</i> dalla parte <i>Mura</i> e rimuovete i due segnalini Ostaggi dalle Matrici Strategiche.
8	Ribellione Oligarchica	Tirate due dadi, sommando i risultati. Se lo spazio che si ottiene è già in ribellione, ritirate, aggiungendo 1 per ogni tiro già effettuato. Se lo spazio risultante non è in ribellione, ponete lì un segnalino di Ribellione. 2: Chios 3: Thasos

		4: Olynthus 5: Chalcis 6: Mytilene 7: Samos 8: Byzantium 9: Megara 10: Camirus 11: Lampsacus 12: Carystos 13+: nessun effetto Quando viene posto un segnalino Ribellione in uno degli spazi soprastanti, tirate un dado per ogni spazio adiacente, che si ribella anch'esso con risultato 6.
9	Morte di Comandante	In ogni battaglia in questo turno, se una delle parti ha un comandante presente ed ottiene un tiro di dado non modificato per il combattimento di 1-4, quel comandante muore e viene rimosso permanentemente dal gioco. Nessuna parte può perdere più di 1 comandante in questo modo: alla fine del turno, se una parte ha più comandanti morti, determinate casualmente quale viene perso e riponete gli altri nelle tazze di pesca. Inoltre, se Cimon (comandante ateniese) è sulla mappa quando accade questo evento, muore: rimuovetelo permanentemente dalla mappa e saltate il turno successivo (<i>per la tregua di 5 anni</i>).
10	Tebe Attacca Plataea	Indipendentemente dalla Strategia, nella prima operazione di Sparta, Plataea viene automaticamente designata come obiettivo. La Spedizione deve comprendere "2H, 5(A)H, 4C," con almeno 3 degli Opliti Alleati attivati nello spazio di Tebe.
11	Artaxerxes — <i>Entrambe le parti inviano delegazioni in Persia per ottenere supporto.</i>	Tirate un dado: 1-5: Sparta ottiene 600 talenti. 6: Atene ottiene 600 talenti.
12	Scoperta una Miniera d'Argento	Tirate un dado: 1-2: Sparta scopre la miniera e riceve 600 talenti. 3-6: Atene scopre la miniera e riceve 600 talenti.

10.5 LA CADUTA DI SPARTA 400-362 a.C. (solo per 2 giocatori)

Nota: Questo è uno scenario che usa le regole per due giocatori ma con regole politiche aggiuntive per riprodurre la dinamica delle coalizioni che si creano mediante l'oro persiano, rivolte contro Sparta, che ne causarono la caduta. In questo scenario assumerete il ruolo di Sparta o Tebe/Atene nella battaglia finale per l'egemonia sulla Grecia prima dell'arrivo dei macedoni sotto Filippo II ed il figlio Alessandro.

Panoramica dello Scenario

Un giocatore tiene Sparta, l'altro la Coalizione anti-Sparta (detta "Coalizione") che controlla diverse combinazioni di forze tebane e/o ateniesi in qualsiasi dato turno: Tebe usa le pedine delle sue forze (blu); Atene usa le forze ateniesi (verde scuro); tutte le altre forze usano le unità Alleate ateniesi (verde chiaro).

Svolgimento Generale del Gioco

Un giocatore rappresenta Sparta all'apice della sua potenza. Questo controlla le forze spartane ed Alleate dello spartano nel corso della partita. L'altro giocatore rappresenta una serie di coalizioni anti-spartane: in un dato turno, questo giocatore controlla solo le forze tebane, sia forze tebane che ateniesi, o solo forze ateniesi.

Quando una regola dello scenario indica che il ruolo del giocatore della Coalizione è:

- 1. Tebe** — Il giocatore della Coalizione comanda i comandanti ed unità teban (blu) più le forze di qualsiasi Alleato ateniese (non di Atene). I comandanti ateniesi non sono pescati in questi turni.
- 2. Atene** — Il giocatore della Coalizione comanda i comandanti ed unità ateniesi (verde scuro); non può usare le unità tebane o Alleati ateniesi. I comandanti teban non sono pescati in questi turni.
- 3. Anti-Sparta** — Il giocatore della Coalizione comanda tutte le forze tebane, ateniesi ed Alleati ateniesi. Viene pescato un comandante tebano per tutte le operazioni dispari (inclusa la prima operazione) o un comandante ateniese per ogni operazione pari. Se in gioco, l'esercito persiano muove come prima operazione di qualsiasi turno, ma influenza questa sequenza in seguito.

Nota: Indipendentemente dal ruolo rappresentato nel turno dal giocatore della Coalizione, usa sempre le unità Guarnigione ateniesi per indicare il controllo degli spazi.



Controllo degli Spazi

Tutti gli spazi rossi e verdi sulla mappa iniziano sotto controllo spartano eccetto per gli spazi che iniziano la partita occupati da forze tebane, ateniesi, Guarnigioni ateniesi, o Alleati ateniesi.

Il giocatore della Coalizione controlla qualsiasi spazio che contiene unità tebane, ateniesi, Guarnigioni ateniesi, o Alleati ateniesi. Quando la parte della Coalizione cattura spazi, riceve un segnalino di controllo: una Guarnigione di forza 1 ateniese (*sul retro delle pedine di Assedio*).

Le Guarnigioni incluse nel gioco sono un limite assoluto, comunque, quindi il controllo della Coalizione ha dei limiti. Il giocatore della Coalizione può volontariamente abbandonare il controllo di uno spazio in qualsiasi momento per spostare una Guarnigione in una locazione di nuovo controllo.

Le forze persiane non possono catturare permanentemente degli spazi, sebbene controllino sempre gli spazi occupati dalle loro forze. Una volta attivata la Persia, Sardis rimane uno spazio controllato permanentemente dal persiano sino a quando la sua armata non viene eliminata.

10.5.1 Piazzamento: Segnalini

Porre il segnalino *No Lunghe Mura* vicino ad Atene.

Porre il segnalino Turno di Gioco nello spazio 1 sulla Tabella dei Turni.

Ciascuno dei 7 turni in questo scenario rappresentano 6 anni = turno 1: 401-396, turno 2: 395-390, turno 3: 389-384, turno 4: 383-378, turno 5: 377-372, turno 6: 371-366, turno 7: 365-360. Usate la tabella dei turni sulla mappa come al solito: queste date non hanno impatto sul gioco e sono state indicate solo per interesse storico.

10.5.2 Piazzamento: Sparta

Comandanti: Usate solo gli 8 comandanti spartani con la scritta "FoS" in una banda verticale: Agesilaus, Lysander, Pausanias, Dercyllidas, Cleombrotus, Archidamus III, Agesipolis e Antalcidas. Ponete



ut all but Agesilus into the Spartan draw cup.

Tesoro: 6000 talenti

SCI: 0

Bellicosità: 10

- Ⓐ Sparta: Agesilaus, Guardia Nazionale, 4 Opliti, 1 Cavalleria
- Ⓑ Mantinea: 2 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria
- Ⓒ Gythium: 2 Navali, 1 (A)Opliti
- Ⓓ Tegea: 2 (A)Opliti

- Ⓔ Epidaurus: 1 (A)Opliti, 1 (A)Navale
- Ⓕ Megara: 1 (A)Opliti
- Ⓖ Ephesus: 3 (A)Opliti, 2 (A)Cavalleria
- Ⓗ Abydos: 3 (A)Navali

10.5.3 Piazzamento: Tebe/Atene

Bellicosità: 10

10.5.3.1 Tebe (pedine blu)

Tesoro: 3500

SCI: 0

Comandanti: Usate tutti ed 8 i comandanti tebani: Epaminondas, Pelopidas, Gorgias, Timolaus, Androclidas, Leontidas, Ismenias e Cylon. Poneteli tutti tranne Ismenias nella tazza di pesca tebana.



- Ⓛ Tebe: Ismenias, 8 Opliti, Sacra Banda
- Ⓜ Delium: 1 Opliti, 2 Cavalleria
- Ⓝ Charonea: 1 Opliti, 2 Cavalleria

10.5.3.2 Atene (pedine verde scuro)

Tesoro: 2000

SCI: 0

Comandanti: Usate gli 8 comandanti ateniesi con la scritta "FoS" in una banda verticale: Iphicrates, Philocles, Aristotelos, Chabrias, Eubulidos, Demostratus, Thrasybulus e Conon.

Ponete Conon sotto la pedina *No Lunghe Mura* (può entrare in gioco mediante un Evento) Ponete il resto tranne Thrasybulus nella tazza di pesca ateniese. (Necessiterete di un totale di tre tazze di pesca per questo scenario).



- Ⓛ Atene: Thrasybulus, 4 Opliti, 2 Cavalleria, Peltasti (2-SP)
- Ⓜ Pireo: 2 Navale, Guarnigione
- Ⓝ Decelea: Guarnigione
- Ⓔ Panactum: Guarnigione
- Ⓕ Sunium: Guarnigione
- Ⓖ Plataea: Guarnigione

10.5.3.3 Forze Anti-Spartane (pedine verde chiaro)

- Ⓔ Elis: 2 Opliti
- Ⓕ Corinto: 2 Opliti, 3 Navali
- Ⓖ Argos: 2 (A)Opliti
- Ⓗ Pharsalus: 2 (A)Cavalleria

10.5.4 Regole speciali

10.5.4.1 Entrate

Le entrate di Sparta sono di 3.500. Le entrate ateniesi sono di 1.000. Le entrate tebane sono 1.000.

10.5.4.2 Ribellione

Qualsiasi spazio in ribellione è nemico di Sparta e quindi è amica alla Coalizione.

10.5.4.3 No Lunghe Mura

Fintanto che questo segnalino è sulla mappa, vi è un collegamento di terra non fortificato tra Atene e Pireo. Può essere rimosso solo con l'Evento #10.



10.5.4.4 Saccheggio

- a. Gli spazi che contengono solo una Guarnigione possono essere saccheggianti, ed influenzano il Tesoro ateniese, non tebano. Il saccheggio non influenza il SCI della Coalizione.
- b. Tutti gli altri spazi rossi o verdi influenzano il Tesoro ed SCI di Sparta quando sono Saccheggianti.
- c. Gli spazi neutrali non possono essere saccheggianti.

10.5.4.5 Le Due Parti

I. La Coalizione — In nessun caso le forze della Coalizione possono combattere le une contro le altre. Il giocatore della Coalizione non può scegliere uno degli spazi della sua parte quale obiettivo a meno che non contenga una forza nemica.

II. Costi di Attivazione — Il giocatore della Coalizione paga le unità nel modo seguente.

- Se Tebe: Pagate tutti i costi dal Tesoro tebano.
- Se Atene: Pagate tutti i costi dal Tesoro ateniese.
- Se Anti-Sparta: Il comandante usato per l'operazione paga tutti i costi dal rispettivo Tesoro.

III. Costi di Costruzione — I costi di costruzione sono pagati nel modo seguente.

- Se Tebe: Le unità tebane sono pagate dal Tesoro tebano.
- Se Atene: Le unità ateniesi sono pagate dal Tesoro ateniese.
- Se Anti-Sparta: Il giocatore sceglie quale Tesoro usare per ogni SP, indipendentemente dal colore.
- Se Megapolis è in gioco [vedere 10.5.4.8], tutte le unità spartane costano talenti per essere attivati come le unità Alleate spartane.

IV. Atene Neutrale — Atene inizia la partita neutrale nei confronti di Sparta (*storicamente un alleato di Sparta*).

- Le unità ateniesi non possono attaccare volontariamente le unità spartane. Le unità Alleate ateniesi possono farlo, e le unità ateniesi possono attaccare le unità Alleate spartane.
- Atene può assediare qualsiasi spazio verde o giallo (neutrale), ma non può assediare uno spazio spartano sino a quando Atene non è belligerante.
- Atene cessa di essere neutrale (diviene belligerante) dal primo turno in cui il ruolo del giocatore della Coalizione è Anti-Sparta.
- Sino a quando Atene non è belligerante, Sparta non può attaccare lo spazio di Atene o qualsiasi spazio verde entro 2 spazi da Atene, né può attaccare qualsiasi unità ateniese a meno che non sia una Guarnigione ad una distanza di almeno 3 spazi da Atene. Sparta può attaccare le unità Alleate ateniesi e tebane indipendentemente dallo stato di Atene.

V. Uomini

a. Quando un SP di terra spartano viene eliminato, rimuovetelo permanentemente dal gioco. Ignorate questa regola se Sparta è stata ridotta a 3 SP di Opliti regolari o meno (non Guardia Nazionale) sulla mappa.

Potete ancora "cambiare" usando SP che sono stati rimossi dal gioco, a seconda delle necessità; fate solo attenzione a non incrementare il numero totale di SP di terra spartani rimanenti.

b. In qualsiasi battaglia nella quale gli SP di terra tebani sono pari o superiori agli SP spartani opposti, Sparta perde il suo modificatore +2 in battaglia per gli Opliti.

VI. Resettare il SCI — Le due parti usano il SCI in modo diverso. Dopo che è stato determinato il ruolo del giocatore della Coalizione, resettate entrambi gli SCI a zero.

VII. SCI Spartano — Durante il segmento di Determinazione delle Parti di ogni Fase Politica, se il SCI spartano è positivo, il giocatore spartano tira un dado:

- 1 – 5: nessun effetto
- 6+ se Corinto è controllata dallo spartano: aggiungere 1.000 talenti al Tesoro spartano.
- 6+ se Corinto non è controllata dallo spartano: Sparta prende il controllo di Corinto. Tutte le unità Alleate ateniesi sono convertite alle equivalenti unità Alleate spartane. Spostate tutte le unità ateniesi ad Atene (terra) o Pireo (navali) e spostate tutte le unità di terra tebane a Tebe.

All'inizio di ciascun turno, se il SCI spartano è zero o negativo (in automatico, senza tiro di dado):

- Corinto diviene controllata dalla Coalizione. Convertite tutte le unità Alleate spartane alle equivalenti unità Alleate ateniesi.
- Sparta riceve un dono di 600 talenti (*oro persiano*) che deve essere usato immediatamente per unità rosse Alleati spartani – queste possono essere poste in qualsiasi spazio spartano o controllato da Sparta, ma non più di 2 SP di Opliti e 2 SP Navali per spazio.
- La Persia entra in guerra [10.5.4.6].

VIII. SCI della Coalizione — Il giocatore della Coalizione inizia lo scenario come Tebe (*Atene è neutrale*) e registra i suoi successi e fallimenti usando il segnalino SCI secondo le normali regole del gioco in solitario. Durante il segmento di Determinazione delle Parti di ogni Fase Politica, se il SCI della Coalizione è positivo, quel giocatore tira un dado, sommando 5 se Tebe o Atene sono sotto controllo spartano:

- 0 – 2: il ruolo del giocatore della Coalizione è Atene per questo turno
- 3 – 5: il ruolo del giocatore della Coalizione è Tebe per questo turno
- 6+: il ruolo del giocatore della Coalizione è Anti-Sparta per questo turno

All'inizio di ciascun turno, se il SCI della Coalizione è 0 o negative (automatico, senza tiro di dado):

- Il ruolo del giocatore della Coalizione è Anti-Sparta questo turno.
- La Persia entra nel conflitto [vedere 10.5.4.6].
- Atene riceve un dono di 600 talenti.

IX. Atene & Tebe

- a. Durante il segmento di Determinazione delle Parti di ogni Fase Politica, se il giocatore spartano controlla Tebe e/o Atene, diminuite il SCI del giocatore della Coalizione di 1 per ciascuna.
- b. Se sia Atene che Tebe sono occupate dal nemico, tutte le unità Verso Casa appartenenti al giocatore della Coalizione sono eliminate e non possono essere ricostruite sino a quando uno di questi spazi non viene liberato dal controllo spartano.
- c. Se Atene o Tebe sono controllati da Sparta, le forze tebane possono essere costruite ad Atene. Se solo Atene è controllata da Sparta, le forze di terra ateniesi possono essere costruite a Tebe. Le unità Verso Casa seguono la stessa modalità.

Il giocatore della Coalizione può ancora costruire forze Alleate ateniesi nella speranza di liberare uno di questi spazi, sebbene questo probabilmente porterà la riduzione della sua Bellicosità a zero in quale momento, ponendo termine alla partita.

10.5.4.6 Persia (pedine gialle)

I. Regole Generali — La Persia è una terza parte non-giocatore le cui forze sono controllate da una delle parti in ogni dato turno. La Persia può entrare in guerra o per Evento o per una condizione SCI. Una volta che le sue forze sono schierate sulla mappa, rimangono in gioco sino a che non si avverano le condizioni per la loro rimozione permanente.



II. Piazzamento Persiano — Quando la Persia entra nel conflitto, svolgete le seguenti attività nell'ordine esposto:

1. Rimuovete qualsiasi forza non persiana da Sardis ponendola nella casella Verso Casa.
2. Porre il comandante persiano Tissaphernes, 10 SP di Cavalleria persiana, e 4 SP di Fanteria Leggera persiana a Sardis.

Nota: La designazione di Fanteria Leggera è stata inclusa solo per interesse storico; trattatela come normali SP di terra.

3. Ponete la pedina di Tiribazus vicino a Sardis, a faccia in giù, per ricordare che Sardis è ora controllata dalla Persia, è considerato uno spazio nazionale per l'Esercito persiano, ed è dove le unità dell'Esercito persiano saranno poste dalla casella Verso Casa.
4. Ponete il comandante persiano Conon e 6 SP Navali persiani a Lindus (Rodi).
5. Ponete il comandante persiano Pharnabazus e 4 SP di Cavalleria persiane a Cyzicus. Qualsiasi forza non persiana lì viene rimossa e posta nella casella Verso Casa.

III. Esercito Persiano — L'“Esercito Persiano” è composto da Tissaphernes (ed in seguito Tiribazus), 10 SP di Cavalleria e 4 SP di fanteria leggera. L'Esercito Persiano è nemico di entrambe le parti ed intercetterà le forze di entrambi i giocatori.

- a. Le forze persiane sulla mappa non determinano se vengono poste verso casa. L'Esercito persiano va nella casella Verso Casa solo per una sconfitta. La prima volta che l'Esercito persiano viene posto nella casella Verso Casa, Tissaphernes viene giustiziato: rimpiazzatelo permanentemente con Tiribazus.
- b. L'Esercito persiano rimpiazza automaticamente tutte le sue perdite in ciascuna fase di costruzione nello spazio dove si trova il suo comandante.
- c. Il giocatore della Coalizione controlla l'Esercito persiano. È sempre la prima forza ad essere mossa in un turno per quella parte e muove senza costi. Può muovere solo in spazi che siano entro 4 spazi di terra e/o costieri da Sardis. L'Esercito persiano rimane sempre assieme; non lascia forze indietro quando saccheggia.
- d. Le forze persiane non contano per i tiri di dado degli Auguri. La prima operazione della Coalizione effettuata dopo che l'Esercito persiano muove non deve effettuare un tiro di dado per gli Auguri.
- e. Rimuovete permanentemente l'Esercito Persiano dal gioco se:
 - i. Un giocatore controlla Sardis.
 - ii. È dichiarata la Pace del Re.
 - iii. Un'esercito persiano comandato da Tiribazus viene inviato nella casella Verso Casa per essere stato sconfitto.

Nota: Questa sarebbe la seconda volta che l'esercito persiano viene inviato nella casella Verso Casa in quanto la prima volta rimuove Tissaphernes.

IV. Marina Persiana — La “Marina Persiana” è composta da Conon (in seguito da Pharnabazus), 6 SP Navali e 4 SP di Cavalleria.

- a. Fintanto che Conon è il comandante della Marina Persiana, viene controllata dal giocatore della Coalizione. Una volta che Pharnabazus diviene comandante, la Marina persiana viene controllata dal giocatore spartano. La Marina persiana è nemica di entrambe le parti, quindi intercetterà le forze di entrambi i giocatori.
- b. La Marina persiana rimpiazza automaticamente tutte le sue perdite in ogni fase di costruzione nello spazio dove si trova il suo comandante. Se viene dichiarata la Pace del Re, rimuovete permanentemente la Marina persiana dal gioco.
- c. Fintanto che Pharnabazus occupa Cyzicus, non può essere dichiarata un obiettivo per nessuna parte. Pharnabazus non muove sino a quando non è comandante della Marina persiana, ma intercetta le forze di

entrambe le parti. Se Pharnabazus viene inviato nella casella Verso Casa in qualsiasi momento prima di controllare la Marina persiana, viene riposto a Cyzicus con 4 SP di Cavalleria.

- d. A differenza dell'Esercito persiano (che deve muovere per primo), la parte in controllo della Marina persiana può attivarla al posto di una normale operazione. La Marina persiana non effettua, né è influenzata, dai tiri di dado degli Auguri.
- e. La Marina persiana non saccheggia gli spazi; controlla sempre solamente lo spazio che occupa.
- f. La prima volta che la Marina persiana viene posta nella casella Verso Casa per una sconfitta:
 - i. Rimuovete permanentemente il comandante persiano Conon dal gioco, ponendolo girato a Cyzicus.
Questo serve per ricordare che Cyzicus è uno spazio controllato dal persiano che non può mai essere uno spazio obiettivo. Notate che Conon può essere rimosso anche mediante un Evento.
 - ii. Ponete il comandante ateniese Conon nella tazza di pesca ateniese.
 - iii. Pharnabazus diviene il comandante della Marina persiana. Spostate immediatamente la Marina persiana a Cyzicus.
 - iv. Una volta che Pharnabazus è in comando, la Marina persiana muoverà solo entro due spazi da Cyzicus.
Nota di Gioco: La flotta persiana può essere usata per controllare Bisanzio e tagliare il rifornimento di grano ateniese, come fece storicamente.

V. Tendenze del Persiano — Mentre la Persia è attiva, Sardis, Cyzicus, e qualsiasi spazio occupato da forze persiane sono gli unici spazi controllati dalla Persia. Le forze dell'Esercito persiano, non quelle della Marina persiana, saccheggiano qualsiasi spazio dove passano seguendo le normali regole per il saccheggio.

10.5.4.7 La Pace del Re

La prima volta che il rifornimento di grano ateniese viene tagliato per qualsiasi motivo, inizia la Pace del Re, con i seguenti effetti:

- a. Diminuite la Bellicosità di ciascun giocatore di 2.
- b. Rimuovete permanentemente tutte le forze persiane dal gioco. Sardis e Cyzicus non sono più controllate dalla Persia.
- c. La Coalizione non si arrende a meno che la Bellicosità non sia ridotta a zero.

10.5.4.8 Liberazione di Messinia

In qualsiasi momento, se la Coalizione Anti-Sparta controlla tutte e cinque le seguenti località: Mantinea, Methydrum, Oronae, Pylos e Belmina, si ha una ribellione degli Iloti. Se accade, ponete la pedina Megapolis ad Orchomenus assieme ad una Guarnigione e 4 SP di Opliti Alleati ateniesi. Una volta che la pedina di Megapolis è in gioco:

- diminuite le entrate spartane di 1.000 talenti per turno;
- le unità spartane non si attivano più gratuitamente.

10.5.4.9 Eventi Casuali

Questo scenario non usa la tabella degli eventi standard. Piuttosto, usate la tabella sottostante.

10.5.5 Condizioni di Vittoria

Alla fine di qualsiasi turno, se la Bellicosità di una delle parti è zero e quella dell'avversario positiva, l'avversario vince. Se la Bellicosità di entrambe le parti è zero, la Persia vince ed entrambi i giocatori perdono.

Nota sullo Scenario: Questo scenario è più un viaggio che una destinazione. Ho tentato di carpire il gran numero di variabili, che aggiungono verosimiglianza storica sacrificando il bilanciamento. Troverete che i risultati su come si sviluppa la storia possono essere molto diversi. L'ovvia strategia spartana è di puntare semplicemente a Tebe e tentare di vincere la guerra in un baleno, ma i tebani sono tosti, quindi fate attenzione.

TABELLA DEGLI EVENTI – LA CADUTA DI SPARTA		
Tiro di dado	Descrizione dell'Evento	Effetto dell'Evento
2	Rivolta di Cinadon	<p>2:— Tirate un dado</p> <p>1-5: nessun effetto</p> <p>6: Rivolta! Le unità spartane non possono essere attivate per un'operazione per il resto di questo turno.</p> <p><i>Una rivolta può accadere una sola volta per partita; se si ottiene ancora, trattatela come nessun effetto.</i></p>
3*	Rifornimenti dall'Egitto	Tebe ed Atene ricevono ciascuna 500 talenti. Ponete 4 (A)Navali a Lindus <i>(ed effettuate una immediata battaglia se occupato da una Forza spartana o persiana).</i>
4	Dionysius I Aiuta Sparta	<p>La prima volta che accade questo evento Sparta riceve 400 talenti e Siracusa diviene un Alleato spartano. La seconda volta che accade questo evento, Dionysius dichiara guerra a Cartagine – tutte le forze Alleate spartane sono poste nella casella Verso Casa, poi tirate un dado: se 1-3, ponete il segnalino Cartagine Vince a Siracusa e tutti gli spazi in Sicilia sono inaccessibili per il resto della partita. Se 4-6, ponete il segnalino Siracusa Vince a Siracusa. Se questo evento accade mentre il segnalino Siracusa Vince è a Siracusa, Siracusa diviene permanentemente un Alleato spartano, tutta la Sicilia viene controllata da Sparta, e Sparta aggiunge 400 talenti alle sue entrate in ogni segmento di Ricevimento delle Entrate per il resto della partita.</p>
5	Iniziative del Governatore (Harmost) Spartano — <i>Effettuate un colpo di mano</i>	<p>Tirate un dado ed effettuate un immediato assedio spartano <i>(usando il valore di battaglia del comandante spartano determinato dal risultato):</i></p> <p>1-3: Sphodrias +0, in Pireo. <i>Atene forma la Lega Navale:</i> Il giocatore della Coalizione Anti-Sparta pone 1 (A) Navale ed 1 Guarnigione in sino a 4 spazi verdi di isola privi di unità spartane.</p> <p>4-6: Phoebides +2, <i>Sparta cattura Cadmea:</i> Tebe va sotto controllo spartano ed il giocatore della Coalizione Anti-Sparta è Atene sino a quando Tebe non viene liberata. Non fate tiri di dado SCI mentre è in essere questa condizione. Aggiungete Pelopidas ed Epaminondas alla tazza di pesca di Atene; rimuoveteli dal gioco se Tebe viene liberata.</p> <p>Nota — <i>Un assedio dato dal colpo di mano che ha successo invia tutte le forze nella casella Verso Casa (non sono eliminate). Ciascuno di questi attacchi può accadere una sola volta per partita. Se uno è già accaduto, non tirate: accade automaticamente l'altro. Una volta che ciascuno è accaduto, trattate questo evento come nessun effetto.</i></p>
6	Agenda di Agesilaus — <i>Sono designate varie località per gli attacchi revanscisti spartani.</i>	<p>Tirate un dado:</p> <p>1-2: Elis <i>(bando ai Giochi Olimpici)</i></p> <p>3-4: Mantinea <i>(di divide nelle città affiliate); alternativa = Cytinium (lo stesso)</i></p> <p>4-6: Olynthus <i>(dissolvimento della Lega Calcidica).</i></p> <p>Ponete un segnalino Assedio nello spazio indicato. Al termine del turno, la parte spartana perde 1 Bellicosità se non controlla lo spazio.</p> <p>Nota — <i>Se si è già avuto un risultato e non ha una locazione alternativa, ritirate sino a quando non si ottiene un risultato implementabile. Ciascuno di questi attacchi possono accadere una sola volta per partita – una volta accaduti tutti, questo evento non ha effetti.</i></p>
7	Ribellione Democratica	<p>Tirate due dadi, sommando i risultati. Se lo spazio che si ottiene è già in ribellione, ritirate, aggiungendo 1 per ogni tiro già effettuato. Se lo spazio risultante non è in ribellione, ponete lì un segnalino di Ribellione.</p> <p>2: Sicyon</p> <p>3: Corone</p> <p>4: Byzantium</p> <p>5: Tegea</p>

		<p>6: Ephesus 7: Lepreum 8: Orchomenus 9: Miletus 10: Camirus 11: Methydrum 12: Amphipolis 13+: nessun effetto</p> <p>Quando viene posto un segnalino Ribellione in uno degli spazi soprastanti, tirate un dado per ogni spazio adiacente, che si ribella anch'esso con risultato 6.</p>
8*	Battaglia di Cunaxa — <i>Cyrus, fratello più giovane di Artaxerxes, tenta di salire sul trono.</i>	<p>Tirate un dado: 1-2: <i>Cyrus diviene re.</i> Sparta riceve 1000 talenti. 3-6: <i>Cyrus muore.</i> Porre 3 Opliti Alleati spartani ad Abydos o nello spazio più vicino controllato dallo spartano (<i>il risultato storico fu Anabasi</i>). Poi la Persia entra in guerra.</p>
9	Morte di Comandante	<p>In ogni battaglia in questo turno, se una delle parti ha un comandante presente ed ottiene un tiro di dado non modificato per il combattimento di 1-4, quel comandante muore e viene rimosso permanentemente dal gioco. (<i>Eccezione: Agesilaus è immune a questo evento</i>). Nessuna parte può perdere più di 1 comandante in questo modo: alla fine del turno, se una parte ha più comandanti morti, determinate casualmente quale viene perso e riponete gli altri nelle tazze di pesca.</p>
10*	Atene ricostruisce le Lunghe Mura	<p>Se ancora in gioco, rimuovete il segnalino <i>No Lunghe Mura</i> dalla mappa. Poi, se ancora in gioco, rimuovete il comandante persiano Conon dal gioco: aggiungete il comandante Conon ateniese nella tazza di pesca ateniese, spostate la Marina Persiana a Cyzicus, e Pharnabazus diviene il numero comandante della Marina Persiana.</p>
11*	Artaxerxes — <i>la Persia interviene.</i>	Schierate sulla mappa le forze di terra e navali della Persia.
12	Scoperta una Miniera d'Oro	<p>Tirate un dado: 1-2: Sparta scopre la miniera e riceve 600 talenti. 3-6: Atene/Tebe scopre la miniera e riceve 600 talenti.</p>
* <i>Questo evento può accadere una sola volta per partita; se si ottiene ancora, trattatelo come nessun effetto.</i>		

11. REGOLE PER DUE GIOCATORI

La *Guerra del Peloponneso* può essere giocato come gioco per due giocatori usando le regole che seguono. Quando una regola per due giocatori contraddice qualsiasi regola del solitario, ha precedenza quella per due giocatori. Una partita a due giocatori viene giocata normalmente, eccetto che ogni parte viene controllata da un giocatore invece che usare la Matrice Strategica per una delle parti.

Matrici Strategiche

Le matrici strategiche non si usano.

Determinazione della Parte & Strategia

Lo scenario *La Caduta di Sparta* utilizza ancora il Segmento di Determinazione delle Parti [3.1]. In qualsiasi altro scenario, saltate il Segmento di Determinazione delle Parti della Fase Politica ed anche il Segmento di Determinazione della Strategia [4.1] della Fase di Pianificazione Strategica.

Parte del non-giocatore

Si ignorano tutte le procedure del non-giocatore, tutte le decisioni sono prese dai giocatori. Inoltre, si applicano alcune regole speciali al gioco degli alleati attivi (vedere sotto).

Chi Agisce per Primo

Durante la Fase Operazionale, la parte che ha in gioco il comandante con modificatore strategico maggiore svolge la sua prima operazione iniziale [5.1], in caso di parità chi ottiene di più con un dado. L'altra parte svolge poi la sua operazione iniziale [5.1] prima di passare alle operazioni continuate [5.3].

Decidere Dove Combattere

Durante la Fase di Combattimento, ciascun giocatore si alterna nello scegliere quale combattimento risolvere poi. Il giocatore che ha effettuato la prima operazione del turno determina il primo combattimento.

Intercettazione

L'Intercettazione [5.6] per i giocatori è sempre volontaria invece che obbligatoria. Nello scenario *La Caduta di Sparta* le intercettazioni persiani sono ancora obbligatorie indipendentemente da chi controlla le sue forze.

Gli Auguri

Quando si effettua una verifica degli Auguri [5.3.1], il giocatore ateniese tira un dado senza modifiche; il giocatore spartano deve aggiungere 1 al suo tiro di dado.

Risoluzione dell'Assedio

Lo sconfitto in un assedio perde 1 SCI (non 2, come farebbe normalmente il giocatore nel gioco in solitario).

Movimento Post-Combattimento

Non usate la Tabella del Movimento Post-Combattimento. Invece, ogni giocatore prende le sue unità dalla casella Verso Casa (prima Sparta) e le pone sulla mappa usando le seguenti priorità:

1. Tutte le unità di terra spartane sono poste a Sparta.
2. Tutte le unità navali spartane sono poste a Gythium.
3. Tutte le unità Alleate spartane sono poste in un qualsiasi numero di spazi amici controllati.
4. Le unità Alleate ateniesi sono poste in un qualsiasi numero di spazi amici controllati.
5. Tutte le unità di terra ateniesi sono poste ad Atene e/o Pireo.
6. Tutte le unità navali ateniesi sono poste nel Pireo o in qualsiasi spazio amico costiero o di isola.
7. Tutte le unità tebane sono poste a Tebe e/o in qualsiasi spazio amico controllato entro tre da Tebe (inclusa Atene).
8. Se per qualsiasi motive un'unità non può essere posta sulla mappa, eliminatela.

ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio di gioco è inteso come introduzione ai meccanismi di gioco quando si gioca in solitario. Vi suggeriamo di leggere prima la parte dei Componenti di Gioco ed i Termini Importanti di Gioco, all'inizio del regolamento, e di piazzare poi lo scenario Gioco Campagna La Guerra del Peloponneso seguendo la narrativa per familiarizzare con il sistema di gioco.

Notate che i numeri tra parentesi quadre – come “[4.3]” – indicano un riferimento ad un regola importante.

1. Lo scenario Gioco Campagna inizia nel mezzo del turno 1 nella Fase Operazione. Come indicato alla fine delle istruzioni di piazzamento, la parte ateniese (giocatore) ha già effettuato la sua operazione iniziale [5.1] che ha visto l'armata di Phormio muovere per sedare una ribellione a Potidaea (storicamente, la reale locazione dell'inizio della guerra). L'azione inizia con la parte spartana (non-giocatore) che volge la sua operazione iniziale [5.2].



2. Tutte le operazioni del non-giocatore iniziano con la verifica sulla Strategia Difensiva come indicato nella parte in alto della Matrice Strategica [5.2, punto 1]. Una verifica delle condizioni spartane mostra che nessuna di queste è in essere quindi si tira il dado rosso sotto la Strategia Attaccare Atene (il segnalino Strategia spartano è stato posto nella casella associata della Matrice Strategica) [5.2, punto 2]. Il risultato del dado è “5” che indica Decelea come spazio obiettivo per l'operazione.

Nota: Qualsiasi altra Strategia spartana avrebbe richiesto di tirare prima il dado blu per generare lo spazio obiettivo [5.2, punto 2a].

Sulla Matrice Strategica spartana, la casella blu nella Strategia Attaccare Atene indica che la dimensione della spedizione da radunare dal comandante spartano Archidamus [5.2, punto 3] è di punti forza (SP) “12H” (12 Opliti) e Archidamus attiva 7H dallo spazio di Sparta, senza costo [5.1.5]. La Guardia Nazionale elite spartana deve rimanere nello spazio e la Cavalleria da 1 SP spartana non viene attivata in quanto toglierebbe l'ultimo SP di Cavalleria dallo spazio quando altri SP di Cavalleria Alleati spartani sono disponibili altrove (non attivate l'ultimo SP di un dato tipo a meno che non sia necessario per proseguire l'operazione [5.2.1, terzo capoverso]). La spedizione necessita ancora di 5H e 2C.



3. Per ottenere gli SP rimanenti necessari, la spedizione dovrà muovere attraverso una serie di spazi di raduno sino a che la forza non ha raggiunto la dimensione necessaria. Lo spazio successivo più vicino è Corinto, che viene temporaneamente designato come spazio di raduno. Il percorso più breve da Sparta a Corinto è:

Caryae » Argos » Mycenae » Cleonae » Corinto

Comunque, Argos non può essere usata per il calcolo della via più breve se è neutrale. Il successivo percorso più breve è:

Belmina » Methydrum » Orchomenus » Philius » Sicyon » Corinto.

Nessuno di questi spazi è in Zona di Influenza (ZOI) della forza ateniese, quindi la spedizione sotto Archidamus arriva a Corinto.

4. A Corinto, 4 Opliti Alleati spartani vengono attivati al costo di 800 talenti (*diminuite il Tesoro spartano da 3000 a 2200*), divenendo parte della spedizione.

Nota: Attivare ogni SP di terra costa 200 talenti; ogni SP navale costa 400 talenti.

Rimangono 1 SP di Opliti Alleati spartani e 5 SP Navali Alleati spartani che non sono necessari. Il successivo spazio più vicino, Tebe, viene ora designato come spazio di raduno.

5. Vi sono quattro percorsi equidistanti a Tebe:

- Pegae » Siphae » Plataea » Tebe;
- Pegae » Siphae » Charonea » Tebe;
- Pegae » Panactum » Plataea » Tebe;
- Pegae » Panactum » Tanagra » Tebe.

Assegnate una possibilità su un tiro di dado da 6 per ogni opzione (ritirando i 5 e 6) per scegliere il percorso. Il tiro di dado "3" dà il terzo percorso (*Pegae » Panactum » Plataea » Tebe*) per arrivare allo spazio di raduno.

Panactum si trova nella ZOI della forza ateniese (Cavalleria + Opliti) ad Atene. Quando la spedizione spartana entra a Panactum, deve essere effettuato un tentativo di intercettazione. Il tiro di dado è "4" quindi si ha una schermaglia. La forza intercettante non si sposta dalla sua locazione. Entrambe le parti tirano un dado, entrambe ottengono "2" quindi nessuno perde alcun SP. Verificando per la battaglia immediata [5.7.2], i tiri di dado combinati per la schermaglia sommati sono inferiori ad 11 quindi questa condizione non si avvera. Gli SP combinati di terra per entrambe le forze eccedono 8, ma la forza intercettante è inferiore del 50% rispetto al totale quindi anche questa condizione non si avvera e la spedizione spartana prosegue nello spazio di Plataea.

Nota: L'unica cosa che può impedire il movimento di una spedizione in una operazione è una intercettazione che abbia successo. La presenza di unità nemiche o fortezze non ostacolano il movimento, solo le loro ZOI.



6. Dal momento che la spedizione spartana sta muovendo verso uno spazio di raduno, non uno spazio obiettivo, Panactum e Plataea non sono saccheggiate [5.8].

Lo spazio di Panactum sarebbe stato esentato dal saccheggio in qualsiasi caso in quanto vi era stata lì una intercettazione che ha avuto successo. Pegae non viene saccheggiata in quanto amica di Sparta.

7. Nel loro arrivo a Tebe, 1 Oplita Alleato spartano e 2 SP di Cavalleria Alleata spartana sono attivati per completare la spedizione. Queste attivazioni costano 600 talenti (*diminuite il Tesoro spartano da 2200 a 1600*). Ora la spedizione di Archidamus è pronta per l'invasione dell'Attica muovendo verso il suo spazio obiettivo, Decelea.

8. Vi sono due percorsi di 3 spazi disponibili:

Tanagra » Oropus » Decelea

Delium » Oropus » Decelea.

Viene assegnata una possibilità su due a ciascun percorso e risulta scelto il secondo percorso. Quando la spedizione entra ad Oropus saccheggia lo spazio in quanto la spedizione è lungo il percorso al suo obiettivo, non si ha tentativo di intercettazione (*lo spazio non è in ZOI ateniese*), e non è presente alcuna forza ateniese: ponete un segnalino Saccheggiato lì. Poi la spedizione entra nello spazio obiettivo che è nella ZOI della forza ateniese (Cavalleria + Opliti) nello spazio di Atene. Un tiro di dado di "1" per il tentativo di intercettazione fallisce e non vi è schermaglia; ponete un segnalino Saccheggiato nello spazio. La prima operazione spartana è così conclusa.

9. L'ateniese (giocatore) tenta ora di effettuare una operazione continuata [5.3]. Essendo questa in realtà la seconda operazione ateniese (*quella di Phormio era la prima*), si deve tirare per gli auguri [5.3.1]: si ottiene "2" quindi l'operazione è consentita (*solo un tiro di dado di "6" va male per la parte del giocatore*).

10. Con il favore degli dei la parte ateniese effettua un'operazione. Puntando ad un obiettivo storico, il giocatore ateniese desidera saccheggiare la costa del Peloponneso e sfidare la flotta di Sparta a Corinto. Per farlo il giocatore sceglie Erineus come spazio obiettivo. Pericle sarà al comando dell'operazione. Pericle vuole 3 SP navali per l'operazione. Non essendoci SP navali ad Atene ma essendocene alcuni nel Pireo, Pericle sceglie quest'ultimo come spazi di raduno, muove lì ed attiva 3 SP Navali per un totale di 1200 talenti (*diminuite il Tesoro ateniese da 4500 a 3300*), poi muove per la via più breve ad Erineus.

Nota: Nei paragrafi seguenti, ogni spazio spartano identificato da una "(R)" riceve un segnalino di Saccheggio [5.8].

11. La spedizione di Pericle muove:

Aegina » Methana (R) » Cape Seyllaem (R) » Troezen (R) (*avrebbe potuto essere Idhra ma un tiro di dado casuale ha scelto Troezen*) » Hermione (R) » Prasiae, dove è possibile una intercettazione.



12. La forza spartana a Sparta ha una ZOI (Cavalleria + Opliti) a Prasiae. Il tiro di dado per l'intercettazione è un "5" quindi si ha una schermaglia. Entrambe le parti ottengono un "6" il che non dà perdite a nessuno. I risultati combinati della schermaglia sono però superiori a 10 (6+6 = 12) quindi si ha una immediata battaglia. La forza spartana, che non muove, è composta da 3 Opliti spartani ed 1 SP di Cavalleria mentre quella ateniese è di 3 SP Navali. Queste sono le condizioni per una Battaglia Nulla [6.2.1, primo punto] quindi la spedizione ateniese sotto il comando di Pericle continua a muovere [6.2.2]. Non si pone alcun segnalino di Saccheggio a Prasiae essendoci stata lì un'intercettazione. Pericle guida poi la sua spedizione a:

Epidaurus Limera (R) » Cythera (R) » Cape Taenarum (R) » Corone, dove vi può essere una intercettazione per la ZOI spartana esercitata da Sparta (Cavalleria + Opliti). Il tiro di dado per l'intercettazione è "2" quindi non si ha intercettazione e si pone un segnalino di Saccheggio a Corone (R).

13. La spedizione ateniese prosegue poi a:

Asine (R) » Pylos (R) » Zacynthus (*non si saccheggiano gli spazi amici*) » Cephallenia (*non si saccheggiano gli spazi neutrali*) » Oenidae (R) » Naupactus » Panormus » Erineus, lo spazio obiettivo. Erineus è nella ZOI della forza spartana a Corinto (Navale + Opliti). L'intercettazione fallisce e la seconda operazione ateniese si conclude così.

Nota: Se la spedizione ateniese avesse tentato di usare Naupactus come spazio di raduno per la spedizione, non si sarebbe saccheggiata così la costa del Peloponneso in quanto la spedizione avrebbe puntato verso uno spazio di raduno, non uno spazio obiettivo.

14. La parte spartana (non-giocatore) tenta ora di effettuare la sua seconda operazione del turno – una operazione continuata. Il tiro di dado per gli auguri è "5", +1 essendo la parte del non-giocatore, quindi un "6" modificato. Questo dà lo sfavore degli dei e la parte del non-giocatore deve passare.

Nota: Non sarebbe comunque cambiato nulla, in quanto con la strategia Attaccare Atene, sarebbe stata necessaria una forza di 12H + 2C e la parte spartana ha solo 5H (4H a Tebe ed 1H a Corinto) e 2C (a Tebe) che non sono stati attivati – quindi avrebbe comunque passato automaticamente per forze insufficienti disponibili [5.3.2, terzo punto].

15. La parte ateniese (giocatore) tenta ora la sua terza operazione. Il tiro di dado per gli auguri di "2" dà il favore degli dei. Viene scelto un comandante ateniese (*pesca un comandante ateniese a caso dalla tazza*). Viene pescato Demosthenes e viene posto ad Atene. Viene scelto Heraclea come spazio obiettivo. La dimensione della spedizione per l'operazione deve essere 1 SP Opliti ed 1 SP Navale. Il giocatore ateniese desidera usare gli SP Alleati nello spazio di Chios per svolgere questa operazione, quindi Demosthenes muove a Chios da Atene per la via più breve.

Nota: Un comandante che muove senza SP non può entrare in uno spazio controllato dal nemico e, se intercettato, viene rimosso (non eliminato) e posto nella casella Verso Casa, e l'operazione verrebbe annullata senza altri effetti.

Vi sono tre percorsi da 6 spazi per arrivare a Chios:

Pireo » Aegina » Kithnos » Siroi » Andros » Chios;

Pireo » Sunium » Kea » Carystos » Andros » Chios;

Pireo » Sunium » Marathon » Carystos » Andros » Chios.

Se esaminate la mappa vi è un percorso più breve di 5 spazi:

Decelea » Marathon » Carystos » Andros » Chios.

Comunque, dal momento che un comandante non può entrare da solo in uno spazio occupato dal nemico [5.1.6], questo percorso non è consentito.

L'ultimo dei tre percorsi possibile offre una possibilità di intercettazione, quindi si deve effettuare un tiro di dado casuale: viene scelto uno dei due percorsi senza possibilità di intercettazione quindi Demosthenes viene posto a Chios. Un SP di Opliti Alleati ed uno Navale Alleato sono attivati al costo di 600 talenti (*diminuite il Tesoro ateniese da 3300 a 2700*). Questo completa il raduno della spedizione.

16. La spedizione di Demosthenes prende la via più breve ad Heraclea:

Psara » Skiros » Sporades » Olizon » Pteleum » Heraclea.

Solo Heraclea viene saccheggiata in quanto gli altri spazi lungo il percorso sono amici. Termina così la terza operazione ateniese.

Nota: Essendoci 1 SP Navale per ogni SP di terra nella spedizione, gli SP di terra possono essere trasportati lungo LOC navali usando il trasporto navale [5.1.4].

17. La parte spartana ha passato, quindi la successiva operazione è ancora ateniese. Un tiro di dado favorevole per gli auguri dà inizio alla quarta operazione ateniese. Viene pescato un nuovo comandante (Cleon) che viene posto ad Atene. Cleon il demagogo ha convinto il demos ad effettuare una mossa baldanzosa e dichiara Tebe quale obiettivo. Per questa operazione Cleon radunerà una spedizione di 6 SP di Opliti ateniesi ed 1 SP di Cavalleria ateniese. Tutti i 7 SP sono già ad Atene e sono quindi attivati al costo di 1400 talenti (*diminuite il Tesoro ateniese da 2700 a 1300*).

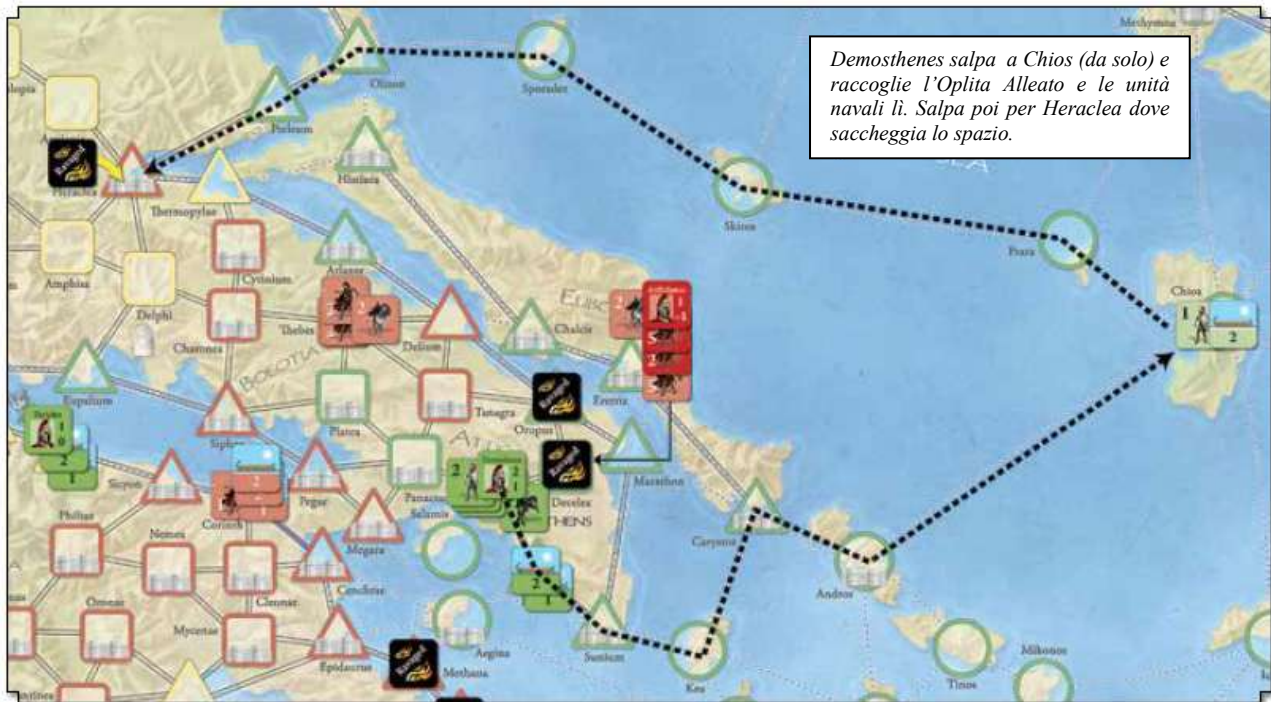
Vi sono due percorsi più brevi ad Atene:

Panactum » Plataea » Tebe;

Panactum » Tanagra » Tebe.

Sono assegnate 3 possibilità su 6 a ciascun percorso e viene scelto il percorso Panactum » Tanagra » Tebe. Quando la spedizione di Cleon entra a Tanagra entra nella ZOI della forza Alleata spartana a Tebe (Cavalleria + Opliti). Il tiro di dado per l'intercettazione di "1" fallisce e la spedizione ateniese entra a Tebe dove si ha un altro tentativo di

intercettazione. Questo tentativo ha successo e si risolve una schermaglia. La parte ateniese tira un “1” e la spartana un “2”. Viene eliminato un Oplita ateniese ma non avverandosi le condizioni per una battaglia (meno del 50% di SP di terra combinati sono con la forza intercettante), l’operazione ateniese si conclude con la spedizione di Cleon a Tebe.



18. E’ ora possibile un’altra operazione ateniese ma il giocatore ateniese decide volontariamente di passare in quanto il suo Tesoro è basso e la regola del Fondo di Emergenza Ateniese [8.1.6] proibirebbe l’attivazione di più di 1 SP di terra. Entrambe le parti hanno passato, la Fase Operazionale termina.



19. Poi vi è la Fase di Combattimento. Prima, sono determinate tutte le situazioni di assedio:
- A. Vi è un assedio a Potidaea in quanto la forza spartana nello spazio è di 5 SP più debole dell’armata di Phormio – ponete un segnalino Assedio sopra la forza spartana lì presente.
 - B. L’armata di Demosthenes si trova in un uno spazio di fortezza nemica non occupato – porre un segnalino Assedio nello spazio di Heraclea.
 - C. Le stesse condizioni di B prevalgono sia a Declea che ad Erineus — porre segnalini Assedio sotto le forze in ciascuno di questi spazi.
 - D. Nello spazio di Tebe la forza spartana è di solo 1 SP più debole rispetto all’armata ateniese, quindi non si ha assedio.

20. Questo risulta in quattro situazioni di assedio, e conclude il Segmento di Determinazione degli Assedi.

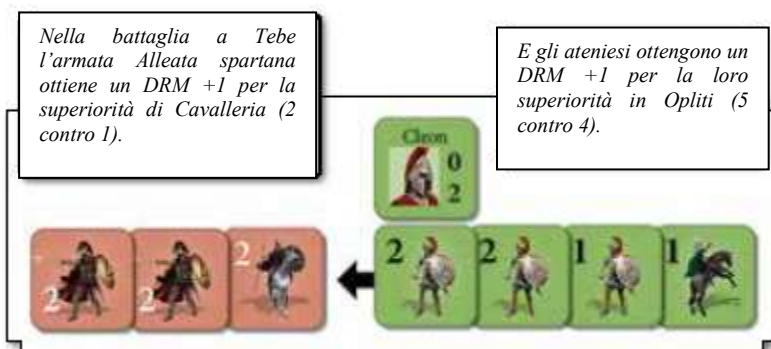
21. Poi sono risolte le battaglie. Vi sono due battaglie che devono essere risolte. Considerando le priorità di risoluzione delle battaglie [6.2], non vi sono battaglie in uno spazio nazionale quindi la prima priorità viene saltata. La seconda priorità si applica alla situazione a Tebe (uno spazio della Coalizione spartana), quindi quella battaglia viene risolta per prima.



22. La battaglia a Tebe è una battaglia di terra [6.2.1]. Il tiro di dado spartano viene modificato di +1 (superiorità di Cavalleria di 2 SP di Cavalleria Alleata spartana contro 1 SP di Cavalleria ateniese), come il tiro di dado ateniese (differenza di 5 SP di Opliti ateniesi contro 4 SP di Opliti spartani) [6.2.4].

Nota: Cleon non dà benefici ad Atene avendo valore tattico di zero.

Si tira un dado per parte. Atene ottiene un tiro di dado modificato di “4” (3+1) e Sparta di “5” (4+1) – Sparta vince. La differenza tra i due tiri di dado modificati è 1, quindi Atene perde 1 SP di Opliti. Cleon ed il resto del suo esercito sono poi posti nella casella Verso Casa. La forza spartana rimane a Tebe, l’Indice di Confidenza Strategica (SCI) spartano incrementa di +1, e il SCI ateniese viene ridotto di -1 [6.2.4.1].



Avendo perso Opliti ateniesi, ponete il segnalino Ostaggi ateniese nella casella Attaccare Sparta sulla Matrice Strategica Ateniese [6.6]. Questo pone fine alla battaglia di terra.

23. Non vi sono altri spazi non di assedio che contengono forze avversarie, quindi esaminiamo le situazioni di battaglia dove una forza occupa la ZOI di una forza nemica [6.2, priorità #4].

Nota: La forza deve essere effettivamente nella ZOI nemica – le ZOI che si sovrappongono non causano battaglie.

24. L'unica situazione di battaglia che rispetta questo criterio è dove la ZOI navale dell'armata di Pericle si estende alla forza spartana a Corinto e viceversa. Dal momento che entrambe le armate contengono SP navali, questo porta ad una battaglia navale [6.2.1, secondo punto].

25. Ciascuna parte tira un dado. Atene aggiunge 3 al risultato (+2 per gli SP navali ateniesi che compongono il 50% o più dell'armata e +1 per il valore tattico di Pericle), mentre Sparta aggiunge 2 al suo tiro di dado (la differenza tra 5 SP navali Alleati spartani contro di 3 SP navali ateniesi) [6.2.3]. Atene ottiene un risultato modificato di "9" (6+3) e Sparta ottiene un risultato modificato di "3" (1+2). La differenza nei risultati è di 6 a favore di Atene, quindi Atene vince. Gli spartani eliminano i 3 SP navali partecipanti.

Nota: Il motivo della rimozione di 3 SP navali Alleati spartani, invece di 6, è che vi erano solo 3 SP navali ateniesi e si usa solo il numero minore tra il differenziale dei tiri di dado e gli SP navali.

Il resto della forza spartana composta ora da 2 SP navali ed 1 SP di Opliti viene posta nella casella Verso Casa [6.2.3.1]. Anche se gli Opliti Alleati spartani non potevano essere presi come perdite nella battaglia navale, fanno sempre parte della forza sconfitta, quindi devono accompagnarla nella casella Verso Casa.

Incrementate il SCI ateniese da -1 a 0 e diminuite il SCI spartano da +1 a 0. Senza altre battaglie da risolvere, passiamo alla risoluzione dell'assedio [6.3].

26. Gli assedi sono condotti nell'ordine di tutti gli spazi nazionali per primi (qui non ve ne sono), poi tutti gli spazi della coalizione, poi tutti gli altri spazi – gli spazi sono scelti a caso in ordine casuale entro ciascuna categoria. Il primo assedio viene risolto a Decelea. Si tira un "2", cui viene aggiunto il valore tattico di 1 per un risultato modificato di "3" – l'assedio fallisce: rimuovete il segnalino Assedio, ponete la forza spartana nella casella Verso Casa, e diminuite il SCI spartano da 0 a -1.

Nota: Il SCI di Atene non incrementa il fallito assedio nemico.

27. Poi l'armata di Pericle assedia Erineus ed ottiene un tiro di dado modificato di "5" (4+1 per il valore tattico di Pericle) avendo quindi successo. Rimuovete il segnalino Assedio, incrementate il SCI ateniese da 0 a +1, incrementate il Tesoro ateniese da 1300 a 1600 (+300 per la vendita degli schiavi), e ponete un segnalino Saccheggiato ad Erineus. L'armata di Pericle rimane.

Nota: Il SCI di Sparta non viene ridotto per l'assedio che ha avuto successo contro uno spazio neutrale.

28. Poi Demosthenes assedia Heraclea. Un tiro di dado modificato di "4" (2+2 valore tattico di Demosthenes) dà successo. Incrementate il SCI ateniese da +1 a +2, diminuite quello spartano da -1 a -2, incrementate il Tesoro ateniese da 1600 a 1900, e ponete un segnalino Saccheggiato ad Heraclea. L'armata di Demosthenes rimane.

29. L'ultimo assedio da risolvere è Potidaea. Dal momento che l'armata assediante ha più SP navali della forza assediata (che non ne ha) viene risolto un assedio. Il tiro di dado modificato di "3" (1 + 2 per il valore tattico di Phormio) porta al fallimento dell'assedio. Rimuovete Phormio e la sua armata nella casella Verso Casa, rimuovete il segnalino Assedio, ponete un segnalino Saccheggiato e diminuite il SCI ateniese da +2 a 0 (in quanto perdetevi 2 SCI invece di 1 del non-giocatore), lasciando il SP di Opliti Alleati spartani ed il segnalino Ribellione nello spazio.

Questo conclude la risoluzione degli assedi.

30. L'ultima parte della Fase di Combattimento è il Segmento Verso Casa [6.4]. Le uniche armate ancora sulla mappa sono quelle di Pericle e di Demosthenes. Prima si tira un dado per Pericle che viene modificato dal suo valore strategico (non da quello tattico). Il tiro di dado modificato risulta in meno di 6: lasciate 1 SP navale ad Erineus e ponete poi Pericle ed i rimanenti 2 SP navali ateniesi nella casella Verso Casa. Poi si tira un dado per l'armata di Demosthenes, un risultato modificato di "6" (5+1 valore strategico di Demosthenes): ponete Demosthenes nella casella Verso Casa ma lasciate le rimanenti forze ad Heraclea.

31. Il resto del Segmento Verso Casa vede lo spostamento delle unità (non dei comandanti) dalla casella Verso Casa sulla mappa, secondo le priorità della Tabella del Movimento Post-Combattimento. Prima, dividete gli SP nella casella Verso Casa per tipo (Opliti, Cavalleria, Navali) e per nazionalità (Spartano, Alleato Spartano, Ateniese, Alleato Ateniese). Questo crea 8 gruppi di unità che sono spostati sulla mappa nel modo seguente:

- A. 6 SP Opliti Ateniesi — porre ad Atene.
- B. 7 SP Opliti Spartani — porre a Sparta.
- C. 6 SP Opliti Alleati spartani — porre 3 a Corinto e 3 a Tebe.
- D. 1 SP Cavalleria Ateniese — porre ad Atene.
- E. 1 SP Cavalleria Alleata Ateniese — porre a Pela.

Dal momento che la Macedonia è un alleato attivo di Atene e che il limite di 2 SP di Cavalleria a Pela non è ancora stato raggiunto.

- F. 2 SP Cavalleria Alleata Spartana — porre a Tebe.
- G. 5 SP Navali ateniesi — porre a Pireo.



39. Poi si ha un evento [3.2]. Il tiro di dado di “6” risulta in Epidemia ad Atene. Le condizioni per questo evento sono rispettate, per la presenza di una forza spartana a Declea nel turno precedente, quindi l’evento viene implementato. Rimuovete 3 Opliti ateniesi (*un terzo degli 8 SP di 8 Opliti arrotondato per eccesso*), diminuite il Tesoro ateniese di 600 talenti (*il costo per $\frac{1}{4}$ di 10 SP Navali, arrotondato per eccesso*) da 5200 a 4600, e rimuovete permanentemente Pericle dal gioco.

Riponetelo nella scatola, non nella casella Verso Casa e non nella tazza di pesca.

40. Dal momento che il SCI ateniese è 0, vi è una Ribellione della Lega di Delo [3.3]. Si tirano i dadi per l’evento 8 sulla Tabella degli Eventi, risulta 12: Amphipolis si ribella (porre un segnalino ribellione in quello spazio). Poi si tira un dado per ogni spazio adiacente: Thasos, Abdera, e Stagirus. Si ottiene un 6 per Thasos, quindi si ribella anch’essa (porre un segnalino ribellione in quello spazio).

41. Si svolge ora la Fase di Pianificazione Strategica. Dal momento che il giocatore ha scambiato le parti in questo turno si sceglie una nuova Strategia per il non-giocatore [4.1]. Tirate un dado, aggiungendo 1 per il Valore Strategico di Nicias. Il risultato modificato è 5 (tiro di dado di 4 + 1), quindi la parte ateniese (non-giocatore) svolgerà una Strategia Tagliare la LOC in questo turno. Ponete il segnalino Strategia ateniese nella relativa casella sulla Matrice Strategica Ateniese.

Nota: Se il tiro di dado è stato modificato a 6 – “Attaccare Sparta” – sarebbe stata scelta una nuova Strategia per la presenza di ostaggi ateniesi [6.6].

Sistamate il SCI di entrambe le parti a 0 ed iniziate la Fase Operazionale.

42. Il resto del turno 2 sarà svolto come descritto per il turno 1, esposto in precedenza. L’unica differenza procedurale significativa si avrà quando l’ateniese (non-giocatore) sceglie uno spazio obiettivo per le sue operazioni. Quando effettua una Strategia Attaccare Atene o Attaccare Sparta, il primo tiro di dado genera lo spazio obiettivo. Tutte le altre Strategie – Tagliare LOC nel nostro esempio – prevedono un altro punto.

Esempio: Durante l’operazione iniziale ateniese della Fase Operazionale – che si avrà dopo l’operazione iniziale del giocatore (spartano) – si tirerà un dado che genererà una locazione (area): 1-2 Isthmus, 3 Arcadia/Achaea, 4-5 Peloponnesus/Messenia, 6 Sicilia. Una volta che il tiro di dado ha generato la locazione, un altro tiro di dado nella casella dell’area appropriata genererà lo spazio obiettivo. Pertanto, se il tiro di dado è 6 quindi Sicilia, un successivo tiro di dado di 4 genererà Messina come obiettivo dell’operazione.

43. Vi suggeriamo di completare ora il turno 2 usando le regole di gioco e questo esempio come guida. Buona fortuna e buon divertimento.

MATRICE STRATEGICA ATENIESE

Se non è in essere la Strategia Difensiva (vedere le condizioni a destra), implementate quella strategia.
I tiri di dado inferiori ad 1 sono trattati come 1; quelli superiori a 6 sono trattati come 6.

CONDIZIONI PER LA STRATEGIA DIFENSIVA:

Se una forza spartana occupa Aegina, Salamis, Naupactus, Chios, Amphipolis, Corcyra, Samos, Chalcis o uno spazio entro 2 da Proconneus, una forza di [30, 3N] deve essere inviata in quello spazio. Se più di uno di questi spazi rispetta il requisito, forze ateniesi sono inviate nell'ordine indicato sino a quando non sono disponibili altre forze o tutti gli spazi coinvolti hanno ricevuto una forza.

Svolgete le operazioni difensive nell'ordine esposto.

Tiro di dado = Strategia

Legenda: C = Costiero, I = Isola, L = Terra

1 – 2	3 – 4	5	6
Attaccare Alleato spartano	Causare Ribellione	Tagliare LOC	Attaccare Sparta
Forza (C/D): 4H, 4N Forza (L): 7H, 2C 1: Isthmus 2: Boeotia 3: Sicily 4: Arcadia/Achaea 5: Peloponnesus/Messenia 6: Alleati	Tirate un dado per ciascuna area designata. Con 4-6, si ha una ribellione e si registra un costo di 100 talenti; con 1-3, non si ha alcuna ribellione, ma si registra un costo di 100 talenti. Force (C/D): 2H, 2N Force (L): 2H, 1C 1-2: Peloponnesus/Messenia 3: Sicilia 4-5: Alleati 6: Arcadia/Achaea	Forza (C/D): 3H, 3N Forza (L): 3H, 2C 1-2: Isthmus 3: Arcadia/Achaea 4-5: Peloponnesus/Messenia 6: Sicilia	Forza (C/I/L): 15H, 4C 1: Sparta 2: Caryae 3: Tegea 4: Belmina 5: Methydrum 6: Mantinea

ISTMO	BOEOTIA	SICILIA	ARCADIA/ACHAEA	PELOPONNESO/MESSENA	ALLEATI
1: Corinto 2: Sicyon 3: Pegae 4: Cenchreae 5: Megara 6: Epidaurus	1: Tebe 2: Delium 3: Tangara 4: Siphae 5: Heraclea 6: Cytinium	1: Syracuse 2: Syracuse 3: Syracuse 4: Messina 5: Gela 6: Panormus	1: Elis 2: Leucas 3: Cyllene 4: Hermione 5: Methana 6: Troezon	1: Pylos* 2: Epidaurus Limera* 3: Gythium 4: Asine* 5: Prasiae* 6: Corone*	1: Tegea 2: Nemea 3: Syracuse 4: Mantinea 5: Melos 6: Methydrum

* Questi spazi determinano se si ha la Ribellione degli Ilioti o no. Se 4 tra questi 5 spazi sono amici ad Atene, allora il quinto è automaticamente un obiettivo, scelto senza tiro di dado.

TESORO ATENIESE (Talent)		0 1 2 3 4 5 6 7 8 9												
		X 1000												
X 100														

INDICE DI CONFIDENZA STRATEGICA (SCI)

-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

TABELLA DELLA BELLICOSITA'

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

MATRICE STRATEGICA SPARTANA

<p>Se non è in essere la Strategia Difensiva (vedere le condizioni a destra), implementate quella strategia. I tiri di dado inferiori ad 1 sono trattati come 1; quelli superiori a 6 sono trattati come 6.</p>	<p>CONDIZIONI PER LA STRATEGIA DIFENSIVA:</p> <p>Se una forza ateniese si trova entro due spazi da Sparta, collegati per LOC di Terra o Combinata, una forza spartana di [100, 1C] deve avere quello spazio come obiettivo. Se più di uno spazio soddisfa questi requisiti, la forza spartana viene inviata nello spazio più vicino, e forze aggiuntive sono inviate negli altri spazi, sino a che ogni forza ateniese che soddisfa i requisiti si trova nella ZOI di una forza spartana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se lo spazio di Corinto o Tebe è occupato da una forza ateniese, una forza spartana di [100, 1C] deve avere lo spazio come obiettivo. Se entrambi gli spazi soddisfano questo requisito, le forze spartane devono essere inviate in entrambi: tirate un dado per determinare quale sarà il primo spazio obiettivo. • Se Siracusa si trova entro la ZOI di una forza ateniese, una forza spartana di [100, 1C] deve essere usata ed implementa una strategia Attaccare Atene per generare un obiettivo. <p><i>Svolgete le operazioni difensive nell'ordine esposto.</i></p>
---	--	---

1 Attaccare Atene	2 – 3 Causare Ribellione	4 – 5 Tagliare LOC	6 Attaccare Alleato spartano
<p>Forza (C/I/L): 12H, 2C 1-3: Atene 4: Panactum 5-6: Decelea</p> <p>Non muovono attraverso Argos a meno che non sia un Alleato ateniese attivo.</p>	<p>Tirate un dado per ciascuna area designata. Con 4-6, si ha una ribellione e si registra un costo di 100 talenti; con 1-3, non si ha alcuna ribellione, ma si registra un costo di 100 talenti.</p> <p>Force (C/I): 1H, 1N Force (L): 2H</p> <p>1: Caria 4: Thrace* 2: Ionia 5: Isola 3: Hellespont** 6: Allies</p>	<p>Forza (C/I): 2H, 2N Forza (L): 2H</p> <p>1-2: Thrace* 3-5: Hellespont** 6: Isola</p>	<p>Forza (C/I): 3H, 3N Forza (L): 4H</p> <p>1: Caria 2: Ionia 3: Hellespont** 4: Thrace* 5: Isola 6: Alleati</p>

<p>CARIA 1: Halicarnarsus 2: Cnidus 3: Kos 4: Camirus 5: Lindus 6: Triopium</p>	<p>IONIA 1: Miletus 2: Phocaea 3: Antandrus 4: Erythrae 5: Mytilene 6: Cyme</p>	<p>HELLESPONT** 1: Abydos 2: Lampacus 3: Cardia 4: Sigeum 5: Elaeus 6: Byzantium</p>	<p>THRACE* 1: Maraneaia 2: Abdera 3: Amphipolis 4: Amphipolis 5: Olynthus 6: Potidaea</p>	<p>ISOLA 1: Andros 2: Chios 3: Naxos 4: Samos 5: Tenedos 6: Chalcis</p>	<p>ALLEATI 1: Argos 2: Aegina 3: Corcyra 4: Stratus 5: Naupactus 6: Platea</p>
<p>* Trattate tutti gli spazi della Tracia come spazi di Terra quando si determina la forza e la direzione. ** Se Amphipolis è amica, trattate tutti gli spazi nel Hellespont come spazi di terra quando si determina la direzione.</p>					

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TESORO SPARTANO (Talent)	X 1000										
	X 100										

INDICE DI CONFIDENZA STRATEGICA (SCI)

-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

TABELLA DELLA BELLICOSITA'

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

IL GAZZETTINO DEL PELOPONNESO

Spazio	Griglia #	Spazio	Griglia #	Spazio	Griglia #	Spazio	Griglia #
Abdera	5A	Cyzicus	7A	Loryma	7E	Ptleum	3B
Abydos	6A	Decelea	4C	Macedonia	2A	Pydna	3A
Acragas	1E	Delium	4C	Magnesia	3B	Pygela	7D
Aegina	4D	Delos	5D	Mantineia	3D	Pylos	2E
Aegitium	3C	Delphi	3C	Maraneia	6A	Rhegium	2E
Aeniania	3B	Dium	4A	Marathon	4C	Salamis	4D
Aetolia	2C	Dolopia	3B	Megara	4D	Samos	7D
Ambracia	2B	Dyme	2C	Melos	5E	Samothraki	6A
Amorgos	6E	Elaeus	6A	Messina	1E	Sardis	7C
Amphilochia	2B	Elis	2D	Methana	4D	Scione	4B
Amphipolis	4A	Enna	1E	Methone	3A	Segesta	1E
Amphisa	3C	Ephesus	7C	Methydrum	3D	Selinus	1E
Anactorium	2C	Epidamnos	1A	Methymna	6B	Serifos	5D
Andros	5D	Epidaurus	4D	Mikonos	6D	Sicyon	3D
Antrandrus	6B	Epidaurus Limeria	4E	Miletus	7D	Sifnos	5E
Arginusae	7B	Eretria	5C	Mycenae	3D	Sigeum	6B
Argos	3D	Erineus	3C	Mytilene	6B	Siphiae	3C
Asine	2E	Erythrae	7C	Naupactus	2C	Siros	5D
Astacus	2C	Eupalium	3C	Naxos	6D	Skiros	5C
Astipal	7E	Gela	1E	Nemea	3D	Smyrna	7C
Athens	4D	Gythium	3E	Oeniadae	2C	Sollum	2C
Atlante	4C	Halicarnarsus	7D	Oeta	3C	Sparta	3E
Belmina	3D	Helorus	1E	Olizon	4B	Sporades	4B
Byzantium	7A	Heraclea	3C	Olpae	2C	Stagirus	4A
Camarina	1E	Hermione	4D	Olympia	2D	Stratus	2C
Camirus	7E	Himera	1E	Olynthus	4A	Sunium	4D
Cape Seyllaecum	4D	Histiaea	4C	Orchomenus	3D	Sybotia	1B
Cape Taenarum	3E	Iasus	7D	Oronae	3D	Syme	7E
Cardia	6A	Icaros	6D	Oropus	4C	Syracuse	1E
Caryae	3D	Idhra	4D	Panactum	4C	Tanagra	4C
Carystos	5D	Idomene	2B	Panormus	1E	Taras	2E
Catana	1E	Imbros	6A	Panormus	3C	Tegea	3D
Cenchrae	4D	Ios	6E	Paros	5E	Teichum	2C
Cephalenia	1C	Ithaca	1C	Patmos	7D	Tenedos	6B
Chalce	7E	Kaliminos	7D	Patrae	2C	Teos	7C
Chalcis	4C	Kea	5D	Pegae	4C	Thasos	5A
Charonea	3C	Kithnos	5D	Pela	3A	Thebes	4C
Chios	6C	Kos	7E	Perinthus	7A	Thera	6E
Clazomenae	7C	Lampsacus	7A	Pharsalus	3B	Thermopolye	3C
Cleonae	3D	Larisa	3B	Pheia	2D	Thyrea	3D
Cnidus	7E	Leontini	1E	Philius	3D	Thyssus	5A
Colophon	7C	Lepreum	2D	Phocaea	7C	Tinos	5D
Corcyra	1B	Leros	7D	Piraeus	4D	Torone	4B
Corinth	3D	Leucas	1C	Platea	4C	Triopium	7E
Corone	2E	Lilybaeum	1E	Potidaea	4A	Troezen	4D
Cyllene	2D	Limnos	5B	Prasiae	3D	Zacynthus	1D
Cyme	7C	Lindus	7E	Priene	7D		
Cythera	3E	Liparian Is.	1E	Proconneus	7A		
Cytinium	3C	Locri	1E	Psara	6C		

TABELLA DEL MOVIMENTO POST-COMBATTIMENTO

Durante il Segmento Verso Casa delle Fasi Operazionale e di Combattimento, le unità (*non* i comandanti) nella casella Verso Casa sono riposte sulla mappa a seconda delle priorità indicate nella tabella sottostante (*i comandanti rimangono sino alla fine del turno [9.4]*). La tabella viene usata anche per il piazzamento delle unità di nuova costruzione [8.2].

Procedura

Separate gli SP nella casella Verso Casa sia per tipo di unità (Opliti, Cavalleria o Navale) che per nazionalità (Atene, Alleati Ateniesi, Sparta o Alleati Spartani). A seconda delle priorità nella colonna **Rimuovere A** (maggiore priorità sopra, minore in basso), ponete SP negli spazi indicati. Se una coalizione neutrale è attiva, prende automaticamente la priorità maggiore.

Quando non si può rispettare una priorità (spesso per cattura o ribellione), procedete alla priorità successiva. Se è l'ultima o unica priorità per quel tipo di SP e nazionalità, ponete quegli SP nel loro spazio nazionale amico. Comunque, se la priorità indica che gli SP devono essere divisi tra due spazi su base 50%-50% ed uno solo di tali spazi è stato catturato o è in ribellione, ponete tutti questi SP nell'altro spazio.

Tipo di SP	Nazionalità degli SP	Rimuovere A (ordine di priorità)	Neutrali Attivi (Argos, Siracusa, Macedonia e Persia)
<u>OPLITI</u>	Ateniese	Atene	
	Alleato Ateniese	1 a Amphipolis 2 a Larisa 50% del resto ciascuna a Cocyra e Chios	Se Argos è alleato ateniese, 4 SP Alleati sono inviati ad Argos dopo il primo SP inviato a Amphipolis. I restanti SP sono suddivisi normalmente. Se Chios viene catturata o è in ribellione, gli SP indicati vanno invece a Samos [6.9].
	Spartano	Sparta	
	Alleato Spartano	50% ciascuno a Corinto e Tebe	Se Siracusa è alleato spartano, ponete SP lì sino a che non ne sono presenti 2. I restanti SP sono suddivisi normalmente.
<u>CAVALLERIA</u>	Ateniese	Atene	
	Alleato Ateniese	Larisa	Se la Macedonia è alleato ateniese, ponete SP a Pela sino a che non ne sono presenti 2. I restanti SP sono suddivisi normalmente.
	Spartano	Sparta	
	Alleato Spartano	Tebe	Se la Persia è alleato spartano, ponete SP a Sardis sino a che non ne sono presenti 3. I restanti SP sono suddivisi normalmente. Se la Macedonia e/o Siracusa è alleato spartano, ponete SP Pela sino a che non ne sono presenti 2. I restanti SP sono suddivisi normalmente.
<u>NAVALE</u>	Ateniese	Pireo	
	Alleato Ateniese	50% ciascuno a Corcyra e Chios	Se Chios viene catturata o è in ribellione, i loro SP vanno invece a Samos [6.9]. Se tutte le locazioni sono indisponibili, vanno invece al Pireo; altrimenti, gli SP sono eliminati.
	Spartano	Gythium	Se Gythium è controllata dall'ateniese, poneteli invece a Corinto. Se anche Corinto è controllata dall'ateniese, gli SP sono eliminati.
	Alleato Spartano	Corinto	Se Siracusa è un alleato spartano, ponete gli SP lì sino a che non sono presenti 2. I rimanenti SP sono suddivisi normalmente. Se entrambe le locazioni sono indisponibili, vanno a Gythium; altrimenti gli SP sono eliminati.

TABELLA DEGLI EVENTI

Tiro di dado	Descrizione dell'Evento	Effetto dell'Evento
2	Scoperta una miniera d'argento	Tirate un dado: 1-3 = Sparta scopre la miniera ed ottiene 400 talenti 4-6 = Atene scopre la miniera ed ottiene 400 talenti
3	Ribellione oligarchica ad Atene – Ignorate questo evento a meno che Atene abbia SCI negativo ed Alcibiade è correntemente con gli spartani o persiani. <i>Questo evento può accadere una sola volta per partita.</i>	Diminuite la Bellicosità ateniese di 2 ed aggiungete 100 talenti al suo Tesoro. Non si può usare Eispkhora [8.1.5] in questo turno. Tirate poi per la Ribellione due volte usando l'evento #8, sotto.
4	Il Re Stilaces di Tracia cambia alleanza	Gli spazi di Abdera e Maraneaia cambiano alleanza. Rimpiazzate SP Alleati in questi spazi con SP della nuova alleanza. Riponete gli SP non Alleati presenti in questi spazi nei loro spazi nazionali. <i>Ponete un segnalino Ribellione tra i due spazi ad indicare una alleanza spartana; rimuovetelo quando tornano alleati di Atene.</i>
5	La Persia entra in guerra – ignorate questo evento a meno che: • È il turno 5 o seguente, e; • La Bellicosità di Sparta è 6 o più, e; • Alcibiade è correntemente con gli spartani o persiani. <i>Questo evento può accadere una sola volta per partita.</i>	Sparta riceve 500 talenti in più in ogni Fase Amministrativa. Se Sparta in seguito cattura lo spazio di Iasus, ponete 3 SP di Cavalleria Alleata spartana a Sardis, e Sparta inizia a ricevere altri 500 talenti in ogni Fase Amministrativa (1.000 in totale).
6	Epidemia ad Atene; Pericle muore – ignorate questo evento a meno che una forza spartana non occupi uno o più tra gli spazi di Atene, Pireo, Panactum o Decelea nel turno precedente. <i>Questo evento può accadere una sola volta per partita.</i>	Eliminate 1/3 (arrotondate per eccesso) di tutti gli SP di Opliti ateniesi in Atene e Pireo. Atene perde talenti pari ad ¼ (arrotondate per eccesso) del costo totale di costruzione di tutti gli SP Navali ateniesi sulla mappa. Rimuovete permanentemente Pericle dal gioco. Gli SP Alleati ateniesi non possono entrare ad Atene o Pireo questo turno.
7	Demagogo da Assumere – <i>La prima volta che accade questo evento, Alcibiade è accusato di officiare parodie di cerimonie religiose, e fugge presso gli spartani. Viene poi sorpreso a letto con la moglie del re e, quando ne viene ordinata l'esecuzione, passa ai persiani. Poi diviene ancora una volta un comandante ateniese. Poi va volontariamente in esilio.</i>	<ol style="list-style-type: none"> La prima volta che accade questo evento, Alcibiade cambia alleanza: porre la sua pedina nello spazio di Sparta, dove aggiunge 1 a ciascun seguente tiro di dado per la strategia spartana. La seconda volta che accade questo evento, ponete la sua pedina nello spazio di Sardis, dove continua ad aggiungere 1 a ciascun seguente tiro di dado per la strategia spartana. <i>La cattura dello spazio di Sardis non influenza questo modificatore né rimuove Alcibiade.</i> La terza volta che accade questo evento, ponete la sua pedina ad Atene, dove torna ad essere un comandante ateniese. La quarta volta che accade questo evento, rimuovete permanentemente Alcibiade dal gioco e questo evento non può più accadere.
8	Ribellione oligarchica nella Lega di Delo	Tirate due dadi, sommandoli. Se lo spazio risultante è già in ribellione o è occupato da una forza amica, ritirate, sommando 1 per ogni tiro precedente. Altrimenti, ponete lì un segnalino Ribellione. 2: Cnidus 3: Naxos 4: Byzantium 5: Chalcis 6: Ephesus 7: Mytilene 8: Olynthus 9: Miletus 10: Camirus 11: Lampacus 12: Amphipolis Quando viene posto un segnalino Ribellione in uno dei spazi sopra, tirate un dado per ogni spazio adiacente, che si ribella anch'esso con un risultato di 6.
9	Re Perdicca di Macedonia cambia alleanza	Gli spazi di Pela e Macedonia cambiano alleanza. Rimpiazzate SP Alleati in questi spazi con SP della nuova alleanza. Riponete gli SP non Alleati presenti in questi spazi nei loro spazi nazionali.
10	Potenze Minori – <i>Scoppia la guerra civile in Corcyra; Argos o Siracusa entrano in guerra; oppure Corcyra diviene neutrale.</i>	Se turno 1-3: gli SP nello spazio di Corcyra non possono partecipare ad operazioni in questo turno. Se turno 4-6: ponete 4 SP di Opliti Alleati ateniesi ad Argos, che diviene un alleato ateniese per il resto della partita. Se turno 7-8: se Siracusa non è ancora entrata in guerra, ponete 2 SP di Opliti Alleati spartani, 2 SP di Cavalleria Alleata, e 2 SP Navali Alleati a Siracusa, che diviene un alleato spartano per il resto della partita. Se turno 9-10: rimuovete tutti gli SP Alleati a Corcyra dalla partita e spostate tutti gli SP ateniesi lì presenti ad Atene. Corcyra non è più uno spazio della Coalizione ateniese.
11	Morte di Comandanti – <i>Gli dei richiamano alcune delle loro migliori creazioni all'Olimpo.</i>	In ogni battaglia in questo turno, se una delle parti ha un comandante presente ed ottiene un tiro di dado non modificato per il combattimento di 1-3, quel comandante muore e viene rimosso permanentemente dal gioco. Nessuna parte può perdere più di 3 comandanti in questo modo per partita. Eccezione: Alcibiade e Pericle sono immuni a questo evento, sebbene se Pericle muore per l'epidemia (evento #6) la sua morte conta per il limite di 3.
12	Fenomeno – <i>Una eclissi lunare o terremoto bloccano temporaneamente tutte le operazioni per compiacere gli dei.</i>	Tirate un dado: 1-3 = un'eclissi lunare influenza Atene; 4-6 = un terremoto influenza Sparta. La parte influenzata non può effettuare più di 2 operazioni in questo turno. Se si ha un terremoto ed Alcibiade è a Sparta, si causa anche l'evento #7 (secondo caso). <i>Storicamente, fu un terremoto a rivelare che Alcibiade stava giacendo con Temea, la moglie di Re Agis, mentre i due amanti lasciavano la sua camera da letto.</i>

Punteggio Progressivo		Vittoria / Sconfitta <i>+10 VP Vincitore / -15 VP Sconfitto</i>
Turno di Gioco 1 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 2 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 3 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 4 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 5 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 6 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 7 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 8 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 9 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
Turno di Gioco 10 Tiro di dado Evento Casuale _____	Punteggio Corrente _____ Risultato Netto Turno di Gioco _____	←
VP Resa (200 diviso per GT Resa) _____ + Punteggio VP in Battaglia _____ = Punteggio Finale _____		
Turno di Gioco Dell'Armistizio _____	Parte del giocatore per ogni Turno di Gioco (A = Atene, S = Sparta)	
	Turno di Gioco	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Istruzioni: Uno scenario inizia con punteggio corrente di zero. Durante il turno di gioco, registrate i risultati delle battaglie nella colonna a destra per ogni turno di gioco. Alla fine del turno di gioco riportate il totale netto VP della colonna di destra nel <i>Risultato Netto Turno di Gioco</i> e sommate questo risultato al punteggio Corrente. Registrare questo risultato nella riga punteggio corrente dei turni successivi.		