

LEO COLOVINI

# POLIS



REGOLAMENTO

## COMPONENTI DI GIOCO

64 carte Progresso di colori diversi



16x rosse



16x verdi



16x blu



16x gialle

4 carte "Fine del Gioco" di 4 colori diversi



6 plance Città stampate sui due lati



Denaro (70 monete)



40x 1



20x 5



10x 10

20 segnalini Vittoria



15x 1



5x 5

Il regolamento



## PREPARAZIONE

- Estraiete a sorte il Primo Giocatore.
- Ogni giocatore riceve una plancia Città (a caso, oppure a sua scelta). Per la prima partita utilizzate le plance Città di Athina, Delfoi e Alexándreia. Aggiungete Olympía in una partita con 4 giocatori e Korinthos in una partita con 5 giocatori. Leggete il box di testo nella pagina seguente per delle varianti sul metodo di distribuzione delle plance Città. Rimettete nella scatola le plance Città inutilizzate.

## VARIANTI PER LA DISTRIBUZIONE DELLE PLANCE CITTÀ

Dopo la prima partita, i giocatori possono scegliere un diverso metodo di distribuzione delle plance Città. Noi vi suggeriamo due diverse opzioni:

1. Mescolate tutte le plance Città. Ogni giocatore ne riceve una a caso e decide da solo quale lato vuole utilizzare.
  2. Il giocatore alla destra del Primo Giocatore sceglie una plancia Città e la piazza di fronte a sé, tenendo visibile il lato che vuole utilizzare. Poi passa le plance Città rimaste al giocatore alla sua destra, che a sua volta sceglie una plancia Città, e così via sino a quando ogni giocatore ha piazzato di fronte a sé una plancia Città.
- Il Primo Giocatore riceve 24 monete, la prima persona alla sua sinistra riceve 25 monete, il secondo giocatore alla sua sinistra riceve 26 monete, eccetera.
  - Mettete da parte le 4 carte "Fine del Gioco". Dividete le carte Progresso in base al colore; mescolate separatamente ogni colore per ottenere quattro diversi mazzi da piazzare a faccia in giù. Prendete le ultime 4 carte di ogni mazzo e mescolate insieme a quelle la carta "Fine del Gioco" del medesimo colore. Poi piazzate queste carte sul tavolo, e mettete sopra di loro le carte del medesimo colore rimanenti. In questo modo, avrete sul tavolo 4 mazzi di carte Progresso divise per colore e piazzate a faccia in giù.
  - Quando giocate in 3 o 4 giocatori, prendete rispettivamente 2 carte o 1 carta da ciascuno dei mazzi di carte Progresso (prima di mescolarci insieme le carte "Fine del Gioco") e rimuovetele dal gioco (senza guardarle). Quando giocate in 5 giocatori, usate tutte le carte.
  - In senso orario, a partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore pesca una carta Progresso da un mazzo a sua scelta e la tiene in mano, nascosta agli altri giocatori.



Preparazione per 3 giocatori.

## RIASSUNTO DEL GIOCO

I giocatori potenziano le proprie città ottenendo carte, mettendole all'asta e sviluppandole. Le città possono commerciare tra loro oppure farsi la guerra. Per questo motivo, è importante che i giocatori proteggano le persone e gli edifici più importanti. Tuttavia, gli edifici distrutti e le persone eliminate possono anche far guadagnare punti Vittoria, per via del valore storico creato dagli eventi. Il gioco finisce quando vengono rivelate due carte "Fine del Gioco". Il giocatore che ha ottenuto più punti Vittoria vince la partita.

## GIOCARE UNA PARTITA

- Per tutta la durata della partita, i turni di gioco si susseguono in senso orario.
- Partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, tutti i giocatori terminano i propri turni sino a che la partita finisce (si veda la sezione: "Fine della Partita").
- Il giocatore di turno svolge le seguenti fasi nell'ordine indicato (è presente un riepilogo su ogni plancia Città):

1. Pescare 2 carte da mazzi differenti

Opzionale: comprare una carta aggiuntiva a propria scelta pagando 5 monete

2. Mettere all'asta almeno 1 carta

3. Sviluppare sino a un massimo di 2 carte

4. Proteggere 1 carta nella propria città

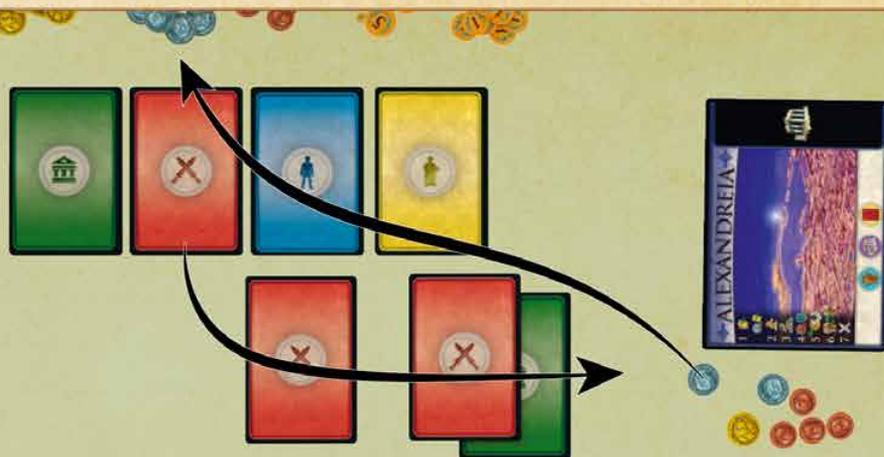
5. Fase Profitto e attivazione delle carte Progresso

6. Commercio

7. Guerra

### 1. PESCARE 2 CARTE DA MAZZI DIFFERENTI

Il giocatore pesca 1 carta Progresso da ciascuno di 2 mazzi diversi di carte Progresso. Il giocatore può scegliere di comprare 1 carta Progresso aggiuntiva a sua scelta pagando 5 monete (al giocatore è permesso pescare questa carta da uno dei mazzi che ha scelto per le sue prime 2 carte). Prende le carte pescate e le tiene in mano.



**Esempio:** Sara è il Primo Giocatore. Pesca 1 carta dal mazzo rosso e 1 dal mazzo verde. Sceglie di comprare una carta aggiuntiva. Paga 5 monete alla banca. Ora le rimangono 19 monete.

### CARTA "FINE DEL GIOCO"

Se un giocatore pesca la carta "Fine del Gioco", la rimpiazza pescando immediatamente un'altra carta dallo stesso mazzo. Poi piazza la carta "Fine del Gioco" a faccia in su sopra allo stesso mazzo. Da adesso questo mazzo è bloccato per tutta la durata della partita. Un giocatore non può mai pescare da un mazzo bloccato.

**Importante:** se rimane una sola carta in un mazzo, questa carta viene immediatamente girata a faccia in su. Questa carta diventa automaticamente la carta "Fine del Gioco".



**Esempio:** Tommaso pesca 1 carta dal mazzo blu e 1 carta dal mazzo verde e scopre che la carta verde è la carta "Fine del Gioco". Tommaso la rimpiazza pescando un'altra carta dal mazzo verde, e piazza la carta "Fine del Gioco" a faccia in su sopra al mazzo verde per indicare che quel mazzo è bloccato.

## 2. METTERE ALL'ASTA ALMENO 1 CARTA

Il giocatore di turno **deve** scegliere una carta della propria mano e piazzarla a faccia in giù davanti a sé (gli altri giocatori possono vedere solo il colore della carta). Il giocatore alla sua sinistra dà il via all'asta, e può passare la mano oppure offrire una cifra in denaro (minimo 1 moneta). Il giocatore successivo (in senso orario) può alzare l'offerta o passare la mano. L'asta prosegue sino a quando tutti i giocatori hanno passato la mano.

**Nota bene:** il giocatore che mette all'asta la carta non può fare un'offerta!

Possono venire a crearsi due situazioni:

**a.** L'offerta è **uguale o superiore a 4 monete**. In questo caso, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta paga il giocatore che ha messo all'asta la carta. Il giocatore che ha ottenuto la carta la piazza immediatamente a faccia in su di fronte a sé.

**b.** L'offerta è **uguale o inferiore a 3 monete**. In questo caso, il giocatore che ha messo all'asta la carta può decidere di comprare lui stesso la carta. A quel punto paga il corrispettivo dell'offerta più alta + 1 al giocatore che ha fatto l'offerta più alta. Dopo aver ottenuto la carta, il giocatore la piazza immediatamente a faccia in su di fronte a sé. Il giocatore che ha messo all'asta la carta può comunque decidere di vendere ugualmente la carta al giocatore che ha fatto l'offerta più alta, anche se questa è inferiore a 4 monete (vedi la situazione precedente).

**Situazione speciale:** se tutti i giocatori hanno passato la mano, il giocatore che ha messo all'asta la carta può comprare la carta per 1 moneta (che va pagata alla banca). Se non vuole comprarla, la carta viene rimossa dal gioco.

Dopo aver messo all'asta una carta (indipendentemente dal risultato), il giocatore può mettere all'asta un'altra carta (se lo desidera). Solo quando non vuole più mettere altre carte all'asta, il giocatore passa alla fase successiva.

**Esempio:** Sara mette all'asta una carta rossa. Tommaso offre 1 moneta. Roberto alza l'offerta a 5 monete. Tommaso offre 6 monete, e a quel punto Roberto passa la mano. Tommaso paga 6 monete a Sara e piazza la carta appena comprata a faccia in su di fronte a sé.

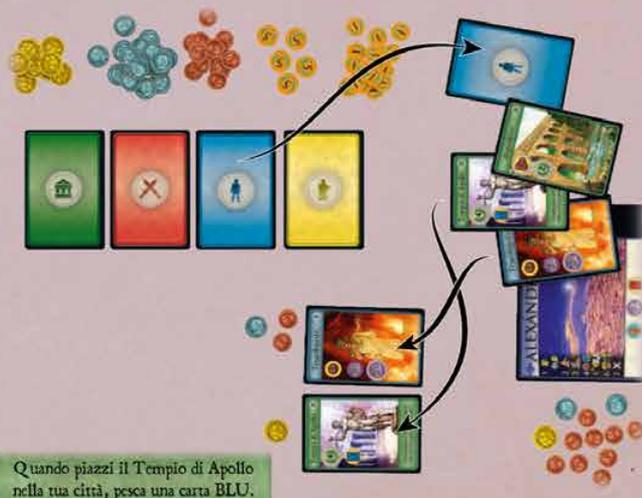


**Esempio:** Tommaso mette all'asta una carta blu. Roberto fa un'offerta di 2 monete. Sara offre 3 monete, e a quel punto Roberto passa la mano. Tommaso può scegliere di vendere la carta a Sara per 3 monete oppure di pagare 4 (3 + 1) monete a Sara per comprare lui stesso la carta. Sceglie quest'ultima opzione e piazza la carta a faccia in su di fronte a sé.

### 3. SVILUPPARE SINO A UN MASSIMO DI 2 CARTE

Adesso il giocatore può sviluppare, una alla volta, sino a un massimo di 2 carte della propria mano. Piazza la carta che sta costruendo a faccia in su di fronte a sé, e paga alla banca 10 monete. Alcune carte Progresso o place Città possono far ottenere uno sconto a un determinato colore. Lo sconto è valido solamente quando le carte sono scoperte sul tavolo (possono essere costruite nel medesimo turno). Gli sconti sono cumulabili.

**Nota bene:** è teoricamente possibile che un giocatore disponga di così tanti sconti che il costo di sviluppo sia uguale a 0 o minore. In questo caso può sviluppare la carta senza spendere denaro (non riceve denaro aggiuntivo).



**Esempio:** Sara ha in mano 3 carte e possiede 29 monete. Per cui è facilmente in grado di pagare per sviluppare due carte. Tuttavia, prima sviluppa la carta "Tempio di Apollo" per 10 monete. Di conseguenza (si veda l'effetto della carta), le è permesso pescare immediatamente una carta dal mazzo blu. La carta "Tempio di Apollo" le offre inoltre uno sconto di 3 monete per sviluppare una carta blu. Sara sviluppa così la sua carta "Tragediografo" per 7 monete.

**Importante:** il giocatore deve piazzare le proprie carte in una fila ben ordinata di fronte a sé. Può sovrapporre carte identiche tra loro, ma deve accertarsi che tutti i simboli rilevanti rimangano ben visibili.

#### 4. PROTEGGERE 1 CARTA NELLA PROPRIA CITTÀ

Il giocatore **può scegliere** di collocare 1 moneta della propria riserva sopra una delle carte piazzate a faccia in su di fronte a sé. Per farlo, colloca la moneta su un simbolo circondato da una linea spessa in grassetto. Questo protegge la carta dagli attacchi degli altri giocatori. Tuttavia, l'effetto che era legato a quel simbolo non viene più applicato. Il giocatore non può proteggere più di 1 carta per turno.



#### 5. FASE PROFITTO E ATTIVAZIONE DELLE CARTE PROGRESSO

Il giocatore riceve il proprio profitto dalla sua plancia Città e dalle carte Progresso piazzate a faccia in su di fronte a sé. I simboli sulle carte indicano se può ottenere denaro o punti Vittoria, e in che quantità (si veda a pagina 11 la sezione: “Riepilogo dei Simboli”).

**Esempio:** Roberto riceve un profitto di 2 monete e 1 punto Vittoria.

Su alcune carte è presente un testo che indica un'abilità speciale. Il giocatore può attivare queste carte in questa fase della partita, nell'ordine che preferisce

(persino prima di ricevere il proprio profitto). Può attivare le carte su cui è presente il testo “1x per turno” o “1x per partita” muovendole in avanti di una fila. Le carte attivate vanno riportate alla posizione precedente alla fine del turno (a eccezione delle carte su cui è presente il testo “1x per partita”).

**Importante:** alcune carte sono attive sempre, oppure solo in certe fasi, come è mostrato sulle carte stesse.



**Nota bene:** le carte che sono state mosse in avanti di una fila, fanno sempre parte della città del giocatore.



**Esempio:** Nella sua città, Tommaso ha (tra le altre) le carte “Sacerdotessa” ed “Erodoto”. Prima svolge l’azione della carta “Sacerdotessa” e la muove in avanti di una fila. Poi svolge l’azione della carta “Erodoto” e la muove in avanti di una fila. Dopo aver finito di svolgere le sue azioni, riporta indietro la carta “Sacerdotessa” alla posizione precedente. Lascia invece la carta “Erodoto” dove si trova per ricordarsi che non potrà più usare quella carta per il resto della partita.

## 6. COMMERCIO

Il giocatore **può scegliere** un partner con cui commerciare. A quel punto riceve dalla banca tante monete quanti sono i simboli Vaso (🏺) presenti nella plancia Città e nelle carte Progresso piazzate a faccia in su del partner con cui vuole commerciare. Il partner riceve invece dalla banca tante monete quanti sono i simboli Vaso presenti nella plancia Città e nelle carte Progresso piazzate a faccia in su del giocatore di turno.

3 MONETE

5 MONETE

Tommaso

Roberto

**Esempio:** Tommaso ha 3 simboli Vaso presenti nella sua plancia Città e nelle sue carte Progresso piazzate a faccia in su, Roberto invece ne ha 5. Tommaso sceglie Roberto come partner con cui commerciare. Tommaso riceve 5 monete dalla banca, mentre Roberto ne riceve 3.

## 7. GUERRA

Il giocatore **può scegliere** un altro giocatore che rispetto a lui abbia **meno** simboli Guerra (☒) nella sua plancia Città e nelle sue carte sviluppo piazzate a faccia in su. Non gli è permesso scegliere il suo partner commerciale. A quel punto riceve tante monete quante sono le carte Progresso piazzate a faccia in su nella città dell'altro giocatore. Successivamente, il giocatore sceglie una carta Progresso non protetta (ovvero senza 1 moneta collocata su di essa) dell'altro giocatore e la distrugge. Poi sceglie una carta Progresso con almeno un simbolo Guerra (☒) tra quelle della propria città, e distrugge anche quella.

**Importante:** un giocatore non può attaccare se non è in grado di sacrificare almeno 1 carta con un simbolo Guerra.

**Nota bene:** i giocatori piazzano la carta distrutta **a faccia in giù sopra la loro plancia Città**. Queste carte vanno a formare la pila delle carte Storia e possono far guadagnare punti alla fine della partita.



**Esempio:** Roberto ha 4 simboli Guerra nella propria città, mentre Sara ne ha 2. La città di Sara è composta da 4 carte. Roberto sceglie di attaccare Sara. Roberto ottiene 4 monete e distrugge una carta non protetta della città di Sara. Successivamente, Roberto distrugge una carta della propria città che abbia almeno 1 simbolo Guerra. Entrambi i giocatori piazzano le carte distrutte nelle loro pile di carte Storia.

## FINE DEL TURNO

Quando un giocatore ha svolto tutte e 7 le fasi del proprio turno, tocca al giocatore seguente (in senso orario) giocare il proprio turno, cominciando con la fase 1.

## RIEPILOGO DEI SIMBOLI

Un simbolo in una plancia Città o in una carta Progresso è attivo solamente se visibile (la presenza di una moneta blocca l'effetto del simbolo, e anche i simboli nelle carte tenute in mano non sono considerati attivi).



: alla fine della partita il giocatore riceve punti Vittoria per la sua Storia (si veda a pag. 12).



: il giocatore paga 1 o 2 monete in meno per sviluppare una carta Progresso.



: il giocatore paga 2 o 3 monete in meno per sviluppare una carta Progresso del colore indicato.



: durante la fase Profitto il giocatore riceve il numero di monete indicato.



: durante la fase Profitto il giocatore riceve il numero di punti Vittoria indicato.



: durante la fase Profitto il giocatore riceve 1 moneta per ogni carta Progresso del colore indicato piazzata a faccia in su di fronte a sé.



: durante la fase Profitto il giocatore riceve 1 moneta per ogni carta Progresso piazzata a faccia in su di fronte a sé con un simbolo Edificio.



: all'inizio della partita il giocatore riceve un ammontare di denaro aggiuntivo come indicato.



: questo simbolo viene usato nella fase Commercio (si veda a pag. 9).



: questo simbolo viene usato in Guerra (si veda a pag. 10).



: durante la Guerra, il giocatore riceve 1 simbolo Guerra aggiuntivo per ogni 2 monete pagate.



: alla fine della partita il giocatore riceve 1 punto Vittoria per ogni carta Progresso del colore indicato piazzata a faccia in su di fronte a sé.



: alla fine della partita il giocatore riceve il numero di punti Vittoria indicato.



: alla fine della partita il giocatore riceve 1 punto Vittoria per ogni carta Progresso piazzata a faccia in su di fronte a sé con un simbolo Edificio.

## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando la seconda carta "Fine del Gioco" viene piazzata a faccia in su sul tavolo. Il giocatore di turno può finire il proprio turno sino al termine della fase Sviluppo. Tutte le altre fasi (Proteggere I carta, Profitto, Commercio e Guerra) non vengono più giocate. Da qui inizia il conteggio dei punti.

## CONTEGGIO DEI PUNTI

Tutti i giocatori sommano i loro punti Vittoria per le seguenti categorie:

- Valore dei segnalini Vittoria.
- Punti Vittoria presenti nelle carte Progresso piazzate a faccia in su che non siano coperti da monete (si veda a pag. 11 la sezione: "Riepilogo dei Simboli").
- 1 punto Vittoria per ogni 10 monete.
- Storia: il totale dei simboli Cultura non coperti da monete presenti sulla plancia Città e sulle carte Progresso piazzate a faccia in su, moltiplicato per il numero di carte piazzate a faccia in giù sopra la plancia Città.

Vince il giocatore che ha totalizzato più punti. In caso di parità, vince il giocatore con più carte nella propria città.

### ESEMPIO DI CONTEGGIO DEI PUNTI ALLA FINE DELLA PARTITA

Tommaso ha 6 segnalini Vittoria, 14 monete, una città con le carte "Colonia", "Leader", "Tempio di Ares", "Teatro", "Acropoli" e "Vasaio", e una pila di carte Storia composta da 5 carte. Il simbolo Cultura sulla carta "Teatro" e il simbolo dei punti Vittoria sulla carta "Tempio di Ares" sono stati coperti con una moneta per proteggerne il profitto. In totale, il suo punteggio è di 28 punti Vittoria.



Segnalini Vittoria: 6 punti Vittoria

Denaro: 1 punto Vittoria

Punti nelle carte:

2 punti Vittoria ("Leader")

+ 4 punti Vittoria ("Acropoli")

= 6 punti Vittoria

Punti per la Storia:

3 simboli Cultura ("Vasaio",

"Acropoli" e la

plancia Città)

x 5 carte

= 15 punti Vittoria

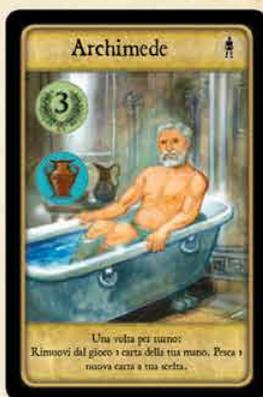
## PANORAMICA DELLE CARTE PROGRESSO

### ALESSANDRO MAGNO:



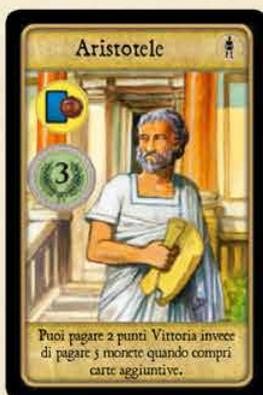
Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi prende una delle carte della sua mano, a sua scelta, e la piazza sotto la carta "Alessandro Magno". Ogni carta piazzata sotto "Alessandro Magno" conta come 1 simbolo Guerra. Il giocatore non deve mostrare il fronte della carta agli altri giocatori, solo il colore. Alla fine del turno, deve riportare la carta "Alessandro Magno" indietro di una fila. Se il giocatore non ha carte in mano, non può svolgere l'effetto della carta "Alessandro Magno". Il giocatore che possiede la carta "Alessandro Magno" **non** può rimuovere la carta "Diogene" da una città dopo un attacco andato a buon fine.

### ARCHIMEDE:



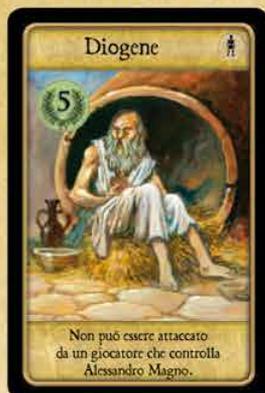
Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi prende una delle carte della sua mano, a sua scelta, e la rimuove dal gioco (piazzandola nella scatola, non nella propria pila di carte Storia!). Il giocatore non deve mostrare il fronte della carta agli altri giocatori, solo il colore. Successivamente, pesca 1 carta Progresso da un mazzo a sua scelta. Alla fine del turno, deve riportare la carta "Archimede" indietro di una fila. Se il giocatore non ha carte in mano, non può svolgere l'effetto della carta "Archimede".

### ARISTOTELE:



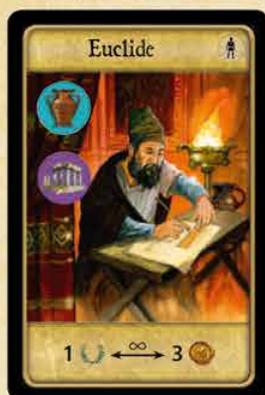
Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 1 del proprio turno. A quel punto può comprare 1 carta aggiuntiva per 2 punti Vittoria **invece di** 5 monete. Alla fine del turno, deve riportare la carta "Aristotele" indietro di una fila. Se il giocatore non ha punti Vittoria a sufficienza, non può svolgere l'effetto della carta "Aristotele".

### DIOGENE:



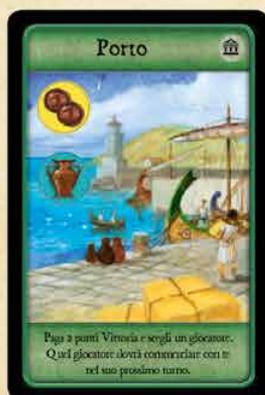
Il giocatore che ha la carta “Alessandro Magno” nella propria città può attaccare la città in cui è presente la carta “Diogene”, ma in caso di vittoria **non può** rimuovere la carta “Diogene” dalla città sconfitta.

### EUCLIDE:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può comprare o vendere quanti punti Vittoria desidera per 3 monete a punto nella fase 5 del proprio turno.

### PORTO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può pagare 2 punti Vittoria durante la fase 5 del proprio turno per muoverla in avanti di una fila. Poi sceglie un altro giocatore (gira la carta “Porto” nella direzione di quel giocatore). Questo giocatore **deve commerciare** con il proprietario della carta “Porto” nella fase 6 del proprio turno. Alla fine della fase Commercio, il giocatore deve riportare la carta “Porto” indietro di una fila. Se il giocatore non ha punti Vittoria a sufficienza, non può svolgere l’effetto della carta “Porto”. Se un giocatore viene obbligato a commerciare con i proprietari di 2 carte “Porto”, può scegliere uno solo di loro.

### ERODOTO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi può guardare nella pila di carte Storia di un altro giocatore a sua scelta. Il giocatore rimuove 1 di queste carte dal gioco. Non deve mostrare il fronte della carta agli altri giocatori, solo il colore. Non può fornire alcuna informazione riguardo alle carte presenti nella pila di carte Storia. Se nessuno degli altri giocatori possiede una pila di carte Storia, il giocatore non può svolgere l'effetto della carta "Erodoto".

### IPPOCRATE:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi può guardare nella propria pila di carte Storia, scegliere 1 carta dalla pila e piazzarla di nuovo a faccia in su di fronte a sé. Se il giocatore non possiede una pila di carte Storia, non può svolgere l'effetto della carta "Ippocrate".

### OMERO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi prende una delle carte della sua mano, a sua scelta, e la piazza a faccia in giù sulla propria pila di carte Storia. Il giocatore non deve mostrare il fronte della carta agli altri giocatori, solo il colore. Il giocatore deve riportare la carta "Omero" indietro di una fila alla fine del proprio turno. Se il giocatore non ha carte in mano, non può svolgere l'effetto della carta "Omero".

### MERCENARIO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può, **mentre attacca un altro giocatore**, pagare monete per ottenere dei simboli Guerra temporanei nella propria città. Il giocatore paga 2 monete per ogni simbolo Guerra aggiuntivo che desidera comprare. Dopo aver attaccato, il giocatore perde questi simboli Guerra aggiuntivi. Se è il giocatore a subire l'attacco, non può comprare simboli Guerra aggiuntivi. Se il giocatore non ha monete a sufficienza, non può svolgere l'effetto della carta "Mercenario".

### ASSASSINO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante uno dei propri turni. Poi paga 3 punti Vittoria e rimuove dal tavolo 1 carta con il simbolo  dalla propria città o dalla città di un giocatore avversario. Il giocatore piazza la carta rimossa sulla pila di carte Storia del proprietario. Se il giocatore non ha punti Vittoria a sufficienza, non può svolgere l'effetto della carta "Assassino". La carta "Assassino" non può rimuovere se stessa. Però una carta "Assassino" può rimuovere un'altra carta "Assassino". I giocatori non possono usare la carta "Assassino" più di una sola volta. Una volta usata, la carta "Assassino" va mantenuta spostata in avanti di una fila per mostrare che è stata utilizzata.

### CANALE DI CORINTO:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può commerciare due volte consecutive nella fase 6 del proprio turno. Può scegliere se commerciare 2 volte con lo stesso giocatore, oppure scegliere 2 giocatori diversi. Se è obbligato a commerciare con il proprietario di una carta "Porto", lo farà una sola volta delle due possibili. Se è obbligato a commerciare con 2 proprietari di carte "Porto", allora sarà obbligato a farlo tutte e 2 le volte.

### CAPITANO:



Il giocatore che controlla questa carta e **almeno** 1 nave nella propria città, ottiene 3 monete aggiuntive nella fase 5 del proprio turno.

### COLONIA:



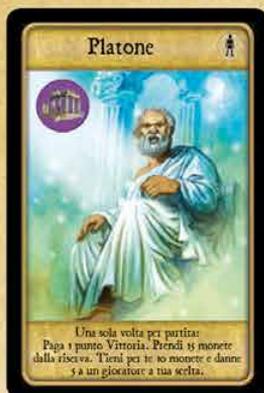
Il giocatore può svolgere questo effetto solamente nel momento in cui piazza la carta nella propria città. Non può guardare la prima carta in cima al mazzo rosso prima di farlo. Il giocatore paga alla banca il numero di monete che ha pagato per la carta "Colonia" e piazza la prima carta in cima al mazzo rosso a faccia in su di fronte a sé. Lo sviluppo di questa carta non conta nel limite delle 2 carte da sviluppare per turno. Se il mazzo rosso è bloccato, il giocatore non può svolgere l'effetto della carta "Colonia".

### FIDIA:



Questa carta ha effetto solo nel momento in cui viene piazzata in una città. Il giocatore di turno mette tutte le carte della propria mano nella scatola, e tutti gli altri giocatori mettono 1 carta a scelta della propria mano nella scatola. Successivamente, ogni giocatore pesca da mazzi a sua scelta tante carte quante ne ha scartate. Il giocatore di turno è il primo, seguito dagli altri giocatori in senso orario.

### PLATONE:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi paga 1 punto Vittoria e riceve 15 monete dalla banca. Tiene 10 monete per sé e deve dare 5 monete a un giocatore a sua scelta (non può dividere le monete tra più giocatori). Se il giocatore non ha punti Vittoria a sufficienza, non può svolgere l'effetto della carta "Platone".

### SACERDOTESSA:



Il giocatore con questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé può pagare 1 punto Vittoria per muoverla in avanti di una fila durante la fase 5 del proprio turno. Poi prende una delle carte della sua mano, a sua scelta, e la rimuove dal gioco (piazzandola nella scatola, non nella propria pila di carte Storia!). Il giocatore non deve mostrare il fronte della carta agli altri giocatori, solo il colore. Successivamente, pesca 1 carta Progresso da un mazzo a sua scelta. Alla fine del turno, deve riportare la carta "Sacerdotessa" indietro di una fila. Se il giocatore non ha punti Vittoria a sufficienza, non può svolgere l'effetto della carta "Sacerdotessa".

### STATUA DI ZEUS:



Se il giocatore che ha la carta "Statua di Zeus" nella propria città perde una guerra, l'altro giocatore è **obbligato** a rimuovere la carta "Statua di Zeus" da quella città. Non può scegliere un'altra carta.

### TEMPIO DI APOLLO, ATENA, ARES, ZEUS:



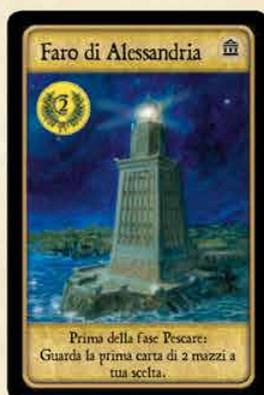
Queste carte hanno effetto solo nel momento in cui vengono piazzate in una città. Il giocatore pesca immediatamente una carta dal mazzo indicato e la tiene nella propria mano. Se il mazzo indicato è bloccato, **non può** pescare una carta. Il giocatore può sviluppare la carta pescata immediatamente, ma solo se non ha già raggiunto il limite di 2 carte da sviluppare nel proprio turno.

### CITTÀ DI TROIA:



I simboli Guerra in questa carta contano solamente quando la città in cui è presente questa carta viene attaccata. Se è il proprietario della carta "Città di Troia" ad attaccare, tutti i simboli Guerra di questa carta vanno ignorati. Il giocatore **non può** piazzare la carta "Città di Troia" nella propria pila di carte Storia dopo aver attaccato un altro giocatore.

### FARO DI ALESSANDRIA:



Se un giocatore ha questa carta piazzata a faccia in su di fronte a sé, all'inizio del proprio turno (prima della fase 1) può guardare la prima carta di 2 mazzi di carte Progresso a sua scelta e rimetterle a posto. Successivamente, può pescare 2 carte.



Distribuito in Italia da:

**Giochi Uniti**

Via S. Anna Dei Lombardi 36

80134 - Napoli

Tel. +39 081 19323393

info@giochiuniti.it

www.giochiuniti.it



© 2018 Studiogiocchi sas, San Polo 3083, 30125 Venezia

© 2018 Giochi Uniti per la versione italiana



© 2017 999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: +31 (0)36 539 3990

999games.nl/klantenservice

Autore: Leo Colovini

Illustrazioni: Julien Delval

Traduzione: Massimo Baroni

Adattamento Grafico: Mario Barbati

Responsabile linea editoriale: Federico

Burchianti

Tutti i diritti riservati

Made in EU