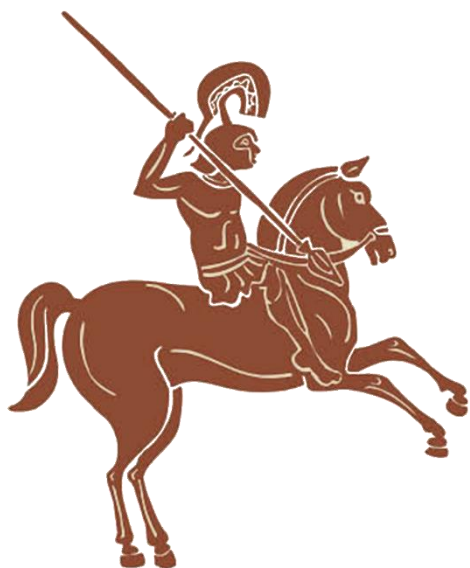


DEVIR

POLIS

A game by FRAN DÍAZ



Komponenty:

- 1 Plansza gry
- 1 Znacznik Rundy
- 24 Kart Wydarzeń
- 18 Kart Państw-Miast (Polis)
- 14 kafelków Projektów
- 1 znacznik Końca Rundy
- 24 kart Walki
- 1 cztero-ścienna kostka
- 11 Czarnych kostek
- 90 Niebieskich i czerwonych kostek (45 dla każdego koloru)
- 50 Niebieskich i czerwonych dysków (25 dla każdego koloru)
- Niebieskie i czerwone pionki Kupców (8 dla każdego koloru)
- Niebieski i czerwony pionek Proxenos (1 dla każdego koloru)
- 2 plansze osobiste (Sparta i Ateny)
- 2 plansze pomocy gracza

DEVIR

Devir Americas
8123 South Orange
Avenue, Suite 166
Orlando, FL 32809
www.devirgames.com

UWAGI DO AKTUALNEGO WYDANIA

„Gry są najwyższą formą badań.”
– Albert Einstein

Każdy ma swoją grę, nawet jeśli jeszcze jej nie znalazł. W Devir staramy się zaspokoić potrzeby każdego rodzaju graczy, niezależnie od ich wieku, ilości dostępnego czasu, pożądanej złożoności czy liczby graczy. Jako gracze staramy się znaleźć i wybierać najlepsze gry, kierując się własnymi kryteriami.

Gra to wyjątkowe doświadczenie, w którym wykorzystujemy zarówno nasze zdolności emocjonalne, jak i racjonalne. Gry wojenne dla dwóch graczy stanowią szczyt racjonalnej rywalizacji, począwszy od szachów i Go, aż po współczesne gry historyczne, takie jak Polis. Twórca gry wojennej wciela się w naszego najlepszego ustawodawcę, artystę, który pisze zasady mające na celu stworzenie obiektywnie równych warunków, które pozwolą obu graczom odnieść zwycięstwo poprzez podejmowanie własnych racjonalnych decyzji: zarządzanie zasobami, wykorzystanie zagrożenia podczas rozmieszczania, kontrolowania terytorium, planowania wzrostu, zaopatrywania własnych jednostek, blokowania ekspansji wroga oraz wykorzystania wojsk jako przedłużenia potęgi politycznej tylko wtedy, gdy jest to konieczne i korzystne. Wszystko to z pozycji wyjściowych, którym często brakuje symetrii bardziej tradycyjnych gier, aby lepiej przedstawić konkretny przypadek każdego przeciwnika w rzeczywistym kontekście historycznym. Ten poziom umiejętności i sztuki znakomicie pokazał Fran Diaz w Polis i zapewniam, że o wiele łatwiej jest napisać przedmowę, niż napisać zasady gry.

Polis to gra wojenna, w której Sparta mierzy się z Atenami w walce o dominację podczas Wojen Peloponeskich. Fran Diaz konstruuje wielką metaforę politycznego i gospodarczego manewru konfliktu, stworzoną poprzez decyzje, które są naturalne i dostępne dla każdego gracza, ale których głębia może być porównywalna jedynie z tą, którą można znaleźć w prawdziwej sytuacji życiowej.

Gry wojenne zostały wymyślone przez wielkie akademie wojskowe XIX wieku. Bardzo niewiele gier wojennych trafiło do pokoi gier tych instytucji, a Polis zasłużyło na to uznanie. Mam nadzieję, że spodoba wam się tak samo, jak nam sprawiała przyjemność gra w nią.

Kim Dorca, lipiec 2020 r

CREDITS

- Twórca gry:** Fran Diaz
- Okładka:** Enrique Corominas
- Ilustracje do gry i mapa:** David Esbri
- Projekt graficzny i układ:** Antonio Catalan
- Testerzy:** Toni Serradesanferm and Santa Clara BCS, Miguel Vall, Pascal Puddu, Ramses Bosque and Eduardo Sanchez
- Korekta:** Jaume Munoz
- Angielskie tłumaczenie:** Andrew Campbell
- Adaptacja angielska:** William Niebling
- Redakcja:** David Esbri
- Konsultanci ds. terminologii greckiej:** Agelos Stylos i Theseus Liverios



POLIS

Witamy w V wieku p.n.e., kiedy państwa-miasta starożytnej Grecji (zwane poleis – prościej zwane polis) były kwitnącymi ośrodkami życia kulturalnego i politycznego. Postęp, zniszczenie, krew i chwała ścierają się z sobą w tym wyjątkowym okresie historii, kiedy ambicje Aten i Sparty zderzyły się w długiej walce o dominację.

Zaledwie kilka lat wcześniej greckie poleis zostały niemal podbite przez potęgę imperium perskiego, co doprowadziło do utraty ich tożsamości i autonomii. W obliczu tego zagrożenia zrodziły się silne nastroje Panhelleńskie. Pod przywództwem dwóch najwybitniejszych poleis (Aten i Sparty) Grecy z wyjątkową wolą i determinacją walczyli wspólnie o przetrwanie i zdołali pokonać potężnego wroga.

Po wyeliminowaniu perskiego zagrożenia, punkty widzenia Aten i Sparty na temat rodzajów rządu, gospodarki, organizacji wojskowej i innych aspektów społeczeństwa były coraz bardziej sprzeczne, aż wybuchła przemoc, a walka o władzę przerodziła się w Wojnę Peloponeską.

Pomimo tak wielkiego napięcia, w tym samym okresie kwitła kultura i postęp, z wielkimi artystami i filozofami – zwłaszcza w Atenach, pod przewodnictwem Peryklesa. Jednak ciągły konflikt, który wybuchł między dwoma poleis, doprowadził do niekończących się konfrontacji i wielkiej przemocy, tak że pod koniec Wojny Peloponeskiej świat grecki poniósł ogromne straty gospodarcze i demograficzne. Kiedy Ateny w końcu się poddały, oba poleis zostały znacznie osłabione.

W Polis każdy gracz przejmie kontrolę nad Atenami lub Spartą i spróbuje rozszerzyć swoją władzę i wpływy za pomocą dyplomacji lub siły. Muszą stworzyć sojusz między poleis i zarządzać nim rozważnie, równoważąc ich ekspansję i gospodarkę oraz nie marnując zasobów i siły militarnej. Podniesienie prestiżu swojego przymierza poleis jest kluczem do osiągnięcia zwycięstwa w walce o panowanie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poniżej znajduje się opis jak rozmieścić poszczególne elementy, aby przygotować grę w Polis. Aby przygotować elementy gry, należy je rozmieścić tak, jak pokazano na obrazku po prawej stronie. Gracze mogą zdecydować, którą stroną konfliktu chcą grać, lub rzucić znacznik Końca Rundy **F** jako monetę i pozostawić wybór stron losowi. Najpierw oddziel części należące do poszczególnych frakcji. Pozostałe elementy będą wspólne dla obu graczy.

Sparta

Weź swoją osobistą planszę, arkusz informacyjny gracza, wszystkie czerwone drewniane elementy i karty początkowego Poleis (Pylos, Gythion i Sparta). Umieść na nich tyle kostek, ile wskazuje ich Populacja Początkowa (odpowiednio 2, 1 i 4).

- Umieść dyski na Poleis Pylos, Gythion i Sparta na mapie
- Umieść 3 Hoplitów (kostki) na terytorium Lakedaemona.
- Umieść 1 Galerę (kostkę) w Ionion pelagos.
- Umieść 2 Galery (kostki) w Myrtéon pelagos.
- Umieść 1 Kupca w swoim Porcie Handlowym.
- Umieść swojego Proxenosą w Sparta.
- Na swojej osobistej planszy umieść drewniane kostki, aby zakryć liczbę 3 dla wszystkich przedmiotów z wyjątkiem Prestiżu (umieść ją na pozycji 2) i Pszenicy (umieść ją na ikonie).

Resztę drewnianych elementów zostaw obok swojej osobistej planszy, aby służyły jako rezerwa.

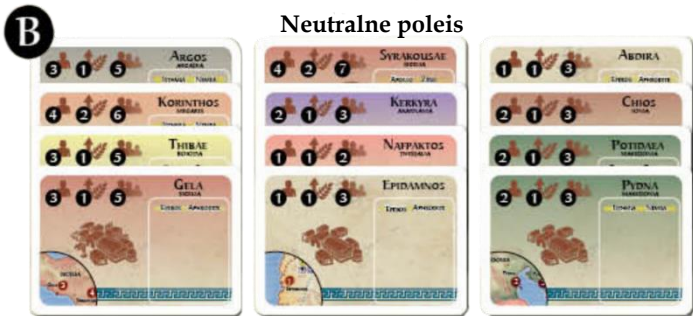
Ateny

Weź swoją osobistą planszę, arkusz informacyjny gracza, wszystkie niebieskie drewniane elementy i karty początkowych Poleis (Chios, Chalkis i Athinae). Umieść na nich tyle kostek, ile wskazuje ich Populacja Początkowa (odpowiednio 2, 1 i 5).

- Umieść dyski na Poleis Chios, Chalkis i Athinae na mapie.
- Umieść 3 Hoplitów (kostki) na terytorium Attyki.
- Umieść 2 Hoplitów (kostki) na terytorium Loni.
- Umieść 2 galery (kostki) w Kyklades.
- Umieść 1 galerę (kostkę) w Noties sporades.
- Umieść 1 Kupca w swoim Porcie Handlowym.
- Umieść swojego Proxenosą w Athinae.
- Na swojej osobistej planszy umieść drewniane kostki, aby zakryć cyfrę 3 dla wszystkich przedmiotów, z wyjątkiem Prestiżu (umieść je na pozycji 2) i Srebra (umieść je na ikonie).

Resztę drewnianych elementów zostaw obok swojej osobistej planszy, aby służyły jako rezerwa.





Neutralne poleis

Komponenty wspólne

- Ⓐ Umieść **Znacznik Rundy** na planszy stroną Alfa (Λ) w górę.
- Ⓑ Umieść neutralne **karty Polis** nad planszą, wraz z kostką i kartami Walki, w łatwo dostępnym miejscu.
- Ⓒ Potasuj **kafelki Projektów** i połóż je zakryte obok planszy głównej. Weź losowo 3 ze stosu i umieść je odkryte na odpowiednich polach Obszaru Projektów na planszy głównej.
- Ⓓ Podziel **karty Wydarzeń** według ich rewersów (odpowiadają one rundom Alfa, Epsilon i Omega) i przetasuj każdą talię osobno. Dobierz 1 losową kartę z talii Omegi i połóż ją zakrytą na obszarze wydarzeń na planszy. Następnie połóż losową kartę z talii Epsilon zakrytą na wierzchu karty Omega. Na koniec połóż losową kartę z talii Alfa zakrytą na wierzchu pozostałych dwóch. Pozostałe karty Wydarzeń odłóż do pudełka, nie będą już potrzebne.
- Ⓔ Umieść czarną kostkę na skrajnie lewym polu każdego z trzech towarów **rynku**: żelaza, drewna i wina. Umieść także czarne kostki, aby zakryć pola z liczbą 4 lub 5 na **Rynkach Zagranicznych** na mapie.
- Ⓕ Umieść **znacznik Końca Rundy** w zasięgu graczy.

Teraz, gdy mamy już przygotowaną planszę i umieściliśmy wszystkie elementy, zobaczmy, co one oznaczają:

- Ⓛ **Plansza gry** jest podzielona na dwa wyraźnie określone obszary - mapa przedstawia 12 terytoriów, 5 mórz, 18 Poleis, 5 Rynków Zagranicznych, 2 Porty Handlowe (kwadraty z symbolami Aten i Sparty na morzu) oraz różne Szlaki Handlowe (linie przerywane). Lewa część planszy przedstawia, od góry do dołu, co następuje:
- Ⓜ **Bieżąca Runda.** W tym miejscu umieszczamy znacznik Rundy. Na początku gry pokazuje rundę Alfa. Na początku drugiej rundy odwracamy go, aby pokazać stronę Epsilon. Następnie na początku trzeciej rundy usuwamy go z planszy, aby pokazać Omegę.
- Ⓝ **Obszar Rynku.** Tutaj widzimy wartości różnych Zasobów (Żelaza, Drewna i Wina) w każdym momencie gry. Czarne kostki będą się przesuwać w stosunku do każdego z Zasobów, reprezentując ich aktualną Wartość Rynkową, jak pokazują liczby na znaczniku Rundy, tuż nad Obszarem Rynku. Wskazuje ilość każdego Zasobu, którą należy zapłacić przy wymianie za Pszenicę lub Srebro (strona 17).



4 Obszar Daniny. Te pola wskazują rodzaj i ilości Zasobów które można zebrać jako Daninę z każdego z terytoriów. Górna wartość widoczna pod ostatnią kostką w każdej z kolumn pokazuje ilość do zebrania.

5 Obszar Projektów. Projekty dostępne dla graczy w zależności od rundy gry są dostępne tutaj (strona 11). Pozostałe projekty umieszczamy obok planszy.



Znacznik Rundy jest aktualizowany na początku każdej rundy, tak aby wyświetlał literę odpowiadającą bieżącej rundzie:



Λ - Alfa ; Σ - Epsilon ;
Ω - Omega

Na początku każdej rundy do gry wchodzi **Wydarzenia**. Gracz z największym Prestiżem na swojej planszy osobistej (w przypadku remisu lub w pierwszej rundzie będą to Ateny) czyta na głos kartę z wierzchu talii Wydarzeń i rozpatruje wszystkie związane z nią efekty. Następnie jego przeciwnik rozpatruje efekty, które go dotyczą.

Po przeczytaniu i rozpatrzeniu karty Wydarzenia, swoją **turę** rozpoczyna gracz posiadający **mniej Prestiżu** na swojej planszy osobistej (w przypadku remisu lub w pierwszej rundzie jest to Sparta).

Podczas każdej rundy gracze wykonują naprzemienne tury. W każdej swojej turze wykonują **dwie** z jedenastu dostępnych akcji, **nie powtarzając dwukrotnie tego samego typu akcji w tej samej turze**. Nie ma ograniczeń co do liczby tur, jakie gracze mogą rozegrać w każdej rundzie i mogą spasować – co oznacza, że nie wykonują żadnej akcji – w dowolnym momencie.

Na koniec tury każdego gracza sprawdź, **czy nie doszło do bitwy** na którymś z terytoriów lub mórz (na dowolnym obszarze, na którym znajduje się 8 lub więcej jednostek). Bitwy te należy rozstrzygać jedna po drugiej, w kolejności wybranej przez gracza, którego tura właśnie trwa. Następnie swoją turę wykonuje drugi gracz (wykonując dwa różne rodzaje akcji, a następnie sprawdzając, czy wybuchną jakieś bitwy). Obaj gracze wykonują swoje tury, aż obaj spasuują i runda dobiegnie końca.

Gdy tylko jeden z graczy zdecyduje się spasować jedną lub obie swoje akcje w swojej turze, nie wykonuje już tur do końca rundy. Przeciwnik może w dalszym ciągu wykonywać wszystkie akcje, jakie chce (w tym wykonywać tę samą akcję kilka razy z rzędu), dopóki również nie zdecyduje się spasować. Jednakże **każda akcja** wykonana przez gracza który jeszcze nie spasował, posiada dodatkowy koszt: gracz ten musi zapłacić **1 dodatkowy wybrany przez siebie Zasób** (tj. 1 Żelazo, 1 Drewno, 1 Wino, 1 Srebro lub 1 Pszenicę) ze swoich osobistych zasobów **przed wykonaniem akcji**.



Kiedy gracz zadeklaruje, że zdecydował się spasować, jego przeciwnik otrzymuje **znacznik Końca Rundy** jako przypomnienie o dodatkowym koszcie, jaki należy zapłacić za każdą wykonaną akcję.

JAK PRZEBIEGA GRA

Gra w Polis jest rozgrywana w **przeciągu trzech rund**, reprezentujących okres historyczny od utworzenia Ligi Delijskiej (478 p.n.e.) do klęski Aten w Drugiej Wojnie Peloponeskiej (404 p.n.e.):

Λ - Pierwsza Runda (Alfa) obejmuje okres ekspansji wpływów ateńskich po tym, jak ich flota odniosła ostateczne zwycięstwo nad Persją, której flota uciekła na wybrzeże na południowy wschód od Sporad. W międzyczasie Sparta doświadczyła skandalicznych procesów swojego króla Leotychidasa II i jej generała Pauzaniaśa.

Σ - Początek drugiej Rundy (Epsilon) przypada mniej więcej na rok 460 p.n.e. W tym czasie tarcia między Atenami a Spartą przerodziły się w potyczki militarne, które doprowadziły do I Wojny Peloponeskiej. Mimo to pod rządami Peryklesa kultura ateńska rozkwitła.

Ω - Przez cały okres reprezentowany przez trzecią rundę (Omega), wrogość narastała po obu stronach, co doprowadziło do Wojny Archidamiańskiej. Sparta rozpoczęła najazd na Attykę, a mieszkańcy tego terytorium szukali bezpiecznego schronienia za murami Aten. Przeludnienie stolicy zaostrzyło wybuch zarazy, która doprowadziła do wielu zgonów, w tym samego Peryklesa. Niemniej jednak Atenom udało się odzyskać siły i wynegocjować rozejm między dwiema ligami poleis, znany jako pokój Nikiasza.

Konflikt zakończył się okresem, w którym geniusz wojskowy Alcybiades zmienił przynależność polityczną nie raz, ale dwukrotnie. Katastrofalna kampania na Sycylii pod Atenami (właśnie wtedy, gdy fala wojny zdawała się im sprzyjać) pozwoliła Sparcie zablokować szlaki handlowe rywala po kilku zwycięstwach na morzu. Nie mogąc zapewnić żywności dla ludności, Ateny zostały zmuszone do poddania się Sparcie.

Runda kończy się, gdy obaj gracze spasuują i wykonają kroki kończące rundę. Jeśli spełniony zostanie którykolwiek z warunków zakończenia gry (strona 22), przejdź do **zasad zakończenia gry**. W przeciwnym razie rozpoczyna się nowa runda.

PODSTAWOWE POJĘCIA



Znacznik Rundy przypomina nam o kilku ważnych rzeczach. Przede wszystkim wskazuje nam, która runda gry się toczy (Alfa, Epsilon czy Omega).

Liczba w kole przypomina nam o maksymalnym limicie gromadzenia żołnierzy (strona 9), liczbie projektów dostępnych w trakcie rundy (strona 11) oraz transakcjach dostępnych na Rynkach Zagranicznych (strona 15): 3 w rundzie Alfa, 4 w Epsilon i 5 w Omega.



Wszystkie elementy gry są ograniczone liczbą elementów w grze. Jeśli graczowi skończą się **kostki, dyski lub Kupcy**, nie może wykonać akcji wymagającej większej liczby elementów niż dostępne w danym momencie.

Kostki reprezentują zarówno populację Poleis, jak i Hoplitów oraz Galery znajdujące się na planszy. Używa się ich także do pokazania wartości Zasobów na osobistej planszy każdego gracza.

Dyski służą do wskazania, kto sprawuje kontrolę nad Poleis na mapie, do pokazania, które terytoria zapłaciły Daninę (strona 15) oraz do wskazania oblężeń (strona 13).



Kość w kształcie piramidy posiada tylko wyniki od 1 do 4. Wynikiem rzutu jest liczba na szczycie piramidy. Na kostce na zdjęciu widać wynik 2.

Plansza osobista gracza pokazuje ilość Prestiżu, Żelaza, Drewna, Wina, Srebra i Pszenicy, jaką posiada dany gracz. Miejsca na planszach osobistych są również ograniczone, więc gracz nigdy nie może posiadać więcej Zasobów niż maksymalna wartość pokazana na jego planszy. Pierwsza widoczna liczba po prawej stronie pola zajmowanego przez kostkę wskazuje aktualną wartość każdego z różnych przedmiotów (Zasoby lub Prestiż). Tak więc, jeśli przestrzegane były zasady przygotowania gry, na początku



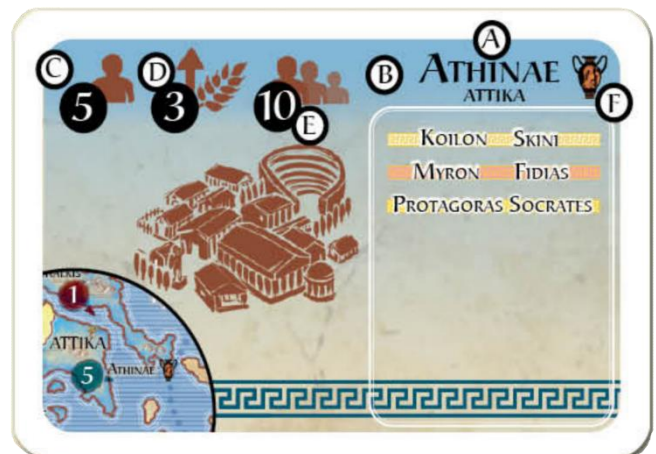
gry gracz Sparty będzie posiadał po cztery każdego z Zasobów z wyjątkiem Prestiżu (posiada 3) i Pszenicy (której nie posiada), a gracz Aten będzie posiadał po cztery każdego z Zasobów z wyjątkiem Prestiżu (posiada 3) i Srebra (którego nie mają żadnego).



Prestiż jest niezbędny do osiągnięcia zwycięstwa i jest niezbędny do podejmowania wszelkich działań militarnych. Można go zdobyć poprzez pomyślne oblężenia, ukończenie Projektów na koniec rundy, wydanie decydujących Manewrów podczas bitwy lub kontrolowanie Polis z wystarczającym wzrostem Populacji.

Zarówno Prestiż, jak i Populacja to niezwykle ważne pojęcia w tej grze! **Końcowy wynik** gracza na koniec gry jest przede wszystkim sumą tych dwóch wartości. Dlatego obaj gracze muszą zwracać na nie uwagę, zarządzając pozostałymi czynnikami gry. Podobnie ważne jest, aby pamiętać, że **jeśli gracz zakończy rundę ze swoim Prestiżem obniżonym do zera, automatycznie przegrywa grę**.

Wszystkie **karty Polis** posiadają szereg wspólnych elementów. U góry znajduje się nazwa Polis (A), zaciemniona kolorem terytorium, na którym się znajduje (B). Na lewo od tego znajduje się **Populacja Początkowa** (która jest taka sama jak wartość Fortyfikacji) (C), **Maksymalny Przyrost** (D) i **Maksymalna Populacja** (E). Biała ramka wskazuje, pole umieszczenia Projektu i który z nich można zbudować w tym mieście. Istnieją trzy handlowe Poleis, które są oznaczone amforą (zarówno na karcie, jak i na mapie) (F).



Populacja żyje wewnątrz Poleis. W trakcie rozgrywki obaj gracze będą rywalizować o kontrolę i utrzymanie większości z 18 Poleis w swojej Lidze, ze szczególnym uwzględnieniem tych najcenniejszych. Jeśli jednak gracz nie będzie w stanie zapewnić swojej Lidze wystarczającej ilości żywności na koniec każdej rundy, poniesie stratę Prestiżu, a część jego sojusznicznych Populacji może opuścić ligę.

Kiedy Polis jest sprzymierzone z Ligą gracza (a zatem ją kontroluje), jego Populacja może wahać się od 1 do **Maksymalnej wartości Populacji**. Na koniec każdej rundy gracz kontrolujący Polis może zdecydować o zwiększeniu Populacji o określoną liczbę kostek aż do wartości **Maksymalnego Przyrostu** z karty Polis, jak zobaczymy później, pod koniec fazy rundy (strona 21).

Każde Polis jest pokazane na mapie w okręgu. Liczba w tym okręgu oznacza **Populację Podstawową** tego miasta, co również wskazane jest na odpowiadającej mu karcie, o ile pozostaje neutralne (co oznacza, że nie jest sprzymierzone z żadnym z graczy). Liczba ta pokazuje także wartość **Fortyfikacji** Polis. Im wyższa jest ta liczba, tym trudniej będzie oblegać Polis i zmusić ją do przyłączenia się do Ligi jednego lub drugiego gracza.

Populacja Polis kontrolowanego przez gracza jest określana na podstawie liczby kostek w kolorze tego gracza, które znajdują się na odpowiedniej karcie Polis w obszarze gry tego gracza. Kostki te można zamienić w **Hoplity, Galery** lub **Kupców**, co zobaczymy w dalszej części szczegółowego opisu akcji (strona 9). Proces produkcji tych jednostek powoduje redukcję Populacji gracza (a co za tym idzie, jego punktów zwycięstwa). Niemniej jednak te trzy typy jednostek będą potrzebne do wykonywania czynności kluczowych dla gry, takich jak zbieranie Daniny, handel lub oblężenie Polis.

Hoplity to lądowe jednostki wojskowe reprezentowane przez kostki gracza umieszczone na terytoriach mapy. Gracz kontroluje terytorium, jeśli ma na nim więcej Hoplitów niż jego przeciwnik. Ta kontrola uniemożliwia drugiemu graczowi przemieszczanie Hoplitów przez terytorium.

Galery to morskie jednostki wojskowe reprezentowane przez kostki gracza umieszczone na morzach mapy. Gracz kontroluje morze, jeśli ma tam więcej Galer niż jego przeciwnik. Ta kontrola uniemożliwia drugiemu graczowi poruszanie się swoimi Galerami, Hoplitami i Kupcami przez to morze.

Wysyłanie **Kupców** na Rynki Zagraniczne pozwala graczowi zdobyć dwa najcenniejsze surowce w grze: **Srebro** (poprzez sprzedaż żelaza, drewna lub wina) i **Pszenicę** (którą można zdobyć w ten sam sposób lub kupując ją za srebro). Zbadamy to bardziej szczegółowo w dalszej części, gdy będziemy wyjaśniać Akcję Handlu (strona 15).



Ostatnim typem jednostek kontrolowanym przez graczy są **Proxenoj**, wpływowi dyplomaci, którzy knują i wręczają łapówki w postaci srebra, aby skorumpować miasta i jednostki wojskowe, aby przekonać je do przyłączenia się do Ligi tego gracza (strona 17).

Istnieją różne typy **Projektów**, podzielone na różne kategorie. Kafelki Projektu pokazuje nazwę Projektu **(A)**, kategorię Projektu **(B)**, w którym Polis można go ukończyć **(C)**, koszt ukończenia **(D)** i jego wartość w Prestiżu, którą zapewnią graczowi w koniec rundy, w której została ona zakończona **(E)**. Niebieskie kwadraty obok wartości prestiżu **(F)** wskazują, ile punktów prestiżu na koniec gry przyznawanych jest graczom podczas ustalania zwycięstwa (strona 22).



Karty Wydarzeń opisują efekty istotne dla obu graczy podczas każdej rundy. Wydarzenie historyczne: 478-472 p.n.e. Aby łatwo rozróżnić, jaki wpływ na danego gracza ma wydarzenie, na niebieskim polu wskazano te które dotyczą Ateńczyków, podczas gdy te, które dotyczą tylko gracza Spartan, mają czerwone tło. Niektóre karty Wydarzeń mają efekty, które obowiązują przez całą rundę, inne zaś dopiero po zakończeniu rundy. Efekty te mają neutralne tło.



Na końcu dostępne są **arkusze informacyjne dla graczy**, które pomagają zapamiętać kolejność rozgrywki i koszty poszczególnych akcji, a także streszczenia innych przydatnych informacji.

AKCJE

Teraz przyjrzymy się 11 akcjom, które są dostępne dla graczy.

1. TWORZENIE HOPLITY

Gracz może wykonać tę akcję w **jednym kontrolowanym przez siebie Polis** podczas swojej tury.

Koszt stworzenia tych jednostek zależy od wyboru gracza: **1 Żelazo**  lub **1 Srebrnik**  za każdego Hoplitę.

Po opłaceniu kosztu, gracz zabiera 1 **kostkę Populacji** z karty wybranego Polis i umieszcza ją na mapie na terytorium, na którym znajduje się to Polis. Należy pamiętać, że ostatnia kostka Populacji na karcie Polis nigdy nie może zostać użyta do stworzenia Hoplity.

Hoplita może znajdować się na terytorium tylko tak długo, jak nie przekracza ono **Maksymalnego Limitu Kumulacji Wojsk** dla tego terytorium.

Polis **Epidamnos** i Polis **Abdira** znajdują się na całkowicie neutralnych obszarach (zwróć uwagę, że wokół nich nie ma koloru terytorium ani na mapie, ani na ich kartach). Na tych dwóch Polis nie można w żaden sposób tworzyć Hoplitów, a nawet nie można przesuwać Hoplitów na te obszary. Oznacza to, że jedynym sposobem na przejście nad nimi kontroli jest użycie Proxenosy (strona 17).



Gracz Spartan kontroluje Pylos (posiada jego kartę oraz dysk na mapie). Pod koniec pierwszej rundy gry (Alfa) maksymalna Populacja wynosi 3, a gracz decyduje się stworzyć na tym terytorium jak największą liczbę Hoplitów w trakcie drugiej rundy (Epsilon). Utworzeni Hoplici będą zlokalizowani w Messenii, gdzie jest już 2 Spartańskich Hoplitów. Zatem potrzeba tylko 2 Hoplitów więcej, aby osiągnąć Maksymalny Limit Kumulacji Wojsk dla danego terytorium w tej rundzie. Gracz ma wystarczającą ilość Żelaza i płaci 2 z nich (przesuwając kostkę tego Zasobu na swojej planszy osobistej o dwa pola w lewo). Następnie gracz bierze 2 kostki Populacji z karty Pylos i przesuwa je na terytorium Messenii.

LIMIT KUMULACJI



Znacznik rundy wskazuje **Maksymalny Limit Kumulacji Wojsk** dla każdego terytorium i morza, w zależności od rundy: 3 w fazie Alfa, 4 w fazie Epsilon i 5 w fazie Omega. Limit Kumulacji pokazuje **maksymalną liczbę Hoplitów lub Galer**, jaką każdy gracz może posiadać na jednym terytorium lub morzu **w dowolnym momencie** rundy (w tym także podczas ruchu jednostek). Z tego powodu żadna bitwa nie może wybuchnąć podczas pierwszej rundy gry, ponieważ w jednej strefie będzie mogło zgromadzić się maksymalnie 6 jednostek (po trzy na gracza), a bitwa rozpoczyna się dopiero wtedy, gdy jest razem 8 jednostek.



Podczas pierwszej (Alfa) rundy gry każdy gracz może mieć maksymalnie 3 Hoplitów lub Galer na tym samym terytorium lub morzu (w sumie łączna liczba jednostek może wynosić 6). Maksymalna liczba jednostek wzrasta do 4 jednostek na gracza (8 dla obu graczy) w drugiej rundzie, a następnie wzrasta do 5 w trzeciej rundzie (10 dla obu graczy). Bitwy mogą wybuchnąć już od drugiej rundy (ponieważ wymagają współdziałania minimum 8 jednostek).

2. TWORZENIE GALERY

Gracz może wykonać tę akcję w **jednym kontrolowanym przez siebie Polis** podczas swojej tury.

Koszt stworzenia tych jednostek zależy od wyboru gracza: **1 Drewno**  lub **1 Srebrnik**  za każdą Galerę.

Po opłaceniu kosztu gracz bierze 1 **kostkę Populacji** z karty wybranego Polis i umieszcza ją na morzu, w miejscu wskazanym przez port tego Polis. Należy pamiętać, że ostatnia kostka Populacji na karcie Polis nigdy nie może zostać użyta do stworzenia Galery.

Galery można umieścić na morzu tylko pod warunkiem, że nie przekracza **Maksymalnego Limitu Kumulacji Wojsk** dla tego morza.


Galery można tworzyć na wszystkich Polis z wyjątkiem **Spartii** i **Thibae**, ponieważ nie mają one portu. Z drugiej strony Korinthos ma dwa porty wskazane na mapie, więc gracz może wybrać jedno z tych dwóch mórz, aby rozmieścić każdą utworzoną galerę w tym Polis.





Gracz Ateński kontroluje Chalkis, które osiągnęło maksymalną populację wynoszącą 2. Jest to druga runda gry (Epsilon), a gracz chce zbudować Galerę. Płaci 1 Drewno, bierze 1 kostkę Populacji z karty Chalkis i przesuwa ją na morze Kyklades, osiągając w ten sposób Maksymalny Limit Kumulacji Wojsk wynoszący 4 jednostki, które mogą się tam znajdować.

3. ZATRUDNIANIE KUPCA



Tę akcję można wykonać **wyłącznie w jednym z trzech Handlowych Poleis**, oznaczonych symbolem amfory () na kartach Polis i na mapie. Gracz Ateński może zatrudnić Kupca tylko w Athinae, natomiast Spartanin może ich zatrudnić tylko w Gythion i Pylos. Jeśli Ateny zdobędą którekolwiek ze spartańskich Handlowych Poleis, gracz Spartan nie będzie mógł zatrudnić tam Kupców, dopóki ich nie odzyska.

Koszt zatrudnienia tych jednostek zależy od wyboru gracza: 1 Drewno  lub 1 Srebrnik  za każdego Kupca. Po zapłaceniu gracz zabiera 1 kostkę Populacji z karty Polis i odkłada ją do swoich rezerw osobistych. Następnie umieszcza figurkę Kupca na mapie w odpowiednim Porcie Handlowym: W przypadku gracza Spartan jest to pole z ikoną Sparty, znajdujące się pomiędzy morzami Pelagos Ionion i Pelagos Myrtéon, podczas gdy gracz Ateńczyków umieszcza swoich Kupców na polu z ikoną Sparty. ikona Aten na morzu Kyklades.



Runda nie ma wpływu na maksymalną liczbę Kupców, których można zatrudnić i jest ograniczona jedynie liczbą sztuk Kupców, którymi dysponuje każdy gracz (Maksymalny

Limit Kumulacji Wojsk nie dotyczy Kupców).

Podobnie jak w przypadku dwóch poprzednich typów akcji, ostatnia kostka Populacji na karcie Polis nigdy nie może zostać użyta do zatrudnienia Kupca.

4. OPRACOWANIE PROJEKTU

Większość Poleis może opracowywać Projekty. Projekt jest przygotowywany w trakcie rundy, ale zostaje ukończony dopiero na koniec rundy, kiedy to przyznaje graczowi punkty Prestiżu. Każdy kafelek Projektu wskazuje, w jakich miastach można rozwijać Projekt.

Każde Polis może w każdej rundzie opracować **tylko jeden projekt**, który można wybrać tylko spośród dostępnych w danym momencie na planszy.

Gracz może rozpocząć Projekt **w kontrolowanym przez siebie Polis**, wybierając jeden z kafelków Projektu dostępnych na planszy i **płacąc Zasobami wskazanymi na tym kafelku**. Każdy rodzaj Zasobów może zostać całkowicie (ale nie częściowo) opłacony poprzez dostarczenie takiej samej ilości Srebrników zamiast wymaganych Zasobów. Gracz bierze płytkę Projektu i kładzie ją **zakrytą** na karcie Polis, gdzie będzie opracowywany. Od tego momentu Projekt nie jest już dostępny dla drugiego gracza.



Gracz Ateński decyduje się rozpocząć projekt w Athinae. W tej chwili dostępne są trzy projekty, ale w tym Polis można używać tylko artysty Myrona. Gracz płaci koszt Projektu (w tym przypadku 2 Drewna i 3 Srebra) i kładzie zakrytą płytkę na karcie Athinae.

Każdy Projekt rozpoczęty w Polis zostanie ukończony na koniec rundy, kiedy to jego kafelek zostanie odwrócony. Gracz kontrolujący Polis w tym czasie otrzyma Prestiż pokazany obok ikony. Prestiż Końca Gry jest przyznawany dopiero na koniec gry.

Kontynuując poprzedni przykład, gdy Athinae ukończy Projekt, Myron przyzna graczowi 2 Prestiżu na koniec rundy, a następnie kolejne 3 Prestiżu na Koniec Gry.

Jeśli **Polis zmieni stronę** i przejdzie pod kontrolę innego gracza lub stanie się neutralne, wszelkie Projekty tam przygotowywane lub ukończone **będą nadal powiązane z tą samą Polis**, a także staną się kontrolowane przez gracza, który zdobędzie Polis. Dlatego też Projekt rozpoczęty przez jednego gracza może zostać utracony, a nawet skut-

kować przyznaniem Prestiżu drugiej stronie, jeśli przeciwnik będzie kontrolował Polis na koniec rundy lub na koniec gry.

Istnieje 14 projektów, z których 3, 4 i 5 są dostępne w różnych fazach gry (co oznacza, że każdorazowo losowe dwa z nich nie będą używane grze). Projekty są podzielone na siedem typów:



Filozofowie: Koszt ich zatrudnienia należy uścić w Srebrze, jak wskazano na kafelkach, a będą oni przybywać tylko do Athinae i Syrakousae.



Artyści: Fidiasza i Myrona można zatrudnić za pomocą Drewna i Srebra w Athinae, Syrakousae i Korinthos.



Świątynie: Są to imponujące budynki, które wymagają drewna, żelaza i srebra, aby opłacić zaangażowanych budowniczych. Jednak w zamian oferują znaczny Prestiż, gdy zostaną wzniesione w Sparti lub Syrakousae.



Teatry: Są tańsze niż świątynie i budowane są na zboczach wzgórz na obrzeżach Polis. Można je budować w Korinthos., Athinae i Thibae.



Posągi: Rzeźbiarze potrzebują tylko Drewna i odrobiny Żelaza na rusztowanie. Projekty te są łatwe do osiągnięcia, ale zapewniają najmniej prestiż. Można je wnieść w Abdira, Gela, Epidamnos i Sparti.



Festiwale: Podczas tych uroczystości spożywa się duże ilości wina. Uroczystości można zorganizować w Sparti, Potidaea i Samos.



Igrzyska: Oprócz igrzysk olimpijskich na kilku różnych Poleis odbywają się inne mniejsze igrzyska. Zwycięzcy zostaną nagrodzeni winem i pszenicą. Mogą odbywać się w Korinthos, Pydna i Argos.

5. RUCH HOPLITY

Ta akcja kosztuje 1 Prestiżu .

Akcja ta pozwala graczowi przemieszczać Hoplitów pomiędzy terytoriami. Ani odległość pomiędzy początkiem i końcem podróży, ani trasa, którą poruszają się, nie są ograniczone. Nie ma konieczności wybierania najkrótszej trasy, obowiązują jednak pewne zasady dotyczące wybieranej trasy:

- Do ruchu wybierane jest **jedno** terytorium będące celem. Hoplici, którzy się poruszają, mogą rozpocząć swój ruch na **różnych terytoriach**, ale wszystkie poruszające się jednostki muszą skończyć swój ruch na **tym samym terytorium**. Liczba Hoplitów, którzy mogą poruszyć się do miejsca docelowego, zależy od Maksymalnego Limitu Kumulacji Wojsk na tym obszarze (zgodnie z rundą gry i jednostkami, które już tam były przed wykonaniem akcji). Hoplitów nie można przenieść na wiele terytoriów w ramach jednej akcji.

- Ruch **przekracza** jedynie terytoria lub morza, nie są początkiem czy też końcem tego ruchu. Te dwa ostatnie **nie uważa się** za „przekraczanie” podczas ruchu.

- Każdy Hoplita może poruszać się, przekraczając lądy lub morza, ale nie jest możliwe łączenie tych ruchów, przekraczając oba rodzaje terytoriów podczas tego samego ruchu pojedynczej jednostki. Hoplita poruszający się przez jedno lub więcej mórz musi zawsze rozpocząć swój ruch od przekroczenia jednego morza stykającego się z lądem na którym się znajduje i zakończyć swój ruch przekroczeniem morza sąsiadującego z terytorium docelowym, do którego się porusza.

Nie da się na przykład rozpocząć ruchu Hoplitów w Makedonii, przekroczyć Thrakiko i Kyklades, wysiąść w Attica, a następnie maszerować do Arcadia. W tym przypadku ostatecznym celem ruchu musiałaby być Attica. Aby dotrzeć do Arcadia, wymagane jest jeszcze jedna, późniejsza akcja.

- Podczas poruszania się Hoplitów, gracz nie musi posiadać Galer ani Kupców na morzach, które przekraczają jednostki Hoplitów.

- Hoplita **nie może przekroczyć** terytorium lub morza **kontrolowanego przez innego gracza**, jeśli ten gracz ma więcej jednostek na danym terytorium lub morzu. Niemniej jednak **możliwym jest, że początek i/lub cel ruchu jest kontrolowany przez drugiego gracza** (ponieważ żaden obszar nie jest „przekraczany”).

- Hoplita **nie może przekraczać terytoriów, które osiągnęły Maksymalny Limit Kumulacji Wojska** w bieżącej rundzie.

Podczas trzeciej rundy gry Hoplita nie może poruszyć się z Megaris przez Boiotia i Thessalia do Makedonia, jeśli gracz ma już 5 jednostek w Thessalia. Jakkolwiek, liczba Galer na morzu nie wpływa na ruch Hoplitów przekraczających to morze.

✳ Aby zachować zgodność z tymi zasadami ruchu, Hoplici **nie mogą** być przemieszczani w grupach, lecz muszą być przemieszczani **pojedynczo**. Z tego powodu ważne jest, aby śledzić kolejność poruszania się Hoplitów w trakcie akcji, ponieważ gdy gracz zabierze ich z terytorium na których się znajdowali, terytorium te może znaleźć się pod kontrolą przeciwnika, blokując w ten sposób przemieszczanie się kolejnych Hoplitów przez te terytorium do końca akcji.

✳ Jeśli gracz kontroluje Polis Korinthos, może przenieść swoich Hoplitów bezpośrednio z Kyklades do Ionion pelagos i odwrotnie. Hoplici poruszający się w ten sposób przez przesmyk Koryncki robią to za pomocą „diolkos” (kamiennej drogi umożliwiającej transport statków i towarów drogą lądową).

✳ Obszary mapy, które nie mają koloru lojalności (wokół Poleis Epidamnos i Abdira, a także pola Rynków Zagranicznych) są terytoriami neutralnymi i Hoplici **nie mogą na nie wchodzić**.

✳ Hoplici mogą wejść (lub opuścić) terytoria Sycelei i Ionii jedynie w ramach akcji ruchu, która obejmuje jedynie przekroczenie morza.




W przykładzie pokazanym na obrazku widać ruch 5 Hoplitów podczas rundy Omega (Maksymalny Limit Kumulacji żołnierzy wynosi 5) oraz znaczenie kolejności ich poruszania się. Pamiętając, że celem podróży musi być jedno terytorium, gracz Ateńczyków wybiera Thessalia, gdzie nie ma jeszcze żadnych jednostek. Hoplici, którzy się tam przeniosą, znajdują się na trzech różnych terytoriach początkowych:

A. Hoplita z Ionii (1) wykonuje ruch jako pierwszy. Z tego terytorium jednostka może przepłynąć morze jedynie w ramach akcji. Zatem przechodzi przez Noties sporades (które nie są kontrolowane przez żadnego z graczy), następnie przekracza Kyklades (kontrolowane przez Ateny) i dociera do Thessalia.

B. Dwóch innych Hoplitów (2 i 3) przemieszcza się z Attika przez Bototia (terytorium, którego nikt nie kontroluje), aby dotrzeć do Thessalia, jeden za drugim.

C. Na koniec dwaj ostatni Hoplici (4 i 5) przemieszczają się jeden po drugim z Bototia bezpośrednio do Thessalia. Należy pamiętać, że w momencie, gdy pierwszy z tych Hoplitów dotrze do celu, terytorium Bototia przechodzi pod kontrolę gracza Spartan, ale ostatni Hoplita nadal może się poruszać, ponieważ Bototia jest terytorium początkowym jego ruchu, więc terytorium tego nie „przekraczał.” Nie ma znaczenia, w której kolejności porusza się Hoplita 1 podczas akcji, ale gdyby gracz Ateńczyków przesunął jednego z Hoplitów oznaczonych jako 4 lub 5 przed tymi oznaczonymi 2 i 3, musiałby znaleźć inną drogę, aby dotrzeć do Thessalia (na przykład przeprawa przez morze Kyklades).

6. RUCH GALERY

Ta akcja kosztuje 1 **Prestżu** .

Akcja ta pozwala graczowi przesuwać swoje Galery pomiędzy morzami. Ani odległość pomiędzy początkiem i końcem podróży, ani trasa, którą pokonują, nie są ograniczone. Nie ma potrzeby wybierania najkrótszej trasy, obowiązują jednak pewne zasady dotyczące wybieranej trasy, podobne do tych obowiązujących w przypadku ruchu Hoplitów:

✳ Do ruchu wybierane jest jedno morze będące celem. Galery, które się poruszają, mogą rozpocząć swój ruch na **różnych morzach**, ale wszystkie muszą zakończyć swój ruch na **tym samym morzu**. Zatem to maksymalny limit gromadzenia żołnierzy na morzu docelowym (określony na podstawie rundy gry i jednostek, które już tam się znajdowały przed wykonaniem akcji) ogranicza liczbę galer, które mogą poruszyć się do tego miejsca docelowego. Galery **nie można** przenieść przez kilka mórz w ramach jednej akcji.

✳ Ruch Galery **przekracza** morza, które nie są morzem początkowym czy też stanowiącym cel tego ruchu. Te dwa ostatnie **nie uważa się** za „przekraczanie” podczas ruchu. Na wszelki wypadek, należy podkreślić, że Galery **nie mogą** wkraczać na terytoria (wychodzić z morza).


✳ Galera nie może przekroczyć morza **kontrolowanego przez innego gracza**, co ma miejsce jeśli ten gracz ma więcej jednostek na tym morzu. Niemniej jednak **możliwym jest, że początek i/lub cel ruchu jest kontrolowany przez drugiego gracza** (ponieważ nie są „przekraczane”).

* Galera nie może przekraczać mórz, które osiągnęły **Maksymalny Limit Kumulacji Wojsk** w bieżącej rundzie.

* Podobnie jak w przypadku ruchu Hoplitów, aby zachować zgodność z tymi zasadami ruchu, Galery nie mogą być przesuwane jako grupa, ale muszą poruszać się jedna po drugiej.

* Tylko jeśli gracz kontroluje Polis Korinthos, może przenieść swoje galery bezpośrednio z Kyklades do Ionion pelagos i odwrotnie.

7. OBŁĘŻENIE POLIS

Ta akcja kosztuje 1 **Prestiżu**  .

Korzystając z tej akcji, gracz może skłonić Polis, aby przeszło na jego stronę za pomocą siły. Akcję można wykonać tylko wtedy, gdy gracz ma wystarczającą liczbę Hoplitów na terytorium, na którym znajduje się Polis.

Aby rozpocząć oblężenie Polis (niezależnie od tego, czy jest ono neutralne, czy kontrolowane przez przeciwnika), gracz musi **kontrolować terytorium**, na którym znajduje się Polis, co oznacza, że musi mieć tam więcej Hoplitów niż jego przeciwnik. Gracz musi także posiadać na tym terytorium liczbę Hoplitów co najmniej równą **wartości Fortyfikacji** oblężonego Polis (aktualna Populacja nie ma tu znaczenia). Pamiętaj, że wartość Fortyfikacji Polis pojawia się zarówno na mapie, jak i na jej karcie Polis.

Jak widać, nie jest możliwe oblężenie Polis w **Korinthos** lub Polis w **Syrakousae** podczas pierwszej rundy gry, ponieważ niemożliwe byłoby posiadanie na tych terytoriach wystarczającej liczby Hoplitów, aby była równa wartość Fortyfikacji tych Poleis.

Z drugiej strony **Epidamnos** i **Abdira** nigdy nie mogą zostać poddane oblężeniu, biorąc pod uwagę, że znajdują się na neutralnym terytorium i nie ma możliwości przemieszczenia wojsk w tę część mapy.

Kerkyra, **Chalkis**, **Chios** i **Samos** należą do ich terytoriów tak samo jak każde inne Polis, niezależnie od tego, że znajdują się na wyspach na mapie.

Ponadto, w szczególnym przypadku stolice obu graczy, **Athinae** i **Sparti**, również nie mogą podlegać oblężeniu.

* Aby **rozstrzygnąć oblężenie**, oblegający gracz rzuca kością. Jeśli wynik jest równy lub większy od wartości Fortyfikacji Polis, oblężenie kończy się sukcesem i Polis zostaje zdobyte.

* Jeśli oblężenie **nie powiedzie się** (wartość rzutu kostką jest mniejsza niż wartość Fortyfikacji), gracz, który przeprowadził oblężenie, **traci jednego ze swoich Hoplitów** z terytorium, na którym podjęto oblężenie (kostka

wraca na rezerwy) i umieszcza dysk swojego koloru, zwany **dyskiem Oblężniczym**, ze swoimi Hoplitami obok niedawno oblężonego Polis. Jeśli to Polis znajduje się pod **kontrolą przeciwnika**, wówczas gracz który je kontroluje musi stracić 1 kostkę Populacji z pasującej karty Polis (zwracane do jego rezerw). Polis, które w ten sposób **straci ostatnią kostkę Populacji**, buntuje się przeciwko graczowi, który aktualnie ją kontroluje i staje się neutralne: karta Polis wraca na obszar Neutralnego Polis, zabierając ze sobą wszystkie ukończone i/lub rozwijające się projekty. Neutralne Poleis poddane nieudanym oblężeniom **nie tracą** Populacji.

Nieudane oblężenie można powtórzyć w późniejszych turach, jeśli gracz spełni wymagania i zdecyduje się na kolejną akcję oblężenia. W tym przypadku gracz otrzymuje modyfikację +1 do rzutu kostką **za każdy** dysk Oblężenia w jego kolorze, który znajduje się na tym terytorium. Dyski oblężnicze są usuwane z planszy natychmiast, jeśli gracz usunie lub straci wszystkie swoje wojska na tym terytorium, jeśli drugi gracz spróbuje oblegać to samo Polis (jeśli jest neutralne) lub na koniec rundy, w zależności od tego, co nastąpi jako pierwsze.

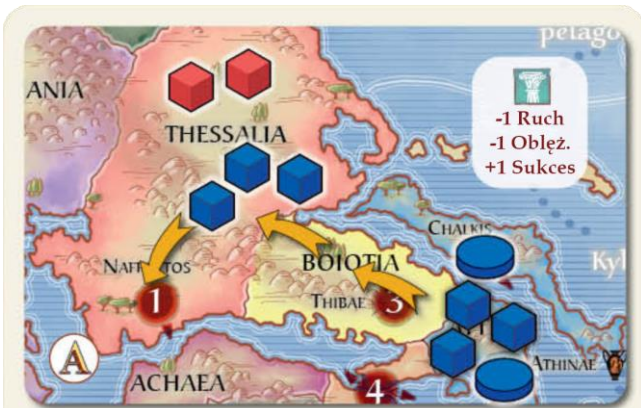
* Jeśli **oblężenie zakończy się sukcesem**, gracz, który go przeprowadził, przejmuje kontrolę nad Polis i przesuwa odpowiednią kartę Polis wraz ze wszystkimi jej Projektami (ukończonymi lub w trakcie opracowywania) na swój obszar gry. Następnie gracz **otrzymuje Prestiż równy wartości Fortyfikacji zdobytego Polis**. Jeśli Proxenos drugiego gracza znajdował się w tym Polis, zostaje schwytyany i staje się więźniem gracza, który wygrał oblężenie. Właściciel Proxenos może go uwolnić w dowolnym momencie swojej tury (nie wymaga w tym celu żadnej akcji), płacąc przeciwnikowi 2 Srebrniki jako okup. Jego porywacz nie może odmówić przyjęcia Srebra i musi umieścić uwolnionego Proxenos w stolicy jego właściciela.

Gracz, który zatriumfował w oblężeniu Polis, musi umieścić kostki ze swojej rezerwy na karcie Polis, aby wskazać jej obecną Populację i odzyskać swoje dyski oblężnicze, jeśli takie były.

Jeśli Polis było **neutralne**, liczba kostek Populacji będzie odpowiadać wartości Populacji Początkowej (która jest równa wartości Fortyfikacji).

Jeśli Polis znajdowało się pod **kontrolą przeciwnika**, kostki Populacji wracają do rezerw pokonanego gracza, a zwycięski gracz umieszcza na karcie taką samą liczbę swoich kostek (kostki te nie pochodzą od Hoplitów, którzy przeprowadzili oblężenie, ale raczej z rezerwy gracza). Na koniec gracz umieszcza dysk w swoim kolorze na podbitym Polis na mapie (zastępując dysk przeciwnika, jeśli się tam znajduje).





Przykład 1: Gracz Ateński chce w pierwszej rundzie przejąć kontrolę nad neutralnym Polis Naupaktos (Alfa - 3). Na terytorium Thessalia (w którym znajduje się Polis) znajduje się 2 spartańskich Hoplitów, zatem gracz Ateński przesuwa 3 swoich Hoplitów na to terytorium, przejmując w ten sposób nad nim kontrolę, a następnie rozpoczyna oblężenie Polis. Akcja ruchu wymagała od Ateńczyków poświęcenia 1 Prestiżu, a Oblężenie wymaga kolejnego. Oblężenie kończy się automatycznie sukcesem, ponieważ wartość Fortyfikacji Polis wynosi tylko 1 (a wynik rzutu kostką nie może być mniejszy niż 1). Gracz Ateński przejmuje kontrolę nad Naupaktos i otrzymuje +1 punkt Prestiżu (wartość Fortyfikacji Polis).



W swojej następnej turze gracz Ateński decyduje się przesunąć 2 kolejnych Hoplitów do Boiotia i ponownie podjąć próbę oblężenia Thibae (za te akcje płacąc 2 punkty Prestiżu więcej). Tym razem zwyciężają, mimo że rzut kostką ponownie wynosi 2, jednak modyfikator +1 dla dysku Oblężenia zrównuje go z wartością Fortyfikacji. Gdyby Ateńczycy zdecydowali się poruszyć wszystkich 4 Hoplitów w swojej poprzedniej turze, przed próbą oblężenia (zamiast 3 w jednej turze i 2 w następnej), wydaliby 1 punkt Prestiżu mniej.




Przykład 2: Gracz Ateński chce w drugiej rundzie oblegać neutralne Polis w Thibae (Epsilon - 4). Na terytorium Boiotia nie ma Spartańskich Hoplitów, a wartość Fortyfikacji Polis wynosi 3. Wykorzystują akcję, aby przesunąć 3 Ateńskich Hoplitów na to terytorium (wymagane minimum), wydając w tym celu 1 punkt Prestiżu. Za swoją drugą akcję oblężenia Polis płacąc kolejny punkt Prestiżu. Jednakże wynik rzutu wynosi 2, a to nie wystarczy, aby oblężenie zakończyło się sukcesem, więc Ateńczycy tracą 1 ze swoich Hoplitów znajdujących się w Boiotii i umieszczają dysk Oblężenia na tym terytorium.



Przykład 3: Podczas ostatniej rundy (Omega - 5) gracz Spartański chce przejąć kontrolę nad Thibae od swojego przeciwnika. Wartość Fortyfikacji Polis wynosi 3, a jej obecna populacja wynosi 2 (co nie ma znaczenia na początku oblężenia). Na terytorium Boiotia znajduje się 2 Ateńskich Hoplitów. Gracz Spartański decyduje się przesunąć czterech Hoplitów na swoje terytorium i rozpocząć oblężenie Polis, co kosztuje go łącznie 2 punkty Prestiżu. Gracz Spartański wyrzuca 4 i oblężenie kończy się sukcesem. Przejmuje kontrolę nad Polis przeciwnika, (wraz ze wszystkimi jego Projektami) i zastępuje 2 niebieskie kostki Populacji swoimi, 2 czerwonymi kostkami Spartan z rezerwy. Gracz Spartański otrzymuje także 3 punkty Prestiżu.

Gdyby oblężenie nie zakończyło się sukcesem, gracz Spartan straciłby 1-go ze swoich Hoplitów z terytorium Boiotia, a gracz Ateński straciłby 1 kostkę populacji z Thibae. W swojej następnej turze gracz Spartan może ponownie oblegać Polis, ponieważ nadal ma na swoim terytorium wystarczającą liczbę Hoplitów, aby to zrobić (o ile gracz Ateński nie przesunie tam wcześniej żadnych Hoplitów). Należy jednak zauważyć, że niezależnie od tego, czy drugie oblężenie zakończy się sukcesem czy nie, gracz Ateński i tak utraciłby kontrolę nad Polis, ponieważ drugie nieudane oblężenie spowodowałoby utratę ostatniej kostki Populacji z Thibae, a Polis zbuntowałoby się przeciwko niemu i stało się neutralne.

8. ZEBRANIE DANINY

Ta akcja kosztuje 1 Prestiżu .

Jeśli gracz kontroluje co najmniej jedno Polis na terytorium, na którym ma Hoplitów, może zażądać od ludności przekazania wyprodukowanych tam Zasobów. Produkowane przez nich Zasoby są pokazane w obszarze Daniny (obszarze z nazwami terytoriów po lewej stronie planszy głównej). Każde terytorium produkuje wszystkie Zasoby wymienione pod jego nazwą.

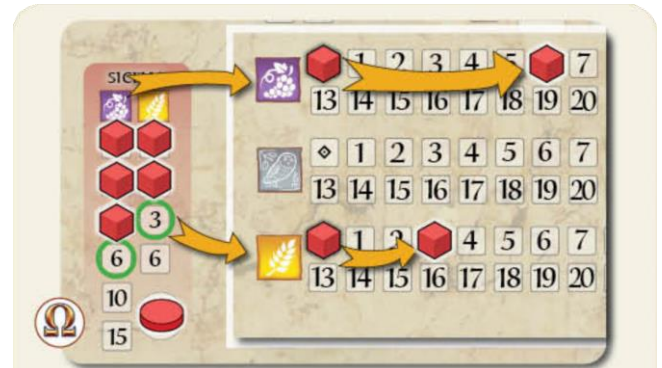
Aby otrzymać Zasoby, gracz tymczasowo przesuwa swoje kostki Hoplitów z tego terytorium na pola obszarów Daniny tego terytorium. Gracz może wybrać, na ilu i w jakich kolumnach Zasobów umieści swoich Hoplitów, ale pola muszą być wypełniane po kolei, zawsze zaczynając od góry do dołu w każdej kolumnie, zaczynając od pola, które nie ma numeru. Po umieszczeniu wszystkich Hoplitów gracz otrzymuje liczbę Zasobów wskazaną na pustym górnym polu w każdej kolumnie (poniżej ostatniego Hoplity umieszczonego w tej kolumnie), przesuując znacznik każdego z uzyskanych Zasobów na swojej osobistej planszy. Na przykład, jeśli gracz użyje 1/2/3/4/5 Hoplitów, aby zażądać Wina na Sycelii, otrzyma odpowiednio 1/3/6/10/15 jednostek Wina.

Kiedy gracz żąda Daniny w regionie swojej stolicy (Attika w przypadku gracza Ateńskiego i Lakedaemon w przypadku gracza Spartan), **nie musi płacić żadnych punktów Prestiżu**, aby wykonać tę akcję: ludzie dobrowolnie współpracują w tej sprawie. Aby przypomnieć graczom o tym wyjątku, symbole każdej strony (sowa i grecka litera lambda) są pokazane w obszarze Daniny dla Poleis po lewej stronie mapy.

Po tym jak gracz otrzyma wybrane Zasoby, wszystkie użyte kostki Hoplitów wracają na terytorium na mapie.

Następnie gracz umieszcza dysk w swoim kolorze na obszarze terytorium w Obszarze Danin, aby zaznaczyć, że ta akcja **nie może zostać wykonana ponownie** na tym samym terytorium przez żadnego z graczy do końca bieżącej rundy.

Należy pamiętać, że na terytorium Achaea nie ma Polis, więc gracz musi po prostu mieć tam Hoplitów, aby wykonać tę akcję (i być jedynym, który może żądać daniny na tym terytorium przez całą rundę).



Na Sicelii można zebrać daninę w wysokości do 15 jednostek Wina i do 6 jednostek Pszenicy. Gracz Spartan postanawia w ostatniej rundzie gry zażądać daniny od Sicelii (Omega). Aby to zrobić, używa 3 ze swoich 5 Hoplitów, aby zdobyć 6 jednostek Wina, a pozostałych 2, aby otrzymać 3 jednostki Pszenicy. Mógł zdecydować się na zdobycie 15 jednostek Wina, wykorzystując wszystkich 5 swoich Hoplitów w kolumnie Wino.

9. HANDEL

RYNKI ZAGRANICZNE

Rynki zagraniczne zaczynają się otwierać i zyskują na znaczeniu wraz z postępem gry. W zależności od rundy kurs wymiany srebra lub pszenicy będzie miał wartość 3, 4 lub 5.

Srebro i Pszenica to dwa najcenniejsze Zasoby w grze, ale są też najrzadsze. Terytoria w świecie greckim nie produkują wystarczającej ilości potrzebnych zasobów, więc gracze mogą zdobyć jedynie ilości niezbędne do osiągnięcia dominacji poprzez handel z Kupcami. Aby skorzystać z tej akcji, gracz musi kontrolować jedno ze swoich Poleis Handlowych. Dla Aten nie stanowi to problemu, ponieważ ich stolica, Athinae, jest także ich Polis Handlowym i będą one utrzymywać nad nim kontrolę przez całą grę. Gracz Spartan musi jednak uważać aby nie stracić swoich dwóch Handlowych Poleis (Pylos i Gythion).

Nawet jeśli Ateny przejmą kontrolę nad obydwoma Poliss Handlowym Sparty, nie pozwoli im to na korzystanie z Portu Handlowego ani kupców Sparty.

Aby móc handlować z jednym z pięciu Rynków Zagranicznych (Euxinos, Persja, Aegypcos, Iliria i Thraki), gracz musi przesunąć **jednego** ze swoich Kupców ze swojego **Portu Handlowego** na wybrane pole handlowe, korzystając z linii Szlaku Handlowego (linie przerywane na mapie). Ruch ten musi zostać wykonany w całości, aż do wybranego przez gracza Rynku Zagranicznego. Nie może to być częściowa podróż, podczas której Kupiec czeka w jakimś miejscu na trasie.

W przypadku Euxinos, Persji lub Aegypcos, dotarcie do tych Rynków Zagranicznych wymaga **wolnej trasy morskiej wybraną ścieżką**, co jest możliwe tylko wtedy, gdy żadne z mórz, które Kupiec musi przebyć, aby dotrzeć na rynek, nie jest kontrolowane przez Galery innego gracza.

Pierwszym morzem, które Ateński Kupiec musi przepłynąć z Portu Handlowego, jest zawsze Kyklades. Gracz Spartan może rozpocząć szlaki swoich Kupców od przekroczenia Ionion pelagos lub Myrtédon pelagos, ponieważ ich Port Handlowy zapewnia dostęp do obu mórz. Jeżeli te morza zostaną zablokowane przez drugiego gracza (w przypadku Spartan musiałyby to być oba morza), nie będą oni mogli handlować z żadnym z trzech wymienionych powyżej Rynków Zagranicznych.

Podobnie jak w przypadku ruchu Hoplitów i Galer, jeśli gracz kontroluje Polis of Korinthos, może przenieść swoich Kupców bezpośrednio z Kyklades do Ionion pelagos i odwrotnie.

Trasę do rynków Iliria i Thraki można także pokonać drogą lądową, odpowiednio z Epidamnos i Abdira. Gracz kontrolujący jedno z tych Poleis może handlować z Rynkiem Zagranicznym, z którym jest połączony, bez konieczności upewniania się, że szlaki morskie z jego Portu Handlowego są otwarte (Kupiec przemieszcza się bezpośrednio z Portu Handlowego na Rynek Zagraniczny) – o ile gracz nadal kontroluje co najmniej jedno ze swoich Handlowych Poleis.

Każdy Rynek Zagraniczny pokazuje, które Zasoby można wymienić na Pszenicę (żółty) lub Srebro (szary) u dowolnego Kupca, który się tam porusza. Kiedy gracz przesuwa Kupca na Rynek Zagraniczny, może umieścić go na dowolnym **pustym** polu, które jest również **dostępne** w bieżącej rundzie. W pierwszej rundzie gry dostępne są tylko pola z kursem wymiany 3. W drugiej rundzie dostępne są wartości 3 i 4, a z kolei w trzeciej rundzie dostępne są miejsca na wszystkie wartości.



Rynek w Persji składa się z trzech obszarów handlu: 3 jednostki Pszenicy w zamian za Żelazo lub Wino, 4 jednostki Pszenicy za Wino i 5 jednostek Srebra za Żelazo, Drewno lub Wino. W pierwszej rundzie gry (Alfa - 3) na rynku perskim dostępna jest tylko górna część rynku. Środkowe pole staje się dostępne od drugiej rundy (Epsilon - 4), a dolne pole staje się dostępne od początku trzeciej rundy (Omega - 5).

Kiedy Kupiec zajmuje pole, gracz musi oddać tyle Zasobów, ile wynosi aktualna Wartość Rynkowa tego Zasobu, zgodnie z Obszarem Rynku na planszy (przesuwając odpowiednią kostkę na swojej osobistej planszy). Wartość rynkową Zasobów (Żelaza, Drewna i Wina) w dowolnym momencie można sprawdzić na Obszarze Rynku po lewej stronie mapy.



W drugiej rundzie gry (Epsilon - 4) gracz Ateński decyduje się wymienić część Wina ze swoich rezerw, aby zdobyć 4 jednostki Pszenicy w Persji. Jego Kupiec może uzyskać dostęp do rynku (ani Kyklades, ani Noties sporades nie są kontrolowane przez Spartan), a miejsce jest puste i dostępne w tej rundzie. Gracz umieszcza swojego Kupca w środkowym rzędzie Perskiego targowiska, aby zaznaczyć, że wymienia Wino na Pszenicę. Po sprawdzeniu Wartości Rynkowej widzi, że aby otrzymać Pszenicę, musi oddać 5 jednostek Wina. Posiada tę wartość do wymiany, więc może wykonać akcję, zmniejszając swoje Wino o 5 i zwiększając swoją Pszenicę o 4.

Aby dowiedzieć się, ile jednostek wymienianych Surowców, gracz musi wydać, sprawdza kolumnę Obszaru Rynku z kostką tego Zasobu, w rzędzie odpowiadającym ilości Pszenicy lub Srebra, które otrzymuje.



Idąc za ostatnim przykładem widzimy, że aby otrzymać 4 jednostki Pszenicy (A), gracz musi oddać 5 jednostek Wina (B). Jako nowy przykład: gdybyśmy grali w rundę Omega, handlując na tym samym rynku, aby zdobyć 5 Srebrników (w dolnym rzędzie), gracz mógłby następnie przekazać albo 5 jednostek Żelaza, albo 6 jednostek Drewna lub 7 jednostek Wina.

Kiedy dochodzi do wymiany, wymieniany Zasób traci wartość, ponieważ popyt maleje (od tego momentu trzeba będzie wymienić większą ilość, aby uzyskać tę samą ilość Pszenicy lub Srebra). Gracz musi rzucić dwukrotnie kością D4 i przesunąć kostkę dla właśnie sprzedanego Zasobu o liczbę pól w prawo wzdłuż jego rzędu na Obszarze Rynku równą **najniższemu** z wyników rzutu kostką (lub do momentu, gdy kostka dotrze do końca rzędu).



Kontynuując powyższy przykład, gracz Ateński rzuca dwukrotnie kością D4 i otrzymuje wyniki 4 i 3, więc przesuwa kostkę Wina o trzy pola w prawo.

Handlując za Pszenicę, gracze mają możliwość oddania Srebra zamiast wymaganych Zasobów. W takim przypadku zignoruj bieżącą Wartość Rynkową. Zamiast tego gracz płaci tyle Srebra, ile otrzymuje Pszenicy (np. jeśli gracz otrzyma 4 jednostki Pszenicy, musi zapłacić 4 jednostki Srebra). W tym przypadku Zasób lub Zasoby, które zostałyby oddane **zwiększają** swoją wartość ze względu na zwiększony popyt. Gracz rzuca kością D4, raz za

każdy Zasób, **którego mógł użyć** do wymiany na Pszenicę w tym obszarze handlu i przesuwa odpowiadające mu kostki **w lewo** o liczbę pól pokazaną na kości.

Kiedy gracz przeprowadza akcję handlu, **pozostawia do końca rundy** Kupca, który przeprowadził transakcję, na Rynku Zagranicznym. To pole handlowe nie jest dostępne do końca rundy.

Na koniec każdej rundy wszyscy Kupcy wracają do odpowiednich Portów Handlowych. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy Sparta utraci kontrolę nad wszystkimi swoimi Handlowymi Poleis. W takim przypadku gracz Spartanin nie będzie mógł korzystać ze swoich Kupców w dalszej części gry, dopóki którekolwiek z Handlowych Poleis nie zostanie odzyskane.

Akcja handlowa nie może zostać przeprowadzona, jeśli Kupiec nie może dostać się na rynek, jeśli wybrany rząd nie jest pusty lub nie jest dostępny w bieżącej rundzie, lub jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości Zasobów, aby dokonać wymiany.

10. RUCH PROXENOS

W starożytnej Grecji, Proxenos było obywatelem polis pełniący funkcję opiekuna dla przybyszów z innego polis. Fakt, że proksenos nie był urzędnikiem (wysłannikiem) państwa, którego obywatelom pomagał, upodabnia go do konsula honorowego. Spełniał również niektóre funkcje przedstawiciela dyplomatycznego. Instytucja proksenii wykształciła się z powszechnego prawa gościnności. Proksenos musiał być obywatelem miasta, w którym mieszkał pełniąc swe obowiązki. Proksenosem zostawała najczęściej osoba mająca więzy rodzinne lub przyjacielskie z obywatelami państwa, które reprezentowała. Nieraz funkcja ta stawała się dziedziczna.

W grze Proxenos jest reprezentowany przez pionek w kolorze gracza, który może wykorzystać tę akcję do **przeniesienia się z jednego Polis do drugiego**. Ich ruch jest podobny do ruchu Hoplitów, ponieważ mogą poruszać się po **terytoriach lądowych i morzach**. Jednak w przeciwieństwie do Hoplitów, Proxenos jest w stanie przechodzić przez obszary kontrolowane przez innego gracza.

★ Kiedy Proxenos porusza się z Polis, uważa się, że rozpoczyna na terytorium na którym znajduje się to Polis, lub na morzu, do którego to Polis ma dostęp. Stamtąd przemieszcza się przez terytoria lub morza (ale nigdy przez kombinację obu), aż dotrze do Polis na terytorium docelowym lub do morza, do którego Polis to ma dostęp.

★ W przeciwieństwie do Hoplitów i Galer, terytoria i morza kontrolowane przez innego gracza nie blokują

ruchu Proxenos. Jednak niezależnie od tego, kto kontroluje terytorium lub morze, Proxenos muszą po drodze przekupić jednostki przeciwnika. Aby to zrobić, poruszający się gracz **musi zapłacić 1 Srebro** za każdego Hoplitę lub Galerę, którą posiada jego przeciwnik na tych terytoriach lub morzach, aby umożliwić przeprawę, łącznie z polem początkowym i docelowym. Wypłacone Srebro nie trafiają do kasy drugiego gracza (skorumpowani urzędnicy nie dzielą się swoimi zarobkami z Ligą, do której należą).

★ Jeśli gracz kontroluje Polis **Korinthos**, może przenieść swojego Proxenos bezpośrednio z Kyklades do Ionion pelagos i odwrotnie.

★ Polis może jednocześnie gościć tylko jednego Proxenos. Zatem gracz nie może przenieść swojego Proxenos do Polis, gdzie znajduje się już Proxenos jego przeciwnika.

★ **Kerkyra, Chalkis, Chios i Samos** uważa się za znajdujące się na ich terytoriach, jak każde inne Polis: nie ma różnicy w ruchu Proxenos, ponieważ na mapie zlokalizowane są one na wyspach. Proxenos może przemieszczać się z Chios na Samos, przekraczając morze Noties sporades lub terytorium Ionia.

★ Poleis **Epidamnos** i **Abdira** nie należą do żadnego terytorium, więc Proxenos mogą do nich dotrzeć tylko przez morza, z którymi są połączone ich porty.

★ Ponieważ Poleis **Sparta** i **Thibae** nie mają portów, może do nich dotrzeć jedynie Proxenos poruszający się drogą lądową, przecinający ich terytoria.

★ Gracz musi chronić swojego Proxenos, ponieważ może zostać schwytany przez Hoplitów rywala. Stanie się tak, jeśli Proxenos znajdzie się w Polis, które zostało pomyślnie obleżone przez innego gracza. Gracz może odzyskać swojego Proxenos płacąc okup zgodnie z akcją 7 - Obleżenie Polis (strona 13). Odpowiednim sposobem ich ochrony jest przeniesienie ich do Polis już kontrolowanego przez innego gracza lub szukanie schronienia we własnej stolicy (ponieważ żadne z nich nie może zostać obleżone i zdobyte).

11. WYWOŁAJ WOJNĘ DOMOWĄ

Jeśli gracz ma swojego Proxenos w neutralnym Polis lub Polis kontrolowanym przez przeciwnika, może wywołać wojnę domową pomiędzy konkurującymi frakcjami (zwaną „Stasis” w starożytnej Grecji, co oznacza w skrócie konflikt wewnętrzny, przewrót czy też stan zamętu w polis). Aby to zrobić, gracz będzie musiał przekupić część Populacji, płacąc jej w Srebrze. Ilość potrzebnego Srebra zależy od sytuacji politycznej Polis, ale w żadnym przypadku Srebro nie trafia do kasy innego gracza.

★ Jeśli Polis jest **neutralne**, gracz musi zapłacić ilość Srebra równą **dwukrotności Populacji Początkowej Polis**.

★ Jeśli Polis jest kontrolowane przez **innego gracza**, ilość potrzebnego Srebra to trzykrotność **aktualnej Populacji Polis**.

Po zapłaceniu łapówki, Polis automatycznie zmienia stronę i przyłącza się do Ligi gracza, który spowodował konflikt.

W rezultacie gracz ten otrzymuje kartę Polis (wraz z jej Projektami) i umieszcza na niej swoje kostki Populacji (w ilości Populacji Początkowej - jeśli była neutralna lub tyle, ile wynosi aktualna Populacja, jeśli była kontrolowana przez innego gracza, który odzyskuje swoje kostki). Następnie gracz umieszcza jeden ze swoich dysków na wierzchu Polis na mapie (w razie potrzeby zastępując dysk przeciwnika).

Na koniec gracz otrzymuje Prestiż równy przekupionej Populacji (nie równy ilości zapłaconego Srebra).

Nie jest możliwe wywołanie wojny domowej w stolicy drugiego gracza.



Gracz Ateński chce przenieść swojego Proxenos z Athinae do Potidaea. Najbardziej bezpośrednia droga wydaje się prowadzić przez Thessalia do Makedonia, co kosztuje 4 Srebra celem wypłacenia łapówek. Jednakże w tym przykładzie rozsądniejszym wyborem byłoby przebycie morza co wskazano na powyższym rysunku, ponieważ przekupienie Galery w Thrakiko pelagos wymagałoby tylko 1 Srebra.

WALKA

OPIS KARTY WALKI

Karty Walki przedstawiają formacje wskazane słownie i graficznie (A). Większość kart ma dwie formacje, jedną do bitew lądowych: Falanga, Ippiko (kawaleria), Toxotis (łucznicy) lub Peltasta (lekka piechota) po jednej stronie, a drugą do bitew morskich po odwróceniu karty (B): Treeris, Anotera Iteeris, Biremes, czy Iriacontors. W przypadku kart specjalnych (C) formację reprezentuje pojedyncza figurka należąca do jednego z dwóch możliwych typów: Misthoforos (najemnicy) lub Salpinx (trębacz).

Karty Walki przedstawiają także manewry reprezentowane przez słowo i symbol (E). Większość kart ma dwa: jeden do manewru bitwy lądowej (Othismos, Proothisi, Antistasi lub Voli), a drugi do bitew morskich (Dieklous, Periplous lub Kyklos). W przypadku kart specjalnych Misthoforos mają tylko jeden manewr: Antistasi (Przytrzymaj); podczas gdy Salpinx ma swój jedyny manewr: Enedra (Zasadzka).



Każdy manewr ma wartość Prestiżu powiązaną z jego siłą (D), która może być dodatnia (przyznająca 1 lub 2 punkty Prestiżu), jeśli zostanie pomyślnie wykorzystana w bitwie, zerowa lub ujemna (zasadzka Salpinx kosztuje 1 punkt Prestiżu, jeśli atakujący go używa).

Każda formacja może wykonać jeden lub dwa rodzaje manewrów (E). Liczby w prawym górnym rogu wskazują liczbę kart dostępnych dla każdej kombinacji formacji/manewru.

Na przykład: Formacja Phalanx może wykonać manewr Othismos (za 2 punkty Prestiżu i ta kombinacja pojawia się na 3 kartach) lub Proothisi (za 1 punkt Prestiżu i pojawia się na 5 kartach).

Na koniec swojej tury gracze muszą sprawdzić, czy spełniony jest warunek rozpoczęcia jakiejś bitwy. Bitwę należy rozstrzygnąć, jeśli **na tym samym terytorium lub morzu znajduje się 8 lub więcej jednostek** (licząc jednostki obu graczy).

Jeśli do rozstrzygnięcia jest kilka bitew, gracz, którego trwa tura, decyduje o kolejności ich rozstrzygnięcia.

Wyjątek: Po spasowaniu jednego z graczy, jeśli na jednym polu znajduje się 8 lub więcej jednostek, podczas gdy drugi gracz wykonuje resztę swoich akcji, nie jest konieczne sprawdzanie, czy jakkolwiek bitwa wymaga rozstrzygnięcia. **W takim przypadku wszystkie bitwy zostaną sprawdzone i rozstrzygnięte na końcu, po spasowaniu obu graczy.**

TOCZENIE BITWY

Każda bitwa składa się z kilku kolejnych rund walki, w których wykorzystywane są **karty Walki**. Na początku każdej bitwy **wszystkie** karty Walki są tasowane razem. Obaj gracze **dobierają tyle kart** na rękę startową, ile **posiadają jednostek** na spornym terytorium lub morzu. *Na przykład gracz posiadający 5 Hoplitów w bitwie, dobierze początkową rękę składającą się z 5 kart.*

Podczas bitwy gracze na zmianę wcielają się w atakującego i obrońcę. Gracze porównują zagrane karty i rozpatrują ich efekty. Jeśli bitwa nie dobiegnie końca, rozpoczyna się kolejna runda bitwy, w której **gracze zamieniają się rolami**: atakujący staje się obrońcą i odwrotnie.

W bitwie, która ma miejsce **na terytorium**, gracz **Spartański** zawsze atakuje jako pierwszy. W każdej bitwie, która toczy się **na morzu**, gracz **Ateński** zawsze atakuje jako pierwszy.

Podczas każdej rundy bitwy atakujący wybiera ze swojej ręki dwie karty Walki i kładzie je pojedynczo, odkryte, jedną obok drugiej. Następnie obrońca wybiera jedną kartę ze swojej ręki i umieszcza ją przed każdą kartą wybraną przez atakującego (w sumie dwie karty). Następnie **porównuje się formacje i siłę manewrów** wojskowych na każdej z sparowanych kart wybranych przez atakującego i obrońcę:

★ Jeśli obrońca **nie zagra karty o tej samej formacji**, jaką zagrał atakujący, **traci jedną ze swoich jednostek** na tym terytorium lub na tym morzu. Atakujący natomiast, **otrzymuje Prestiż** wskazany na swojej karcie.

★ Jeśli obrońca **zagra kartę o tej samej formacji**, co zagrała przez atakującego, **nie traci żadnych jednostek**. Atakujący otrzyma Prestiż tylko wtedy, gdy jego karta ma siłę większą niż karta obrońcy. Jeśli tak jest,



atakujący otrzymuje **Prestiż równy różnicy pomiędzy wartościami siły obu kart**.

Istnieją dwa rodzaje kart specjalnych, których układ różni się od pozostałych. Każdy z nich działa tylko w jeden sposób i ma określony wpływ na grę:



Misthophor. Ta karta może zostać użyta przez obrońcę jako „dzika karta”, która będzie pasować do dowolnej formacji na kartę zagrana przez atakującego (z wyjątkiem drugiej karty specjalnej, **Salpinx**). Podobnie, jeśli zagra ją atakujący, jest ona automatycznie dopasowywana do formacji obrońcy i nigdy nie może prowadzić do utraty jednostki.



Salpinx. Jeśli zostanie zagrana przez atakującego, obrońcę nigdy nie będzie mógł do niej dopasować żadnej karty i zawsze spowoduje utratę jednostki. Jednakże atakujący musi utracić 1 Prestiż, aby z niej skorzystać. Jeśli zostanie zagrana przez obrońcę, zagraniem jej nie będzie kosztować żadnego Prestiżu, ale nie spowoduje też utraty żadnej jednostki atakującego.

Z drugiej strony, ponieważ nie będzie ona pasować do formacji atakującego, obrońca straci jedną jednostkę, a atakujący zyska odpowiedni Prestiż.

Po rozstrzygnięciu starcia obaj gracze odrzucają zużyte karty i dobierają nowe z talii. Gracz, który w rundzie walki był atakującym, **zawsze dobiera dwie karty**. Gracz, który był obrońcą, dobiera karty do momentu, aż ponownie będzie miał liczbę kart równą liczbie jednostek, jakie posiada w bitwie (może to być 2, 1 lub brak kart, w zależności od strat, jakie poniósł w rundzie walki).

Następnie gracze zamieniają się rolami – atakujący staje się obrońcą i na odwrót, a bitwa trwa kolejną rundę. W każdej rundzie zmieniają się rolami, aż bitwa dobiegnie końca. Następuje to natychmiast, gdy zaistnieje jedna z trzech następujących sytuacji:

✦ Którykolwiek z graczy decyduje się **wycofać z bitwy, tracąc 1 Prestiż** za swoje tchórzostwo (jeśli gracz nie posiada żadnego Prestiżu, nie może się wycofać). **Jego przeciwnik zyskuje 1 punkt Prestiżu**. Odwrót **musi zostać ogłoszony przed dociągnięciem kart** z talii kart Walki. Gracz może nawet wycofać się przed pierwszą rundą walki. Kiedy gracz wycofuje się z bitwy, wszyscy jego Hoplici lub Galery pozostają na terytorium lub morzu, na którym się znajdowały; co może doprowadzić do nowej bitwy w następnej turze, jeśli nadal znajduje się tam 8 lub więcej jednostek.

✦ Na koniec rundy bitwy, jeśli gracz będący obrońcą ma mniej niż 2 jednostki na terytorium lub morzu, na którym wybuchła bitwa.

✦ Jeśli w talii kart Walki nie ma wystarczającej liczby kart, aby obaj gracze mogli dobrać potrzebne karty. Może się zdarzyć, że bitwa zakończy się, gdy na danym terytorium lub morzu pozostanie jeszcze 8 lub więcej jednostek. W takim przypadku, jeśli kolejny gracz nie zrobi nic, aby zmienić sytuację, pod koniec jego tury w tym samym miejscu wybuchnie nowa bitwa.



Bitwa lądowa. atakujący zagrywa Phalanx/Othismos i Toxotis/Volt, podczas gdy obrońca odpowiada, dopasowując obie formacje (Phalanx i Toxotis), tak aby nie stracił żadnych jednostek. Atakujący zdobywa 1 Prestiż, ponieważ jego manewr Othismos ma większą wartość siły niż siła Proothisi obrońcy (2-1)



Bitwa morska. Atakujący zagrywa Treeris/Kyklos i Salpinx. Obrońca odpowiada, dopasowując Treeris i jako drugą kartę zagrywa Anoter Treeris/Dieklous. Karta Treeris zagrana przez atakującego nie powoduje utraty żadnych jednostek i nie zyskuje żadnego Prestiżu (jej wartość siły manewru jest niższa). Salpinx powoduje utratę 1 jednostki obrońcy, ale atakujący musi utracić 1 Prestiż.



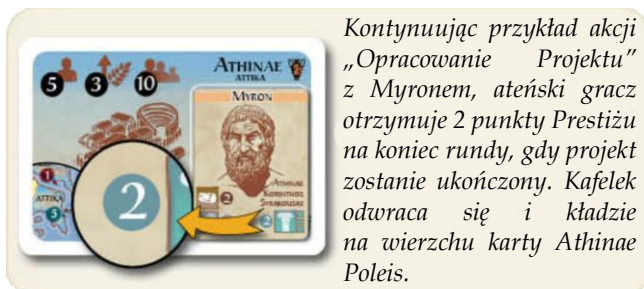
Bitwa lądowa. Atakujący zagrywa Phalanx/Othismos i Toxotis/Proothisi. Obrońca łączy Phalanx z Misthophoros i nie ponosi żadnych strat. W tym starciu atakujący otrzymuje $(2-0)=2$ Prestiżu za swój manewr. Obrońca nie jest w stanie dopasować formacji do Toxotis i zagrywa formację Ippiko. Prowadzi to do utraty jednostki obrońcy, a atakujący otrzymuje kolejny 1 punkt Prestiżu.

KONIEC RUNDY

Bieżąca runda kończy się, gdy **obaj** gracze spasują i wszystkie toczące się bitwy, zostaną rozpatrzone. Następnie gracze muszą wykonać 7 kroków opisanych poniżej, jeden po drugim (4, jeśli jest to Koniec Gry). Gracz, który spasował jako pierwszy podczas rundy, wykonuje każdy krok jako pierwszy.

1. Projekty

Wszystkie Projekty rozwijane w Poleis (niezależnie od tego, czy są kontrolowane przez gracza, czy neutralne), zostają ukończone. Każdy kafelek Projektu zostaje odwrócony i pozostaje na wierzchu karty Polis. Projekty te, dają graczowi kontrolującemu Polis Prestiż, pokazany na kafelku. Projekty ukończone w neutralnym Poleis w tym kroku nie zapewniają żadnego Prestiżu, żadnemu z dwóch graczy. Mogą jednak zapewnić Prestiż na koniec gry, jeśli polis znajdzie się pod kontrolą jednego z graczy.



Kontynuując przykład akcji „Opracowanie Projektu” z Myronem, ateński gracz otrzymuje 2 punkty Prestiżu na koniec rundy, gdy projekt zostanie ukończony. Kafelki odwraca się i kładzie na wierzchu karty Athinae Poleis.

2. Żywienie

Mieszkańców Ligi należy nakarmić. Każdy gracz **musi wydać** tyle jednostek Pszenicy, ile posiada kostek Populacji na wszystkich swoich kartach Polis. Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości Pszenicy, aby zapewnić wyżywienie całej swojej Populacji, musi uzupełnić różnicę tą samą ilością Prestiżu lub rezygnując z Poleis ze swojej Ligi (powracając do neutralności) do czasu, aż będzie można dokonać pełnej płatności Pszenicą (łącznie z usunięciem wszystkich kostek Populacji i umieszczenie karty na obszarze Neutralnych Polis). Gracz może połączyć te dwie metody, aby zrekompensować braki i spełnić wymagane zobowiązania.

Niedozwolone jest, aby gracz usuwał część kostek Populacji z jakichkolwiek polis w celu wypełnienia swoich zobowiązań w tym kroku.

3. Przyrost Populacji

Na tym etapie każdy gracz decyduje, czy użyć pozostałej mu Pszenicy, aby zwiększyć Populację swoich Poleis. Każda jednostka Pszenicy opłacona przez gracza pozwala mu umieścić 1 nową kostkę Populacji ze swoich rezerw na karcie dowolnego polis, które kontroluje. Liczba kostek dodanych do każdego Polis podczas tego kroku nie może przekroczyć jego wartości **Maksymalnego Przyrostu**. Podobnie, całkowita liczba kostek znajdujących się w Poleis na koniec tego kroku nie może przekroczyć **Maksymalnej Populacji**.



Sparta może zwiększyć swoją Populację maksymalnie o 3 na koniec każdej rundy (płacąc tę samą kwotę w Pszenicy), aż osiągnie Maksymalną Populację wynoszącą 8.

4. Megalopolis

Kiedy dobrze zarządzane Polis jest domem dla znacznej liczby obywateli, zyskuje podziw całego greckiego świata.

W tym kroku każdy gracz otrzymuje 1 punkt Prestiżu za każde kontrolowane przez siebie Polis, którego aktualna liczba kostek Populacji jest większa niż wartość **Populacji Początkowej**. Oznacza to, że jeśli Sparta ma 5, 6, 7 lub 8 kostek Populacji, gracz Spartan otrzymuje 1 punkt Prestiżu.

Kolejne trzy kroki nie są wykonywane po ostatniej rundzie gry. Zamiast tego gracze przechodzą bezpośrednio do sekcji „Koniec Gry”.

5. Dostosowanie Zasobów

Ten krok odzwierciedla trudność przechowywania towarów łatwo psujących się w okresie klasycznej Grecji. Podczas tego kroku każdy gracz zmniejsza posiadane przez siebie Zasoby nietrwałe (Wino i Pszenicę) o połowę, zaokrąglając pozostałą kwotę w górę.



Przed tym krokiem gracz Spartan ma w swoich Zasobach 5 jednostek Wina i nie ma Pszenicy. Kończy z 3 jednostkami Winami i brakiem Pszenicy.

6. Phoros

Phoros był hołdem, jaki miasta-państwa należące do Ligi płaciły swojemu protektorowi, w tym przypadku Atenom i Sparcie.

W tym momencie obaj gracze decydują, czy chcą oddać Prestiż i zażądać Phoros od Poleis w swojej Lidze. Aby to zrobić, oprócz swojej stolicy muszą kontrolować co najmniej jedno Polis.

Gracz może zdecydować się oddać 1 Prestiż i otrzymać 1 Srebro. Alternatywnie, gracz może zdecydować się na utratę 2 Prestiżu w zamian za 3 Srebrniki.

7. Przygotowanie do Następnej Rundy

Przed rozpoczęciem następnej rundy musisz wykonać poniższe czynności:

- ★ Po zakończeniu Fazy Alfa odwróć znacznik Rundy. Po zakończeniu Fazy Epsilon usuń znacznik z planszy. Pozostaw znacznik Końca Rundy w zasięgu graczy.
- ★ Usuń wszystkie dyski z Obszaru Daniny oraz wszystkie dyski Oblężenia z mapy.
- ★ Usuń po 1 czarnej kostce z każdego Rynku Zagranicznego, na którym znajduje się jakakolwiek (ta na górze w przypadku rynków, na których znajduje się więcej niż jedna kostka).
- ★ Usuń pionki Kupców należące do obu graczy z Rynków Zagranicznych i zwróć je do Portu Handlowego gracza, do którego należą (nawet jeśli gracz Spartanin stracił kontrolę nad swoimi dwoma Handlowymi Poleis).
- ★ Wszelkie kafelki Projektów, które nadal znajdują się na planszy i nie zostały opracowane przez graczy, są usuwane z gry. Następnie weź losowo zakryte kafelki Projektów i umieść je odkryte na odpowiednich polach planszy.

Na koniec rundy Alfa losowanych jest 5 Projektów, a gracz z najmniejszym Prestiżem (w przypadku remisu ten, który spasował jako pierwszy w kończącej się rundzie) wybiera jeden i usuwa go z gry, tak aby pozostały dostępne 4. Na koniec rundy Epsilon losuje się 6 pozostałych Projektów i ponownie gracz z najmniejszym Prestiżem wybiera jeden z nich, który ma zostać usunięty z gry, tak aby pozostało 5.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, jeśli wydarzy się którakolwiek z poniższych sytuacji:

- ★ Jeżeli po zakończeniu wszystkich kroków rundy i przed rozpoczęciem nowej rundy jeden z graczy zostanie bez Prestiżu.

- ★ Jeśli gracz musi stracić Prestiż w dowolnym momencie gry z jakiegokolwiek powodu, a gracz nie ma wystarczającej ilości Prestiżu, aby zapłacić karę.

- ★ Jeśli podczas dowolnego Etapu Żywnienia na koniec rundy gracz kontroluje tylko swoją stolicę i nie jest w stanie wyżywić swojej Populacji swoimi rezerwami Pszenicy i/lub Prestiżem.

Jeśli gracz spełni jeden z powyższych warunków, natychmiast przegrywa grę. Jego przeciwnik jest zwycięzcą!

Jeśli żaden z powyższych trzech warunków nie zostanie spełniony jako pierwszy, gra kończy się po czwartym etapie zakończenia rundy („Megalopolis”), podczas ostatniej rundy gry.

Określenie Zwycięzcy

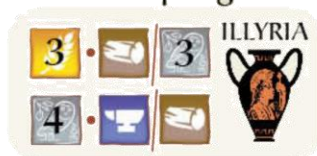
Aby określić zwycięzcę gry, każdy gracz sumuje następujące wartości:

- ★ Całkowita liczba Populacji, jaką posiadają na wszystkich kontrolowanych przez siebie kartach Polis, jeden punkt za każdą kostkę.
- ★ Obecna wartość Prestiżu.
- ★ Suma premii do Prestiżu na koniec gry, wskazana przez niebieskie kwadraty obok ikony Prestiżu na wszystkich ukończonych Projektach znajdujących się na kartach Polis.

Gracz, którego łączny wynik ze wszystkich powyższych źródeł jest wyższy, wygrywa grę! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą sumą Zasobów (Żelaza, Drewna, Wina, Srebra i Pszenicy). Jeżeli w dalszym ciągu jest remis, obaj gracze stają się częścią Olimpu Graczy Polis.

Polis	Terytorium				Projekty
ATHINAE	ATTIKA	5	3	10	KOILON SKINI MYRON FIDIAS PROTAGORAS SOCRATES
CHALKIS	ATTIKA	1	1	2	
SPARTI	LAKEDAEMON	4	3	8	APOLLO ZEUS EFEBOS APHRODITE DIONYSOS DEMETER
GYTHION	LAKEDAEMON	1	1	2	
ARGOS	ARCADIA	3	1	5	ISTHMIA NEMEA
KORINTHOS	MEGARIS	4	2	6	ISTHMIA NEMEA KOILON SKINI MYRON FIDIAS
THIBAE	BOIOTIA	3	1	5	KOILON SKINI
GELA	SICELIA	3	1	5	EFEBOS APHRODITE
SYRAKOUSAE	SICELIA	4	2	7	APOLLO ZEUS PROTAGORAS SOCRATES MYRON FIDIAS
KERKYRA	AKARNANIA	2	1	3	
NAFPAKTOS	THESSALIA	1	1	2	
PYLOS	MESSINIA	2	1	3	
SAMOS	IONIA	3	2	6	DIONYSOS DEMETER
CHIOS	IONIA	2	1	3	
POTIDAEA	MAKEDONIA	2	1	3	DIONYSOS DEMETER
PYDNA	MAKEDONIA	2	1	3	ISTHMIA NEMEA
EPIDAMNOS	–	1	1	3	EFEBOS APHRODITE
ABDIRA	–	1	1	3	EFEBOS APHRODITE

Ionion pelagos



Thrakiko pelagos



Thrakiko pelagos



Noties sporades



Myrtóon pelagos



Karty Walki

#	Formacja	Manewry	Wartość
3	PHALANX	OTHISMOS	2
5	PHALANX	PROOTHISI	1
4	IPPIKO	PROOTHISI	1
2	IPPIKO	ANTISTASI	0
3	TOXOTIS	PROOTHISI	1
2	TOXOTIS	VOLI	0
3	PELTASTA	ANTISTASI	0
1	MISTHOFOROS	ANTISTASI	0
1	SALPINX	ENEDRA	-1

#	Formacja	Manewry	Wartość
3	ANOTERA TREERIS	DIEKPILOUS	2
5	ANOTERA TREERIS	PERIPILOUS	1
4	TREERIS	PERIPILOUS	1
2	TREERIS	KYKLOS	0
3	BIREME	PERIPILOUS	1
2	BIREME	KYKLOS	0
3	TRIACONTOR	KYKLOS	0
1	MISTHOFOROS	KYKLOS	0
1	SALPINX	ENEDRA	-1



Devir Americas
8123 South Orange
Avenue, Suite 166
Orlando, FL 32809
www.devirgames.com

