

# OLYMPUS

un gioco di Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco  
per 3-5 giocatori, dai 12 anni in su

*Nell'Antica Grecia, le poleis (città-stato) prosperarono incrementando la propria popolazione e cultura, facendosi occasionalmente guerra l'un l'altra, erigendo edifici e celebrando cerimonie per ottenere il favore delle divinità che abitavano sul Monte Olimpo.*

*Tu guiderai una di queste città-stato (come Atene, Sparta, Corinto, Tebe, Argo e altre) espandendola e adorando le varie divinità per diventare la potenza egemone del Peloponneso.*

## CONTENUTI

- 1 tabellone principale
- 5 tabelloni per i giocatori
- 183 carte:
  - 6 Bonus Gloria,
  - 12 edifici unici,
  - 33 edifici ripetuti in ciascuno dei cinque colori: rosso, giallo, verde, blue e nero)
- 25 sacerdoti (pedine): 5 rossi, 5 gialli, 5 verdi, 5 blu e 5 neri
- 35 segnalini (dischi): 7 rossi, 7 gialli, 7 verdi, 7 blu e 7 neri
- 60 risorse (cubetti): 20 grano (giallo), 20 cacciagione (rosso) e 20 pesce (blu)
- 1 segnalino Giocatore Iniziale
- Questo regolamento

**Nota:** i cubetti dovrebbero essere sufficienti, ma se ne servissero altri, usate un qualsiasi oggetto convenzionale per rappresentarli. La loro quantità ai fini del gioco è da considerarsi illimitata.



## SCOPO DEL GIOCO

Il vincitore sarà il giocatore con più Punti Vittoria alla fine del gioco.

## PREPARAZIONE

Disponete il tabellone principale in una posizione comoda da raggiungere per tutti i giocatori.

Il tabellone principale mostra dieci delle maggiori divinità che erano ritenute abitare sul Monte Olimpo, ciascuna con due aree adiacenti (una contrassegnata con “alfa” e l'altra con “beta” per contenere i relativi adoratori).

Ci sono anche dodici spazi per le carte “edificio unico” (ciascuna carta unica va messa a faccia in su in uno spazio vuoto).

Un segnapunti incornicia il tabellone principale.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- 1 tabellone giocatore,
- le 33 carte di quel colore,
- 3 sacerdoti (pedine) di quel colore,
- i 7 segnalini (dischi) di quel colore,
- una risorsa (cubetto) di ogni tipo.

Il tabellone di ciascun giocatore mostra 6 scale di progresso (A) (dall'alto in basso esse rappresentano: cultura, popolazione, milizia, produttività di grano, produttività di cacciagione e produttività di pesce).

Ogni tabellone ha inoltre 5 spazi per ospitare i sacerdoti (B) a disposizione del giocatore: tre sono disponibili dall'inizio, mentre gli altri due potrebbero essere acquisiti in seguito soddisfacendo certe condizioni (una popolazione di 6 o più e una cultura di 8 o più).

L'area rettangolare nell'angolo in alto a destra è il “magazzino” (C) usato per conservare le risorse che possono essere spese.

L'area rettangolare nell'angolo in basso a destra è la zona dei “tributi” (D), in cui le risorse ottenute in guerra sono tenute come se fossero in viaggio, finché raggiungono la città-stato e diventano disponibili al giocatore (alla fine del round).



**Attenzione!** Le risorse ottenute mediante la produzione

(e le tre iniziali) non devono essere erroneamente messe nell'area “tributi” (e viceversa le risorse prese in guerra non devono essere piazzate direttamente nel “magazzino”).

Ogni giocatore mette uno dei suoi segnalini su ciascuna scala di progresso del proprio tabellone: il segnalino della popolazione inizia sul “2”, mentre tutti gli altri sui rispettivi “1” (fig.2).

L'ultimo segnalino di ciascun giocatore è messo sulla casella zero del segnapunti (fig.1).



fig.1



fig.2

I tre sacerdoti sono tenuti sul tabellone, uno per apposito spazio (i due spazi per i sacerdoti aggiuntivi saranno vuoti per ora).

Ogni giocatore tiene le sue carte a faccia in giù (in un singolo mazzo o divise in diverse pile in base al numero sul retro delle carte stesse). Le carte **non** devono essere mischiate: ogni giocatore ha sempre accesso a tutte le sue carte (come se fossero tutte nella sua mano: è semplicemente più pratico tenerle in diverse pile).

Si raccomanda di lasciare uno spazio vuoto vicino al tabellone di ciascun giocatore, in cui poter giocare successivamente le carte a faccia in su (quando l'edificio corrispondente viene costruito).

Gli altri due sacerdoti di tutti i colori scelti sono tenuti in una riserva generale vicino al tabellone principale, insieme a tutte le risorse (cubetti) non assegnate e alle sei carte “Bonus Gloria” (a faccia in su).

I tabelloni, le carte e i pezzi dei colori che nessuno ha scelto sono riposti nella scatola, poiché non serviranno per la partita.

Assegnate casualmente il segnalino Giocatore Iniziale.

## COME SI GIOCA

Il gioco dura un numero indeterminato di round, ciascuno diviso in due fasi:

- la Fase di Adorazione (in cui i giocatori si alternano nell'usare i propri sacerdoti per guadagnare il favore delle divinità dell'Olimpo);

- la Fase di Mantenimento (in cui certe condizioni sono controllate e possono innescare effetti specifici).

Solo quando la Fase di Adorazione è conclusa il gioco procede con la Fase di Mantenimento.

Dopodiché un nuovo round inizia con la Fase di Adorazione e così via.

### 1. FASE DI ADORAZIONE

Il giocatore con il segnalino Giocatore Iniziale è il “giocatore attivo” e **deve** inviare uno dei suoi sacerdoti disponibili ad adorare una divinità. I sacerdoti disponibili sono quelli che si trovano ancora sul suo tabellone (non quelli sul tabellone principale né quelli nella riserva generale).

Se un giocatore non può mandare un sacerdote ad adorare una divinità (perché non ha sacerdoti disponibili o perché tutte le caselle “alfa” sono già occupate), deve passare.

Quando tutti i giocatori passano, la Fase di Adorazione termina e inizia la Fase di Mantenimento.

Quando un giocatore invia un sacerdote ad adorare una divinità, deve mettere la pedina sulla casella ALFA adiacente alla divinità che ha scelto. Le divinità la cui casella ALFA sia già occupata (il colore del prete che la occupa è irrilevante) non possono più essere adorate nel round in corso.

Subito dopo aver piazzato il sacerdote, il giocatore alla sinistra di quello attivo può inviare uno dei propri sacerdoti a concelebbrare la cerimonia. Se lo fa, il suo sacerdote va messo sulla casella BETA della divinità.

Qualunque sia la sua scelta, il giocatore successivo in senso orario può a sua volta mandare uno dei suoi sacerdoti disponibili (mettendolo sulla casella BETA della divinità) e così via finché ogni avversario ha avuto questa possibilità almeno una volta.

Il giocatore attivo non può piazzare un altro dei suoi sacerdoti sulla casella BETA, poiché tale possibilità è riservata ai suoi avversari (e ogni avversario può piazzare al massimo un sacerdote). Perciò, durante ciascuna Fase di Adorazione, ogni divinità può essere adorata al massimo da un sacerdote di ogni colore.

Si noti che ogni casella ALFA può contenere al massimo un sacerdote, mentre le caselle BETA possono essere occupate da tanti sacerdoti quanti sono i giocatori non-attivi.

Infine, la divinità garantisce il proprio favore a chiunque l'abbia adorata (un effetto più potente è concesso al sacerdote che ha iniziato la cerimonia e occupa la casella ALFA), come descritto qui di seguito.

Dopodiché il giocatore alla sinistra di quello attivo diventa il nuovo giocatore attivo e deve mandare uno dei propri sacerdoti disponibili ad adorare una divinità (e può essere seguito da un sacerdote di ogni avversario) e così via.

## FAVORI DELLE DIVINITÀ

Le divinità che abitano sul Monte Olimpo e i favori che concedono ai loro adoratori sono (si noti che Zeus e Era sono elencati per ultimi perché i loro effetti sono più facili da comprendere se si conoscono già quelli delle altre divinità):

### Demetra (Dea dell'agricoltura)



ALFA) il giocatore avanza il suo segnalino produttività di grano e poi produce grano, prendendo dalla riserva generale l'ammontare di grano (cubetti gialli) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di grano, dopo averlo avanzato.

BETA) il giocatore sceglie se avanzare il suo segnalino produttività di grano o produrre grano, prendendo dalla riserva generale l'ammontare di grano (cubetti gialli) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di grano.

### Artemide (Dea della caccia)



ALFA) il giocatore avanza il suo segnalino produttività di cacciagione e poi produce cacciagione, prendendo dalla riserva generale l'ammontare di cacciagione (cubetti rossi) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di cacciagione, dopo averlo avanzato.

BETA) il giocatore sceglie se avanzare il suo segnalino produttività di cacciagione o produrre cacciagione, prendendo dalla riserva generale l'ammontare di cacciagione (cubetti rossi) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di cacciagione.

### Poseidone (Dio del mare)



ALFA) il giocatore avanza il suo segnalino produttività di pesce e poi produce pesce, prendendo dalla riserva generale l'ammontare di pesce (cubetti blu) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di pesce, dopo averlo avanzato.

BETA) il giocatore sceglie se avanzare il suo segnalino produttività di pesce o produrre pesce, prendendo dalla

riserva generale l'ammontare di pesce (cubetti blu) mostrato sulla casella attualmente occupata dal suo segnalino produttività di pesce.

### Atena (Dea della sapienza)



ALFA) il giocatore avanza di due spazi il suo segnalino cultura.

BETA) il giocatore avanza di uno spazio il suo segnalino cultura

### Afrodite (Dea dell'amore)



ALFA) il giocatore avanza di due spazi il suo segnalino popolazione.

BETA) il giocatore avanza di uno spazio il suo segnalino popolazione

### Ares (Dio della guerra)



ALFA) il giocatore avanza di due spazi il suo segnalino militare. Tuttavia, appena mette il suo sacerdote sulla casella ALFA, può dichiarare di rinunciare a un avanzamento per dichiarare una guerra o di rinunciare a entrambi gli avanzamenti per dichiarare due guerre (non deve ancora dichiarare il bersaglio della guerra, ma solo quante guerre intende iniziare).

BETA) il giocatore avanza di uno spazio il suo segnalino militare. Tuttavia, appena mette il suo sacerdote sulla casella BETA, può dichiarare di rinunciare all'avanzamento per dichiarare una guerra (non deve ancora dichiarare il bersaglio della guerra, ma solo che intende iniziarla).

Guerra: quando tutti i giocatori hanno avuto l'opzione di adorare Ares, i giocatori che hanno scelto di avanzare il proprio segnalino militare lo fanno e poi tutte le guerre sono risolte. Iniziando col giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore che ha dichiarato guerra annuncia il suo bersaglio (che deve essere un singolo avversario). Se il giocatore sulla casella ALFA ha dichiarato due guerre, deve scegliere due bersagli differenti fra loro.

Ogni giocatore che ha iniziato una guerra (l'attaccante) compara il valore del proprio esercito (espresso dalla posizione del suo segnalino militare più gli eventuali bonus dovuti agli edifici che possiede) con quello del suo bersaglio (il difensore) e...

- se l'attaccante ha il valore più alto, prende tanti tributi quant'è la differenza fra i due valori (ogni tributo

è una risorsa, posseduta dal difensore e scelta dall'attaccante, che è immediatamente spostata dal "magazzino" del difensore nell'area "tributi" dell'attaccante); se il difensore non ha abbastanza risorse, cede solo tutte quelle che ha.

Notate che le risorse nell'area "tributi" non sono ancora possedute dal giocatore, perciò non possono prese come tributi se quel giocatore è successivamente sconfitto in guerra, né possono essere spese o usate in alcun modo (ad esempio per costruire edifici);

- se l'attaccante ha lo stesso valore del difensore, ma è sulla casella "ALFA", lo si considera vittorioso di un punto, e quindi prende un tributo (come spiegato prima);

- se l'attaccante ha lo stesso valore del difensore (e non è sulla casella "ALFA") o se l'attaccante ha il valore più basso, viene respinto e non ottiene nulla.

### Efesto (Dio della manifattura)



ALFA) il giocatore può costruire fino a due edifici (ciascuno rappresentato da una carta). Ogni carta mostra il livello minimo di cultura necessario per costruire quell'edificio (il numero nell'angolo in alto a sinistra), le risorse che bisogna spendere (lungo il bordo sinistro), i Punti Vittoria che vale (lungo il bordo destro), il suo nome e l'effetto che produce una volta costruito (spiegato nel testo che occupa la parte inferiore della carta).

Si noti che la parola "edificio" è usata per semplicità anche quando la miglioria rappresentata non è affatto un edificio, come nel caso della Flotta o delle Leghe.

Per costruire un edificio, il giocatore deve avere il livello di cultura necessario e le risorse richieste, come indicato sulla carta.

Egli paga (alla riserva generale) le risorse richieste per soddisfare gli dei e piazza la carta raffigurante l'edificio a faccia in su vicino al suo tabellone.

Quindi ottiene immediatamente i Punti Vittoria per quell'edificio e ne riceve anche l'effetto (alcuni edifici conferiscono un bonus solo quando vengono costruiti, mentre altri hanno effetti duraturi).

Se il giocatore vuole costruire uno degli edifici "unici" (ammesso che abbia la cultura e le risorse richieste e paghi queste ultime), lo prende dal tabellone principale e lo mette a faccia in su vicino al suo tabellone.

Ciascuno di questi edifici può essere costruito una volta sola durante la partita (poiché esiste in singola copia), perciò se qualcuno lo possiede già, non può più essere costruito da nessun altro giocatore.

Ogni edificio non-unico può essere costruito una volta da ciascun giocatore (poiché ognuno ne ha una copia fra le sue carte).

Alla fine di questo regolamento c'è un elenco di note relative ad alcuni edifici e ai loro effetti.

BETA) il giocatore può costruire un edificio (come spiegato sopra).

### Apollo (Dio del sole e delle arti, ma anche portatore di pestilenze)



Appena il giocatore mette il suo sacerdote sulla casella "ALFA", deve dichiarare se sta adorando Apollo come dio del sole oppure se sta invocando l'ira di Apollo, il portatore della peste.

...come "dio del sole"

ALFA) il giocatore ottiene due Punti Vittoria.

BETA) il giocatore ottiene un Punto Vittoria.

...come "portatore di pestilenze"

ALFA) il giocatore è protetto dalla peste in arrivo e ottiene anche un Punto Vittoria.

BETA) il giocatore è protetto dalla peste in arrivo.

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opzione di adorare Apollo, se è stato invocato come portatore di peste, una terribile pestilenza si abbatte su tutta la Grecia: ogni giocatore non protetto perde un terzo (per difetto) della sua popolazione (e muove immediatamente indietro il suo segnalino popolazione del dovuto numero di spazi).

Si noti che la protezione garantita a chiunque adori Apollo dura soltanto per il turno in corso. Se il portatore di pestilenze sarà invocato nuovamente in un turno successivo, solo coloro che lo adoreranno in quella occasione saranno protetti.

### Zeus (Re degli dèi)



ALFA) il giocatore sceglie due dei seguenti effetti:

- avanza uno dei suoi segnalini (popolazione, cultura, milizia, produttività di grano, produttività di cacciagione, produttività di pesce) di uno spazio;
- produce una risorsa (grano, cacciagione o pesce; si consulti la descrizione di Demetra, Artemide o Poseidone per le regole sulla produzione);
- dichiara una guerra (si consulti la descrizione di Ares per le regole sulle guerre, ma si noti che in caso di pareggio col difensore non si riceverà nulla, anche se il sacerdote è sulla "ALFA" di Zeus; solo la "ALFA" di Ares permette di vincere i pareggi. Inoltre, si ricordi che il bersaglio della guerra va dichiarato solo quando la si risolve e che tale risoluzione ha luogo dopo che tutti gli adoratori di Zeus hanno ricevuto il suo favore);
- costruisce un edificio (si consulti la descrizione di Efesto per le regole sugli edifici);
- ottiene un Punto Vittoria.

Tuttavia, il giocatore non può avanzare lo stesso segna-

lino due volte, né produrre la stessa risorsa due volte, né avanzare il segnalino militare e dichiarare una guerra.

BETA) il giocatore sceglie uno degli effetti elencati qui sopra.

### Era (Regina degli dèi)



ALFA) il giocatore può avanzare due suoi segnalini produttività (di grano, cacciagione o pesce) di uno spazio oppure può produrre due risorse a sua scelta (grano, cacciagione o pesce; si consulti la descrizione di Demetra, Artemide o Poseidone per le regole sulla produzione).

BETA) il giocatore può avanzare uno dei suoi segnalini produttività (di grano, cacciagione o pesce) di uno spazio oppure può produrre una risorsa a sua scelta (grano, cacciagione o pesce; si consulti la descrizione di Demetra, Artemide o Poseidone per le regole sulla produzione).

*Esempio: nel primo turno di una partita con tre giocatori, Andrea è il giocatore attivo e invia il suo primo sacerdote ad adorare Atena, mettendolo nello spazio "ALFA". Luca è alla sua sinistra e desidera anch'egli adorare Atena, quindi mette un suo sacerdote sullo spazio "BETA". Silvio preferisce risparmiare un sacerdote e declina l'opportunità di seguire i suoi avversari. Ora Atena garantisce il suo favore: Andrea sposta immediatamente il suo segnalino cultura avanti di due spazi, raggiungendo cultura 3, mentre Luca muove il suo segnalino di uno raggiungendo cultura 2.*

*Ora è Luca che deve inviare un sacerdote ad adorare una divinità: la sua scelta è Ares e mentre schiera il sacerdote sulla casella "ALFA" dichiara che avanzerà il suo segnalino militare di uno spazio per poter anche dichiarare una guerra (non deve ancora scegliere il bersaglio). Silvio segue mettendo un sacerdote sulla casella "BETA" per guadagnare un livello militare e Andrea fa lo stesso. Ora Luca risolve la guerra: attacca Silvio. I loro livelli militari sono pari, ma essendo sulla "ALFA" di Ares, Luca è considerato vincente di uno. Prende quindi il cubetto che preferisce (diciamo la cacciagione) dal magazzino di Silvio e lo mette nell'area "tributi" del suo tabellone.*

*Silvio è ora il giocatore attivo e mette il suo sacerdote sulla casella "ALFA" di Demetra. Nessuno lo segue.*

*Silvio avanza il suo segnalino produttività di grano sul secondo spazio e riceve tanto grano quanto lì indicato (un cubetto, in questo caso).*

*Andrea è nuovamente il giocatore iniziale e manda il suo ultimo sacerdote ad adorare Zeus (sulla casella "ALFA"). Luca lo segue (sulla casella "BETA") e lo stesso fa Silvio (anche lui sulla casella "BETA"). Andrea riceve due benefici. Col primo costruisce la Scuola: ha la cultura richiesta (3) e paga un grano e un pesce alla riserva generale per giocare la carta a faccia in suo vicino al suo tabellone. Ottiene subito un Punto Vittoria (come indicato sulla carta della Scuola). Col secondo, avanza di uno il suo segnalino cultura. Luca vorrebbe costruire il Tempio di Ares, ma sebbene abbia abbastanza cultura, non ha ancora la seconda cacciagione; infatti, quella*

*che ha saccheggiato in guerra non è ancora disponibile (lo diventerà solo nella Fase di Mantenimento, quando sarà spostata nel suo magazzino dall'area "tributi"). Pertanto, sceglie di avanzare di uno spazio il suo segnalino popolazione. Silvio vorrebbe dichiarare una guerra, ma poiché pareggerebbe (entrambi gli avversari hanno il suo stesso livello militare) opta invece per un Punto Vittoria.*

*Luca diventerebbe ora il giocatore attivo, ma non ha più sacerdoti disponibili, perciò deve passare.*

*Silvio diventa il giocatore attivo e invia il suo sacerdote ad adorare Apollo (sulla casella "ALFA"), scegliendone l'aspetto di "portatore della peste". Nessuno ha sacerdoti rimasti, quindi nessuno può seguire. Apollo pertanto dà un Punto Vittoria a Silvio e colpisce con una pestilenza sia Andrea sia Luca. Andrea ha popolazione 2, perciò non perde nulla (un terzo, arrotondato per difetto). Luca ha popolazione 3, quindi il suo segnalino è mosso all'indietro di uno spazio.*

*I giocatori hanno usato tutti i loro sacerdoti, pertanto la Fase di Adorazione termina e si procede con la Fase di Mantenimento.*

## BONUS GLORIA

Appena un giocatore raggiunge la fine di una scala di progresso che nessun altro ha ancora raggiunto, riceve il corrispondente Bonus Gloria. Egli prende la carta corrispondente a lato del tabellone principale e la mette accanto al suo tabellone, ottenendo subito due Punti Vittoria.

Ogni Bonus Gloria è assegnato una volta sola e non può essere perso, anche se il segnalino che ne aveva determinato l'assegnazione fosse in seguito mosso all'indietro.

## LIMITAZIONE AL PROGRESSO

La popolazione di una città-stato non può crescere oltre 5 senza l'Agorà.

La cultura di una città-stato non può crescere oltre 4 senza la Scuola e non può crescere oltre 7 senza la Biblioteca.

La milizia di una città-stato non può crescere oltre 3 senza la Caserma e non può crescere oltre 6 senza l'Esercito.

Questi limiti sono mostrati anche sulle scale di progresso di ciascun tabellone.

Quando un segnalino dovrebbe andare oltre uno di questi limiti, ma non può perché l'edificio richiesto manca in quella città-stato, il segnalino avanza solo fin dove questi limiti lo consentono (non c'è compensazione di alcun genere per gli avanzamenti così perduti).

Ogni segnalino è anche limitato dalla lunghezza della sua scala di progresso e non può andare oltre.

*Esempio: hai popolazione 4 e adori Afrodite (casella "ALFA"): la tua popolazione andrà a 6 se hai l'Agorà, ma solo a 5 se non l'hai (in quest'ultimo caso non c'è alcuna compensazione per il punto di popolazione non ricevuto).*

*Esempio: hai popolazione 9 e adori Afrodite (casella "ALFA"): la tua popolazione va a 10 (e perciò ricevi la corrispondente Bonus Gloria se sei il primo a raggiungerla). Non c'è alcuna compensazione per il punto di popolazione non ricevuto.*

*Esempio: hai produttività di grano 8 (il massimo) e vai ad adorare Demetra (casella "ALFA"): la tua produttività di grano non può aumentare ancora, ma ricevi la normale produzione (quattro cubetti in questo caso).*

*Esempio: hai popolazione 4, cultura 4 e nessun edificio. Se costruisci il Liceo, la tua popolazione sale a 5, ma la tua cultura no (poiché non hai la Scuola).*

## 2. FASE DI MANTENIMENTO

La Fase di Mantenimento è composta da sei stadi. Completate ciascuno stadio prima di procedere col successivo.

Generalmente, ogni stadio può essere eseguito contemporaneamente da tutti i giocatori, ma se l'ordine fosse importante, iniziate con chi possiede il segnalino Giocatore Iniziale e procedete in senso orario.

### Stadio 1 – limite di risorse

Ogni giocatore con più di cinque risorse nel suo magazzino deve immediatamente rimettere nella riserva generale quelle in eccesso (è libero di scegliere le cinque da conservare). Si ricordi che i tributi (tutte le risorse nell'area "tributi") non sono ancora possedute dal giocatore, quindi non contano ai fini di questo limite.

### Stadio 2 – limite di popolazione

Ogni giocatore il cui segnalino militare è più avanti del segnalino popolazione deve immediatamente muovere il segnalino militare all'indietro, in modo da portarlo allo stesso valore del segnalino popolazione.

Lo stesso avviene per i tre segnalini produttività (grano, cacciagione e pesce).

La cultura non è soggetta al limite di popolazione.

### Stadio 3 – usare gli edifici

Il testo di alcuni edifici dice "Nella Fase di Mantenimento..."; gli effetti di tali edifici sono risolti in questo stadio. Se un giocatore ha più di un edificio del genere, li usa tutti nell'ordine che preferisce.

### Stadio 4 – raccogliere i tributi

Ogni giocatore sposta nel suo magazzino tutte le risorse presenti nella sua area "tributi": da ora gli appartengono (e quindi possono essere usate per costruire, possono essere perse in guerra, ecc.).

### Stadio 5 – ricevere i sacerdoti

Tutti i sacerdoti sul tabellone principale sono rimessi nella riserva generale, poi ogni giocatore ne prende un certo numero del proprio colore: tre, più uno se ha popolazione 6 o più, più uno se ha cultura 8 o più (queste due condizioni sono verificate indipendentemente l'una dall'altra).

Si noti che il numero di sacerdoti disponibili per ogni giocatore è calcolato solo durante questo stadio della Fase di Mantenimento, perciò se le condizioni sono soddisfatte (o non più soddisfatte) durante la Fase di Adorazione, la quantità di sacerdoti non deve essere aggiornata immediatamente (esempi: quando la tua popolazione raggiunge il valore 6, non ricevi subito un sacerdote extra; se era 6 o più ma si riduce a 5 o meno a causa della peste, non perdi subito un sacerdote).

Stadio 6 – fine del gioco (o cambio di Giocatore Iniziale)

Se almeno quattro Bonus Gloria sono stati assegnati, il gioco termina.

Altrimenti, l'attuale possessore del segnalino Giocatore Iniziale lo cede al giocatore alla sua sinistra e si procede con una nuova Fase di Adorazione.

## FINE DEL GIOCO

Alla fine di un round, se almeno quattro Bonus Gloria sono stati assegnati, il gioco termina.

Ogni giocatore riceve alcuni Punti Vittoria extra in base alla posizione dei suoi segnalini progresso: ogni segnalino dà punti pari a metà (arrotondata per difetto) della sua posizione.

Dopodiché, chiunque ha più Punti Vittoria è il vincitore! In caso di pareggio, vince chi ha più risorse avanzate. Se ancora pari, vince chi ha meno edifici in gioco. Se il pareggio persiste, la vittoria è condivisa.

*Esempio: alla fine del gioco, se hai popolazione 4 (vale 2 punti), cultura 7 (vale 3 punti), milizia 1 (non vale alcun punto), e tutte le produttività a 6 (valgono 3 punti l'una); ricevi un totale di 14 Punti Vittoria extra.*

## NOTE SUGLI EDIFICI

Durante il gioco, userete le vostre risorse per costruire edifici. Ciascun giocatore dispone di un set (identico) di edifici da poter costruire. 12 edifici unici sono piazzati nel tabellone centrale e sono a disposizione di tutti i giocatori, ciascun edificio unico può però essere costruito da un solo giocatore durante una partita. Quindi, ad esempio, se un giocatore costruisce il Tempio di Demetra, nessun altro giocatore potrà costruire il Tempio di Demetra in quella partita.

Note "storiche":

L'**Agorà** era una piazza pubblica usata anche per il mercato.

Il **Bouleuterion** era la sala del consiglio cittadino.

Il **Liceo** era la scuola che fu fondata da Aristotele.


Il **Tholos** era un santuario a pianta circolare.

Il **Trispastos** era un paranco a tre pulegge.

Tutti gli edifici condividono queste caratteristiche:

**Livello di cultura minimo:** puoi costruire un edificio solo se il segnalino sulla tua scala di progresso "cultura" occupa lo spazio con un valore pari o superiore a quello indicato sulla carta edificio.

**Costo in risorse:** per costruire un edificio, devi pagarne il costo, espresso in risorse.

Il simbolo  rappresenta un jolly, pertanto in questo caso puoi spendere una risorsa a tua scelta (se le risorse jolly da pagare sono più di una, possono anche essere diverse tra loro)

**Punti vittoria:** la maggior parte degli edifici, ma non tutti, garantiscono un certo numero di punti vittoria al giocatore che li costruisce. Aggiornate la posizione del vostro segnalino sul percorso segnapunti.

**Effetti degli edifici:** la maggior parte degli edifici, ma non tutti, ha un effetto.

Normalmente questi effetti hanno luogo istantaneamente nel momento in cui l'edificio viene costruito.

Alcuni di questi effetti si prolungano per il resto della partita, oppure si applicano durante fasi specifiche.

Note sugli effetti degli edifici:

**Tutti gli edifici che consentono di dichiarare guerra (Lega Peoloponnesiaca, Oracolo, Acropoli):** il bersaglio della guerra è annunciato (e la guerra risolta) solo dopo che la divinità attualmente adorata ha concesso il suo favore a tutti i giocatori che hanno inviato un sacerdote.

*Esempio: la Lega Peoloponnesiaca è costruita grazie a Efesto. Gli avversari che hanno inviato un sacerdote ad adorare Efesto (e che non abbiano già ricevuto il suo favore) possono ancora spendere le loro risorse per costruire (solo allora il bersaglio della guerra è scelto e la guerra stessa risolta).*

**Acquedotto:** se il segnalino progresso è sull'ultima casella della scala, ricevi la produzione usuale (quattro cubetti).

**Acropoli:** le divinità senza adoratori (se ce ne sono) sono quelle con meno adoratori.

La divinità il cui effetto "BETA" è concesso dall'Acropoli non è considerata adorata (quindi il Tempio di Afrodite e il Tempio di Atena non danno benefici).

Se possiedi il Tempio di Zeus e ottieni l'effetto "BETA" di Zeus tramite l'Acropoli, godrai in realtà dell'effetto "ALFA".

Se possiedi il Tempio di Era e ottieni l'effetto "BETA" di Era tramite l'Acropoli, godrai in realtà dell'effetto "ALFA".

Vedi anche "tutti gli edifici che consentono di dichiarare guerra", all'inizio di questa sezione del regolamento.



**Cava di Marmo:** non riduce il suo stesso costo (non essendo ancora attivo il suo effetto quando devi pagare per costruirla). L'effetto è obbligatorio (non puoi pagare il prezzo pieno).

**Filosofia:** non costa risorse (ma devi avere la cultura richiesta e devi usare una azione per "costruirla").

Gli avversari dichiarano se vogliono una risorsa (e quale) iniziando da quello alla tua sinistra e procedendo in senso orario.

L'effetto della Filosofia è istantaneo, perciò i giocatori possono subito usare le risorse ricevute.

Esempio: se un giocatore, tramite la "ALFA" di Efesto, costruisce la Filosofia come prima azione, può usare le risorse che riceverà per costruire il secondo edificio. Similmente, gli avversari che hanno un sacerdote sulla "BETA" di Efesto e hanno preso una risorsa la possono già usare.

**Flotta:** poiché conta come un livello militare, ma non sposta il tuo segnalino progresso, ricevi il suo effetto anche se il segnalino progresso non potrebbe avanzare (perché ti manca l'edificio adatto o perché è già sull'ultima casella). Se hai la Flotta e dichiari guerra grazie alla "ALFA" di Ares, i due effetti "vinci i pareggi di uno" non si sommano: in caso di pareggio, vinci solo di uno (non di due).

*Esempio: se il tuo livello militare è 3 e hai la Flotta, anche se non hai la Caserma sei considerato avere livello militare 4.*

**Lega Delio-Attica:** puoi prendere dalla riserva generale solo i tributi che il difensore non può pagare (devi prima prendere le sue risorse).

**Lega Peoloponnesiaca:** vedi "tutti gli edifici che consentono di dichiarare guerra", all'inizio di questa sezione del regolamento.

**Meraviglia:** l'effetto è obbligatorio.

**Oracolo:** se scegli Apollo, devi invocare l'aspetto "dio del sole" (ricevendo quindi 2 Punti Vittoria); non puoi causare una pestilenza. Se scegli Ares, ricevi il beneficio d'essere considerato vincente di uno in caso di pareggio. Vedi anche "tutti gli edifici che consentono di dichiarare guerra", all'inizio di questa sezione del regolamento.



**Rotta commerciale:** non ha effetto se non hai risorse durante la Fase di Mantenimento (si noti che i tributi non sono ancora stati raccolti, quindi non sono utilizzabili). L'effetto è opzionale e può essere usato una sola volta per round (per scambiare un grano in una cacciagione e un pesce oppure per scambiare una cacciagione in un grano e un pesce **oppure** per scambiare un pesce in una cacciagione e un grano).

**Tempio di Ade:** un segnalino sul primo spazio della sua scala non può indietreggiare. Ogni avversario deve scegliere un segnalino in grado di indietreggiare, se ne ha (a meno che scelga l'opzione "perdere 3 Punti Vittoria"). Se un giocatore ha solo un segnalino progresso non sul primo spazio della relativa scala di progresso (e non sceglie l'opzione "perdere 3 Punti Vittoria"), indietreggia solo

quello (di uno spazio). Se non ne ha, non subisce effetti. Se un giocatore sceglie l'opzione "perdere 3 Punti Vittoria", ma ne ha meno di tre, perde solo quelli che ha (il punteggio non può diventare negativo).

L'effetto è istantaneo, perciò i giocatori che devono ancora ottenere il favore della divinità attualmente adorata sono colpiti prima di riceverlo.

**Tempio di Afrodite:** se adorare Afrodite porta la tua popolazione a 10, ricevi già la terza risorsa. Ai fini di "adorare Afrodite" non importa se sei sulla casella "ALFA" o "BETA".

**Tempio di Ares:** non ha effetto se il giocatore non ha più sacerdoti nella riserva generale quando vince una guerra. Si ricordi che nella Fase di Mantenimento tutti i sacerdoti tornano nella riserva generale e poi nuovamente assegnati ai giocatori (perciò i sacerdoti ottenuti tramite il tempio di Ares non sono permanenti: possono essere usati solo nel round in corso).

**Tempio di Atena:** se adorare Atena porta la tua cultura a 6 o più, infliggi già l'effetto negativo agli avversari. Invece, se adorare Atena porta la tua cultura a 5 e scegli di alzarla di uno con l'effetto positivo del Tempio, l'effetto negativo non si innesca. Un segnalino sul primo spazio della sua scala non può indietreggiare. Ogni avversario deve scegliere un segnalino in grado di indietreggiare, se ne ha. Ai fini di "adorare Atena" non importa se sei sulla casella "ALFA" o "BETA".



**Tempio di Efesto:** non può essere usato per ridurre il suo stesso costo (non essendo ancora attivo il suo effetto quando devi pagare per costruirlo).

Puoi usarne l'effetto una volta per edificio (non puoi pagare più di un Punto Vittoria invece di risorse per la stessa carta).

L'effetto è opzionale (scegli indipendentemente per ogni edificio che costruisci se vuoi applicarlo o meno).

Non puoi spendere Punti Vittoria se non ne hai (il tuo punteggio non può diventare negativo).

**Trispastos:** ottieni sia i Punti Vittoria sia gli effetti dei due edifici che costruisci.

Sei hai già costruito sei dei sette possibili edifici, ottieni solo l'ultimo.

Sei hai già costruito tutti i sette possibili edifici, il Trispastos non ha alcun effetto.

## NOTE SUI SIMBOLI



Questi simboli rappresentano la crescita sulle scale progresso. Un simbolo quadrato ti dice di avanzare il tuo segnalino sulla scala pro-

gresso corrispondente di uno spazio.



E' un simbolo jolly che ti fa avanzare di uno spazio in una delle tre scale progresso legate alla produzione di tua scelta (grano, selvaggina o pesce).



Questi simboli rappresentano le tre risorse: grano, selvaggina e pesce.

Se questi simboli si trovano sul lato sinistro di una carta edificio, rappresentano il costo da pagare per erigere tale edificio (il numero a fianco indica la quantità di cubetti di quel colore da pagare)

Se questi simboli si trovano sul tabellone principale o all'interno dell'effetto di una carta edificio questi simboli indicano la produzione del corrispondente tipo di risorsa (cfr. il favore di Demetra, Artemide e Poseidone per i dettagli su come produrre le merci).

Se questi simboli si trovano sul tabellone personale di un giocatore, rappresentano quanti cubetti di quella risorsa otterrete quando la produrete (cfr. il favore di Demetra, Artemide e Poseidone per i dettagli su come produrre le merci).



È un simbolo jolly che rappresenta una qualsiasi risorsa (grano, cacciagione o pesce).

E' sempre scelta da chi la paga (eccezione: se deve essere pagata dalla riserva generale, viene scelta da chi la riceve).

Se più di una risorsa a scelta deve essere pagata contemporaneamente, ciascuna è scelta indipendentemente dalle altre (*esempio: per costruire l'Agorà, il cui costo è due "anfоре", il giocatore può usare due merci uguali o diverse, come preferisce*).



E' un simbolo jolly che rappresenta la produzione di un tipo di risorsa a scelta del giocatore che produce (grano, cacciagione o pesce, cfr. il favore di Demetra, Artemide e Poseidone per i dettagli su come produrre le merci).



Rappresenta un punto vittoria.



Rappresenta una guerra (cfr. il favore di Ares per i dettagli su come condurre una guerra).



Avanza un segnalino progresso a tua scelta di uno. Sei sempre soggetto alle consuete limitazioni al progresso (come spiegato nel regolamento).



Indietreggia un segnalino progressivo a tua scelta di uno. E' sempre il giocatore che deve muovere il segnalino a scegliere quale dei sei indietreggia. Si noti che se il livello di cultura di un giocatore scende sotto il valore richiesto per costruire un edificio che ha in gioco, non capita nulla. Un segnalino progressivo sulla prima casella di una scala non può indietreggiare. Se un edificio obbliga tutti i giocatori a muovere i segnalini progressivi, il giocatore che possiede l'edificio deve farlo per primo, seguito dagli altri in senso orario.



Rappresenta lo spazio "alfa" del favore di una divinità, o i benefici ottenuti dal piazzare un proprio sacerdote su tale spazio.



Rappresenta lo spazio "beta" del favore di una divinità, o i benefici ottenuti dal piazzare un proprio sacerdote su tale spazio.



Rappresenta il favore di Zeus



Rappresenta la possibilità di costruire un edificio



Rappresenta la peste di Apollo (cfr. il favore di Apollo per i dettagli sulla peste).



Rappresenta la protezione dalla peste di Apollo

## UNA NOTA DEGLI AUTORI

Olympus, per molte delle sue caratteristiche, è un tipico gioco di "piazzamento dei lavoratori". Nessun elemento casuale, necessità di pianificare attentamente, molteplici modi per fare punti, ecc. Vi serviranno probabilmente alcune partite per scoprire strategie funzionanti e ogni partita può essere radicalmente diversa dalla precedente con appena qualche scelta differente nei primi turni. Ciò che non ha funzionato in una partita può rivelarsi efficace in un'altra, grazie a scelte diverse degli avversari o piccoli aggiustamenti da parte vostra.

Una nota ulteriore: Olympus incorpora un livello di interazione diretta alquanto inusuale per questo genere di giochi. Questo è apprezzato da alcuni giocatori e meno gradito ad altri. Abbiamo creato questo gioco per consentire ai giocatori di dosare tale interazione: abbiamo osservato differenti tipi di gruppi di playtest godersi la partita creando il loro ambiente preferito; ad esempio, gruppi più focalizzati sull'accumulo di risorse e la costruzione di mura fanno un ricorso limitato alle guerre e alla peste, altri gruppi si divertono di più con un maggiore livello di aggressività. Quando entrambi i tipi di giocatori sono presenti nello stesso gruppo, abbiamo dato modo ai "pacifici" di contrastare approcci aggressivi, senza rendere impossibile la vittoria per una strategia militare. In ogni caso, conservare una catasta di risorse mentre il vostro vicino sta ammassando una vasta armata (e voi no) non è una mossa astuta...

# OLYMPUS

A game by Andrea Chiarvesio and Luca Iennaco

For 3-5 players, ages 12 and up

*In Ancient Greece, the polis or “city-state” was a thriving center of population, culture, and commerce. The names of these great places echo through the halls of history: Thebes, Sparta, Athens. Each polis competed with its neighbors for glory, progress, and power. They grew in population, developed culture, occasionally waged war against each other, and erected magnificent buildings and temples. You have been chosen to lead one of these poleis. You will oversee your people’s expansion, and most importantly guide their worship of the various gods and goddesses of Olympus. For it is the favor of these divine beings that you will require if you hope to become the ruling power of the Peloponnesus!*

## GAME COMPONENTS

- 1 main game board showing Mount Olympus and the various favors of the gods.
- 5 Polis boards, one for each player
- 183 cards:
  - 165 Building cards: 33 each in five colors (red, yellow, green, blue, and black),
  - 12 “unique” Building cards
  - 6 Glory Bonus cards
- 25 priests (pawns): 5 each of five colors (red, yellow, green, blue, and black)
- 35 markers (discs): 7 each of five colors (red, yellow, green, blue, and black)
- 60 resources (cubes): 20 each of grain (yellow), venison (red) and fish (blue)
- 1 Starting Player token
- This rulebook



**Note:** the cubes provided should be plentiful enough, but if more are needed use any convenient item to temporarily represent them. The quantity of resources is unlimited.





## GOAL OF THE GAME

The winner will be the player with the most Victory Points when at least four of the six Glory Bonus cards have been claimed.

## SETUP

Place the main game board within easy reach of all players. The main board lists ten of the major deities inhabiting Mount Olympus, each with two areas to host his or her worshippers (one marked  $\alpha$  and one marked  $\beta$ ).

A scoring track runs around the outside edge of the board. On the board there are 12 spaces for the unique Building cards. Place one of these cards face up on each space. The order of the unique Building cards does not matter.

Set the resource cubes near the board to create a general supply.

Each player chooses a color and takes:

- A polis board,
- The 33 building cards of the chosen color,
- 3 priests (pawns) of the chosen color,
- The 7 markers (discs) of the chosen color,
- One resource (cube) of each type,

Your polis board shows six “progress tracks” (A).

These tracks record the development and accomplishments of your polis.

From top to bottom, they represent: culture, population, military strength, grain production, venison production, and fish production. You will use six of your markers to track your progress during the game. Place one marker on each progress track: the population marker starts at “2,” while the others all start on the leftmost space (fig.1).

**Note:** Three of the progress tracks are marked with pillars (culture, population, and military). Your markers



fig.1



cannot move above these pillars unless you own certain buildings. See “Progress Limits.”

Each polis board also has five spaces in the upper left corner (B) to hold the priests you have available: three priests are available at the beginning of the game, while others may be acquired later by fulfilling certain conditions (a population of 6 or more and a culture of 8 or more).

Place your three starting priests in the white spaces (the two slots for the additional priests will be empty for now).

The rectangular area in the top-right corner is your “warehouse” (C), where you keep resources ready to be spent. Place your three starting resource cubes in your warehouse.

The rectangular area in the bottom-right corner is your “tribute” area (D), where resources won in war are held until they reach your city-state and become available to use (at the end of the round).

**Please note** that resources obtained from your normal production (and your starting resources) are not placed in the tributes area (and vice versa: resources taken in wars must not be placed directly in the warehouse).



fig.2

Place your last marker on the “0” space of the scoring track on the main board (fig.2) and the other two priests of your color in the general supply (with the resource cubes).

Keep your deck of building cards nearby. You can place them as a single stack, or sort them into multiple stacks according to the numbers on the back of the cards, or organize them in your own way. You do **not** need to shuffle your cards. You always have access to all your cards (as if they were all held in your hand): it is just more practical to keep them in stacks nearby.

It is recommended that you leave an empty area close to your polis board, where cards can be played face up (to show the buildings you have constructed).

The boards, cards, and pieces of any unused colors are returned to the box, since they won't be used during the game.

Randomly assign the Starting Player token to a player.

## HOW TO PLAY

*Olympus* is played over an unlimited number of rounds. Each round is divided into two phases:

- The Worship Phase – where players use priests to

earn the favors of the Olympian deities; and

- The Upkeep Phase – where players check for special events and prepare for the next round.

All players complete the Worship Phase before the Upkeep Phase begins. When the Upkeep Phase is finished, a new round begins with a new Worship Phase.

### 1. THE WORSHIP PHASE

During this phase, you will send your priests to worship the Olympian deities. As priests are placed on the main game board, the gods and goddesses will grant their favors.

The player with the Starting Player token is the first “active player.” He **must** begin a ceremony to worship one of the deities. When that ceremony is complete, the player to his left becomes the new active player and begins a new ceremony. All players will have an opportunity to participate in every ceremony, as long as they have priests available. When all players have used all of their priests, or when every deity has been worshipped with a ceremony, the Worship Phase ends.

#### Ceremonies

When you are the active player, you **must** send one of your available priests to begin a worship ceremony. You can only use priests from your polis board (i.e., not already on the main board or in the general reserve). If you have no priests available, or if all deities already have priests assigned to them, you must pass your turn. If all players pass, the Worship Phase is over and the Upkeep Phase begins.

When you begin a ceremony, take one of your priests and place it on the  $\alpha$  space adjacent to the deity of your choice.

**Important:** Each deity can be worshipped only once each round. If a priest is already in the Alpha space for a deity (the color of the priest does not matter), you cannot begin a ceremony there. You must choose a different deity instead.

After your priest is placed, each of the other players in turn (starting to your left) **may** send *one* of his available priests to join your ceremony. If he does, his priest is placed on the  $\beta$  space for that deity. The active player can never place his priest on the  $\beta$  space. That option is limited to the other players. Each ceremony can have a maximum of one priest of each color.

**Note:** Each  $\alpha$  space can host only one priest (from the active player), while  $\beta$  spaces can be occupied by any number of priests, but only one of each color.

Once all players have chosen whether or not to send a priest to the ceremony, the deity immediately grants favors to all players who sent priests. The most powerful favor is granted to the priest who began the ceremony and

stands on the  $\alpha$  space. See “Divine Favors” to see the benefits each deity grants to their worshippers.

Once all favors have been granted, the player to your left becomes the new active player and **must** send one of his available priests to begin a new ceremony (if he has any—if not he must pass his turn). Ceremonies continue in this fashion until all players pass on their turn.

**Example:** Carl is the active player, so he must begin a new ceremony. He decides that he needs to increase his grain production, so he places one of the priests from his polis board on the  $\alpha$  space next to Demetra. In turn, each of the other players may choose to place a priest on Demetra’s  $\beta$  space. After the others choose, Carl receives the favors in the  $\alpha$  space (moving his grain production marker up one space and then collecting grain income). Any other players who join the ceremony receive the favors in the  $\beta$  space (either moving the grain production marker or collecting grain income).

## DIVINE FAVORS

Each of the deities dwelling on Mount Olympus offers different favors to the priests who perform ceremonies to worship them. The favors granted are listed here. Note that Zeus and Hera are listed last, as their effects are easier to understand once you know the others.

Each deity lists the favor for the priest in the  $\alpha$  space first, followed by the favor given to each priest in the  $\beta$  space:

### Demeter (Goddess of Agriculture)



A) Advance your grain production marker one space, **and** then produce grain by taking the amount of grain (yellow cubes) shown on the square currently occupied by your grain production marker from the general supply.

B) You may **either** advance your grain production marker one space **or** produce grain by taking the amount of grain (yellow cubes) shown on the square currently occupied by your grain production marker from the general supply.

### Artemis (Goddess of the Hunt)



A) Advance your venison production marker one space **and** then produce venison by taking the amount of venison (red cubes) shown on the square currently occupied by your venison production marker from the general supply.

B) You may **either** advance your venison production

marker one space **or** produce venison by taking the amount of venison (red cubes) shown on the square currently occupied by your venison production marker from the general supply.

### Poseidon (God of the Sea)



A) Advance your fish production marker one space **and** then produce fish by taking the amount of fish (blue cubes) shown on the square currently occupied by your fish production marker from the general supply.

B) You may **either** advance your fish production marker one space **or** produce fish by taking the amount of fish (blue cubes) shown on the square currently occupied by your fish production marker from the general supply.

### Athena (Goddess of Wisdom)



A) Advance your culture marker two spaces.

B) Advance your culture marker one space.

### Aphrodite (Goddess of Love)



A) Advance your population marker two spaces.

B) Advance your population marker one space.

### Ares (God of War)



When you send a priest to worship Ares, you must decide either to advance your military marker or declare war on your opponents:

A) Advance your military marker two spaces, **or** advance your marker only one space and declare one war, **or** choose not to advance your marker at all and declare two wars. Do **not** declare the target(s) of the war(s) at this time, only that the war(s) is going to occur.

B) Advance your military marker one space, **or** do not to advance your marker and instead declare one war. Do **not** declare the target of the war at this time, only that the war is going to occur.

**War:** Once all players have had the option to worship Ares, all players who have chosen to advance their military markers do so, then all declared wars are resolved. Starting with the active player and going clockwise, each

player who declared a war announces his target (which must be a single opponent). If your priest is on the Alpha space and you declared two wars, you must choose two different targets.

Each player declaring war (the “attacker”) compares his military (i.e., the position of his military marker, plus any bonuses from buildings he built) with that of his target (the “defender”):

If the attacker has the higher value, he takes as many tributes as the difference between the two values.

Each tribute is a resource, owned by the defender and chosen by the attacker, which is immediately moved from the warehouse of the defender into the tribute area of the attacker. If the defender does not have enough resources, the attacker just takes all those he owns.

Note that the player does not yet own any resources in the tribute area, so they cannot be taken as tributes if that player is later defeated in a war, and they cannot be spent or used in any way (for example to build a building);

If the attacker has the same value as the defender, but he is on the  $\alpha$  space, he is considered to be victorious by one point, and still manages to get one tribute (as explained above);

If the attacker has the same value as the defender and is not on the  $\alpha$  space, or if the attacker has the lower value, he is repelled and gets nothing.

**Example:** Jenna has military level 4 and she has built a Fleet. She declares war on Greg, who only has military level 2. Since Greg has no fleet, Jenna gains +1 military for a total of 5. She subtracts Greg’s military value from hers for a total of 3. Greg must give her 3 resources (if he has them).

### Hephaestus (God of Manufacturing)



A) You may build up to two Buildings (see below).

B) You may build one Building.

**Building:** all buildings in the game are represented by cards. Each player has his own deck of 33 Building cards, and there are 12 shared unique Building cards that are available for all players to build. All buildings of both types are built following the same rules—they are simply taken from a different location. All players can build all of the Building cards from their own decks, but each of the unique Building cards can be used only once.

Note that we use the word “building” for simplicity, even when the improvement shown on the card is not a building at all (such as a fleet).

Every Building card shows the culture symbol in the top left corner, with a number. You may only build that Building if you have **at least** that level of culture. Along the left side of the card the resources you must spend in order to build are shown. The right side of the card shows any Victory Points you earn for building. The name of

the building is at the top of the card, and any special advantages you earn from the building are shown at the bottom.

Choose which building you want to build and take the matching card. Check that you have the minimum culture required, then pay the resources shown (from your warehouse to the general supply) and place the card next to your polis board. You immediately score the Victory Points on the card (move your marker on the track). The effects of the building also occur immediately. Most buildings grant a bonus as soon as you build it, while others have a lasting effect.

If you want to build one of the unique buildings (assuming you have enough culture and pay the required resources), take the card from the main board and place it face up near your own polis board. Each unique Building can be built by only one player during the game (since there is only one copy of each unique Building card).

All players can build each common Building card once (from their own deck of cards).

See “Buildings” for notes about the buildings and their effects.

**Example:** Mandy wants to build the Lyceum from her deck of Building cards. She has culture 4, so she meets the requirements. She takes 1 grain, 2 venison, and 1 fish from her warehouse and returns them to the supply. She places the Lyceum face up next to her polis board and advances her scoring marker 3 spaces on the scoring track. Now she receives the benefits of the building: her population and culture markers are both advanced one space on her progress tracks.

### Apollo (God of the Sun and the Arts, but also the



#### Plague-Bringer)

When you place your priest on Apollo's  $\alpha$  space, you must declare if you are going to worship Apollo as the God of the Sun *or* if you are invoking the wrath of Apollo the Plague-Bringer.

...as the God of the Sun:

- A) You score two Victory Points.
- B) You score one Victory Point.

...as the Plague-Bringer

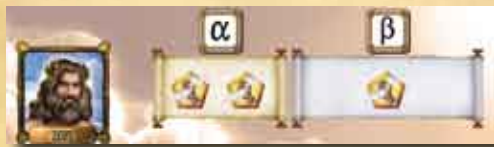
- A) You are protected from the upcoming plague, and also score one Victory Point.
- B) You are protected from the upcoming plague.

**Plague:** Once all players have had the option to worship Apollo, if he has been invoked as the Plague-Bringer, a terrible plague affects all of Greece: each player not protected from the plague loses one third (rounded down)

of his population (and immediately moves his population marker backward accordingly).

Note that the protection granted to whoever worships Apollo lasts only for the current round. If the Plague-Bringer is invoked again in a later round, only those who worship him on that occasion will be protected.

### Zeus (King of the Gods)



When you send a priest to worship Zeus, you may choose from the following favors:

- Advance one of your progress markers one space (population, culture, military, grain production, venison production, or fish production);
- You produce any one resource (grain, venison, or fish; see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production);
- Declare one war (see Ares for the rules about wars, but note that if you are tied with the defender you will get nothing, even if your priest is on the  $\alpha$  space. Also remember that the target of the war is not declared until the war is resolved; such resolution happens only after all the worshippers of Zeus have received their favors);
- Build one building (see Hephaestus for the rules about buildings);
- Score one Victory Point.

A) Choose any two favors from the list above. They can be the same or different.

You may *not* advance the same progress marker twice *nor* produce the same resource twice *nor* advance your military marker and declare a war when you complete a ceremony for Zeus.

B) Choose any one of the favors listed above.

### Hera (Queen of the Gods)



A) You may either advance any two of your production markers (grain, venison, or fish) one space or produce any two resources (grain, venison, or fish; see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production).

B) You may either advance any one of your production markers (grain, venison, or fish) one space or produce any one resource (grain, venison, or fish; see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production)

## 2. UPKEEP PHASE

The Upkeep Phase is divided into six steps. Complete each step before going on to the next. Usually, all players can complete each step at the same time, but if the order is important, begin with whoever has the Starting Player token and proceed clockwise.

### Step 1 – Resource Limit

If you have more than 5 resources in your warehouse, you must immediately return the excess resources to the general supply (you choose which ones to give up). Remember that tributes (all the resources in your tribute area) are not yet in your warehouse, so they do not count towards this limit.

**Example:** Jenna has 3 grain, 2 venison, and 2 fish cubes in his warehouse. She must discard 2 cubes of her choice to the general supply.

### Step 2 – Population Limit

If your Military marker is higher than your population marker, you must immediately move the military marker backward so that it ends at the same level as the population marker.

Do the same for each production marker (grain, venison, and fish).

The Population Limit does not affect culture.

**Example:** Greg has culture 4, population 3, military 4, grain and venison production markers at 2, and fish production at 4. His population limit is 3, so he must reduce both military and fish production to level 3. His culture marker does not move.

### Step 3 – Use Buildings

The text of some building cards reads “In the Upkeep Phase...” The effects of those buildings are resolved in this step. If you own more than one such building, resolve all of them in the order you prefer.

**Example:** Mandy has built a Trade Route, so she can exchange one fish cube for a venison and a grain during the Upkeep Phase.

### Step 4 – Collect Tribute

If there are any resources in the tribute area on your polis board, move them into your warehouse area: they now belong to you and can be used normally.

**Example:** Carl won a war this turn, so he has two fish cubes in his tribute area. At this point in the Upkeep Phase, they are added to his warehouse. Even though this brings his total to six cubes, he does not have to discard any since tribute is collected after the resource limit is applied in Step 1.

### Step 5 – Collect Priests

All priests on the main board are returned to the general supply. Then each player takes from the supply his priests for the next round. You always receive at least 3 priests. You gain an additional priest if you have a population of 6 or more. You also gain an additional priest if you have

a culture of 8 or more. These two conditions are independent and you can benefit from both of them.

**Example:** Mandy's culture marker is on the 8 space, and her population is at 5. She takes 4 priests this round (3 base + 1 for high culture). If she can increase her population to 6 next round, she will get 5 priests.

**Note:** The number of priests you have available is determined **only** during this step of the Upkeep Phase. So, if the conditions are fulfilled (or are not fulfilled any longer) during the Worship Phase, the number of priests is **not** immediately updated.

**Example:** When Greg increases his population to 6, he does not immediately get a new priest. On the other hand, if it was 6 or more during the Upkeep Phase, but it is reduced to 5 or less by the plague or other effects, he does not immediately lose a priest.

#### Step 6 – Game Ends or Change Starting Player

If at least four Glory Bonuses have been claimed, the game ends. See “Glory Bonuses.”

Otherwise, pass the Starting Player token to the player on your left and begin a new round with a new Worship Phase.

#### An Example Round

In the first turn of a 3-player game, Jenna is the active player and sends her first priest to worship Athena, placing it in the proper  $\alpha$  space. Carl is on her left and wants to worship Athena as well, so he places a priest in the matching  $\beta$  space. Greg prefers to save his priest, and declines the option to follow. Now Athena grants her favor: Jenna immediately moves her culture marker forward two spaces, reaching culture 3, while Carl moves his marker once reaching culture 2.

It is now Carl who must send a priest to worship a deity: his choice is Ares, and while placing the priest on the  $\alpha$  space he declares that he is going to advance his military marker only once so he can also declare a war (he does not choose his target yet). Greg follows by sending a priest to the  $\beta$  space to gain a military level and Jenna does the same. Now Carl resolves the war: he attacks Greg. Their military levels are tied, but since Carl is on the Ares'  $\alpha$  space, he still manages to win by one. He takes the cube he wants from Greg's warehouse and puts it on the tribute area of his own polis board (he chooses the venison).

Greg is now the active player and places a priest on the  $\alpha$  space of Demeter. No one follows. Greg advances his grain production marker to the second space of its track and also takes the grain pictured there (one cube).

Jenna is again the active player and sends her last priest to worship Zeus (on the  $\alpha$  space). Carl follows (on the  $\beta$  space) and so does Greg (also on the  $\beta$  space). Jenna gets two benefits. First, she builds the School: she has the culture needed (3) and pays a grain and a fish to the general supply to play the card face up near her polis board. She immediately scores 1 Victory Point (as shown on the School card). Also, she advances her culture marker one space. Carl would like to build the Temple of Ares, but despite having enough culture, he does not have the second venison he needs: the one he pillaged in war is not yet available (it will be moved from his tribute area

into his warehouse only during the Upkeep Phase). So, he chooses to advance his population marker one space. Greg would like to declare a war, but since he would merely tie (both opponents have the same military level) he opts for a Victory Point instead.

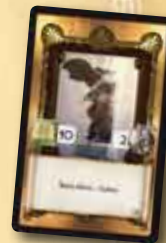
Carl would become the next active player, but he has no more priests available so he must pass.

So, Greg becomes the active player and sends his last priest to worship Apollo (on the  $\alpha$  space), choosing the Plague-Bringer. The other two players both have no priests left, so no one can follow him. Apollo gives Greg 1 Victory Point and strikes both Jenna and Carl with the plague. Jenna has Population 2, so she loses nothing (one third, rounded down). Carl has Population 3, so his marker is moved backward one space.

All players have now used all of their priests, so the Worship Phase is over and the Upkeep Phase begins.

## GLORY BONUSES

There are six Glory Bonus cards—one for each of the six types of progress. The first player to reach the last space of each progress track is awarded the matching Glory Bonus. Take the appropriate card from alongside the main board and place it near your polis board. You immediately score two Victory Points.



Each Glory Bonus is awarded only once and is never lost, even if the progress marker that earned it is moved backward later.

When the fourth Glory Bonus card is awarded, the game ends (at the end of that round).

## PROGRESS LIMITS

Three of your progress tracks are marked with columns. These columns mark your progress limits. You cannot advance a marker past a column unless you own the right building:

Your population cannot increase beyond 5 unless you build an Agora.

Your culture increase beyond 4 without a School, and cannot increase beyond 7 without a Library.

Your military cannot increase beyond 3 without the Barracks, and cannot increase beyond 6 without an Army.

Whenever your progress marker should move past one of these columns, but is not allowed to do so because you haven't built the required building, the progress marker simply advances as far as these limits permit (there is no compensation of any sort for the lost advancement).

Each progress marker is also limited by the length of its track, and can never go beyond the last space.

**Example:** Mandy has population 4 when she sends a priest to worship Aphrodite (on the  $\alpha$  space): her Population will go to 6 if she has the Agora, but only to 5 if she doesn't (and there's no compensation for the lost point of Population).

**Example:** Mandy's population has reached 9 when she next goes to worship Aphrodite (on the  $\alpha$  space again):

her Population goes to 10 (and she gets the matching Glory Bonus if she is the first to reach it). There's no compensation for the lost point of Population.

**Example:** Greg's grain production is at 8 when he begins a ceremony to worship Demeter (on the  $\alpha$  space): his grain productivity cannot go any higher, but he can still produce grain (four cubes in this case).

**Example:** Carl has population 4, culture 4, and no buildings. If he builds the Lyceum, his population increases to 5 but his culture does not (since he does not have a School).

## END OF THE GAME

When the fourth Glory Bonus has been claimed, the game will end. Finish playing that round (including the Upkeep Phase). When the round is complete, the game is over.

Each player earns bonus Victory Points based on how far each of his progress markers has advanced on its track: each marker scores points equal to half of its position (rounded down).

When all players have added these extra points to their scores, whoever has the most Victory Points is the winner! If tied, the tied player who has the most resources left wins. If still tied, whoever has the fewest buildings in play wins. If the tie persists, the victory is shared.

**Example:** when the game ends, Jenna has Population 4 (worth 2 points), Culture 7 (worth 3 points), Military 1 (worth no points), and each production marker at 6 (worth 3 points each). She receives a total of 14 bonus Victory Points.


## BUILDINGS

During the game, you will use your resources to build a variety of Buildings. You have your own set of Building cards, which only you can use during the game. Each player's deck of Building cards is identical. 12 unique Building cards are placed on the main board at the beginning of the game. Each unique Building card can be built by only one player during the game. Unique Buildings are treated like regular buildings in all other ways, though their benefits are generally more powerful.

All Buildings share these common characteristics:

All Buildings share these common characteristics:

**Minimum Culture:** You can only build a Building if the marker on your culture track is higher than or equal to the number printed here.

**Resource Cost:** In order to build a Building, you must pay the cost shown here, in resource cubes. The  symbol is a “wild.” You can spend any resource to fill

this cost.

**Victory Points:** Most buildings award you one or more Victory Points when you build it. Move your scoring marker on the scoring track.

**Building Effects:** Almost all buildings have one or more game effects. Usually, these effects take place immediately after you build. Some buildings have a long-lasting benefit that you can use for the rest of the game.

Here is a list of all of the Buildings in the game, with an explanation of their effects:

**A note on buildings that allow you to wage war (Peloponnesian League, Oracle, and Acropolis):** Do not declare the target of the war when you build one of these cards. Only announce that a war will occur. The target is declared (and the war is resolved) only after the current ceremony is complete (and all favors have been given to players who sent priests).

**Example:** Greg uses the favor of Hephaestus to build the Peloponnesian League from his deck of Building cards. Any of his opponents who also sent a priest to worship Hephaestus (and who haven't already received his favor) may still spend their resources to build before Greg chooses the target of the war, and the war itself is resolved.

**Achaean League:** An alliance of city-states in northern Greece. If you have the Achaean League during Step 3 of the Upkeep Phase, count your priests that are on  $\beta$  spaces of any gods or goddesses. If you have at least 2, you may advance 1 progress marker 1 space.

**Acropolis:** The highest part of a city-state. During Step 3 of the Upkeep Phase, the Acropolis grants you the  $\beta$  favor of the deity with the fewest worshippers. If there is a tie for the fewest, you choose which favor to receive. Deities with no worshippers (if there are any) automatically have the fewest worshippers.

The deity you receive this benefit from is **not** considered to be "worshipped." So, the effects of the Temple of Athena or Temple of Aphrodite are not triggered by this effect.

If you own the Temple of Zeus and use the Acropolis to receive his favor, you receive his  $\alpha$  favor instead.

If you own the Temple of Hera and use the Acropolis to receive her favor, you receive her  $\alpha$  favor instead.

**Agora:** The Agora was a public square and marketplace. If you build an Agora, your population may increase beyond 5.

**Amphitheatre:** An open air venue for dramatic performances. If you have an Amphitheatre during Step 3 of the Upkeep Phase, count your priests that are on  $\beta$  spaces of any gods or goddesses. If you have at least 2, you receive 1 Victory Point.

**Aqueduct:** If your progress marker is already on the last square of the track, you only receive the normal produc-

tion (4 resource cubes).

**Army:** If you have both an Army and a Barracks, your military may increase beyond 6.

**Barracks:** If you build a Barracks, your military may increase beyond 3 but not beyond 6 unless you also have the Army.

**Bouleuterion:** The Council Chamber of a polis. If you have a Bouleuterion, during Step 3 of the Upkeep Phase you may pay any 1 resource cube from your warehouse to advance one of your progress markers one space. You may only do this once each round.

**Colony:** When you build the Colony, advance any three of your progress markers 1 space each.

**Delian League:** The alliance of city-states led by Athens. If you have the Delian League and you win a war (as the attacker), and the defender cannot pay all of the tribute that you are due, you receive the rest of the tribute from the general supply (you must take all of the defender's resources first, before taking any from the supply).

**Example:** Mandy defeats Carl in a war by 3 points, but Carl only has two fish cubes. Because Mandy has the Delian League, she may take any one cube from the general supply, in addition to both of Carl's fish cubes.

**Farm:** Increase your grain production, venison production, and fish production by 1 each when you build the Farm.

**Fleet:** The Fleet adds to your military value, but does not move your progress marker. So, you receive this benefit even if your progress marker could not normally advance (because you lack the proper building or because it is already on the eighth space).

**Example:** Greg has a military level of 3 and he has a Fleet. Even though he does not have a Barracks, he fights wars as if his military level was 4 when he attacks any player who does not also have a Fleet.

If you have the Fleet, and your priest is on Ares'  $\alpha$  space, you do not receive both tie-breaker effects: you still only win ties by 1 point.

**Gardens:** Increase your venison production by 1 when you build the Gardens.

**Goldsmith:** During Step 3 of the Upkeep Phase, you may spend any 1 resource cube from your warehouse to earn 1 Victory Point. You may only do this once each round.

**Gymnasium:** A place for athletes to train for the Olympic Games. If you build a Gymnasium, the minimum culture you need to build any Building or Temple is reduced by 1.

**Harbor:** Increase your fish production by 1 when you build the Harbor.

**Library:** If you have both a Library and a School, your culture may increase beyond 7.

**Lyceum:** The school directed by Aristotle. If you build the Lyceum, increase your population and culture by 1 each.

**Marble Quarry:** When you have a Marble Quarry, your cost for all Buildings (common and unique) is reduced by one resource of your choice. The Marble Quarry does not discount its own costs (since the benefit does not take affect until after it is paid for and built).

This effect is mandatory. You cannot choose to pay the full building cost.

**Militia:** Increase your population and your military by 1 each.

**Oracle:** When you build the Oracle, you immediately receive the  $\alpha$  favor of any one deity you choose. If you choose Apollo, you can only select his God of the Sun aspect (and gain 2 Victory Points). You cannot choose to cause a Plague.

If you choose Ares, and you declare war on another player, you receive the tie-breaker benefit normally granted to a priest in Ares'  $\alpha$  space. See the note on declaring war above.

**Parthenon:** The temple devoted to Athena in the polis of Athens. When you build the Parthenon, increase your culture by 1. Also, for the rest of the game, you can use resources in your tribute area as if they were in your warehouse.

**Peloponnesian League:** The powerful alliance of city-states led by Sparta. When you build the Peloponnesian League, increase your military by 2, then you may declare a war. See the note on declaring war above.

**Philosophy:** This card does not cost any resources, but you still must meet the minimum culture required in order to "build" it.

Starting with the player to your left, each player in turn must declare if they want a free resource (and which one) from the general supply. You receive an identical resource cube from the supply for each resource taken by your opponents. These resources are placed in the warehouse.

The effect of Philosophy is instantaneous, so all players can use the resources they get right away.

**Example:** Mandy placed a priest on the  $\alpha$  space of Hephaestus and uses her first build action to build Philosophy. Two of her opponents choose to take resources from the supply, so Mandy receives two resources also. When she uses her second build action, she can use these resources, since they are placed in her warehouse. Similarly, both of her opponents who chose to take a resource from the Philosophy effect, if they followed her to the Hephaestus ceremony (placing priests on the  $\beta$  space) may use also that resource for their upcoming build action.

**Road System:** Increase your population by 1 when you build the Road System.

**School:** If you build a School, your culture may increase beyond 4 but not beyond 7 unless you also have the Library.

**Statue:** Advance one of your three production progress markers by 1 (your choice) and increase your culture by one when you build the Statue.

**Temple of Aphrodite:** "Worshipping" Aphrodite means placing one of your priests on either her  $\alpha$  or  $\beta$  spaces. When you worship Aphrodite, in addition to the normal favor, you also receive 2 resources of your choice. If your population is 10, you receive 3 resources (total) of your choice. You receive the third resource even if worshipping Aphrodite just raised your population to 10.

**Temple of Apollo:** If you build the Temple of Apollo, you are not affected by the Plague for the rest of the game.

**Temple of Ares:** When you win a war, if you have any priests in the general supply, you may move one of them



to your polis board to use later in the round. The Temple of Ares has no effect if all of your priests are already in play. Remember that all priests are returned to the general supply during the Upkeep Phase, so any priests you gain through the Temple of Ares are not permanent additions: they can only be used during the current round.

**Temple of Artemis:** When you build this Building, advance your venison production marker one space and then produce venison by taking the amount of venison (red cubes) shown on the square currently occupied by your venison production marker from the general supply. In addition, for the rest of the game, you can use venison resource cubes as any type of resource (venison are “wild” for you).

**Temple of Athena:** “Worshipping” Athena means placing one of your priests on either her  $\alpha$  or  $\beta$  spaces. When you worship Athena, in addition to the normal favor, you may also immediately advance any 1 progress marker 1 space. If your culture is 6 or more, each of your opponents must also reduce one of his progress markers 1 space. **Remember:** A progress marker on the first space of its track cannot be moved backwards. Your opponents must choose a progress marker that can be moved, if possible. If worshipping Athena raises your culture to 6 or more, the negative effect does apply to your opponents. But if worshipping Athena only raises your culture to 5, and you use the benefit of the Temple to raise it to 6, the negative effect **does not** occur.

**Temple of Demetra:** When you build this Building, advance your grain production marker one space, *and* then produce grain by taking the amount of grain (yellow cubes) shown on the square currently occupied by your grain production marker from the general supply. In addition, for the rest of the game, you can use grain resource cubes as any type of resource (grain are “wild” for you).

**Temple of Hades:** When you build this Building, each of your opponents must either move two of his progress markers backward 1 space each, or lose 3 Victory points. Your opponent chooses which penalty to suffer. **Remember:** A progress marker in the first space of its track cannot be moved backward. Each opponent must choose two progress markers that can be moved backward if he has them (unless he chooses to lose 3 Victory Points instead). If a player only has one progress marker that is not already on the first space of its track (and chooses the [arrow left] [arrow left] option), he only moves that progress marker back 1 space and suffers no other penalty. If all of a player’s progress markers are on the first space of their tracks, he suffers no ill-effects. If a player chooses to lose 3 Victory Points, but he does not have that many, he only loses the Victory Points he has. His score cannot go below zero, and he suffers no other effects. This effect is instantaneous, so any player that is still waiting to gain a favor from the current deity is affected by the Temple of Hades **before** he receives his favor.

**Temple of Hephaestus:** This Building allows you to spend a Victory Point as any type of resource when you build a Building. You can only use this benefit once per building built (i.e., you cannot spend multiple Victory Points instead of resources for the same card). The Temple of Hephaestus cannot discount its own costs (since the benefit does not take affect until after it is paid for and built). This effect is optional: you choose whether to use it each time you build. You may not spend Victory Points

you do not have (your score cannot go negative).

**Temple of Hera:** When you receive Hera’s  $\beta$  favor, you get the benefit of her  $\alpha$  favor instead.

**Temple of Hestia:** This Building has no effects, but it is worth many Victory Points.

**Temple of Poseidon:** When you build this Building, advance your fish production marker one space *and* then produce fish by taking the amount of fish (blue cubes) shown on the square currently occupied by your fish production marker from the general supply. In addition, for the rest of the game, you can use fish resource cubes as any type of resource (fish are “wild” for you).

**Temple of Zeus:** When you receive Zeus’  $\beta$  favor, you get the benefit of his  $\alpha$  favor instead.

**Tholos:** A round temple sanctuary. The Tholos reduces your requirements to earn extra priests during Step 5 of the Upkeep Phase. You now only need a population of 5 or higher (instead of 6) and a culture of 7 or higher (instead of 8).

**Trade route:** This Building has no effect if you have no resources in your warehouse during Step 3 of the Upkeep Phase (remember that tributes do not move to your warehouse until Step 4, so they cannot be used).

The effect of the Trade Route is optional, and may be used only once per round (exchanging a grain for a venison and a fish *or* exchanging a venison for a grain and a fish *or* exchanging a fish for a grain and a venison).

**Trispastos:** A crane using three pulleys. When you build the Trispastos, you may also immediately build any two of the seven buildings with a minimum culture of 1. These buildings are free. You receive all Victory Points and the full effects of both buildings.

If you have already built six of the seven buildings, you only receive the one you are missing.

If you have already built all seven, the Trispastos has no effect.

**Well:** Increase your grain production by 1 when you build the Well.

**Wonder:** When you build the Wonder, remove all of your priests that are on  $\beta$  spaces of the main board (regardless of which deity) and return them to your polis board. You may use these priests again during this Worship Phase. The effect of the Wonder is mandatory. You may not choose to leave any of your priests on  $\beta$  spaces of the main board.

**Workshop:** When you build the Workshop, choose one of the benefits listed: increase your military, grain production, venison production, or fish production by 1, or produce resources of any one type, or earn one additional Victory Point. If you are the first player to build a Workshop, you get to choose two (different) items from the list.



## NOTES ABOUT THE SYMBOLS



These symbols represent the six progress tracks on your polis board. A squared symbol by itself tells you to advance your progress marker on the matching track one space.



This is a “wild” symbol, and tells you to advance any one of your production markers (grain, venison, or fish) one space.



These symbols represent the three types of resources: grain, venison, and fish.

When they are on the left side of a building card, they represent the cost of that building (the number near the symbol is the quantity of that type of goods you have to pay).

When they are on the main game board or inside the effect text of a building card, these symbols tell you to produce one of the of the three types of resources (grain, venison, or fish— see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production).

When they are on the polis board, the symbols represent how many cubes of that resources you get when producing — see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production.



This is a “wild” symbol that can represent any one resource (grain, venison, or fish). When you are paying a cost that includes [amphora], you choose which type of resource cube to spend. If you are receiving resources from the general reserve that includes [amphora], you choose the type of resource.

Note: If you are paying for multiple goods at once, and it includes multiple [amphora], you can choose separately for each resource. For example, to build your Agora you must spend two [amphora]. You could use two identical resources, or two different ones, as you prefer.



This is a “wild” symbol that tells you to produce any one type of resource of your choice (grain, venison, or fish—see Demeter, Artemis, and Poseidon for details on how to handle production).



This symbol represents one Victory Point.



This symbol represents war. It allows you to declare a war against another player. The defender of the war is not declared until after all favors from the current deity have been received.



This symbol instructs you to advance any one progress marker of your choice one space. You are still subject to the standard limitations to progress (as explained in the main rules).



This symbol instructs you to move any one of your progress markers backward one space. It is always the player that must move the marker who chooses which track is affected. Note that if your Culture level drops below the value required to build a building you already own, nothing happens to the building (since the Culture prerequisite is checked only when a building is built). A progress marker on the first space of its track cannot be moved backward. If a building forces all players to move a progress marker, the player who owns the building is the first to move, and then the other players choose in clockwise order.



This symbol indicates the “Alpha” favor space of a deity, or the benefits you receive when you place one of your priests there.



This symbol indicates the “Beta” favor space of a deity, or the benefits you receive when you place one of your priests there.



This symbol represents the favor of Zeus



This symbol represents the option to build a Building.



This symbol represents the plague of Apollo.



This symbol represents protection from the plague of Apollo.

## A NOTE FROM THE DESIGNERS



Olympus is, for many of its features, a typical worker placement game. No luck factor, careful planning required, multiple pathways to victory, etc.

You will probably need a few plays to discover working strategies and each single game can be really unlike the previous one with just a few different choices in the very first turns. What did not work in one game may prove to be efficient next time, thanks to different choices by your opponents or small adjustments on your side.

One more notice: Olympus incorporates a level of direct interaction quite unusual for this kind of games. Some players may love it, others may like it less. We designed this game to let the players control the weight of such interaction: we have seen different types of playtesting groups enjoy the game by creating their own environment; i.e. groups more focused on resource gathering and building development make a quite limited use of wars and the plague, other groups have more fun with an higher level of aggression. When both kinds of players are present in the same group, we gave ways for the ‘pacific’ ones to counter aggressive approaches, without making it impossible for a focused military strategy to win. Anyway, sitting on a stockpile of goods while your neighbor is amassing a huge army (and you aren’t) isn’t a smart move...

# OLYMPUS

## OLYMPUS - EDIFICI

TITOLO		COSTO	DESCRIZIONE	
Agora	1	2 	Puoi avere  maggiore di 5	-
Caserme	1	1  1 	Puoi avere  maggiore di 3	1
Gymnasium	1	1  1 	Per costruire gli edifici ti serve 1  meno	1
Pozzo	1	2 	Avanza di 1 	1
Giardini	1	2 	Avanza di 1 	1
Porto	1	2 	Avanza di 1 	1
Strade	1	1  1 	Avanza di 1 	1
Statua	3	2  1  1 	Avanza a tua scelta di 1  / 1  / 1  / 1  .	3
Lyceum	3	1  2  1 	Avanza di 1  e di 1 	3
Milizia	3	1  1  2 	Avanza di 1  e di 1 	3
Laboratorio	3	1  1 	Avanza a tua scelta di 1  / 1  / 1  / 1  / 1  / 1  .	1
			Se hai costruito il Laboratorio per primo, scegli un secondo effetto differente dal primo.	
Scuole	3	1  1 	Puoi avere  maggiore di 4	1
Esercito	3	1  1 	Se hai le Caserme, puoi avere:  maggiore di 6	1
Tholos	3	1  2 	Ottieni i sacerdoti extra con:  maggiore o uguale a 5,  maggiore o uguale a 7	2
Acquedotto	3	2  1 	Quando produci utilizza il valore della casella a destra di quella che dovresti utilizzare.	2
Flotta	3	1  2 	Se combatti contro un avversario sprovvisto di flotta, avrai 1 livello di  in più e vinci i pareggi (di 1).	2
Commercio	3	2 	Nel Mantenimento puoi scambiare una risorsa in tuo possesso con le altre due.	-








































# OLYMPUS

## OLYMPUS - EDIFICI

TITOLO		COSTO	DESCRIZIONE	
Biblioteca	5	2 	Se hai le Scuole, puoi avere  maggiore di 7	1
Orafo	5	2 	Nel Mantenimento puoi pagare  (una sola volta) per ottenere  .	1
Bouleuterion	5	2 	Nel Mantenimento puoi pagare  (una sola volta) per ottenere  .	1
Filosofia	5	-	Ciascun avversario può ottenere  . Se lo fa, ottieni anche tu la medesima risorsa.	1
Fattorie	5	2  2 	Avanza di 1  e 1  e 1 	2
Lega Peloponnesiaca	5	2  2 	Avanza di 1  e 1  e 1 	2
Lega Delio-Attica	5	2  2 	Quando vinci una  puoi prendere dalla riserva le merci che lo sconfitto non può pagarti.	2
Parthenon	5	1  3 	Avanza di 1  . Usi i tributi come se fossero nel magazzino.	3
Anfiteatro	5	1  1 	Nel Mantenimento se hai almeno due sacerdoti su uno spazio  ottieni  .	3
Lega Achea	5	3  1 	Nel Mantenimento, se hai almeno due sacerdoti su uno spazio  ottieni  .	2
Acropoli	7	1  1  1  1 	Nel Mantenimento ottieni l'effetto  della divinità con il minor numero di sacerdoti (se pari, scegli tu).	3
Trispastos	7	3 	Quando costruisci il Trispastos, puoi costruire gratis fino a 2 dei 7 edifici con 1 	-
Cava di Marmo	8	3  1 	Gli edifici per te sono scontati di  .	3
Oracolo	8	1  3 	Quando costruisci l'Oracolo, scegli una divinità (non Zeus): ottieni l'effetto del suo spazio  (Apollo ti dà   ).	3
Colonia	8	1  3 	Avanza di    (su linee diverse)	3
Meraviglia	8	1  1  1  1 	Quando costruisci la Meraviglia, tutti i tuoi sacerdoti su spazi  ti tornano immediatamente disponibili.	4
































# OLYMPUS

## OLYMPUS - BUILDINGS

TITLE		COST	DESCRIPTION	
Agora	1	2 	You may have  higher than 5.	-
Barracks	1	1  1 	You may have  higher than 3.	1
Gymnasium	1	1  1 	Your buildings require one less point of  .	1
Well	1	2 	Increase 1  production.	1
Gardens	1	2 	Increase 1  production.	1
Harbour	1	2 	Increase 1  production.	1
Road system	1	1  1 	Increase 1  .	1
Statue	3	2  1  1 	Increase 1  / 1  / 1  / 1  at your choice.	3
Lyceum	3	1  2  1 	Increase 1  and 1  .	3
Militia	3	1  1  2 	Increase 1  and 1  .	3
Workshop	3	1  1 	When built, choose one: 1  / 1  / 1  / 1  / 1  / 1  . Also, if no opponent has a Workshop, choose again (a different effect).	1
School	3	1  1 	You may have  higher than 4.	1
Army	3	1  1 	If you have the Barracks, you may have  higher than 6.	1
Tholos	3	1  2 	Your requisites to get extra priests are:  is at least 5,  is at least 7.	2
Aqueduct	3	2  1 	When you produce resources, use the square one higher than your progress marker.	2
Fleet	3	1  2 	In battles against opponents without the Fleet, your Fleet is worth one  level and you win ties (by 1).	2
Trade Route	3	2 	In the Upkeep Phase, you may exchange one of your resources for the other two (once per round only).	-

# OLYMPUS

## OLYMPUS - BUILDINGS

TITLE		COST	DESCRIPTION	
Library	5	2  2 	If you have the School, you may have  higher than 7.	1
Goldsmith	5	2 	In the Upkeep Phase, you may pay  to get  (once per turn).	1
Bouleuterion	5	2 	In the Upkeep Phase, you may pay  to get  (once per turn).	1
Philosophy	5	-	When built, each opponent may also receive  . If he does, you get the same resource.	1
Farm	5	2  2 	Increase 1  1  1 	2
Peloponnesian League	5	2  2 	Increase 1  1  1 	2
Delian League	5	2  2 	When you win a  you may take from the reserve all the tributes that the defender owes you but cannot pay.	2
Parthenon	5	1  3 	Increase 1  . You may use tributes as if they were in the warehouse.	3
Amphitheatre	5	1  1 	In the Upkeep Phase, if you have at least 2 priests on any  , you get  .	3
Achaean League	5	3  1 	In the Upkeep Phase, if you have at least 2 priests on any  , you get  .	2
Acropolis	7	1  1  1  1 	In the Upkeep Phase, you receive the effect of the  favor of the deity with the fewest worshippers (if tied, you choose).	3
Trispastos	7	3 	When built, you may build for free two of the seven buildings with 1  .	-
Marble Quarry	8	3  1 	Each building (common or unique) costs you  less.	3
Oracle	8	1  3 	When built, choose a deity (not Zeus): you receive the effect of his  favor. (Apollo gives   ).	3
Colony	8	1  3 	Increase    (on different tracks).	3
Wonder	8	1  1  1  1 	When built, all your priests on all  spaces return on your polis board.	4

# OLYMPUS

## OLYMPUS

Un gioco di / A game from: Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco  
Grafica e Artwork/Design and Artwork: Antonio Dessi  
Produzione / Production: Silvio Negri-Clementi  
Rules english editing: William Niebling

---

Un ringraziamento a tutti i playtesters ed in particolare a:

Thanks to the whole playtesting group, and especially to:

Davide Vietti, Enrico Torazza, Fabio Lamacchia, Alberto Tonda, Lorenzo Rocci, Federico Sarzotti, Mauro Adriano, Filippo Pusset, Sonia Drappero, Chiara Steila, Andrea Senor, Lorenzo Pace, Luca Bobbio, Luca Cavaglià, Federica Bettoja, Gianluca De Lorenzo, Roberto Franco, Paolo "P.Ruffo" Ruffo, Gianfranco Buccoliero, Carlo Lanzavecchia, Sara Carpinello, Pierluca Zizzi, Mario Sacchi, Paolo Pastorino, Stefano "Fudo" Simoncini, Davide "Tolle" Bonati, Riccardo Sandroni, Giovanni "jedi" Intini, Davide Fenu, Andrea Tosino, Morsac, Fortunato "Tinuz" Cappellieri, Paoletta Mogliotti, Alessandro Dentis, Andrea Vigiak, Valeria Bottiglieri, Alessandro Prete, Alfio "minion" Ferrero, Alberto "slowplay" Bertinetti, Antonio Borrelli, Miro Catalano, Sirio Smeriglio, Danilo Callegari, Stefano Pavanello.

Tra le associazioni ed i gruppi di giocatori, un ringraziamento particolare e collettivo a Gioca Torino, Terre Selvagge, Alea lacta Est, Revelsh Blind Beholders, 3M Torino.

**Thanks also to the following local players groups and associations: GiocaTorino, Terre Selvagge, Alea lacta Est, Revelsh Blind Beholders, 3M Torino.**

---



**Giochi Uniti**

Olympus © 2010 Stratelibri. Olympus è un gioco pubblicato in Italia da: Stratelibri/Giochi Uniti srl – S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: [info@stratelibri.it](mailto:info@stratelibri.it) o [info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it). Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti srl. Stratelibri è un © & TM 2002-2009-2010 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.