

PELOPONNES

Potenti civiltà entrano in una nuova era...
 Un gioco di civilizzazione di Bernd Eisenstein per 1-5 giocatori, da 10 anni in su.
 Durata del gioco, approssimativamente 15 minuti per giocatore.

1. Scenario

Il Peloponneso, sede degli Dei. Ogni giocatore impersona una delle 7 civiltà che nel 1.000 a.C. occupavano il Peloponneso, tentando di svilupparsi, di aumentare la propria ricchezza e la propria popolazione e diventare così i più potenti all'inizio del nuovo millennio.

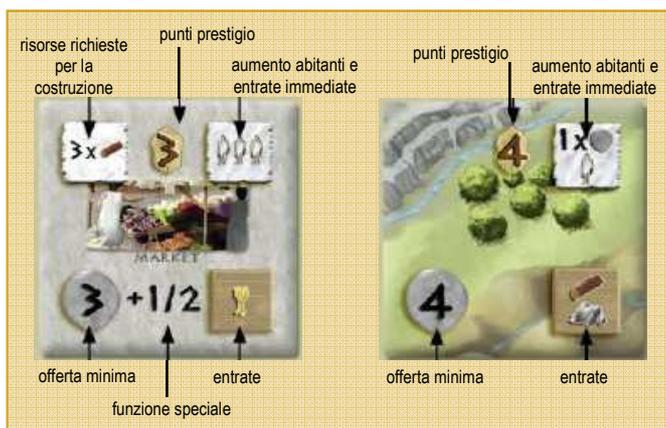
2. Scopo del gioco

I giocatori hanno a disposizione 8 round per sviluppare la propria civiltà, conquistando territori (tessere territorio) e costruendo prestigiosi edifici (tessere edificio). Questo consente di aumentare anche la popolazione, il lusso, la ricchezza e il potere. La vittoria e la possibilità di aggiungere il proprio nome a quello degli eroi del Peloponneso potranno essere raggiunte solo attraverso un attento bilanciamento di abitanti, terre ed edifici.

3. Componenti

20 tessere edificio

20 tessere territorio



Ogni tessera rappresenta uno specifico edificio

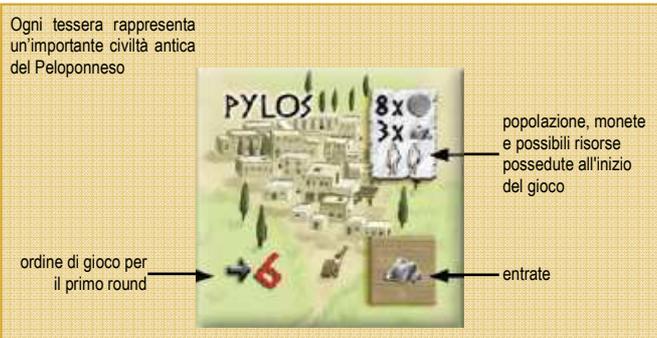
le tessere territorio rappresentano 4 tipi di terreni: campi, foreste, colline e montagne

5 tessere catastrofe + 16 segnalini
 Queste tessere, con i relativi segnalini servono come descrizione degli eventi negativi che si verificano durante il gioco.



Alcuni edifici sono dotati di una funzione speciale di protezione contro questi eventi.

7 tessere civiltà



16 segnalini:

10 segnalini colorati (2 per ogni colore dei giocatori);

5 segnalini "20+";

1 segnalino "freccia".



5 plance del giocatore

Sulle plance sono indicati tutti i valori correnti della propria civiltà. Ogni giocatore possiede un magazzino per legno, pietra e cibo. Inoltre, sono indicati la popolazione e la quantità di beni di lusso. Non appena si verificano delle variazioni i relativi percorsi devono essere aggiornati. Nella parte bassa della plancia sono riassunti gli eventi che si verificano alla fine del gioco.



25 segnalini in legno (5 x ogni colore)

40 monete d'argento e 10 d'oro (1 d'oro = 3 d'argento)

3 tessere riassuntive del round, 1 tessera "conquista"

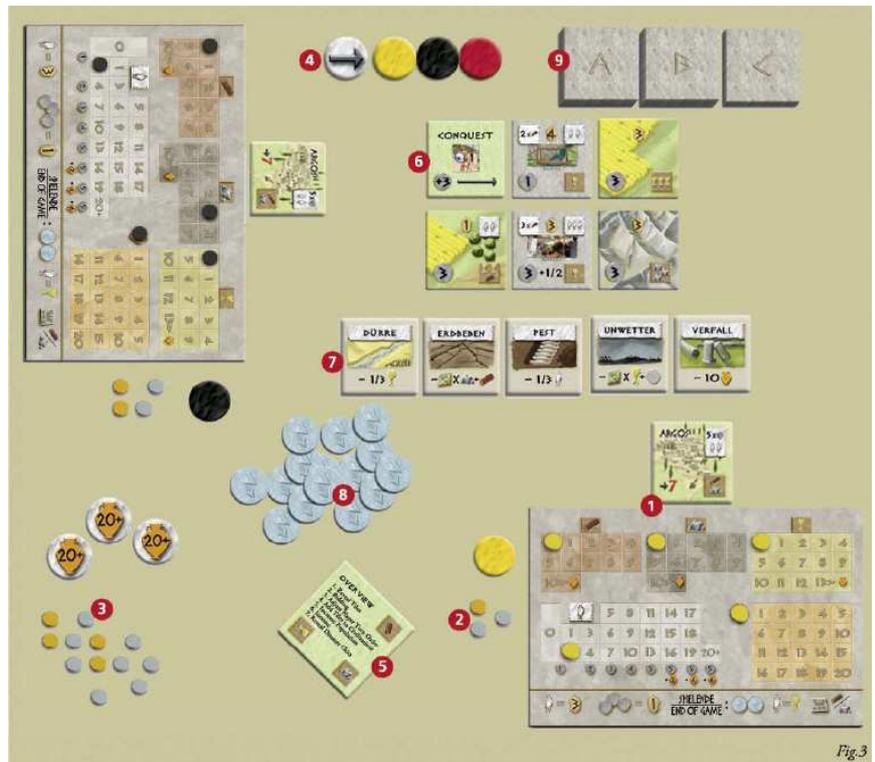
4. Preparazione

Ogni giocatore riceve una plancia e 5 segnalini per indicare ciò che la civiltà possiede. All'inizio del gioco i segnalini vengono piazzati sullo spazio "0" delle 5 scale **1**

Le 7 tessere civiltà vengono mischiate e vengono distribuite ai giocatori, che le piazzano a faccia in su accanto alla loro plancia. Le tessere avanzate vengono riposte nella scatola. Ogni giocatore riceve una dotazione di monete in base alle entrate iniziali della propria civiltà (angolo in alto a destra) e le pone accanto alla propria plancia. **2**

Le monete rimanenti e i segnalini "20+" vanno a formare la "banca" **3**

Ogni giocatore riceve la quantità di legno, pietra e cibo indicato sulla sua tessera (angolo in alto a destra).



Per farlo, sposta il segnalino sui relativi percorsi della propria plancia. Inoltre segna allo stesso modo la sua popolazione iniziale.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende i 2 relativi segnalini e li pone accanto alla propria plancia. Uno serve a ricordare il proprio colore, l'altro è utilizzato per indicare l'ordine di gioco. L'ordine di gioco del primo turno è determinato dalla civiltà con cui si gioca. Il primo sarà il giocatore sulla cui tessera appare il numero più piccolo nell'angolo in basso a sinistra, e gli altri lo seguiranno rispettando l'ordine dei numeri. I segnalini colorati vengono posizionati in una riga vicino al segnalino freccia, secondo l'ordine di gioco. **4**

Un "riassunto del round" viene consegnato ad ogni giocatore. **5**

La tessera "conquista" viene piazzata al centro del tavolo (in una partita a 5 non serve e viene lasciata nella scatola). **6**

Le 5 tessere catastrofe vengono poste in modo che siano visibili a tutti. **7**

I relativi 16 segnalini vengono mischiati coperti e piazzati accanto alle tessere. **8**

Dividete le tessere terreno ed edifici in base alle lettere A, B e C stampate sul retro. Mischiate le tessere di ogni gruppo e formate tre pile separate a faccia coperta. **9**

5. Sommario del gioco

- Scoprire le tessere
- Asta
- Modificare l'ordine di gioco
- Aggiungere tessere alle civiltà

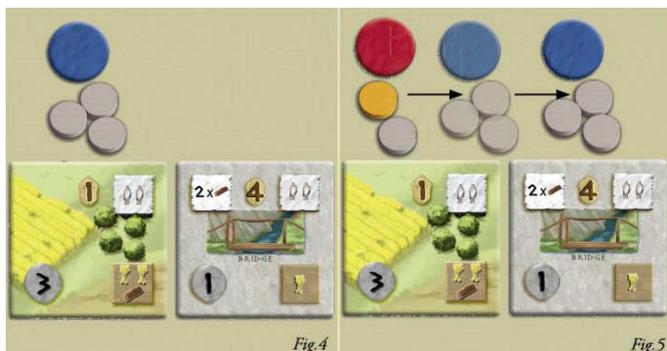
- Aumento della popolazione ed entrate immediate
- Entrate per il round
- Scoprire segnalini catastrofe

- Scoprire le tessere
Cominciando dalla pila "A" scoprite tante tessere territorio/edifici quanti sono i giocatori e sistematele a faccia in su in una fila. Poi scoprite altre tessere (fino a un totale di 5) e piazzatele accanto alla tessera "conquista" per formare la "riga delle conquiste".
Esempio: in una partita a 3, 3 tessere formano la prima riga e 2 andranno accanto alla tessera "conquista" (totale 5). **6**



Se una delle tessere è un "round rifornimento" (nelle pile "B" e "C") il gioco si interrompe brevemente. Si verifica un "round rifornimento" (vedi punto 7), altre tessere, fino a 5, vengono scoperte. Poi il gioco prosegue

- Asta
Partendo dal giocatore il cui segnalino è più vicino alla freccia e seguendo l'ordine di gioco, tutti fanno un'offerta per una tessera scoperta. Ogni giocatore sceglie una quantità di monete e la pone, insieme al suo segnalino colorato, vicino alla tessera che vorrebbe aggiudicarsi. [fig.4]



Nota: l'offerta minima deve essere almeno pari al valore indicato nell'angolo in basso a sinistra della tessera.

Se un giocatore vuole fare un'offerta per una tessera su cui ne è già presente un'altra, deve superarla. Il primo giocatore viene così scalzato e deve immediatamente spostare monete e segnalino, senza cambiare l'ammontare della propria offerta. [fig.5]

In alternativa, il giocatore può ritirare l'offerta, ottenendo **una moneta in più**. In questo round non otterrà tessere. Il giocatore che invece, al suo turno, decide di non fare alcuna offerta ottiene **3 monete** dalla banca.



Il costo delle tessere nella "riga conquista" è di 3 monete superiore al valore indicato nell'angolo in basso a sinistra. L'offerta per queste tessere non può essere superata. Chi fa un'offerta su

questa riga si garantisce l'acquisizione della tessera.

Esempio: un giocatore vuole una tessera terreno dalla riga conquista. La tessera indica un'offerta minima di 3. Egli pone accanto ad essa 6 monete ed il suo segnalino. La tessera sarà sua. [fig.6]

Questa fase si conclude nel momento in cui tutti i giocatori hanno un'offerta in gioco, hanno ripreso la propria offerta o sono passati.

Le tessere prive di offerta vengono scartate.

c) Modificare l'ordine di gioco

Il nuovo ordine di gioco sarà determinato dall'ammontare delle offerte nella fase precedente. Chi ha offerto di più diventerà il primo giocatore ecc. (i segnalini colorati vengono spostati).

Se più giocatori hanno fatto la stessa offerta, il loro ordine resterà quello del round precedente. L'azione di passare equivale all'offerta più bassa.

d) Aggiungere tessere alle civiltà

Tutti i giocatori prendono le tessere ottenute con le offerte. Le offerte vengono pagate alla banca e i segnalini tornano ai giocatori.

Sistemare le nuove tessere

Le tessere edificio vengono poste a sinistra della tessera civiltà (o a sinistra dell'ultimo edificio già acquisito) a formare una riga. Il giocatore paga l'ammontare di risorse (legno/pietra) spostando i relativi segnalini sulla propria plancia. Se non può o non vuole farlo, mette una moneta dalla sua riserva sulla tessera.

In entrambe i casi, la popolazione aumenta in rapporto a quanto indicato sulla tessera (vedi punto 5e) e l'edificio può essere usato immediatamente.

Nel prossimo round rifornimento, gli edifici con la moneta devono essere completati. Ciò significa che i giocatori devono pagare immediatamente le risorse richieste e rimettere la moneta nella propria riserva (vedi punto 7).

Le tessere territorio vengono poste a destra della tessera civiltà (o a destra dell'ultimo territorio già acquisito).

Non tutte le tessere territorio possono essere piazzate accanto ad un'altra. Le 2 tessere confinanti devono infatti avere almeno 1 risorsa (legno, pietra, cibo) in comune (angolo in basso a destra). [fig.7]



Nota: la prima tessera piazzata accanto a quella civiltà può essere di qualsiasi tipo. Se il giocatore non può piazzare immediatamente la tessera, questa viene eliminata dal gioco.

d) Aumento della popolazione e entrate immediate.

I giocatori ottengono nuovi abitanti e risorse (di solito monete). Ciò avviene anche se poi dovessero perdere un edificio.

Viene spostato il segnalino sul percorso cibo e si ottengono monete dalla banca come indicato sulla tessera. [fig.8]



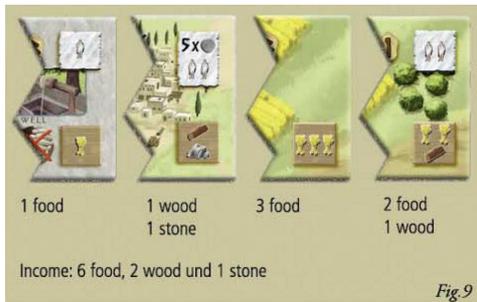


Fig.9

f) Entrate per il round
Le entrate che ogni giocatore riceve in ogni round sono visibili nell'angolo in basso a destra delle sue tessere

territorio ed edificio. [fig.9]

Il giocatore sposta i segnalini sulla propria plancia per aggiungere le risorse in entrata, e prende le monete che gli spettano dalla banca, aggiungendole alla propria riserva.

Le monete che si ottengono dipendono dalla dimensione della popolazione (per esempio, un giocatore con popolazione 10 ottiene 4 monete). [fig.10].

Nota: Arcadia guadagna abitanti addizionali come caratteristica di questa civiltà. L'aggiustamento della popolazione va fatto prima di ottenere l'entrata in monete.

g) Scoprire segnalini catastrofe

Alla fine di ogni round, voltate a faccia in su 2 segnalini catastrofe, uno dopo l'altro, e metteteli accanto alla relativa tessera,

Se viene pescato il segnalino vuoto, mettetelo nella scatola.

Una catastrofe avviene non appena risulta scoperto il terzo segnalino dello stesso tipo (vedi punto 6).

A questo punto, inizia un nuovo round, 5 nuove tessere territorio/edificio vengono scoperte e il giocatore iniziale fa la prima offerta.

Nella partita vengono giocati 8 round: 3 con le tessere "A", 3 con le "B" e 2 con le "C".

6. Catastrofi



Terremoto: ogni giocatore paga immediatamente un legno e una pietra per ogni tessera edificio in suo possesso (compresi quelli incompleti, indicati dalla presenza della moneta).

Se non può o non vuole farlo, deve scartare, rimettendoli nella scatola, tutti gli edifici che non ha coperto con il pagamento.

Per esempio, se un giocatore non può pagare 2 pietre, deve rimuovere 2 edifici. Se non può pagare un legno e una pietra, rimuove 1 solo edificio.

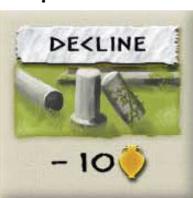
Siccità: ogni giocatore perde 1/3 del cibo, arrotondato per eccesso.

Peste: ogni giocatore perde 1/3 della

popolazione, arrotondata per eccesso.



Tempesta: ogni giocatore paga immediatamente un cibo e una moneta per ogni tessera territorio in suo possesso. Se non può o non vuole farlo, deve scartare, rimettendoli nella scatola, tutti i territori che non ha coperto con il pagamento.



Declino: ogni giocatore perde immediatamente 10 beni di lusso. Se non ne ha a sufficienza, perde semplicemente tutti quelli che possiede.

Alcuni edifici offrono protezione contro le catastrofi. Se il giocatore ne ha costruito uno (segnato con la moneta oppure no), è protetto dagli effetti della catastrofe.



7. Round rifornimento

Se viene pescata una tessera rifornimento:

I giocatori devono sfamare la popolazione e pagare le materie prime per completare gli edifici segnati con la moneta.

Ogni abitante richiede un cibo, pagato spostando il relativo segnalino sulla plancia. Se non avete abbastanza cibo, dovete ridurre la popolazione al livello che potete mantenere. [fig.11]

Non potete ridurre intenzionalmente il numero degli abitanti.

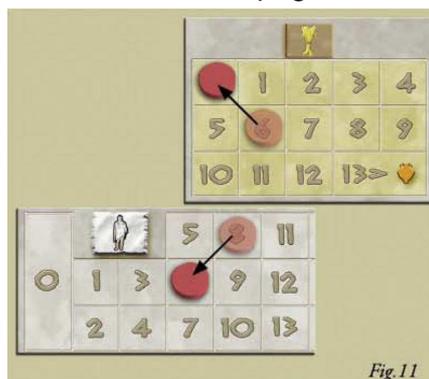


Fig. 11

Ogni edificio segnato con la moneta va completato pagando le risorse richieste. Se non potete, l'edificio va scartato e rimesso nella scatola. In ogni caso, la moneta utilizzata per segnarlo ritorna nella riserva del giocatore.

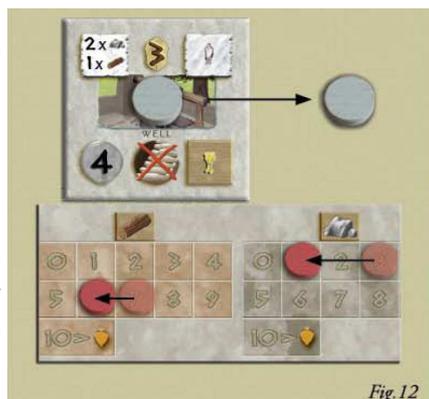


Fig. 12

8. Beni di lusso

I Beni di Lusso si ottengono grazie agli eccessi di produzione di risorse. Quando un giocatore ha delle entrate che superano il massimo delle risorse che il proprio magazzino può contenere (10 legno, 10 pietra o 13 cibo), le risorse eccedenti vengono segnate come beni di lusso.

Esempio: Leonida ha 8 punti legno e ne produce altri 4. Egli sposta il suo segnalino sul 10 e aumenta i propri beni di lusso di 2. [fig.13]

Se un giocatore supera lo spazio "20" sulla linea dei beni di lusso, riceve un segnalino "20+" e ricomincia dal primo spazio della linea.

Quando un giocatore ha 14 o più abitanti, riceve beni di lusso oltre alle entrate in denaro, come indicato sulla plancia. [fig.14]

È possibile, in qualsiasi momento, scambiare beni di lusso, al cambio di 2 a 1, con qualunque altra risorsa (legno, pietra o cibo). **Ciò è però concesso solo nel caso non ne abbiate a sufficienza per costruire o per sfamare la popolazione.**

I beni di lusso possono essere scambiati 2:1 anche con le monete per fare un offerta nell'asta o marcare gli edifici incompleti. **Ciò è comunque possibile solo se non ne avete a sufficienza nella vostra riserva.**

9. Fine del gioco

Non appena l'ultima tessera "C" viene presa e piazzata (e le entrate immediate sono state registrate), viene segnalata la fine del gioco.

Gli ultimi 2 segnalini catastrofe vengono rivelati, uno dopo l'altro, e le catastrofi vengono risolte in ordine.

A questo punto i giocatori devono sfamare la popolazione per l'ultima volta (e ridurla se non hanno cibo a sufficienza) e gli edifici incompleti devono essere completati o scartati.

10. Punteggio e vincitore

Ogni giocatore somma separatamente:

- Punti Prestigio: la somma dei PP sulle tessere edificio e territorio (valore in alto al

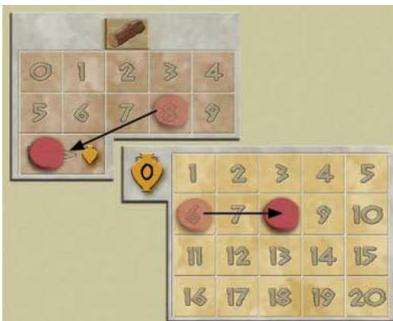


Fig.13



Fig.14



Fig.15

centro) + 1 punto ogni 3 monete nella propria riserva.

- Punti Popolazione: 3 punti per ogni abitante. Il totale più basso dei punti (Prestigio vs. Popolazione) è il punteggio del giocatore. Il giocatore con più punti vince. In caso di parità, vince il giocatore con il totale di 1 dei 2 tipi di punti più alto. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con più beni di lusso.

Gioco in solitario

È possibile giocare Peloponnes in solitario per comprenderne le dinamiche e ottimizzare la gestione dei vari elementi che le compongono. Scegliete una civiltà e usate le regole per le partite a 5 giocatori (5 nuove tessere per round, senza tessera conquista).

Lo scopo sarà di ottenere il maggior numero di punti possibile. Anziché ricorrere all'asta, semplicemente acquistate una tessera al valore minimo richiesto.

Sistema a livelli

Se cercate una sfida interessante, usate questo sistema:

Livello 1: usate le regole delle partite a 5. Dovete realizzare **24 punti** per completarlo.

Livello 2: usate una civiltà diversa da quella del livello 1. Scegliete una rendita aggiuntiva. Per mostrarlo, una delle tessere riassuntive del round deve essere piazzata mezza coperta sotto la tessera civiltà e ruotata in modo da mostrare le rendite aggiuntive nella parte in



Fig.16

basso a destra. [fig.16] Le tessere vengono estratte come nelle partite a 4, con una di esse posta accanto alla tessera conquista. Questa tessera costa 3 monete più dell'offerta minima, come nelle regole base. [fig.17]

Per completare il livello occorrono **28 punti**.

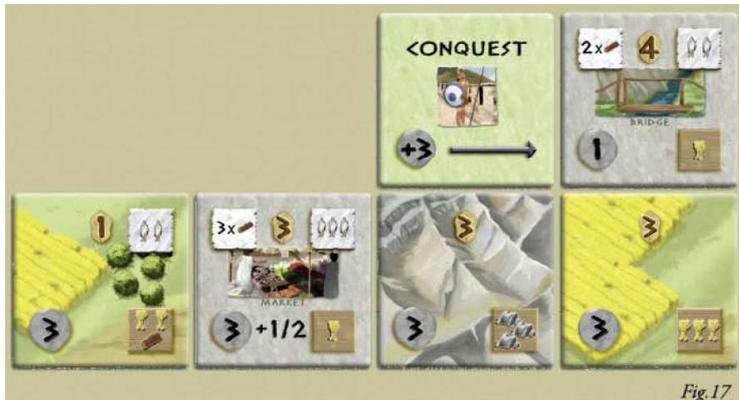


Fig.17

Il livello 3 viene affrontato con una civiltà diversa dalle precedenti. Il giocatore sceglie due rendite aggiuntive utilizzando 2 tessere riassuntive del round. Le tessere vengono estratte come nelle partite a 3, con 2 tessere nella riga Conquista.

Per completare il livello occorrono **32 punti**.

Il livello 4 viene ancora affrontato con una civiltà diversa dalle precedenti. Il giocatore sceglie tre rendite aggiuntive utilizzando 3 tessere riassuntive del round. Le tessere vengono estratte come nelle partite a 2, con 3 tessere nella riga Conquista.

Per completare il livello occorrono **35 punti**.

Il livello 5 viene ancora affrontato con una civiltà diversa dalle precedenti. Il giocatore sceglie tre rendite aggiuntive utilizzando 3 tessere riassuntive del round. In ogni round, 4 delle 5 tessere vengono piazzate nella riga Conquista.

Per completare il livello occorrono **35 punti**.

Appendice: Edifici Speciali

Port + Temple of Apollo

Il giocatore può scegliere come rendita in ogni round tra 1 legno, 1 pietra, 1 cibo o 1 moneta.



Tiryns Fortress

Perdi un abitante quando prendi questa tessera. Se non hai abitanti, non puoi prenderla. L'abitante potrà essere recuperato nel momento in cui l'edificio verrà perso in un round successivo.



Market + Agora

Ogni offerta del giocatore vale 1/2 moneta in più. Questo gli permette di fare un'offerta pari a quella del giocatore precedente, obbligandolo a spostare la

propria offerta.

Nota: questo potere non influenza l'ordine di gioco.



Barracks

Il giocatore può piazzare le proprie tessere ignorando la regola della vicinanza. Perde però 2 abitanti quando prende questa tessera. Se non li ha, non può acquisirla. Gli abitanti possono essere recuperati, perdendo in seguito l'edificio.

Tessere segnalanti il Round rifornimento

Un round rifornimento viene svolto non appena pescata una di queste tessere.



Cyclopean Masonry, Workshop of Phidias, Stoa, Well, Temple of Apollo, Aqueduct, Liongate, Port.

Ognuno di questi edifici offre protezione contro una specifica catastrofe.



Traduzione a cura di BigAl

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



WWW.goblins.net