

**INVIO DELLE FORZE MILITARI**

- Il primo giocatore è scelto dal giocatore che controlla Sparta
- A partire dal primo giocatore, ogni giocatore recupera, per ogni città che controlla, una pedina Militare di quella città dalla pila delle perdite. Deve scegliere se recuperare Opliti o Triremi, dopodiché recupera la pedina di valore più basso appartenente a quella categoria
- A partire dal primo giocatore, ogni giocatore invia, scartando una Tessera Influenza, 0 1 o 2 pedine militari in una o più Località
- Si usano prima le Tessere Influenza con 2 Ostraka, poi quelle con 1
- Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza da una città che si controlla per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari da quella città
- Il colore della Tessera Influenza scartata non ha importanza
- Non si possono attaccare località controllate da città di cui si è Leader
- Per diventare il Principale Difensore di una città che non si controlla bisogna chiedere permesso al Leader
- Città alleate in una battaglia non possono essere nemiche in un'altra e vice versa
- Le prime pedine Militari inviate in una Località devono essere messe in uno dei 2 box principali, non in quelli delle forze alleate
- Per poter mettere pedine nei box delle forze alleate, occorre chiedere il permesso al giocatore che ha messo le pedine nel relativo box principale



**I PERSIANI**

I giocatori che non controllano città usano le forze militari persiane. Per ogni invio, si può eliminare 1 (solo) cubetto influenza (del proprio colore) da una qualunque città per inviare in battaglia altre 2 pedine Militari persiane

**TESSERE SPECIALI**

- STABILITA'**  
Fase Influenza dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza. Prendi 2 cubi influenza di qualunque colore da qualunque città (anche da 2) e mettili in qualunque (anche 2) città (non da o verso uno spazio candidato)
- PERIKLES**  
Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre / navale. Tutti gli opliti di Sparta/le triremi di Atene in quella battaglia hanno la propria forza raddoppiata
- PERIKLES**  
Fase Influenza prima o dopo aver piazzato i cubi influenza per una Tessera Influenza: metti 2 cubi influenza ad Atene
- PERSIANI/ET**  
Prima di risolvere un round di una battaglia navale. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica
- PERIKLES**  
Fase Influenza prima o dopo aver scelto una Tessera Influenza. Scegli una città. Tutti i giocatori che hanno cubi influenza in quella città ne rimuovono la metà (per difetto: chi ha 5 cubi ne leva 2)
- OLITE/SPARTA**  
Mentre è la propria fase di inviare truppe. Puoi prendere una pedina Oplita spartana, dal piano di gioco o da un giocatore, e rimetterla a Sparta senza guardarla. Essa non partecipa a battaglie per questo turno
- PERSIANI/ET**  
Prima di risolvere un round di una battaglia terrestre. Puoi decidere che una fazione inizia il round già con 1 pedina vittoria. Non puoi giocarla se causa una vittoria automatica

**SET UP**

- Ogni giocatore prende 30 cubetti influenza e 9 pedine dei Leader del proprio colore
- Mischiare le Tessere Influenza, prenderne 10 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco
- Mischiare le Tessere Località, prenderne 7 a caso e metterle scoperte nelle apposite caselle sul piano di gioco
- Mettere le pedine Militari di ogni città nei rispettivi box delle Forze Militari
- Mettere le pedine Militari Persiane sullo scudo Persiano
- Mischiare le Tessere Speciali e darne una a ciascun giocatore. Rimettere quelle rimaste nella scatola
- Tutti i giocatori mettono 2 cubi influenza in ogni città. A partire dal giocatore iniziale, poi, mettono 1 cubo influenza in una città a scelta (per 2 volte)

**TURNI DI GIOCO - 3 IN TUTTO**

- RIMETTERE TESSERE INFLUENZA E TESSERE LOCALITA'**
- PRENDERE TESSERE INFLUENZA (5 - 4 in 5 giocatori)**  
Ostrakon: mettere 1 cubetto influenza nella città corrispondente al colore della Tessera Influenza  
Candidato: proporre un candidato (proprio o avversario) in qualsunque città  
Assassinio: eliminare un cubetto influenza (proprio o avversario) da qualsunque città (anche dallo spazio candidati)
- PROPORRE UN CANDIDATO**  
Il primo candidato in una città va messo nello spazio  $\alpha$   
Occorre avere almeno un cubo influenza per proporre un candidato  
Si possono proporre candidati propri o avversari  
Non possono esserci su  $\alpha$  e  $\beta$  candidati dello stesso colore
- ELEZIONI**  
Vince chi ha più cubi influenza (fra i 2 candidati)  
In caso di parità vince il candidato nello spazio  $\alpha$   
Eliminare (oltre ai candidati) tanti cubetti del vincitore quanti ne ha il perdente
- INVIARE FORZE MILITARI**
- RISOLVERE LE BATTAGLIE**
- FINE DEL TURNO**