

POLIS: VARIANTI PER GLI ASSEDI

VARIANTE “SACRIFICE”

Tale variante **non elimina la fortuna** e l'incertezza negli assedi, ma consente, con un certo sacrificio di uomini, di **rendere meno incerto** l'esito finale dell'assedio.

Quando si perde un assedio, il giocatore ha la possibilità di “**forzare**” l'assedio.

Forzare non conta come azione e viene fatta immediatamente dopo aver fallito l'assedio e applicato le conseguenze della sconfitta. È una scelta opzionale del giocatore che ha condotto l'assedio, che può anche decidere di non forzarlo. Se decide di forzare, il giocatore può **spendere 1 PP** e **distruggere tanti opliti** quanti ne servono per **raggiungere il valore di Fortificazione** della Polis, **sommando** il numero degli **oplit**i sacrificati al **dado** tirato.

Es.: Polis di Fortificazione 3, assediata con 3 opliti. Il d4 tira “1”. Il giocatore perde 1 oplita e la Polis (se non neutrale) 1 punto di popolazione. Ora il giocatore può decidere se forzare l'assedio: per farlo spende 1 PP e sacrifica 2 opliti che, sommati all'”1” tirato, portano il risultato del suo assedio a 3, necessario e sufficiente per conquistare la città e prenderne il controllo.

VARIANTE “DICELESS” (dell'autore)

Questa variante elimina del tutto il d4, risolvendo gli assedi con una serie di azioni. Gli assedi delle città più forti diventano quindi più lunghi e richiedono più azioni: l'incertezza è data da questa maggiore durata, dato che l'assedio ha più occasioni per essere spezzato.

Requisiti

- La città assediata deve essere neutrale o dell'avversario
- non puoi assediare una città neutrale se è già sotto assedio da parte dell'avversario.
- il giocatore deve avere, nel territorio, almeno tanti opliti quanto è il valore di fortificazione della città, per assediarla. Non deve necessariamente controllare il territorio.
- se un giocatore ha già passato, l'altro non è autorizzato ad iniziare un nuovo assedio. Può però proseguire quelli già in corso.
- se ci sono due città in un territorio, possono entrambe essere sotto assedio. Questo può dare vita a due diverse situazioni: 1) due giocatori diversi assediano due diverse città nello stesso territorio. Ciò è possibile, ma se il numero totale di opliti nel territorio esita in una battaglia, questa ha luogo e gli assedi possono fallire. 2) un giocatore inizia entrambe gli assedi. Gli opliti utilizzati sono gli stessi, ma gli assedi vanno iniziati e portati avanti separatamente.

Metodo.

- Azione: per iniziare l'assedio, piazza un disco assedio (del tuo colore) vicino alla città, sul tabellone. Per proseguire l'assedio, piazza un altro disco sopra al primo.
- Non devi pagare PP (punti prestigio) per iniziare o proseguire un assedio.

Fine dell'Assedio

- Se, dopo aver piazzato 1 disco, ci sono tanti dischi quanto è il valore di Fortificazione della città, l'assedio ha successo. Il giocatore ora perde 1 PP e prende possesso della città con la sua popolazione attuale (se del nemico) o base (se neutrale).
- In aggiunta, il giocatore può piazzare uno dei suoi opliti nella città, come guarnigione. Questo è possibile solo con le città che hanno meno della popolazione base indicata.
- Infine il giocatore riceve PP pari al valore di Fortificazione della città assediata, rimuove i dischi di assedio e piazza quello di possesso sul tabellone, come al solito.
- Se il giocatore, a un certo punto, non ha abbastanza opliti per proseguire l'assedio (per una battaglia, per movimenti, ecc), deve rimuovere tutti i dischi assedio piazzati.
- Alla fine di un round di gioco, tutti i dischi d'assedio di entrambe i giocatori sono rimossi dal tabellone.

VARIANTE “DICELESS SACRIFICE”

Questa combina le due precedenti e corregge una piccola ineleganza della Diceless. Nella Diceless, infatti, si spende il PP solo ad assedio finito, subito prima di guadagnare i PP per la sua riuscita. È come se le città valessero in pratica 1 PP in meno, inoltre non tiene conto della gestione del rischio che dovrebbe esserci nell'intraprenderlo, l'assedio, dato che si paga il PP solo alla fine. Il rischio dovrebbe essere invece iniziale, ricompensato poi alla fine solo in caso di vittoria.

Requisiti

- La città assediata deve essere neutrale o dell'avversario
- non puoi assediare una città neutrale se è già sotto assedio da parte dell'avversario.
- il giocatore deve avere, nel territorio, almeno tanti opliti quanto è il valore di fortificazione della città, per assediare o proseguire l'assedio. Non deve necessariamente controllare il territorio.
- se un giocatore ha già passato, l'altro non è autorizzato ad iniziare un nuovo assedio. Può però proseguire quelli già in corso.
- se ci sono due città in un territorio, possono entrambe essere sotto assedio. Questo può dare vita a due diverse situazioni: 1) due giocatori diversi assediano due diverse città nello stesso territorio. Ciò è possibile, ma se il numero totale di opliti nel territorio esita in una battaglia, questa ha luogo e gli assedi possono fallire. 2) un giocatore inizia entrambe gli assedi. Gli opliti utilizzati sono gli stessi, ma gli assedi vanno iniziati e portati avanti separatamente.

Metodo.

- Azione: per iniziare l'assedio, piazza un disco assedio (del tuo colore) vicino alla città, sul tabellone. Per proseguire l'assedio con una azione successiva, piazza un altro disco sopra al primo.
- Nota che le due azioni intraprese in un turno da un giocatore devono essere differenti. Iniziare un assedio e portarlo avanti contro la stessa città, sono considerate la stessa azione, per cui non è possibile eseguirle entrambe lo stesso turno. È però possibile iniziare un assedio e portarne avanti uno contro una città diversa, oppure portarne avanti due diversi contro due città distinte. Non è possibile iniziare due assedi nello stesso turno, come da regolamento.

Ricapitolando: SI' = assediare X + proseguire Y; proseguire X + proseguire Y; NO = assediare x + assediare Y; assediare X + proseguire X.

- Devi pagare 1 PP (punto prestigio) solo per iniziare un assedio. Non devi pagare PP per proseguire un assedio.
- Ogni volta che esegui una azione di inizio o proseguimento di un assedio, puoi anche decidere di forzarlo, per piazzare subito dischi ulteriori. Forzare non conta come azione, ma è la continuazione opzionale dell'azione di inizio/proseguimento assedio. Per ogni disco in più che vuoi piazzare, devi pagare 1 PP e 1 oplita. Se la città è dell'avversario, anche la popolazione in città viene ridotta di 1 ogni volta che forzi l'assedio. Ricorda che se a un certo punto, *alla fine di una azione*, non hai abbastanza opliti per proseguire l'assedio, devi rimuovere tutti i dischi assedio piazzati e l'assedio termina. Se questo avviene *dopo* aver forzato l'assedio per raggiungere il valore di Fortificazione della città, l'assedio è comunque vinto.

Es.: al round 5a, stai assediando una città con Fortificazione 4 con 5 opliti. Ti servono dunque 4 dischi per completare l'assedio. Come azione decidi di iniziare l'assedio, pagando 1PP e mettendo 1 disco. Come azione in un turno successivo (ricorda che nello stesso turno non è possibile assediare X + proseguire X) metti un altro disco e decidi di forzare per 2 volte: la prima paghi 1PP e togli 1 oplita, portando i dischi a 3 e riducendo gli opliti a 4; la seconda paghi 1PP e togli 1 oplita, vincendo l'assedio, anche se gli opliti finali rimangono in 3. Avresti potuto attendere un altro turno invece di forzare la seconda volta, risparmiando 1PP e un oplita, ma impiegando più tempo. Se avessi voluto vincere l'assedio direttamente al primo turno, avresti dovuto forzare per 3 volte consecutive, spendendo un totale di 4PP e 3 opliti.

Fine dell'Assedio

- Se, dopo aver piazzato 1 disco, ci sono tanti dischi quanto è il valore di Fortificazione della città, l'assedio ha successo. Il giocatore ora prende possesso della città con la sua popolazione attuale (se del nemico) o base (se neutrale).
- In aggiunta, il giocatore può piazzare uno dei suoi opliti nella città, come guarnigione. Questo è possibile solo con le città che hanno meno della popolazione base indicata.
- Infine il giocatore riceve PP pari al valore di Fortificazione della città assediata, rimuove i dischi di assedio e piazza quello di possesso sul tabellone, come al solito.
- Se il giocatore, alla fine di una azione, non ha abbastanza opliti per proseguire l'assedio (per una battaglia, per movimenti, ecc), deve rimuovere tutti i dischi assedio piazzati e l'assedio termina.
- Alla fine di un round di gioco, tutti i dischi d'assedio di entrambe i giocatori NON sono rimossi dal tabellone.