

HELMUT OHLEY & LEONHARD ORGLER

POSEIDON

1800 B.C.

INTRODUZIONE AI GIOCATORI

... se non conoscete la serie 18xx:

Poseidon è un gioco di prestigio, fortuna ed esplorazione. Il gioco è ambientato nell'antica Grecia. A seguito dello sviluppo delle imbarcazioni per l'attraversamento del Mar Ionio, diverse nazioni hanno cominciato a tracciare nuove rotte commerciali ed esplorare nuovi territori.

Ogni giocatore rappresenta una ricca famiglia che cerca di moltiplicare le proprie ricchezze. Dovrai investire in fiorenti nazioni ottenendo licenze di mercato, arrivando al punto di governarle se sarai il giocatore che avrà il maggior numero di mercanti e quindi la maggiore influenza. (I termini "mercante" e "licenza di mercato" vengono considerati uguali.)

Come Re di una nazione dovrai impiegare le tue navi per stabilire le rotte commerciali e guadagnare denaro grazie alla tua flotta mercantile.

Ogni singola nazione ha un potenziale di crescita che varia da 18 a 22 ed è rappresentato dal numero di dischi in legno disponibili per quella nazione. Questi dischi hanno 2 funzioni: possono essere usati come mercanti ma anche come empori per ricavarne degli incassi. E' la vecchia storia: troppe mani nel barattolo significano meno soldi e minor crescita.

Il gioco è diviso in Round Mercante e Round Esplorazione, come mostrato nella colonna alla sinistra del tabellone. Durante il Round Mercante, i giocatori comprano e vendono mercanti. Durante il Round Esplorazione, sono le nazioni a giocare. Grazie alla propria flotta commerciale, i giocatori possono guadagnare e di conseguenza pagare i mercanti.

Per via del progresso, il gioco si svolge in 4 fasi differenti. Dopo aver comprato un certo numero di nuove imbarcazioni, entra in gioco una nuova Fase, che comporta maggiori guadagni, esplorazioni sempre più redditizie e rende obsolete le vecchie imbarcazioni.

Le banconote personali e quelle delle Nazioni devono essere tenute sempre separate poiché il controllo di una nazione potrebbe passare da un giocatore all'altro durante lo svolgimento del gioco.

Alla fine del gioco, vince chi possiede più soldi, calcolando il valore dei propri mercanti e dei soldi posseduti come tesoro personale.

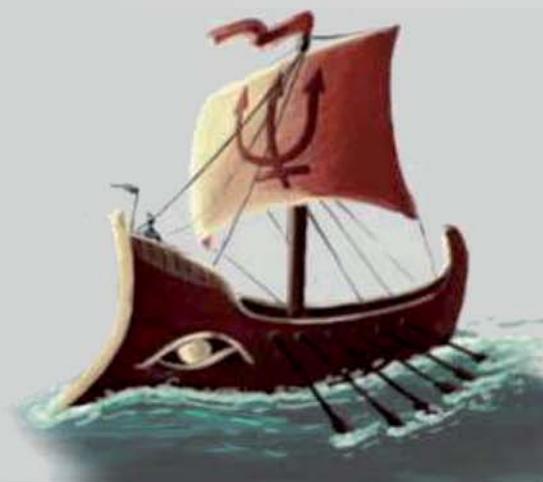
... se conoscete la serie 18xx

Poseidon sarebbe stato un gioco di costruzione ferroviaria e commercio se ci fossero state le ferrovie nell'antica Grecia. Ma all'epoca era una questione di prestigio, ricchezza ed esplorazione.

Non ci sono compagnie ferroviarie ma otto nazioni sono in competizione per le migliori rotte commerciali.

Non ci sono certificati azionari ma licenze commerciali associate all'aumento o diminuzione del prestigio.

Non ci sono presidenti, ma re; non c'è lo Stock Round ma il Round Mercante; non c'è il Round Operazione ma il Round Esplorazione; non ci sono treni ma navi; non ci sono compagnie private ma carte Speciali. Come potete notare, è un gioco completamente differente.



www.zmangames.com

Editore per la lingua inglese:
Z-Man Games, Inc. © 2010
64 Prince Road, Mahopac, NY 1051



"18XX" ed il "marchio 18XX"
sono marchi registrati di Francis Tresham.
Tutti i diritti sono riservati.

COMPONENTI DI GIOCO

- 1 1 tabellone
 - 2 30 carte Navi
 - 3 6 carte Speciali
 - 4 8 carte Re
 - 5 1 carta Primo Giocatore
 - 6 8 schede Nazione
 - 7 160 dischi in legno (potenziali segnalini)
 - 8 8 navi da Esplorazione
 - 9 8 segnalini Prestigio
 - 10 8 segnalini Civiltà Avanzata
 - 11 8 segnalini Nuovo Porto
 - 12 1 segnalino bianco Lega Delio-Attica
 - 13 1 segnalino turno
- banconote (24 da 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1)
- questo regolamento

Un gioco di Helmut Ohley e Lonny Orgler
Un ringraziamento a tutti i nostri playtester!

Design Grafico: Klemens Franz | atelier 198

Traduzione: Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com

Copyediting: Aliza Panitz, Steve Undy e Justin Rebelo con il contributo di David G. Hecht, John A. Tamplin, JC Lawrence e Dale Yu.

PREPARAZIONE

Posizionare il tabellone sul tavolo. Ordinare le navi in base al loro numero (ricchezza) e posizzarle sul relativo spazio del tabellone, mettendo le navi da 2 in alto.

Posizionare le 6 carte Speciali al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

Determinare l'ordine di gioco e scegliere, a caso, il primo giocatore.

Ogni giocatore riceve un determinato capitale in base al numero dei partecipanti:

- 2 giocatori 780 dracme
- 3 giocatori 580 dracme
- 4 giocatori 440 dracme
- 5 giocatori 400 dracme

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



1. GAMEPLAY

Il gioco consiste in un'alternanza di Round Mercante ed Esplorazione, preceduti da uno speciale Round Poseidone. La sequenza di questi Round è descritta sul lato sinistro del tabellone.

1.1 IL ROUND POSEIDONE (PR)

Il giocatore alla **destra** del Primo Giocatore comincia il Round Poseidone; gli altri giocatori seguono in senso **antiorario**. Ogni giocatore sceglie una carta Speciale e ne paga il costo alla banca. I giocatori non possono passare.

- In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore acquista 2 carte Speciali aggiuntive (per un totale di 3 carte a testa)
- In una partita a 3 giocatori, ogni giocatore acquista 1 carta Speciale aggiuntiva (per un totale di 2 carte a testa)
- In una partita a 4 e 5 giocatori, tutte le carte Speciali rimanenti vengono rimosse dal gioco (solo 1 carta a testa)

1.1.1 LE CARTE SPECIALI

La carta Speciale fa guadagnare al proprietario, all'inizio di ogni Round Esplorazione, la somma segnata sulla carta in base alla fase del gioco. In aggiunta, ogni carta ha una serie di poteri speciali. All'inizio di ogni Round Esplorazione, il proprietario della carta decide se incassarne la somma oppure utilizzarne le abilità. Ad eccezione della carta P4 (Poseidon), tutte le carte Speciali vengono scartate una volta utilizzati i loro poteri speciali.



P0 Lega Delio-Attica 30 dracme incasso 0 - 0 - 0 - 0

Il proprietario di questa carta Speciale riceve il segnalino bianco della Lega Delio-Attica. Una sola volta, durante la partita, può posizionare, in qualsiasi momento, questo segnalino sotto l'emporio di qualsiasi nazione che egli governa. Così facendo raddoppia il valore di quell'emporio per il resto della partita. Il segnalino non può essere utilizzato nelle aree del Nuovo Mondo e non può essere spostato una volta posizionato.

P1 Troja (C17) 50 dracme incasso 10 - 5 - 0 - 0

P2 Knossos (J14) 90 dracme incasso 20 - 10 - 0 - 0

P3 Mykene (G9) 120 dracme incasso 30 - 15 - 0 - 0



Con ognuna di queste tre carte Speciali, un giocatore può dare ad una nazione che egli governa un emporio "Civiltà Avanzata" senza mandarvi la nave esploratrice. (Una nazione non può avere più di una civiltà avanzata.) Questo avviene all'inizio del Round Esplorazione, in modo che il proprietario possa scegliere se incassare la somma dalla carta oppure dare un nuovo guadagno alla nazione. I tre esagoni sono riservati per gli empiri di cultura avanzata; non vi si possono posizionare sopra altri empiri o Nuovi Porti.

P4 Poseidon 160 dracme incasso 40 - 0 - 0 - 0

Per una sola volta in ognuna delle fasi 2, 3 e 4, raddoppia il movimento della flotta di una qualsiasi nazione. Se il potere non viene utilizzato durante una fase, non può essere accumulato per la fase successiva e viene perso. Una volta utilizzato il potere, la carta deve essere girata e rimanere così fino all'inizio della fase successiva.

P5 Archon 210 dracme incasso 50 - 0 - 0 - 0

Questa carta Speciale può essere scambiata con un mercante dalla riserva, all'inizio del Round Esplorazione. Se si utilizza questa abilità non è possibile incassare la somma della carta.



Tutte le carte Speciali, tranne Poseidon, vengono scartate una volta utilizzati i loro poteri.

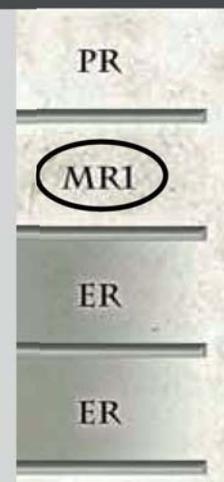
1.2 IL ROUND MERCANTE (MR)

Terminato il Round Poseidone, ha inizio il primo Round Mercante.

Comincia il Primo Giocatore e di seguito gli altri giocatori in senso orario, finché tutti non passano.

Durante il proprio turno, il giocatore può

- Eseguire UN solo acquisto, tra una delle seguenti due opzioni:
 - Acquistare la carta Re di una nazione (con tutti i relativi mercanti) che ancora non ha un Re.
 - Acquistare 1 mercante dalla riserva Mercanti.
- In aggiunta o al posto dell'acquisto, cedere qualsiasi numero di mercanti.
- Se non vuole né cedere né acquistare, può passare; può comunque giocare nei turni successivi.



Quando tutti i giocatori hanno passato consecutivamente, la carta Primo Giocatore passa al giocatore successivo, in senso orario. Dopo i Round Mercante n. 2, 3, 4 e 5 la prima nave presente sul mazzo delle navi viene rimossa dal gioco.

1.2.1 LE CARTE RE

Prima che qualsiasi giocatore possa acquistare i mercanti di una nazione, quella nazione deve essere fondata acquistando la carta Re. Quando un giocatore fonda una nuova nazione, deve svolgere le seguenti azioni:

- Scegliere una nazione e prenderne la relativa scheda e tutti i potenziali segnalini (18, 20 o 22).
- Impostare il **valore prestigio** per mercante e posizionare il segnalino Prestigio sull'apposito tracciato. Può essere scelto qualsiasi valore sul tracciato Prestigio.
- Mettere un numero **dispari** di dischi nella riserva Mercanti, non inferiore a 5. Questi dischi diventano i Mercanti per quella Nazione.
- Riempire le casse della nazione seguendo la formula (nuovi mercanti moltiplicato il valore prestigio).
- Acquistare almeno il 50% (arrotondato in eccesso) dei nuovi Mercanti appena posizionati sulla riserva. Il denaro si paga alla banca.
- Posizionare 3 dei Mercanti appena acquistati sulla carta del Re e posizionare il resto vicino alla stessa carta.
- Prendere la nave esploratrice e posizionarla nel porto principale.

I dischi rimanenti rimangono sulla scheda della nazione e possono essere utilizzati sia come mercanti aggiuntivi che come empori.

Il giocatore che nel Round Mercante fonda la nazione, non può vendere questi mercanti né acquistarne degli altri, per quella nazione, durante lo stesso Round.

In seguito, all'inizio delle fasi 2 e 3 (quando vengono acquistate rispettivamente la nave 4 e la nave 6), il giocatore che governa la nazione può decidere di aggiungere nuovi dischi nella riserva Mercante come nuovi Mercanti per quella nazione.

- All'inizio della fase 2, il giocatore può aggiungere fino a 4 mercanti.
- All'inizio della fase 3, il giocatore può aggiungere fino a 6 mercanti.

La nazione riceve un quantitativo di denaro pari al numero di nuovi mercanti moltiplicato il valore del prestigio corrente. Il denaro viene messo nelle casse della nazione.



Esempio: Jakob fonda Ambrakia, imposta il prestigio a 70 1 e posiziona 7 dei suoi 22 segnalini nella Riserva Mercanti. Ambrakia ottiene $7 \times 70 = 490$ dracme. Adesso acquista 4 di questi mercanti per 280 dracme, e ne posiziona 3 sulla carta del Re 3 ed 1 vicino a sè 4. I rimanenti 3 mercanti adesso possono essere acquistati dagli altri giocatori.

Panoramica delle nazioni

	NOME	PORTO PRINCIPALE	COLORE	POTENZIALI SEGNALINI
1	IONIANS	ATHENAI	F10 ROSSO	18
2	THRACIANS	THESSALONIKE	A9 BLUE	18
3	DORIANS	SPARTA	H9 GIALLO	20
4	AEOLIANS	THEBAI	E9 GRIGIO	20
5	THESSALIANS	LARISSA	C9 ARANCIONE	20
6	CYPSELIDES	KORINTHOS	F8 VERDE	20
7	ARCADIANS	MEGALOPOLIS	G7 VIOLA	22
8	AETOLIANS	AMBRAKIA	D6 NERO	22

1.2.2 ACQUISTARE UN MERCANTE

Durante il proprio Round Mercante, un giocatore può acquistare 1 Mercante dalla Riserva Mercanti. Il Mercante acquistato viene valorizzato tramite il prestigio corrente della una nazione. Il costo del Mercante viene pagato alla banca. Ogni giocatore può avere un numero massimo di mercanti (inclusi quelli presenti sulla carta del Re):

NUMERO DI GIOCATORI	NUMERO DI MERCANTI
2	21
3	18
4	15
5	13

1.2.3 CEDERE MERCANTI

Durante il proprio Round Mercante, un giocatore può cedere un qualsiasi numero di Mercanti alla Riserva Mercanti, ricevendo dalla banca il valore pari al prestigio.

I 3 Mercanti sulla carta del Re non possono mai essere ceduti, a meno che la carta del Re non venga trasferita ad un altro giocatore.

1.2.3.1 VARIAZIONE DEL PRESTIGIO DURANTE UN ROUND MERCANTE

Se un Re cede i mercanti della propria nazione, il segnalino Prestigio deve essere spostato di una casella verso sinistra (indipendentemente dal numero di mercanti ceduti). Il segnalino Prestigio non deve mai essere spostato se a cedere i mercanti è un giocatore che non sia il Re.

1.2.4 CAMBIO DEL GOVERNO

Alla fine di ogni Round Mercante, controllare se qualche giocatore ha un maggior numero di mercanti rispetto all'attuale Re. Se sì, questi giocatori (a cominciare da chi ha il maggior numero di mercanti) hanno la possibilità di prendere la carta del Re. (I pareggi sono risolti in senso orario a partire dall'attuale Re.)

I giocatori possono scegliere di

- Prendere la carta del Re, con tutti i diritti e i doveri, restituendo al precedente proprietario 3 mercanti, oppure
- accettare un governo di minoranza

1.3 ROUND ESPLORAZIONE (ER)

Durante un Round Esplorazione vengono eseguite le seguenti azioni:

1a) I giocatori che possiedono le carte Speciali P1, P2, P3 e P5, possono, nell'ordine, utilizzarne il potere Speciale.

1b) Le carte Speciali P0-P5 fanno guadagnare la relativa somma al proprietario;

2) Ogni Re può prelevare denaro dalle casse della propria nazione e tenerlo per sè (in base alla fase: 5/10/15/20 dracme)

3) Giocano le nazioni (a cominciare da quella che ha il prestigio più alto, in caso di parità seguire l'ordine della pila)

3a) Muovere la nave esploratrice, costruire un emporio e/o una Nuovo Porto

3b) Calcolare le entrate

3c) Acquistare nuove navi e (dalla fase 2 in avanti) acquistare navi dalle altre nazioni.

1.3.1 CARTE SPECIALI E DENARO DEL RE

Le carte Speciali fanno guadagnare una somma fissa in base alla fase che si sta giocando, come stampato sulle carte. Inoltre, ogni Re può prelevare 5/10/15/20 dracme (in base alla fase che si sta giocando) dalle casse della propria nazione e tenerle come tesoro personale.



1.3.2 MUOVERE LA NAVE ESPLORATRICE E COSTRUIRE EMPORI

Ogni nazione ha un segnalino nave esploratrice. Questa nave si muove sul tabellone per far costruire nuovi empori. Il movimento della nave è sempre pari alla fase che si sta giocando. Perciò all'inizio del gioco può solo muovere di 1 esagono per Round Esplorazione.

Quella nazione può costruire gli empori su tutti gli esagoni che sono stati raggiunti dalla nave (incluso quello di partenza) durante lo stesso turno, e che hanno un cerchio bianco disegnato. Durante le fasi più avanzate, è possibile costruire più empori per ogni turno. Durante la Fase 1 si può costruire 1 solo emporio per esagono, indipendentemente dalla nazione e dal numero di cerchi bianchi disegnati sull'esagono sul quale si vuole costruire.

Dalla Fase 2 in avanti possono esserci 2 empori (di nazioni differenti) su un esagono con almeno 2 cerchi bianchi; dalla Fase 3 in avanti possono esserci 3 empori (di nazioni differenti) su un esagono con almeno 3 cerchi bianchi. Nella Fase 4, gli esagoni blu scuro al bordo della mappa possono ospitare 4 empori di 4 nazioni differenti.

Le nazioni utilizzano i potenziali segnalini come empori.

Non è consentito costruire un emporio nel porto principale.

1.3.2.1 NUOVO PORTO

La flotta Commerciale comincia sempre dal porto principale, ma è possibile costruire un Nuovo Porto in un altro esagono. In questo modo, la flotta potrà decidere, in ogni turno, se partire dal porto principale o dal nuovo porto. Il segnalino del Nuovo Porto può essere posizionato sul cerchio di qualsiasi esagono che non sia occupato e sia stato raggiunto dalla nave esploratrice nello stesso turno. Una volta costruito il Nuovo Porto, nessun altro segnalino (Nuovo Porto o Emporio) può essere posizionato sullo stesso esagono.

Come per il porto principale, il valore dell'esagono con il Nuovo Porto è pari a zero. Un Nuovo Porto non può mai essere costruito su una locazione del Nuovo Mondo (Kyrene e Kypros) nè su una delle Civiltà Avanzate (P1-P3).

1.3.3 CALCOLARE LE ENTRATE

Ogni nazione ha una o più navi - la propria flotta commerciale. Questa flotta raggiunge diversi empori della nazione. Il movimento della flotta è dato dalla somma del valore delle navi.

Esempio: Una flotta composta da due navi da 2 e una da 3 ha un movimento di $2+2+3=7$.

Il movimento rappresenta il numero di esagoni che la flotta può navigare. La flotta comincia sempre il movimento dal porto principale o da un Nuovo Porto.

La flotta non può mai attraversare le linee nere sul tabellone (ad esempio, il bordo tra Ainos e Perinthos), ma deve navigarvi attorno. La flotta può navigare in esagoni in cui non vi sia alcun emporio, in cui non vi siano cerchi, vi siano cerchi vuoti, oppure cerchi con sopra gli empori delle altre nazioni.



La flotta ottiene un guadagno visitando templi ed empori di una nazione. Alcuni templi richiedono una donazione di 10, 20 o 40 dracme dalle casse della nazione per ottenere un guadagno, altri sono liberi.

Le due locazioni del Nuovo Mondo (Kyrene e Kypros, negli esagoni blu scuro sulla mappa) possono essere visitati solo dalle navi Endless. Le navi "E" possono visitare un qualsiasi numero di empori, ma solamente uno nei Nuovi Mondi, anche se la stessa nazione ha costruito gli empori in entrambe le locazioni del Nuovo Mondo.

Il Re decide se far navigare o meno la propria flotta.

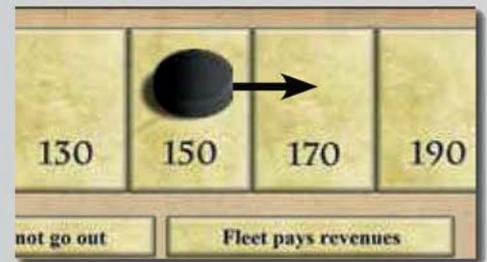
- Se la flotta è in navigazione, le entrate sono calcolate sommando tutti i templi e tutti gli empori di proprietà della nazione, visitati dalla flotta. Per mercante, questa somma viene pagata a chi possiede i mercanti di quella nazione.
- Se la flotta non naviga, una somma fissa (100/200/300/400 dracme, in base alla fase attuale) viene versata direttamente nelle casse della nazione.
- Se la nazione non possiede una flotta (ad esempio nel primo Round Esplorazione), non si riceve alcuna somma.

1.3.4 VARIAZIONE PRESTIGIO NEI ROUND ESPLORAZIONE

Se la flotta ha navigato ed è stata pagata una somma ai mercanti di una nazione, il segnalino Prestigio deve avanzare di una casella verso destra.

In tutti gli altri casi, il segnalino rimane dove si trova.

Se un segnalino Prestigio raggiunge una casella in cui si trovano altri segnalini, questi devono essere messi in modo da formare una pila, e l'ultimo segnalino che raggiunge la casella deve essere posizionato in fondo alla pila.



1.3.5 ACQUISTARE NAVI

L'ultima azione possibile per una nazione durante il Round Esplorazione, è l'acquisto di navi per la propria flotta. Le navi sono disponibili in ordine. All'inizio del gioco, sono disponibili solo navi di valore 2, che permettono la navigazione di 2 soli esagoni. Una volta vendute tutte le navi da 2, entrano in gioco le navi da 3.

Il costo di una nave è segnato sulla carta della nave e viene pagato dalle casse della nazione che effettua l'acquisto.

Le navi vengono sempre aggiunte ad una flotta, sommandone il valore. Ogni nazione deve avere almeno una nave nella propria flotta, e non si possono avere più di 3 navi per flotta.

L'acquisto della prima nave di valore 4 e di valore 6 comporta il cambiamento della fase.



Acquisto della prima nave di valore 4

- Il gioco viene momentaneamente interrotto, anche se durante lo svolgimento di un turno. Ogni nazione può utilizzare fino a 4 segnalini dalla propria scorta e metterli nella Riserva Mercanti. La nazione guadagna una somma pari al numero dei nuovi mercanti moltiplicato il prestigio attuale. Le nazioni decidono sul numero dei mercanti in base all'attuale ordine di gioco (per prime quelle che hanno il prestigio più alto).
- Tutte le navi da 2 diventano obsolete e vengono eliminate dal gioco.
- E' possibile costruire 2 empori, di 2 nazioni diverse, sugli esagoni che hanno almeno due cerchi bianchi.
- Le navi esploratrici possono muovere di 2 esagoni.
- E' consentito acquistare navi di altre nazioni. Durante l'azione "Acquistare Navi" è possibile offrire qualsiasi cifra (minimo 1 dracma) ad un'altra nazione per l'acquisto di una nave. Se il Re di quella nazione accetta l'offerta, la nave viene acquistata.
- Se un Re decide di non far navigare la propria flotta, la nazione riceve 200 dracme (da mettere nelle proprie casse).



Acquisto della prima nave di valore 6

- Il gioco viene momentaneamente interrotto. Ogni nazione può utilizzare fino a 6 segnalini dalla propria scorta e metterli nella Riserva Mercanti. La nazione guadagna una somma pari al numero dei nuovi mercanti moltiplicato il prestigio attuale. Le nazioni decidono sul numero dei mercanti in base all'attuale ordine di gioco (prestigio più alto).
- Tutte le navi da 3 diventano obsolete e vengono eliminate dal gioco.
- E' possibile costruire 3 empori, di 3 nazioni diverse, sugli esagoni che hanno almeno tre cerchi bianchi.
- Le navi esploratrici possono muovere di 3 esagoni.
- Se un Re decide di non far navigare la propria flotta, la nazione riceve 300 dracme (da mettere nelle proprie casse).



Acquisto della prima nave "E"

- Tutte le navi da 4 diventano obsolete e vengono eliminate dal gioco.
- Negli esagoni del Nuovo Mondo è possibile costruire fino a 4 empori, di 4 diverse nazioni.
- Le navi esploratrici possono muovere di 4 esagoni.
- Se un Re decide di non far navigare la propria flotta, la nazione riceve 400 dracme (da mettere nelle proprie casse).
- Tutti i templi perdono le loro entrate.
- E' possibile dare indietro una propria nave, alla metà del suo valore, per acquistare una nave "E". Ad esempio, una nave da 5 riduce il costo di una nave "E" di 250 dracme. Altro esempio, per acquistare la prima nave "E", è possibile dare indietro una nave da 4, ricavandone 150 dracme, prima che le navi da 4 diventino obsolete.

Esempio dei primi 2 Round Esplorazione per ATHENAI:

Round 1:

- 1 La nave Esploratrice muove di 1 esagono verso Andros
- 2 Un segnalino rosso viene posizionato su Andros come Emporio
Non ci sono entrate, dal momento che Athenai non ha alcuna nave
- 3 Athenai acquista 2 navi da 2 e paga 200 dracme dalle casse della nazione

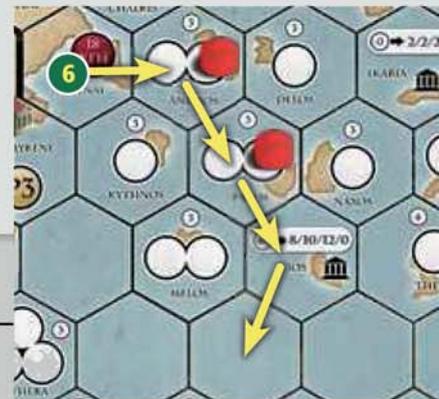
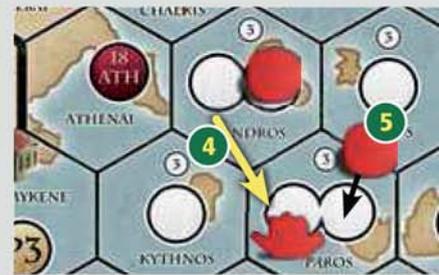
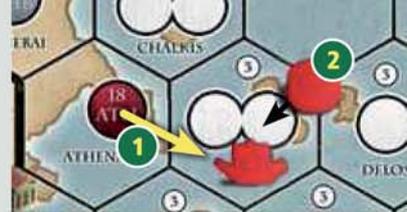
Round 2:

- 4 La nave Esploratrice muove di 1 esagono verso Paros
- 5 Un segnalino rosso viene posizionato su Paros come Emporio
- 6 Le entrate vengono così calcolate:

Athenai ha 2 navi da 2, che compongono una flotta che può muovere di 4 esagoni e visitare tutti i propri empori e i templi neutri. Il tempio di Ios fa guadagnare 8 se la nazione paga 40 dracme dalle proprie casse. Athenai paga le 40 dracme ed il suo guadagno diventa 14: Andros 3 + Paros 3 + Ios 8.

Se non ci sono altri templi o empori nelle vicinanze, la flotta può occupare, come quarto esagono, un esagono vuoto.

Per ogni mercante di Athenai che un giocatore possiede, questi ne riceve 14 dracme.



1.3.5.1 ACQUISTARE FORZATAMENTE UNA NAVE

Ogni nazione deve avere almeno 1 nave alla fine del proprio Round Esplorazione.

Se una nazione non ne possiede (come nel caso del primo Round Esplorazione o perchè le navi sono diventate obsolete o perchè ha venduto la sua ultima nave), è obbligata ad acquistarne una.

Se la nazione non possiede denaro a sufficienza per acquistare una nave, il Re deve convertire i potenziali segnalini in nuovi mercanti, posizionandoli nella Riserva Mercanti. Il prestigio della nazione scende e si sposta di una casella verso sinistra. La nazione riceve i nuovi guadagni in base ai nuovi mercanti creati. (Il numero dei mercanti da creare è pari al minimo richiesto per poter guadagnare la somma necessaria all'acquisto della nave.)

Se la nazione ha utilizzato tutti i suoi potenziali segnalini, il Re è costretto a pagare la nave utilizzando il tesoro personale, cedendo anche mercanti (sia di quella nazione che di altre) per raccogliere fondi. (Come sempre, se il Re cede i mercanti di una nazione, il prestigio di quella nazione scende e si sposta di una casella verso sinistra.) Il denaro ottenuto in questo modo può essere speso per comprare una nave solo dalla banca e non da altre nazioni. Se non c'è alcuna possibilità per il Re di ottenere del denaro, viene dichiarato in bancarotta e tutti i suoi soldi vengono dati alla banca. Il Round Esplorazione corrente viene terminato. (Può succedere che più giocatori dichiarino bancarotta.)

2. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine dell'undicesimo Round Esplorazione.

I giocatori calcolano il loro denaro, moltiplicando il numero dei mercanti per il prestigio della nazione relativa, ed aggiungendo il proprio tesoro personale. Il giocatore con più soldi vince la partita. Il tesoro della nazione non ha valore alla fine della partita.

3. POSEIDON PER 2 GIOCATORI

Vengono utilizzate solamente 6 nazioni e la parte Orientale del tabellone. Rimuovere una nave da 3, da 5 e da 7 dal gioco.

Esempio:

Jakob ha 7 mercanti di Megalopolis (prestigio 210) e 5 mercanti di Ambrakia (prestigio 150). Ha anche 2615 dracme come tesoro personale. Il suo punteggio finale è

$$(7 \cdot 210) + (5 \cdot 150) + 2615 = \underline{4835}$$