



PERICLES

THE PELOPONNESIAN WARS

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1.0 Εισαγωγή.....	1	8.0 Φάση Θεάτρου.....	17
2.0 Περιεχόμενα.....	1	9.0 Επίλυση Στρατιωτικών Ζητημάτων.....	19
3.0 Γενική Πορεία του Παιχνιδιού.....	1	10.0 Τιμή, Όμηροι, & Προδοσία.....	25
4.0 Συντομευμένη Σειρά του Παιχνιδιού.....	9	11.0 Τελική Φάση.....	26
5.0 Φάση του Αριστοφάνη.....	10	12.0 Ειδικές Μονάδες.....	28
6.0 Φάση της Συνέλευσης.....	13	13.0 Περσία.....	29
7.0 Πολιτική Φάση.....	14	Ευρετήριο.....	30

1.0 Εισαγωγή

Ο Περικλής καλύπτει την εξηκονταετή περίοδο (460-400π.Χ.) που είδε τις Πόλεις-Κράτη της Αθήνας και της Σπάρτης να αμιλλώνονται για την ηγεμονία της Ελλάδας, όπως έχει καταγραφεί από τους Θουκυδίδη, Ξενοφώντα και Αριστοφάνη. Ο Περικλής είναι ένα παιχνίδι για 1 έως 4 παίκτες όπου τέσσερις φατρίες (Αθήνα: **Αριστοκράτες-Δημαγωγοί**, Σπάρτη: **Ευροποντίδες-Αγιάδες**) μάχονται για τη νίκη.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Όλες οι ημερομηνίες είναι π.Χ., οπότε όλες οι ημερομηνίες θα εκφράζονται εφεξής αριθμητικά.

Ιστορικό Σημείωμα: Η περίοδος του Πελοποννησιακού Πολέμου δεν είναι καλά τεκμηριωμένη, οπότε οποιοσδήποτε έχει παγιομένες απόψεις για το τι είναι ή δεν είναι ιστορικό γεγονός, συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού μου, στέκεται σε κινούμενη άμμο. Έχω ερευνήσει και διδαχθεί πάνω στο θέμα σε μεγάλα πανεπιστήμια για αρκετές δεκαετίες, οπότε αν και αυτό το σχέδιο αντιπροσωπεύει την καλύτερη σκέψη μου, υπενθυμίζω στον εαυτό μου ότι ζωγραφίζω σε ένα μεγάλο καμβά με πλατιές πινελιές. Στόχος και πρόθεσή μου ήταν να εξασφαλίσω ότι όλα τα γεγονότα που συνέβησαν στην ιστορική περίοδο (Θουκυδίδης, Ξενοφών) μπορεί και συμβαίνουν στον Περικλή. Έτσι, απολαύστε την εμπειρία μιας αυτοτραυματισμένης στρατιωτικής καταστροφής πριν ανησυχήσετε για την ισορροπία και αν το σχέδιο είναι «σπασμένο», και απλά θυμηθείτε ότι οι Αθηναίοι στην Σικελία (415-413) ανεξήγητα δεν τα πήγαν καλύτερα.

2.0 Περιεχόμενα

1 Βιβλίο κανόνων

1 Βιβλίο σεναρίων

6 Κάρτες Βοήθειας Παικτών: 2 Κάρτες Βοήθειας Παικτών για του Αθηναίους (πανομοιότητες), 2 Κάρτες Βοήθειας Παικτών για του Σπαρτιάτες (πανομοιότητες), 1 Κάρτα Πίνακας Στρατηγικής (Strategic Matrix Card), 1 Κάρτα Διαγραμμάτων Απόφασης του Φορμίωνα (Phormio Decision Card)

1 Αναδιπλωμένος χάρτης

1 Φύλλο με πλακίδια (130 πλακίδια)

4 Χαρτονένιες Ασπίδες Παιχτών (μια για κάθε Φατρία)

Ξύλινα κομμάτια:

Αθήνα (μπλε): 12 Ράβδοι, 8 Δίσκοι, 10 Κύβοι, 26 Εξάγωνα, 3 Αναγλυφοποιημένοι Κύλινδροι Πόρων (που χρησιμοποιούνται για την Φατρία στην Εξουσία, την Μπάρα της Συνέλευσης, και τον Αριθμό των Βάσεων στο χάρτη)

Συμμαχία της Δήλου (λευκό): 8 Ράβδοι, 12 Δίσκοι, 12 Κύβοι

Σπάρτη (κόκκινο): 4 Ράβδοι, 4 Δίσκοι, 9 Κύβοι, 1 Πιόνι, 26 Εξάγωνα, 3 Αναγλυφοποιημένοι Κύλινδροι Πόρων (που χρησιμοποιούνται για την Φατρία στην Εξουσία, την Μπάρα της Συνέλευσης, και τον Αριθμό των Βάσεων στο χάρτη)

Πελοποννησιακή Συμμαχία (κίτρινο): 8 Ράβδοι, 20 Κύβοι, 10 Δίσκοι

Διάφορα:

4 Ανοιχτοί Καφέ Κύβοι (Άργος)

3 Μαύροι Δίσκοι (Περσικές Βάσεις)

1 Μαύρο Πιόνι (Αλκιβιάδης)

1 Μαύρο Αθηναϊκό Πλοίο, Δείκτης Στρατηγού (Αναγλυφοποιημένο με ένα πλοίο)

2 Λευκά πιόνια

2 Μαύρα πιόνια

1 Κόκκινο Πιόνι (Σπαρτιάτικη Βούληση της Συνέλευσης)

1 Μπλε Πιόνι (Αθηναϊκή Βούληση της Συνέλευσης)

1 Εικοσάπλευρο ζάρι

1 Εξάπλευρο ζάρι

Κάρτες:

24 Κάρτες του Αριστοφάνη

32 Πολιτικές κάρτες της Αθήνας

32 Πολιτικές κάρτες της Σπάρτης


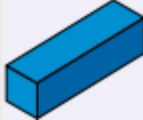


3.0 Γενική Πορεία του Παιχνιδιού

Οι Φατρίες των αντίπαλων Πόλεων-Κρατών (Αθήνα ή Σπάρτη) συζητούν ζητήματα στις αντίστοιχες Συνελεύσεις τους, που στη συνέχεια υλοποιούνται για να διεξάγουν την στρατηγική τους για να κερδίσουν τον πόλεμο κερδίζοντας ανώτατη Τιμή. Κατά την διάρκεια αυτών των συζητήσεων κερδίζονται επίσης δείκτες Στρατηγών, που αντιπροσωπεύουν στρατιωτικό κεφάλαιο που τροφοδοτεί την προσπάθεια μιας Φατρίας να δημιουργήσει διπλωματικό και στρατιωτικό πλεονέκτημα κατά τη διάρκεια περιόδων Πολέμου και Ειρήνης. Στα περισσότερα σενάρια ο σκοπός είναι η Πόλη-Κράτος σας να έχει κερδίσει μια στρατιωτική νίκη ενώ η Φατρία σας να έχει την περισσότερη Τιμή μέσα στη Πόλη-Κράτος.

3.1 Περιγραφή των Περιεχομένων







Σημείωμα Παιχνιδιού: Ο αριθμός των περιεχομένων και των δεικτών είναι το όριο του τι μπορεί να χτιστεί για έναν συγκεκριμένο τύπο μονάδας.

3.11 Κομμάτια του Παιχνιδιού

Οδηγός των Κομματιών		
	Κύβοι	Χερσαία Στρατιωτική μονάδα
	Ράβδοι	Ναυτική Στρατιωτική μονάδα
	Δίσκοι	Οχρωμένες Βάσεις
	Εξάγωνα Κύλινδροι (κόκκινο & μπλε)	Δείκτες Στρατηγών

Οδηγός των Κομματιών (Συνέχεια)	
	<p>Εξάγωνος Κύλινδρος (μαύρος με εικόνα πλοίου)</p> <p>Οι αθηναίοι έχουν ένα ειδικό μαύρο δείκτη Στρατηγού που αντιπροσωπεύει τα Ιερά Πλοία της Αθήνας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην Μάχη μια φορά στο γύρο. Γυρίστε την ανάγλυφη πλευρά του δείκτη ανάποδα για να υποδείξετε ότι έχει χρησιμοποιηθεί σε αυτό τον γύρο.</p>
	<p>Κύλινδροι</p> <p>Χρησιμοποιούνται για την Φατρία στην Εξουσία, την Μπάρα της Συνέλευσης, και τον Αριθμό των Βάσεων στο χάρτη</p>
	<p>Πίονι του Αλκιβιάδη (μαύρο)</p> <p>Αλκιβιάδης</p>
	<p>Σπαρτιάτικο Πίονι (κόκκινο)</p> <p>Στρατιωτική μονάδα 300 Σπαρτιάτες</p>
	<p>Πιόνια (λευκά & μαύρα)</p> <p>Το λευκό πiónι χρησιμοποιείται εν καιρώ Ειρήνης, το μαύρο πiónι χρησιμοποιείται για να καθορίσει ζητήματα εν καιρώ Πολέμου.</p>
	<p>Πιόνια (κόκκινα & μπλε)</p> <p>Είναι πιόνια της Βούλησης της Συνέλευσης και τοποθετούνται εξαιτίας ενός γεγονότος μιας κάρτας Αριστοφάνη.</p>

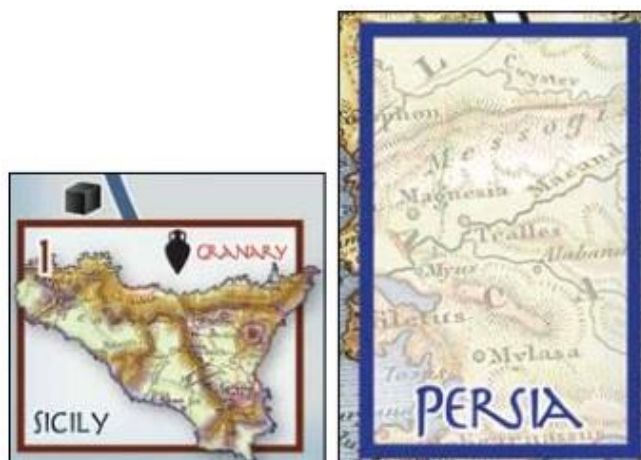
Οδηγός Χρωμάτων:

	Αθήνα (μπλε)
	Συμμαχία της Δήλου (λευκό)
	Σπάρτη (κόκκινο)
	Πελοποννησιακή Συμμαχία (κίτρινο)
	Αργος (ανοιχτό καφέ)
	Περσία (μαύρο)

3.12 Χάρτης

Ο χάρτης αποτελείται από δυο μέρη. Στο αριστερό μέρος υπάρχουν δυο απεικονίσεις των Πόλεων-Κρατών (Αθήνα και Σπάρτη) μαζί με μια Μπάρα Φατρίας για κάθε Φατρία, πάνω στον οποίο κινούνται τα πλακίδια Ζητημάτων κατά τη διάρκεια της Φάσης της Συνέλευσης. Υπάρχει επίσης μια μπάρα τριών θέσεων που τιτλοφορείται Συνέλευση που χρησιμοποιείται για να καθορίσει ποια φατρία είναι ευνοούμενη της Συνέλευσης μια δεδομένη στιγμή.

Το υπόλοιπο του χάρτη αποτελείται από 20 Θέατρα, συν την Περσία. Τα Θέατρα είναι όλα αριθμημένα από 1-20 έτσι ώστε ένα εικοσάπλευρο ζάρι (1d20) να μπορεί τυχαία να διαλέξει το Θέατρο στο οποίο η «Σόλο» ενέργεια θα συμβεί. Τα Θέατρα με την καφέ γραμμή είναι Χερσαία Θέατρα και τα Θέατρα με τη μπλε γραμμή είναι Ναυτικά Θέατρα. Τόσο οι χερσαίες όσο και οι ναυτικές μονάδες μπορούν να καταλάβουν κάθε τύπο Θεάτρου, ο τύπος του υποδεικνύει ποιο είδος Μάχης έχει προτεραιότητα σε αυτό το Θέατρο.



Συνδέσεις Θεάτρων

Οι έγχρωμες γραμμές συνδέουν κάθε Θέατρο με τα γειτονικά Θέατρα. Οι στρατιωτικές μονάδες ακολουθούν αυτούς τους συνδέσμους όταν κινούνται κατά τη διάρκεια μιας Στρατιωτικής Εκστρατείας. Κανένα Θέατρο δεν είναι γειτονικό σε κανένα άλλο εκτός μέσω ενός συνδέσμου, ανεξάρτητα από τη σχετική θέση στο χάρτη. Υπάρχουν τέσσερις τύποι Συνδέσμων και διάφοροι ειδικές προϋποθέσεις Συνδέσμων, οι επιδράσεις των οποίων αναλύονται λεπτομερώς στο 9.32.

Μια μπάρα Τιμής βρίσκεται στην άκρη του χάρτη αριθμημένη από το 0 έως το 99. Κάθε Φατρία χρησιμοποιεί τον δείκτη Τιμής της για να καταγράψει την τρέχουσα Τιμή της. Αν η Τιμή μιας Φατρίας ξεπεράσει το 99, γυρίστε τον δείκτη Τιμής στην +100 πλευρά του. Η Τιμή μιας Φατρίας δεν μπορεί ποτέ να πέσει κάτω από το 0.

3.13. Παραδείγματα των Καρτών

Κάρτα Αριστοφάνη

Πολιτική Κάρτα (Αθηναίος)

Η φατρία των Δημαγωγών πρέπει να γυρίσει την κάρτα 180 μοίρες για να τη χρησιμοποιήσει. Στοιχισμός Ζητήματος (+1 στοιχισή Συμμαχίας), 1 Δείκτης Στρατηγού απονέμεται αν παίζει σε ζήτημα Συμμαχίας.

Κάρτα Αρχηγού Φατρίας (Σπαρτιάτης Αγίας)

ΥΠΟΜΝΗΜΑ ΚΑΡΤΑΣ

Η πάνω αριστερά αξία είναι η ονομαστική αξία της κάρτας όταν παίζεται σε ένα ζήτημα. Παρόλα αυτά η κάρτα μπορεί να παρέχει ένα μπόνους δύναμης ή ικανοέκτημα στρατηγών αν οι συνθήκες στην κάρτα ικανοποιούνται όταν παίζεται. Τα ακόλουθα σύμβολα συνοψίζουν αυτές τις συνθήκες ή πλεονεκτήματα.

+2	Μπόνους αξία, αν η κάρτα ικανοποιεί τις προϋποθέσεις		
+2	Μπόνους αξία, αν η κάρτα ικανοποιεί τις προϋποθέσεις και ο παίχτης πρέπει να είναι η Φατρία στην Εξουσία		
	Ο Αλκιβιάδης πρέπει να είναι στην Αθήνα		Η Αθήνα πρέπει να είναι σε πόλεμο
	Το Μπόνους εφαρμόζεται σε οποιοδήποτε ζήτημα	NOT	Απαιτεί το ζήτημα να μην είναι αυτό πάνω από το «NOT»
	Απαιτεί το παιχνίδι να είναι σε Προ-Πανώλης κατάσταση		Απαιτεί το παιχνίδι να είναι Μετά-Πανώλης κατάσταση
	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Πόλεμος/Ειρήνη	1	Δείκτης Στρατηγών που κερδίζονται, αν η κάρτα ικανοποιεί τις προϋποθέσεις
	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Διπλωματικό		Απαιτεί το ζήτημα να είναι Αγώνες
	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Χρησμός		Απαιτεί το ζήτημα να είναι Εξοστρακισμός
	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Στρατιωτικό		Απαιτεί το ζήτημα να είναι Στρατιωτικό
	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Συμμαχίας	Λ	Απαιτεί το ζήτημα να είναι Συμμαχίας

3.14. Ζητήματα προς Συζήτηση



Σε κάθε Φάση της Συνέλευση οι παίκτες θα συζητήσουν μια σειρά ζητημάτων που θα ορίσουν ποιος θα καθορίσει την διπλωματική και στρατιωτική ατζέντα για το γύρο.

Ένα πλήρες σετ ζητημάτων Συζήτησης για κάθε Πλευρά περιλαμβάνει: έξι Στρατιωτικά, τρία Συμμαχίας, τρία Διπλωματικά, ένα Εξοστρακισμού, ένα Αγώνων, ένα Πολέμου/Ειρήνης, ένα Χρησμού και δυο ειδικά για την Πλευρά ζητήματα.



3.15. Ζητήματα Θεάτρου

Τα πλακίδια των Ζητημάτων Θεάτρου τοποθετούνται στο χάρτη από τη Φατρία που τα κέρδισε στις συζητήσεις της Φάσης της Συνέλευσης. Η μια πλευρά του καθενός πλακιδίου είναι μια γενική εικόνα για την Πόλης-Κράτος, αποκρύπτοντας την ταυτότητά του, με την άλλη πλευρά να δηλώνει τόσο το ζήτημα όσο και την Φατρία που το κατέχει. Ένα πλήρες σετ ζητημάτων Θεάτρου για κάθε Φατρία περιλαμβάνει: έξι Στρατιωτικά, τρία Συμμαχίας, τρία Διπλωματικά και ένα Χρησμού.

AF = Φατρία των Αριστοκρατών

DF = Φατρία των Δημαγωγών

EK = Βασιλιάς Ευρυπόντας

AK = Βασιλιάς Άγισ

Γεωγραφικό Σχεδιαστικό Σημείωμα: Κάθε ένα από τα 20 Θέατρα είναι μια μεγάλη περιοχή που στις περισσότερες περιπτώσεις περιέχει διάφορες Πόλεις-Κράτη. Έχω ονομάσει κάθε θέατρο όπως αναφέρεται πιο συχνά από στρατιωτική στρατηγική σκοπιά στο Θουκυδίδη, γι' αυτό σε μερικές περιπτώσεις χρησιμοποιώ το όνομα της τοποθεσίας αντί της περιοχής. Παρακάτω υπάρχει μια μικρή περιγραφή των τοποθεσιών κλειδιών σε κάθε Θέατρο.

Αγιαίο Πέλαγος: Αυτή είναι μια κάρτα Αριστοφάνη που αναφέρεται στα Θέατρα 15-19 (Λέσβος, Χίος, Σάμος, Κυκλάδες, Ν. Σποράδες).

Σικελία (Θέατρο 1): Περιλαμβάνει το νησί της Σικελίας εκεί όπου βρίσκονταν οι Συρακούσες και επίσης περιλαμβάνει τη Μεσσήνη, Λεοντίνοι και Νότιος Ιταλία.

Κόρκυρα (Θέατρο 2): Εκτός από το νησί της Κόρκυρας (Κέρκυρας), περιλαμβάνει τη Ζάκυνθο, Κεφαλλήνια (Κεφαλονιά), Λευκάδα και Αμβρακία.

Σχεδιαστικό Σημείωμα για την Κόρκυρα: Το Θέατρο της Κόρκυρας αντιπροσωπεύει τόσο την Κόρκυρα (σύγχρονη Κέρκυρα) όσο και τα άλλα μεγάλα νησιά στην περιοχή και τα μέρη της Αδριατικής ακτής. Αυτό που στην πραγματικότητα συμβαίνει είναι ότι μονάδες σαλπάρουν από αυτή την περιοχή στην Ιταλία, και τελικά περνάνε στα Στενά της Μεσσήνης προς Σικελία. Αυτές οι ναυτικές κινήσεις καλύπτουν αποστάσεις που μπορούσαν να διασχιστούν σε μια μέρα. Όσοι έχετε μια βάση σε αυτό το Θέατρο, όπως στην Ιωνία, οι δυνάμεις σας έχουν την ευκαιρία να περάσουν όταν οι συνθήκες είναι σωστές και δεν υπάρχουν εχθρικές ναυτικές δυνάμεις στην περιοχή.

Αιτωλία (Θέατρο 3): Καλύπτει όλη την περιοχή που περιβάλλει την Αθηναϊκή βάση στη Ναύπακτο.

Ναύπακτος (Θέατρο 4): Είναι μια πολύ συγκεκριμένη περιοχή στο στενότερο σημείο του Κόλπου της Κορίνθου. Ήταν ένα κρίσιμο ναυτικό σημείο ελέγχου που μπλόκαρε τη δυτική ακτή της Κορίνθου.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Αν η Αθήνα δεν έχει βάση στον Ισθμό μπορεί να πάει στην Ναύπακτο μέσω μιας διαδρομής Αθήνα στην Κόρκυρα στην Ναύπακτο. Αν η Αθηναϊκές μονάδες μετακινηθούν από την Αθήνα στον Ισθμό μπορούν να πολεμήσουν μια Ναυμαχία σε αυτή τη τοποθεσία χωρίς ζημιά λόγω βάσης. Το Σπαρτιάτικο ναυτικό συνήθως θεωρείται να είναι στον Ισθμό από την πλευρά του Σαρωνικού Κόλπου του Ισθμού.

Ισθμός της Κορίνθου (Θέατρο 5): Αυτό είναι ένα από τα κρίσιμα χερσαία σημεία ελέγχου στην Ελλάδα. Ο Ισθμός είναι το σπίτι της Κορίνθου και των Μεγάρων. Αυτό το σημείο ελέγχει τη χερσαία πρόσβαση μέσα και έξω από την Πελοπόννησο (Σπάρτη).

Σχεδιαστικό Σημείωμα για τον Ισθμό της Κορίνθου: Οι Τριήρεις προφανώς δεν είναι τόσο βαριές που να μην μπορούν να μεταφερθούν στην ξηρά και να μετακινηθούν κάποια απόσταση. Οι Κορίνθιοι έλεγχαν μια υπερυψωμένη οδό για «μεταφορά» των Τριηρών από τον Κόλπο της Κορίνθου στον Σαρωνικό Κόλπο και πίσω. Έχω απλοποιήσει αυτό το αρχαίο κανάλι του Παναμά δια του οποίου αν έχετε μια βάση θεωρείστε να έχετε κάποιο τρόπο να σέρνεται τα πλοία κατά πλάτος των στενών του ισθμού.

Σπάρτη (Θέατρο 6): Αυτό το Θέατρο περιλαμβάνει όλη την Πελοπόννησο, σπίτι πολλών Πόλεων-Κρατών συμπεριλαμβανομένων - αλλά όχι μόνο - της Σπάρτης, Τεγέας, Μαντινείας, Άργους, Ήλιδας, την περιοχή της Μεσσηνίας και το νησί των Κυθήρων.

Αθήνα (Θέατρο 7): Το σπίτι του άλλου πρωταγωνιστή σε αυτή τη διαμάχη. Περιλαμβάνει την Αθήνα και το λιμάνι της Πειραιά, την γύρω περιοχή της Αττικής, Αίγινα, Σαλαμίνα και το νότιο τμήμα του νησιού της Εύβοιας.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Η Αθήνα είναι ένα καλό σημείο για να συζητήσουμε τις διαδρομές που συνδέουν τα Θέατρα μεταξύ τους. Θα παρατηρήσετε ότι η Αθήνα έχει τρεις από τους τέσσερις τύπους συνδέσεων. Το θέατρο της Αθήνας θα μπορούσε να ονομαστεί Αττική (η περιοχή γύρω από την Πόλη της Αθήνας-Πειραιάς) και Νότιος Εύβοια. Όλα τα Θέατρα στον Περικλή έχουν μια ακτογραμμή για να επιτρέπουν τη χερσαία-ναυτική συμβίωση που ήταν χαρακτηριστική της εποχής.

Οι διαδρομές που δείχνουν χερσαίες μονάδες ικανές να πηγαίνουν πάνω από το νερό είναι στην πραγματικότητα η χρήση των παράκτιων διαδρομών και μικρών πηδημάτων στα νησιά για να μετακινηθούν οι δυνάμεις στο χάρτη. Να είστε προσεκτικοί τι είδους δυνάμεις απαιτούνται στην Αθήνα για να συνεχίσουν οι χερσαίες δυνάμεις να πηγαίνουν σε διαδρομές πάνω από το νερό.

Βοιωτία (Θέατρο 8): Επικεντρωμένο γύρω από την κυρίαρχη Πόλη-Κράτος Θήβα, περιλαμβάνει επίσης τους Δελφούς, Ηράκλεια, Φωκίδα, Πλαταιές, Τανάγρα, Δήλιο και τις περίφημες «θερμές πύλες» των Θερμοπυλών συν την Βόρεια Εύβοια.

Θεσσαλία (Θέατρο 9): Περιλαμβάνει όλη την περιοχή με το ίδιο όνομα με πιο αξιοσημείωτη πόλη, τη Λάρισα.

Μακεδονία (Θέατρο 10): Η μέλλουσα γενέτειρα του Μεγάλου Αλεξάνδρου είναι η περιοχή με το ίδιο όνομα. Περιέχει την κεντρική πόλη που τελικά έγινε η Πέλλα και περιλάμβανε για λίγο καιρό την Αθηναϊκή αποικία Βρέα.

Χαλκιδική (Θέατρο 11): Μια περιοχή με πολλές μικρές πόλεις-κράτη όπως η Ποτίδαια, Σκιώνη και Τορώνη.

Αμφίπολη (Θέατρο 12): Αυτή η περιοχή είναι στην πραγματικότητα η Θράκη, αλλά διάλεξα να το ονομάσω από το κρίσιμο σημείο ελέγχου της Αμφίπολης που έγινε μέρος διαμάχης και πολιτικής δριμύτητας όταν οι Σπαρτιάτες δεν μπορούσαν να εκπληρώσουν την υποχρέωσή τους απέναντι στη Νικίειο Ειρήνη να την επιστρέψουν στην Αθήνα. Αυτή η περιοχή περιλαμβάνει επίσης το μεγάλο νησί της Θάσου.

Ελλάσποντος (Θέατρο 13): Αυτό το Θέατρο περιέχει τα στενά (Δαρδανέλλια και Θάλασσα του Μαρμαρά) που ενώνουν το Αιγαίο Πέλαγος με τη Μαύρη Θάλασσα. Η Αθήνα έπαιρνε τα περισσότερα εφόδια σιτηρών από την Κριμαία και η ήττα της από τον Λύσανδρο μετά τη Ναυμαχία στους Αιγός Ποταμούς προκάλεσε την Αθήνα να παραδοθεί μετά από μια μακροχρόνια πολιορκία.

Ιωνία (Θέατρο 14): Αυτό το Θέατρο καλύπτει τη δυτική ακτογραμμή αυτού που είναι σήμερα η Τουρκία, αλλά εκείνη την περίοδο κυριαρχούσαν από πολλές Ελληνικές αποικίες σε αυτό που ήταν γνωστό ως Ιωνία και Καρία. Η πόλη της Εφέσου έγινε μεγάλη Σπαρτιάτικη ναυτική βάση που χρηματοδοτούνταν με Περσικό χρυσό.

***Σχεδιαστικό Σημείωμα για την Ιωνία:** Τα νησιά της Λέσβου, Χίου και Σάμου είναι σε μικρή απόσταση από τη ακτογραμμή της Ιωνίας. Οι χερσαίες μονάδες χρησιμοποιούσαν τακτικά τις τοπικές συγκοινωνίες για να διασχίσουν αυτή τη μικρή απόσταση. Οι εχθρικές ναυτικές μονάδες ήταν ανίκανες τις περισσότερες των περιπτώσεων*

να σταματήσουν αυτή την κυκλοφορία αν οι χερσαίες μονάδες μπορούσαν να περιμένουν μέχρι οι ναυτικές μονάδες να μην είναι σε άμεση εγγύτητα, αλλά θα έπρεπε να έχουν κάπου να περιμένουν την κατάλληλη στιγμή. Ο κανόνας των Συνδέσμων που πρέπει να έχεις μια βάση παρούσα καταδεικνύει αυτή την δυναμική.

Λέσβος (Θέατρο 15): Λίγο έξω από την ακτή της Ιωνίας, αυτό το νησί κυριαρχούσαν από τη Μήθυμνα.

Χίος (Θέατρο 16): Λίγο έξω από την ακτή της Ιωνίας όπου η πόλη της Χίου ήταν μια μεγάλη Αθηναϊκή σύμμαχος που πρόσφερε τις στρατιωτικές της δυνάμεις αντί για φόρο μέχρι την εξέγερσή της.

Σάμος (Θέατρο 17): Μια κρίσιμη περιοχή που εξεγέρθηκε εναντίον των Αθηναίων κατά τη διάρκεια του Σαμιακού Πολέμου και αργότερα έγινε κέντρο της Αθηναϊκής δύναμης κατά τη σύντομη βασιλεία των 400 ολιγαρχικών. Στους κάτοικους της Σάμου δόθηκε η σπάνια τιμή να γίνουν Αθηναίοι πολίτες και στάθηκαν στο πλευρό τους μέχρι και το τέλος του πολέμου.

Κυκλάδες (Θέατρο 18): Αντιπροσωπεύει μια σειρά από μικρά νησιά στη νότια ακτή της Εύβοιας. Αυτά περιλαμβάνουν την Τήνο, Άνδρο, Μήλο, Δήλο και Νάξο για να ονομάσουμε μερικά.

Νότιες Σποράδες (Θέατρο 19): Μια σειρά από νησιά που είναι γνωστά και ως Δωδεκάνησα. Το νησί της Ρόδου κυριαρχεί σε αυτό το Θέατρο.

Ανατολική Μεσόγειος (Θέατρο 20): Αυτό το Θέατρο αντιπροσωπεύει της Περσικής Αυτοκρατορίας την ακτή Λεβάντες και την Αίγυπτο.

Περσία: Μια αφηρημένη περιοχή που χρησιμοποιείται για να δείξει την Περσική υποστήριξη στην Σπάρτη στον πόλεμο (δες Περσία 13.0).

3.2 Γλωσσάρι

Αθηναϊκό Πλοίο Στρατηγός (Athenian State Ship Strategos): Αυτό το κομμάτι αντιπροσωπεύει τα Αθηναϊκά ιερά πλοία Πάραλος και Σαλαμινία (δες την αναφορά του Αριστοφάνη). Για όλους τους σκοπούς του παιχνιδιού είναι δείκτης Στρατηγού και όχι ναυτική μονάδα. Κανένας κανόνας που εφαρμόζεται σε ναυτικές μονάδες δεν εφαρμόζεται σε αυτό το κομμάτι.

Αιγαίο Πέλαγος (Aegean Sea): Τα Θέατρα 15-19 (Λέσβος, Χίος, Σάμος, Κυκλάδες και Ν. Σποράδες) – δείτε την εικόνα στην επόμενη σελίδα.



Αξία Κάρτας (Card Value): Η αξία μιας κάρτας είναι ο αριθμός στο πάνω αριστερά μέρος της κάρτας (οποιοσδήποτε προσανατολισμός), χωρίς να μετρούνται τα μπόνους από την στοίχιση των ζητημάτων.

Απόθεμα Στρατηγών (Strategos Stock): Ένας χώρος όπου οι δείκτες Στρατηγών αποθηκεύονται

και επιλέγονται όταν δεν ανήκουν σε κάποια Φατρία, στον Πίνακα Στρατηγικής, ή προσωρινά αφαιρέθηκαν από το παιχνίδι από μια κάρτα Αριστοφάνη.

Ασπίδα (Shield): Κάθε Φατρία έχει τη δικιά της χαρτονένια ασπίδα πίσω από την οποία μπορεί να κρύβει πληροφορίες που ο παίχτης επιτρέπεται να έχει κρυφές.

Βάση (Base): Κάθε πλευρά έχει ξύλινους δίσκους που αντιπροσωπεύουν βάσεις που είναι: χερσαίες και ναυτικές μονάδες, υποδομές που χτίζουν και συντηρούν στρατιωτικές μονάδες, μερικές φορές αποτελούν απαίτηση μετακίνησης κατά μήκος συγκεκριμένων διαδρομών, και πηγή Τιμής στα μεγαλύτερα σενάρια.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Υπάρχουν ~1500 πόλεις-κράτη στην περιοχή που αντιπροσωπεύεται από τον χάρτη. Οι βάσεις δεν είναι πόλεις-κράτη, αν και μια βάση μπορεί ιστορικά να συσχετιστεί με μια πόλη-κράτος σε ένα Θέατρο. Η βάση είναι μια στρατιωτική υποδομή που φρουρείται από χερσαίες και ναυτικές δυνάμεις.

Διεκδικούμενο Θέατρο (Contested Theater): Ένα Θέατρο που καταλαμβάνεται από στρατιωτικές μονάδες και/ή βάσεις και από τις δυο Πλευρές.

Ελεγχόμενο Θέατρο (Controlled Theater): Ένα Θέατρο που καταλαμβάνεται από στρατιωτικές μονάδες και/ή βάσεις μόνο από μια Πλευρά. Ένα Θέατρο είναι είτε Φιλικά είτε Εχθρικά Ελεγχόμενο, ανάλογα με το αν οι μονάδες/βάσεις είναι της αντίστοιχης Φατρίας ή όχι.

Επικεφαλής Στρατηγός (Commanding General): Ο ιδιοκτήτης ενός αποκαλυφθέντος στρατιωτικού ζητήματος που κάνει όλες τις αποφάσεις κίνησης των δυνάμεων για την επίλυσή του.

Εχθρός (Enemy): Η Σπάρτη και η Πελοποννησιακή Συμμαχία είναι ο Εχθρός της Αθήνας και της Συμμαχίας της Δήλου, και το ανάποδο.

Ιδιοκτήτρια Φατρία (Owning Faction): Η Φατρία της οποίας τα χρώματα και σήματα είναι στο ζήτημα,

ανεξάρτητα από το ποιος γύρισε το ζήτημα. Η Ιδιοκτήτρια Φατρία παίρνει όλες τις αποφάσεις για αυτό το ζήτημα και μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε μονάδα (Πόλης-Κράτους ή Συμμαχίας) στην Πλευρά της όταν επιλύει αυτό το ζήτημα.

Θέατρο Πόλης-Κράτους (City-State Theater): Η Αθήνα και η Σπάρτη.

Κόστος Κατασκευής/Συντήρησης (Build/Maintenance Cost): Οι βάσεις μπορούν να κατασκευάσουν και να συντηρήσουν τέσσερις στρατιωτικούς πόντους. Ένας στρατιωτικός πόντος είναι διαφορετικός από μια στρατιωτική αξία. Κοστίζει τέσσερις στρατιωτικούς πόντους να κατασκευάσετε και δυο στρατιωτικούς πόντους να συντηρήσετε μια ναυτική μονάδα. Κοστίζει δυο στρατιωτικούς πόντους να κατασκευάσετε και έναν στρατιωτικό πόντο να συντηρήσετε μια χερσαία μονάδα. Οι Συμμαχικές Βάσεις απαιτούν τέσσερις δείκτες Στρατηγών για να χτιστούν και δυο αργότερα για να μετασχηματιστούν σε Αθηναϊκή ή Σπαρτιατική Βάση.



Μπάρα Φατρίας (Faction Track):

Υπάρχουν τέσσερις Φατρίες στο παιχνίδι, δυο για κάθε Πλευρά, που

αντιπροσωπεύουν τις πολιτικές συμμαχίες μέσα στην αντίστοιχη Πόλη-Κράτος. Για την Αθήνα είναι οι Αριστοκράτες και οι Δημαγωγοί. Για τη Σπάρτη είναι οι βασιλικοί οίκοι των Ευρυποντιδών και των Αγιαδών. Κάθε Πόλη-Κράτος έχει έναν κεντρικό χώρο (μηδέν) που ενώνει τις δυο μπάρες φατρίας που αριθμούνται από το 1 έως το 7+ στις οποίες τα ζητήματα μετακινούνται όπως τοποθετούνται και συζητούνται.



Μηδέν (Zero): Ο μεγάλος χώρος ζητημάτων σε κάθε πόλη-κράτος με το έμβλημα της πόλης (Αθήνα-Κουκουβάγια, Σπάρτη-Λάμιδα) είναι επίσης η θέση μηδέν.

Ουδέτερο Θέατρο (Neutral Theater): Ένα Θέατρο που δεν καταλαμβάνεται από στρατιωτικές μονάδες και/ή βάσεις οποιασδήποτε πλευράς.

Πίνακας Στρατηγικής (Strategy Board): Μια περιοχή κοντά στη μπάρα Φατρίας από την οποία πέντε δείκτες Στρατηγών κατανέμονται μετά το τέλος του Τμήματος Συζήτησης.

Πλακίδιο Προδοσίας (Treachery Marker): Τοποθετείται σε ένα Θέατρο από ένα Διπλωματικό ζήτημα. Οι 10 δείκτες Προδοσίας για κάθε πλευρά είναι το όριο που μπορούν να παιχτούν οποιαδήποτε στιγμή και αφού τοποθετηθούν δεν μπορούν να αφαιρεθούν από το χάρτη οικιοθελώς, αλλά χρειάζεται ένα ζήτημα ή μια αλλαγή στην προσχώρηση της βάσης για να αφαιρεθεί ο δείκτης(ες).

Πλευρά (Side): Υπάρχουν δυο Πλευρές στο παιχνίδι, η Αθήνα και η Σπάρτη, κάθε μια με δυο Φατρίες. Υπάρχουν τέσσερα χρώματα μονάδων. Και οι δυο Αθηναϊκές Φατρίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν εξίσου τις Αθηναϊκές και της Συμμαχίας της Δήλου μονάδες. Και οι δυο Σπαρτιατικές Φατρίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν εξίσου τις Σπαρτιατικές και της Πελοποννησιακής Συμμαχίας τις μονάδες.

Πόλη-Κράτος (City-State): Η Σπάρτη ή η Αθήνα και οι στρατιωτικές τους μονάδες (κόκκινες και μπλε, αντίστοιχα) και δεν συμπεριλαμβάνονται οι Συμμαχικές μονάδες.

Στοίχιση Ζητήματος (Issue Alignment): Μια πολιτική κάρτα που χρησιμοποιείται στις συζητήσεις που ταιριάζει με το ζήτημα που προέκυψε για συζήτηση στη Φάση της Συνέλευσης.

Στρατιωτική Αξία (Military Value): Κάθε μονάδα έχει μια στρατιωτική αξία που ποικίλει από ένα για τις περισσότερες μονάδες και δυο για τις βάσεις, Σπαρτιατικές χερσαίες, και Αθηναϊκές ναυτικές μονάδες. Θυμηθείτε ότι η στρατιωτική αξία δεν είναι στρατιωτικό κόστος.

Συμμαχία (League): Οι Στρατιωτικές μονάδες που αντιπροσωπεύουν τη Συμμαχία της Δήλου (λευκές που ελέγχονται από την Αθήνα) ή την Πελοποννησιακή Συμμαχία (κίτρινες, που ελέγχονται από τη Σπάρτη), σε αντίθεση με τις μονάδες της Πόλης-Κράτους.

Συμπατριώτης (Compatriot): Οι Φατρίες των Αριστοκρατών και των Δημαγωγών στην Αθήνα είναι Συμπατριώτες μεταξύ τους, και οι Φατρίες των Ευρυποντιδών και των Αγιαδών στη Σπάρτη είναι Συμπατριώτες μεταξύ τους.



Συνέλευση (Assembly): Υπάρχει μια μπάρα τριών τετραγώνων που χρησιμοποιεί έναν ξύλινο δείκτη αναγλυφοποιημένο με το σήμα της Πόλης-

Κράτους που δείχνει την Εύνοια της Συνέλευσης για κάθε μια από τις φατρίες ή ουδετερότητα. Ο δείκτης μετακινείται από αριστερά προς τα δεξιά και από δεξιά προς τα αριστερά βασιζόμενος στο πως αλλάζει ο έλεγχος της κυβέρνησης κατά τη διάρκεια του σεναρίου.

Συνοδεία (Entourage): Οι τρεις κάρτες, από το αρχικό χέρι ενός παίχτη των εννέα Πολιτικών καρτών, που τοποθετούνται ανάποδα για να χρησιμοποιηθούν σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης ή να κρατηθούν για τους επόμενους γύρους (6.31).

Τιμή (Honor): Η Τιμή είναι ένα μέγεθος μέτρησης της επιτυχίας ή αποτυχίας της Φατρίας και χρησιμοποιείται για να καθορίσει τη νίκη.

Τράπουλα Μάχης (Battle Deck): Αφού μοιραστούν όλες οι Πολιτικές κάρτες για το γύρο, οι εναπομείνουσες Πολιτικές κάρτες τοποθετούνται στην άκρη και γίνονται η στοίβα Μάχης, που χρησιμοποιείται για να αυξήσει την τυχαιότητα στα αποτελέσματα διαφόρων ζητημάτων θεάτρου. Σε κάθε γύρο η τράπουλα Μάχης ανακατεύεται με όλες τις ξεσκεπαρισμένες για να ανακατασκευαστεί η πολιτική τράπουλα του παίχτη.

Φατρία στην Αντιπολίτευση (Opposition Faction): Η Φατρία που επί του παρόντος δεν είναι υπεύθυνη για την κυβέρνηση της Πόλης-Κράτους της.

Φατρία στην Εξουσία (Controlling Faction): Η Φατρία επί του παρόντος υπεύθυνη για την κυβέρνηση της Πόλης-Κράτους της. Μερικές πολιτικές κάρτες απαιτούν να υπάρχει Στοίχιση Ζητήματος και η φατρία να είναι η Φατρία στην Εξουσία και για κερδίσει το μόνους της κάρτας.

Φιλικός (Friendly): Οι μονάδες που ανήκουν στη ίδια Πλευρά.

3.3 Στήνοντας το Παιχνίδι

Διαλέξτε ένα από τα 14.0 σενάρια στο Βιβλίο Παιχνιδιού, τοποθετήστε τα κομμάτια όπως υποδεικνύεται, και ανακατέψτε τις τρεις τράπουλες: Αριστοφάνης, Πολιτικές Αθήνας και Πολιτικές Σπάρτης. Ξεκινήστε το παιχνίδι επιλέγοντας την πάνω κάρτα της στοίβας του Αριστοφάνη και συνεχίστε με τη σειρά του παιχνιδιού.

Σημείωμα για Παίχτες που Παίζουν Πρώτη Φορά:

Ακόμα και αν είστε πεπειραμένοι παίχτες, συστήνεται έντονα να χρησιμοποιήσετε τη σειρά Παίχτες που Παίζουν Πρώτη Φορά (14.01) για να διευκολυνθείτε με το σχεδιασμό. Αν και οι μηχανισμοί του Περικλή δεν είναι μεμονωμένα περίπλοκοι, ο συνδυασμός των συστημάτων μπορεί να είναι λίγο δυσβάσταχτος. Έχει βρεθεί από δοκιμές ότι αφιερώνοντας μια ώρα για να παίξετε όλα τα υποσυστήματα του σχεδιασμού σε αυτόνομη λειτουργία σας επιτρέπει να δείτε πως λειτουργούν πριν βουτήξετε σε μεγαλύτερα σενάρια.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Πιστεύω ότι ο χρόνος παιχνιδιού και το θέμα είναι οι πιο σημαντικοί παράγοντες που επηρεάζουν αν ένα παιχνίδι θα στηθεί στο τραπέζι ή όχι.

Έχω περάσει πολύ χρόνο να δημιουργήσω έναν μεγάλο αριθμό ανταγωνιστικών, ενός-γύρου σεναρίων που μπορούν να παιχτούν σε λιγότερο από μια ώρα και αρκετά άλλα που μπορούν να παιχτούν σε λιγότερο από δυο ώρες (π.χ. Ο Αρχιδάμειος Πόλεμος). Φυσικά, έχω συμπεριλάβει την δυνατότητα να πολεμήσετε είτε έναν από τους δυο μεγάλους πολέμους (1^{ος} και 2^{ος} Πελοποννησιακός Πόλεμος) ή όλη την εξηντάχρονη περίοδο όπως εξιστορήθηκε από τον Θουκυδίδη και ο Will Durant αποκάλεσε «Η Αυτοκτονία της Ελλάδας».

4.0 Συντομευμένη Σειρά του Παιχνιδιού

Σημείωμα Παιχνιδιού: Ο χρόνος των καρτών εξαρτάται έντονα από την προσεκτική προσκόλληση στη Σειρά του Παιχνιδιού παρακάτω.

Φάση του Αριστοφάνη (5.0)

• Τμήμα Κάρτας Αριστοφάνη (5.1)

◊ Αποκαλύψτε και επιλύστε την επόμενη κάρτα από τη τράπουλα Αριστοφάνη (και προαιρετικά διαβάστε το παράθεμα με την καλύτερη δραματική σας φωνή)

• Τμήμα Πολιτικών Καρτών (5.2)

◊ Αν ο παίχτης έχει τη Συνοδεία του διαθέσιμη, ξεσκεπάρει 0-3 Κάρτες Συνοδείας (5.21)

◊ Ανανεώστε το χέρι σε 9 κάρτες, ή 6 κάρτες αν η Συνοδεία χρησιμοποιήθηκε για Συμβούλιο Εμπιστοσύνης (6.31)

◊ Αν το μέγεθος του χεριού είναι 9, δημιουργήστε μια νέα Συνοδεία 3 καρτών (5.23), διαφορετικά χρησιμοποιείστε όλες τις 6 κάρτες που μοιράστηκαν (6.31)

◊ Προσθέστε την κάρτα Αρχηγού Φατριάς στις 6 κάρτες για να δημιουργήσετε ένα χέρι 7 καρτών.

• Τμήμα Βουλής (5.3)

◊ Αν οι Όμηροι είναι διαθέσιμοι, η Φατρία στην Εξουσία έχει την δυνατότητα να τοποθετήσει ένα ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη στη θέση 2 της μπάρας της Φατριάς στην Αντιπολίτευση της άλλης Πόλης-Κράτους. (5.33)

◊ Οι Φατρίες στην Εξουσία διαλέγουν ένα ζήτημα (θέση 2, 5.32A), εκτός από τον Εξοστρακισμό και το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη (5.32E), το οποίο τοποθετείται στο κέντρο (θέση μηδέν).

◊ Οι Φατρίες στην Αντιπολίτευση διαλέγουν ένα ζήτημα (θέση 1, 5.32B) εκτός από τον Εξοστρακισμό και το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη (5.32E), το οποίο τοποθετείται στο κέντρο (θέση μηδέν).

◊ Οι Φατρίες στην Εξουσία διαλέγουν τρία ζητήματα (Θέση μηδέν, 5.32Γ)

◊ Οι Φατρίες στην Αντιπολίτευση διαλέγουν δυο ζητήματα (θέση μηδέν, 5.32Δ)

Φάση της Συνέλευσης (6.0)

• Ξεκινώντας από την Φατρία στην Εξουσία κάθε Πόλη-Κράτος διαδοχικά διεξάγει έξι συζητήσεις (6.11, 6.14)

Πολιτική Φάση (7.0)

• Καθορίζεται η Τιμή Αγόρευσης (7.1, Τιμή 10.0) και καθορίζεται η Φατρία στην Εξουσία (7.2)

• Τμήμα Πίνακα Στρατηγικής (7.3)

◊ Η Φατρία στην Εξουσία αποκαλύπτει την 7^η κάρτα και παίρνει Στρατηγούς στον Πίνακα Στρατηγικής

◊ Η Φατρία στην Αντιπολίτευση αποκαλύπτει την 7^η κάρτα και παίρνει Στρατηγούς στον Πίνακα Στρατηγικής

• Τμήμα Πολιτικών Ζητημάτων (7.4)

◊ Επιλύστε όλα τα μη-στρατιωτικά, συμμαχικά, διπλωματικά και χρησμού ζητήματα με την ακόλουθη σειρά: Πόλεμος/Ειρήνη (7.41, 7.42), Αγώνες (7.43), Υπηκοότητα (7.44A), Αποικία (7.44B), Κρυπτεία (7.45A), Αγωγή (7.45B)

◊ Καθορίστε αν η κατάσταση που άλλαξε από Πόλεμο σε Ειρήνη τελειώνει το παιχνίδι (δείτε τις οδηγίες του Σεναρίου)

• Αμοιβές των Ζητημάτων Θεάτρου (7.5)

◊ Όλες οι Φατρίες υποκαθιστούν τα στρατιωτικά, διπλωματικά, συμμαχίας, και χρησμού ζητήματά τους που κέρδισαν στη Συνέλευση με τον αντίστοιχο χρωματιστό πλακίδιο της Φατριάς τους συν τους δυο δείκτες φημών τους

Φάση Θεάτρου (8.0)

• Τμήμα Τοποθέτησης Ζητημάτων Θεάτρου (8.3)

◊ Με σειρά Τιμής (8.1), κάθε παίχτης διαδοχικά τοποθετεί ανάποδα ένα στρατιωτικό, διπλωματικό, συμμαχίας, χρησμού ή φήμης πλακίδιο σε ένα από τα είκοσι Θέατρα και ενδεχομένως στην Περσία

◊ Η τοποθέτηση του δεύτερου πλακιδίου στο Θέατρο της Περσίας δημιουργεί μια στοιβα πλακιδίων που από εδώ και πέρα θα ονομάζεται σειρά LIFO (last in, first out – τελευταίο μέσα, πρώτο έξω) (8.31)

◊ Συνεχίστε τη σειρά μέχρι όλα τα ζητήματα να τοποθετηθούν στα Θέατρα ή στην Περσία

• Τμήμα Επίλυσης Θεάτρων (8.5)

◊ Αποκαλύψτε και επιλύστε τα ζητήματα (Διπλωματικό 8.51, Συμμαχίας 8.52, Μαντείου 8.53, Στρατιωτικό 9.0) ένα τη φορά μέχρι να ολοκληρωθεί με Σειρά Τιμής

◊ Ένας παίχτης πρέπει να αποκαλύψει ένα πλακίδιο από την πλευρά του που είναι πάνω στη σειρά οποιουδήποτε Θεάτρου

◊ Ένας παίχτης που δεν έχει κανένα πλακίδιο από την πλευρά του διαθέσιμο να αποκαλυφθεί αφήνει τη σειρά του στον επόμενο παίχτη

◇ Ένας παίχτης που πάει πάσο μπορεί ακόμα να παίξει στον επόμενο γύρο στη σειρά Τιμής και ένας παίχτης μπορεί να πάει πάσο πολλές φορές

◇ Σε όλες τις περιπτώσεις το πλακίδιο ανήκει σε κάποιον από τους παίχτες και σε όλες τις περιπτώσεις ο ιδιοκτήτης παίχτης επιλύει το ζήτημα που φανερώνεται, άσχετα ποιος το φανέρωσε

◇ Όλη η σειρά πλακιδίων στα Θέατρα πρέπει να επιλυθεί

◇ Όταν όλη η σειρά πλακιδίων στα Θέατρα επιλυθεί, μεταφερθείτε στη τελική φάση

Τελική Φάση (8.0)

• Τμήμα Καθορισμού της Νίκης (11.1)

◇ Καθορισμός Αυτόματης Νίκης (11.11, 11.12, 11.13)

◇ Αν είναι ο τελευταίος γύρος του σεναρίου, καθορίστε το νικητή (11.14). Διαφορετικά συνεχίστε

• Τμήμα Συντήρησης (11.2)

• Τμήμα Ανασύνταξης (11.3)

• Επιλύστε τη Βούληση της Συνέλευσης (11.4)

• Ξεκινήστε καινούργιο γύρο

4.1 Δημόσιες & Μυστικές Πληροφορίες

Σημείωμα Παιχνιδιού: Αυτές είναι κατευθυντήριες γραμμές που μπορείτε να ακολουθήσετε, αλλά η ομάδα σας μπορεί να νιώσει ελεύθερη να είναι όσο αυστηρή επιθυμεί στο να τις ακολουθήσει, ή να τις αντικαταστήσει σε κάποια παραλλαγή αν βρείτε ότι κάνει την παρτίδα πιο διασκεδαστική

Όλες οι πληροφορίες είναι δημόσιες εκτός και αναφέρεται ειδικά σε αυτόν τον κανόνα.

A. Ένας παίχτης δεν μπορεί να αποκαλύψει το χέρι του με τις κάρτες που δεν έχει παίξει ή τις κάρτες της Συνοδείας του, μέχρι να αποκαλυφθούν κατά τη διάρκεια συζήτησης ενός ζητήματος ή κατά τη διάρκεια του ξεσκαρταρίσματος.

B. Όταν μια Φατρία αμείβεται δείκτες Στρατηγών από το απόθεμά, τους τοποθετεί πίσω από την ασπίδα της, και γίνονται μυστική πληροφορία. Μια Φατρία μπορεί να δείξει στον Συμπατριώτη της τον αριθμό των δεικτών Στρατηγών, αλλά οι αντίπαλοι δεν μπορούν να εξετάσουν πόσοι δείκτες Στρατηγών έχει μια Φατρία συνολικά ή πόσοι έχουν μείνει πίσω από την ασπίδα της Φατρίας.

Γ. Τα ζητήματα που συζητούνται ή έχουν συζητηθεί και που είναι στην μπάρα της Πόλης-Κράτους είναι δημόσιες πληροφορίες. Από τη στιγμή που η Φατρία μετατρέπει τα κερδισμένα ζητήματα σε πλακίδια ζητημάτων Θεάτρου, τα ζητήματα αφαιρούνται από την μπάρα και δεν είναι πλέον

δημόσιες πληροφορίες. Μια Φατρία μπορεί να δείξει στον Συμπατριώτη της τα ζητήματα που είναι έτοιμη να τοποθετήσει στο χάρτη και ποια ζητήματα θα κρατήσει.

4.2 Γενική Συζήτηση Στρατηγικής

Οι παίχτες μπορούν να συζητήσουν τη στρατηγική στα Θέατρα και να πάρουν αποφάσεις, παρόλα αυτά τίποτα δεν είναι δεσμευτικό. Αν κάποιο ζήτημα καταλήξει σε λάθος μέρος, είτε επίτηδες είτε κατά λάθος, παίζεται και επιλύεται σύμφωνα με τους κανόνες χωρίς τροποποιήσεις.

Σημείωμα Παιχνιδιού Σχετικά με τις Διαπραγματεύσεις και τις Πληροφορίες: Δεν είμαι υποστηρικτής των μυστικών διαπραγματεύσεων, γι' αυτό και αποθαρρύνονται στον Περικλή. Προσπάθησα να διευκρινίσω τη είναι μυστική πληροφορία, αλλά ο κάθε κανόνας από την άποψη αυτή μπορεί να πάει μέχρι εκεί. Προσπαθήστε να μείνετε στο πνεύμα του παιχνιδιού και να αποφύγετε τις λογομαχίες. Θυμηθείτε, είναι μόνο ένα παιχνίδι και δεν υπάρχει υπολογιστής για διαιτητής. Οι ομαδικές συζητήσεις στρατηγικής από την άλλη είναι διασκεδαστικές και μέρος του παιχνιδιού, αλλά προσπαθήστε να το κρατήσετε σε ψίθυρους και ματιές. Αλλά τα πράγματα μπορεί να τελματώσουν αν οι ομαδικές συζητήσεις παραγίνουν. Θα δείτε ότι η σειρά των ζητημάτων στα Θέατρα φέρνει το δικό της χάος που όλη η σχεδίαση του κόσμου δεν μπορεί να ξεπεράσει. Θα ανακαλύψετε, όπως τα ιστορικά πρόσωπα που αντιπροσωπεύετε, ότι κανένα σχέδιο δεν επιβιώνει όταν έρθει σε επαφή με τον εχθρό.

5.0 Φάση του Αριστοφάνη

5.1 Τμήμα Κάρτας Αριστοφάνη

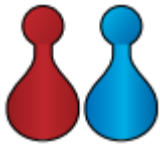
5.11 Τραβήξτε την πάνω κάρτα από την Στοίβα του Αριστοφάνη και εκτελέστε όλες τις οδηγίες της. Μια κάρτα Αριστοφάνη θα κάνει τα ακόλουθα:

A. Τοποθετήστε τα ονομαζόμενα ζητήματα στα υποδεικνύομενα τετράγωνα της Φατρίας της Πόλης-Κράτους,

Σημείωμα: Αγνοήστε ένα Πόλεμος/Ειρήνη ζήτημα που ήδη τοποθετήθηκε λόγω μιας μεγάλης ήττας (9.54).

B. Ένα συμβάν μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει δείκτες Στρατηγών στο απόθεμα, να δώσει δείκτες Στρατηγών σε μια Φατρία, να προσθέσει μονάδες, να αφαιρέσει μονάδες, να υποδείξει τους στόχους της Βούλησης της Συνέλευσης, να προκαλέσει Πανώλη, και/ή να επηρεάσει τον Αλκιβιάδη.

5.12 Η Βούληση της Συνέλευσης



Αν η κάρτα Αριστοφάνη περιλαμβάνει ένα συμβάν Βούλησης της Συνέλευσης, τοποθετήστε το πιόνι Βούληση της Συνέλευσης κάθε πλευράς στο υποδεικνυόμενο Θέατρο σαν υπενθύμιση.

Οι συνθήκες της Βούλησης της Συνέλευσης για κάθε Πλευρά θα ελεγχθούν στην Τελική Φάση (11.4).

Σημείωμα Παιχνιδιού: Κάθε κάρτα Αριστοφάνη είναι μοναδική. Κάποια Βούληση της Συνέλευσης συμβάντα λένε Έλεγχος και κάποια λένε Έλεγχος ή Διεκδίκηση ενός Θεάτρου. Οι κάρτες πρέπει να διαβάζονται λέξη προς λέξη, είναι διαφορετικές και δεν υπάρχει τυπογραφικό όταν είναι διαφορετικές.

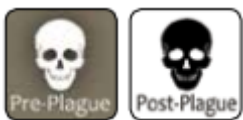
Σχεδιαστικό Σημείωμα: Πολλά παιχνίδια του Αριστοφάνη εκτελέστηκαν πολλαπλές φορές σε ανταγωνισμό, και υπήρχαν πολλά ξεσπάσματα Πανώλης κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Μπορεί να δείτε το ίδιο παιχνίδι μέχρι και τρεις φορές κατά τη διάρκεια της παρτίδας, και αν αυτό το παιχνίδι είναι οι Αχαρνής, θα δείτε τρεις Πανώλες.

5.13 Πανώλη



Οι τρεις εκδοχές των Αχαρνών (Α, Β και Γ) προκαλούν Πανώλη, οι επιδράσεις της οποίας είναι παρακάτω (5.14). Αφού γίνει η πρώτη Πανώλη, το παιχνίδι μπαίνει σε μια Μετά-Πανώλης κατάσταση, που αναφέρεται σε μερικές κάρτες, και παραμένει σε επίδραση για τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μια δεύτερη ή

τρήτη Πανώλη δεν αλλάζει αυτήν την κατάσταση.



Το Προ-Πανώλης/Μετά-Πανώλης πλακίδιο τοποθετείται στο υποδεικνυόμενο τετράγωνο στον Αθηναϊκό χώρο.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Τα περισσότερα σενάρια με γύρους 1 έως 6 ξεκινούν σε Προ-Πανώλης κατάσταση με αργότερα σενάρια να ξεκινούν σε Μετά-Πανώλης κατάσταση, δείτε τους κανόνες του σεναρίου για λεπτομέρειες.

5.14 Επιδράσεις της Πανώλης

Όταν συμβαίνει μια Πανώλη (είτε σαν πρώτο είτε σαν μεταγενέστερο περιστατικό), οι δυο Πλευρές αμέσως αφαιρούν το ένα τρίτο των χερσαίων μονάδων τους και το

ένα τρίτο των ναυτικών μονάδων τους στο Θέατρο της Αθήνας (μόνο), τα κλάσματα στρογγυλοποιούνται προς τα επάνω. Επιπρόσθετα, κάθε Πλευρά αφαιρεί μια χερσαία μονάδα και μια ναυτική μονάδα σε κάθε Διεκδικούμενο Θέατρο. Σε όλες τις περιπτώσεις, μην αφαιρέσετε την τελευταία χερσαία μονάδα σε Χερσαία Θέατρα ή την τελευταία ναυτική μονάδα στα Ναυτικά Θέατρα.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Αν χρησιμοποιείτε τους κανόνες Εκστρατείας 14.43, σημειώστε ότι οι απώλειες από την Πανώλη είναι μόνιμες και οι επηρεαζόμενες μονάδες αφαιρούνται από το παιχνίδι.

5.2 Τμήμα Πολιτικών Καρτών

Σε κάθε Φατρία μοιράζονται Πολιτικές Κάρτες από την Πολιτική τράπουλα της Πλευρά της.

5.21 Πριν μοιραστούν οποιεσδήποτε κάρτες, αν μια Φατρία δεν χρησιμοποίησε τη Συνοδεία της σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης στον προηγούμενο γύρο (6.31), μπορεί πρώτα να διαλέξει είτε να κρατήσει είτε να ξεσκαρτάρει όλες, μερικές ή καμιά από τις τρεις κάρτες Συνοδείας. Όλες οι κάρτες από την Πλευρά, εκτός από τους Αρχηγούς και αυτές που κρατήθηκαν από τις Συνοδείες, ανακατεύονται για να σχηματίσουν τις αντίστοιχες τράπουλες. Αυτό περιλαμβάνει και τις κάρτες που παρέμειναν στην τράπουλα και όποιες ξεσκαρταρίστηκαν.

Αν μια Φατρία δεν χρησιμοποίησε τη Συνοδεία της σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης στον προηγούμενο γύρο (ή είναι ο πρώτος γύρος του σεναρίου), το χέρι του ανανεώνεται με εννιά κάρτες, συμπεριλαμβανομένων των καρτών που κράτησε από τη Συνοδεία της. Μπορεί τότε να δημιουργήσει μια νέα Συνοδεία (5.23).

5.22 Αν μια Φατρία χρησιμοποίησε τη Συνοδεία της σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης στον προηγούμενο γύρο, της μοιράζονται μόνο έξι κάρτες. Δεν δημιουργεί καινούργια Συνοδεία. Όλες οι έξι κάρτες που της μοιράστηκαν περιλαμβάνουν το χέρι του σε αυτό το γύρο.

Όλες οι Φατρίες παίρνουν επίσης την κάρτα Αρχηγού στο χέρι τους σε κάθε γύρο, καταλήγοντας σε ένα χέρι εφτά καρτών.

5.23 Συνοδεία

Αν δικαιούστε να φτιάξετε μια Συνοδεία, η Φατρία μυστικά διαλέγει τρεις μη-Αρχηγικές κάρτες, τις αφαιρεί από το χέρι της και τις βάζει στην άκρη, ανάποδα, για να δημιουργήσει τη Συνοδεία της. Δεν είναι πλέον κάρτες του χεριού της, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το γύρο σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης (6.31). Αν δεν χρησιμοποιηθούν σε αυτό το γύρο σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης, θα έχει την επιλογή να τις συμπεριλάβει στο χέρι του στον επόμενο ή μεθεπόμενος γύρους.

Σημείωμα Παιγνιδιού: Υπάρχουν πολυάριθμες στρατηγικές ως προ το ποιες κάρτες μπορούν να κρατηθούν στη Συνοδεία σας. Μπορείτε να διαλέξετε να κρατήσετε τις 3 ίδιες κάρτες στη Συνοδεία σας για όλο το παιχνίδι, να ξεφορτώνετε τις χειρότερες κάρτες σας σε κάθε γύρο, ή να χρησιμοποιείτε τη Συνοδεία σας σαν Συμβούλιο Εμπιστοσύνης. Ποιες κάρτες θα κρατήσετε ή θα ξεσκαρτάρετε εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Φαίνεται ότι στην Αθήνα αυτή η ομάδα ανθρώπων γύρω από τον Περικλή ήταν γνωστή σαν «συμβούλιο εμπιστοσύνης», τουλάχιστον έτσι το είδα να μεταφράζεται από τα Ελληνικά. **Σημ. Μετ.** Αν και βρήκα σε Αγγλικά κείμενα τον όρο “brain trust”, δεν κατάφερα να βρω κάτι ανάλογο σε Ελληνικά κείμενα, για αυτό και αποδόθηκε ελεύθερα «Συμβούλιο Εμπιστοσύνης» για να διατηρεί το πνεύμα του κανόνα.

5.2 Τμήμα Βουλής

Κατά τη διάρκεια του τμήματος της Βουλής οι Φατρίες σε κάθε Πλευρά μεταξύ τους θα τοποθετήσουν επτά ζητήματα στις δυο μπάρες φατρίας Αθηνών και Σπάρτης, τέσσερα από τη Φατρία στην Εξουσία και τρία από την Φατρία στην Αντιπολίτευση, που θα συζητηθούν σε αυτό το γύρο. Οποιαδήποτε ζητήματα τοποθετήθηκαν από κάρτα Αριστοφάνη, από προηγούμενη μεγάλη ήττα (9.54), και/ή από τη χρήση ενός πλακιδίου Ομήρων (Πόλεμος/Ειρήνη, δεξ 5.33) είναι επιπλέον αυτών των επτά που τοποθετήθηκαν από τις δυο Φατρίες.

5.31 Αναπληρώστε από το Απόθεμα

Αναπληρώστε από το απόθεμα και τα δυο Ταμπλό Στρατηγικής μέχρι πέντε δείκτες Στρατηγών στο καθένα.

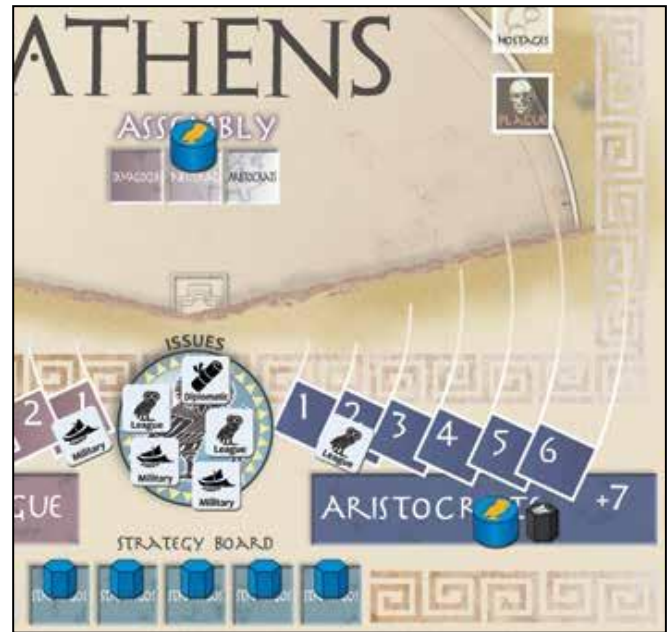
5.32 Διαλέγοντας τα Ζητήματα

Οι δυο Φατρίες για κάθε Πλευρά θα διαλέξουν τα ζητήματα, από τα αντίστοιχα διαθέσιμα πλακιδιά, που θα συζητηθούν σε αυτό γύρο στην Συνέλευση της Πόλης-Κράτους τους. Η σειρά για την επιλογή των ζητημάτων είναι η ακόλουθη, με κάθε Πλευρά να εκτελεί αυτά τα βήματα ταυτόχρονα, και να τα τοποθετεί στην δικιά της μπάρα Φατρίας:

- A.** Η Φατρία στην Εξουσία επιλέγει ένα ζήτημα και το τοποθετεί στη θέση 2 στην μεριά του στην μπάρα Φατρίας.
- B.** Η Φατρία στην Αντιπολίτευση επιλέγει ένα ζήτημα και το τοποθετεί στη θέση 1 στην μεριά της στην μπάρα Φατρίας.
- Γ.** Η Φατρία στην Εξουσία επιλέγει τρία ζητήματα και τα τοποθετεί στη κεντρική θέση (μηδέν) στην πλευρά της.
- Δ.** Η Φατρία στην Αντιπολίτευση επιλέγει δυο ζητήματα και τα τοποθετεί στη κεντρική θέση (μηδέν) στην πλευρά της.

Ε. ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αν ο Εξοστρακισμός και/ή το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη επιλέχθηκαν τοποθετούνται πάντα στην κεντρική θέση.

Σημείωμα Παιγνιδιού: Αντί οι Πλευρές να κάνουν ταυτόχρονες επιλογές, μερικές ομάδες μπορεί να προτιμούν μια διαδικασία σε σειρά. Αν αυτό είναι επιθυμητό, σε όλες τις περιπτώσεις ταυτόχρονων ενεργειών, οι Αθηναίοι πάνε πρώτοι. Ο ίδιος κανόνας εφαρμόζεται και στην Φάση Συνέλευσης (6.0).



Παράδειγμα: Οι Αθηναίοι Αριστοκράτες ξεκινούν το σενάριο του 1^{ου} Πελοποννησιακού Πολέμου ως η Φατρία στην Εξουσία για την Αθήνα και ο Βασιλιάς Αγίς ξεκινά ως η Φατρία στην Εξουσία για τη Σπάρτη. Η Φατρία των Αθηναίων Αριστοκρατών διαλέγει ένα ζήτημα Συμμαχίας, ενώ η Φατρία του Βασιλιά Αγί διαλέγει Αγώνες. Και τα δυο ζητήματα τοποθετούνται στην αντίστοιχη Φατρία στη θέση

«2». Ακολουθούν οι Φατρίες στην Αντιπολίτευση για τις δυο Πλευρές που διαλέγουν ένα ζήτημα και το τοποθετούν στην αντίστοιχη θέση «1». Τότε η κάθε μια από τις Φατρίες στην Εξουσία επιλέγει τρία ζητήματα και τα τοποθετεί στην κεντρική θέση ακολουθούμενοι από τις Φατρίες στην Αντιπολίτευση που τοποθετούν δυο ζητήματα στην κεντρική θέση. Τα εφτά ζητήματα συν όποια τοποθετήθηκαν εξαιτίας μιας κάρτας Αριστοφάνη ή άλλου μηχανισμού αποτελούν τα ζητήματα που θα συζητηθούν στην Συνέλευση.

5.33 Όμηροι



Στην αρχή του τμήματος Βουλής, πριν επιλεγθούν όποια ζητήματα, αν μια Πλευρά έχει ένα πλακίδιο Ομήρων, η Φατρία στην Εξουσία

μπορεί να διαλέξει να το αναλώσει και να τοποθετήσει το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη στην θέση 2 στη μπάρα της Φατρίας Αντιπολίτευσης της άλλης Πλευράς. Αν η κάρτα Αριστοφάνη ή μια μεγάλη ήττα έχει ήδη τοποθετήσει το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη στην Συνέλευση, οι Όμηροι μπορούν να μην χρησιμοποιηθούν.

6.0 Φάση Συνέλευσης

6.1 Πρώτη Συζήτηση

Κάθε Πλευρά ταυτόχρονα διεξάγει την δικιά της Φάση Συνέλευσης: μια σειρά έξι συζητήσεων, όπου κάθε μια στοχεύει ένα ζήτημα της Πλευράς της στη Μπάρα Συνέλευσης. Αφού όλες οι έξι συζητήσεις έχουν διεξαχθεί, συνεχίστε στην Πολιτική Φάση.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι ομάδες μπορεί να προτιμήσουν να διεξάγουν σε κάθε γύρο τις συζητήσεις σε συγχρονισμό μεταξύ τους παρά ο καθένας με το δικό του ρυθμό. Αυτό συνιστάται ιδιαίτερα την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι. Για αυτή την πιο διατεταγμένη διαδικασία, η Αθήνα επιλέγει το ζήτημά της πρώτη, μετά η Σπάρτη δεύτερη, με όλες τις τέσσερις Φατρίες να επιλέγουν και να αποκαλύπτουν τις κάρτες τους ταυτόχρονα.

6.11 Ξεκινήστε με την Φατρία στην Εξουσία και πηγαίστε εναλλάξ μέχρι κάθε Φατρία έχει επιλέξει 3 ζητήματα από τις 6 συζητήσεις. Μια Φατρία θα επιλέξει ένα ζήτημα από την μπάρα φατρίας της μεριάς της («το θέμα προς συζήτηση») και τοποθετήστε ένα πόνι πάνω του. (Οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιούν τα λευκά πόνια αν είναι σε Ειρήνη και μαύρα πόνια αν είναι σε Πόλεμο σαν μνημονικό.) Τα ζητήματα που έχουν προηγουμένως δεσμευτεί (6.15) δεν μπορούν να επιλεγούν για συζήτηση. Ένα ζήτημα μπορεί να επιλεγεί μια φορά, πολλές ή και καθόλου.

6.12 Κάθε Φατρία τότε επιλέγει μια κάρτα από το χέρι της και την τοποθετεί ανάποδα, τις αποκαλύπτουν ταυτόχρονα,

υπολογίζουν τις αξίες τους και επιλύουν όποιες επιδράσεις (6.2).

6.13 Η Φατρία σε κάθε Πλευρά με την κάρτα με τη μεγαλύτερη τροποποιημένη αξία έχει κερδίσει τη συζήτηση και μετακινεί το επιλεγμένο πλακίδιο ζητήματος στη Μπάρα Συνέλευσης της έναν αριθμό θέσεων προς την άκρη της μπάρας ίσο με την διαφορά μεταξύ των δυο αξιών. Κάθε κάρτα της Φατρίας ξεσκαρτάρεται στην αντίστοιχη Πολιτική τράπουλα ξεσκαρταρισμένων. Αν οι αξίες είναι ίδιες η συζήτηση ήταν ισοπαλία και το πλακίδιο ζητήματος δεν μετακινείται.

6.14 Όλα τα συζητούμενα ζητήματα πρέπει να μετακινηθούν όσο η διαφορά μεταξύ των αξιών των καρτών των Φατριών, με εξαίρεση το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη. Ο παίχτης που κερδίζει τη συζήτηση που περιλαμβάνει το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη, αν μετακινήσει το ζήτημα δια μέσου της θέσης μηδέν, μπορεί να σταματήσει εκεί, αντί να μετακινηθεί όλη την απόσταση.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Ένας παίχτης μπορεί να μη θέλει να αλλάξει η κατάσταση του Πόλεμος/Ειρήνη και σταματώντας το ζήτημα στη θέση Ζητημάτων (μηδέν) μπορεί να θέσει βέτο στην αλλαγή, τουλάχιστον για αυτό το παίξιμο καρτών.

6.15 Δεσμεύοντας ένα Ζήτημα

Αν ένα πλακίδιο ζητήματος μετακινηθεί στην έβδομη θέση, σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, το ζήτημα έχει δεσμευτεί. Η Φατρία σε αυτή την άκρη της μπάρας Συνέλευσης αυτομάτως κερδίζει το ζήτημα (7.1). Το ζήτημα δεν μπορεί να επιλεγεί ξανά σαν ζήτημα συζήτησης σε αυτό το γύρο.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι παίκτες που έχουν παίξει Τσόρτσιλ θα παρατηρήσουν ότι αντίθετα με τον προκάτοχό του, στον Περικλή τα ζητήματα σπάνια θα δεσμεύονται με αυτόν τον τρόπο.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Οι συζητήσεις που περιγράφονται στον Θουκυδίδη φαίνεται να είναι πολύ στενές υποθέσεις. Φυσικά η βάση δεδομένων είναι περιορισμένη, αλλά το αντικατοπτρίζω αυτό δείχνοντας ότι τα περισσότερα ζητήματα δεν κερδίζονται αποφασιστικά εικονογραφώντας την κομματική φύση της πολιτικής στην πόλη-κράτος.

6.16 Κερδίζοντας ένα Ζήτημα

Με την ολοκλήρωση του βου ζητήματος όλα τα ζητήματα που βρίσκονται στη μεριά της μπάρας της φατρίας (θέσεις 1 έως 7+) κερδίζονται από τη φατρία αυτή. Όλα τα ζητήματα στη θέση μηδέν δεν κερδίζονται από καμιά φατρία και αφαιρούνται.

6.2 Αξίες και Ιδιότητες Καρτών

Κάθε πολιτική κάρτα και αρχηγός έχει μια βασική αξία κάρτας από το ένα μέχρι το πέντε. Επιπλέον, κάθε κάρτα έχει ένα μπόνους που προστίθεται στην αξία της κάρτας κατά τη διάρκεια της συζήτησης αν το ζήτημα που αναφέρεται στην κάρτα ταιριάζει με το ζήτημα που έχει επιλεγεί για συζήτηση, ή κάποιες ιδιαίτερες συνθήκες παιχνιδιού είναι σε εφαρμογή:

A. Προ- ή Μετά-Πανώλη

B. Αν η Φατρία που παίζει την κάρτα είναι η Φατρία στην Εξουσία και το Ζήτημα Στοιχίζεται

Γ. Πόλεμος/Ειρήνη κατάσταση

Δ. Κατάσταση του Αλκιβιάδη

6.21 Επιβράβευση Δεικτών Στρατηγών

Αν η ιδιότητα μιας κάρτας ζητήματος είναι σε ευθυγράμμιση με το ζήτημα προς συζήτηση, αυτή η Φατρία επιβραβεύεται επίσης, από το απόθεμα της Πλευρά της, των αριθμό των δεικτών Στρατηγών που υποδεικνύεται από το μπόνους. Αυτό είναι ανεξάρτητο αν η Φατρία είχε τη μεγαλύτερη αξία κάρτας ή όχι.

6.22 Έλλειψη Στρατηγών

Αν ο αριθμός των δεικτών Στρατηγών που είναι να διανεμηθούν είναι ανεπαρκής για την κάλυψη των συνδυασμένων απαιτήσεων, ξεκινήστε με τη Φατρία στην Εξουσία και εναλλάξ παίρνετε ένα δείκτη Στρατηγού τη φορά μέχρι το απόθεμα να εξαντληθεί.

6.3 Αρχηγοί Φατρίας

Ένας Παίχτης μπορεί να παίζει τον Αρχηγό της Φατρίας του κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε συζήτησης όπως όποια άλλη κάρτα από το χέρι του, περιλαμβάνοντας οποιαδήποτε εφαρμόσιμη ιδιότητα (6.2).

6.31 Συμβούλιο Εμπιστοσύνης

Όταν ένας παίχτης παίζει τον Αρχηγό Φατρίας κατά τη διάρκεια μιας συζήτησης και ο Συμπατριώτης του δεν έπαιξε τον Αρχηγό Φατρίας του, έχει εκείνη τη στιγμή την επιλογή να χρησιμοποιήσει αμέσως το Συμβούλιο Εμπιστοσύνης. Για να το κάνει, αποκαλύπτει τυχαία μια κάρτα από τη Συνοδεία του, και προσθέτει τη βασική της αξία στην αξία κάρτας του Αρχηγού Φατρίας. Όποιες ιδιότητες της μη-Αρχηγού κάρτας (μπόνους αξίας, επιβράβευση Στρατηγών) αγνοούνται, αλλά οι ιδιότητες της κάρτας Αρχηγού είναι ακόμα εφαρμόσιμες. Αφού επιλυθεί η συζήτηση του ζητήματος ο παίχτης γυρίζει όλη τη Συνοδεία προς την όψη και στον επόμενο γύρο δεν θα πάρει Συνοδεία (5.22).

7.0 Πολιτική Φάση

7.1 Τιμή Αγόρευσης

Για κάθε Πόλη-Κράτος ξεχωριστά, προσαρμόστε την Τιμή των δυο Φατριών.

- Αν μια Φατρία έχει κερδίσει το ζήτημα Εξοστρακισμού, αυτή η φατρία κερδίζει 3 Τιμή και ο Συμπατριώτης της χάνει 3 Τιμή.

- Αν καμιά Φατρία δεν κέρδισε το ζήτημα Εξοστρακισμού, οι Φατρίες προσθέτουν τις αξίες των θέσεων που βρίσκονται όλα τα κερδισμένα τους ζητήματα για να καθορίσουν την αξία της Αγόρευσής τους. δεσμευμένο ζήτημα έχει τιμή αγόρευσης εφτά. Η διαφορά ανάμεσα στις αξίες αγόρευσης προστίθεται στην Τιμή της Φατρίας με τη μεγαλύτερη αξία και αφαιρείται από την Τιμή της Φατρίας με τη μικρότερη αξία. Ο παίχτης με τη μεγαλύτερη αξία κερδίζει αυτή την ποσότητα Τιμής με μέγιστο το +3 Τιμή (αγνοήστε τις περισσιες). Ο παίχτης με τη μικρότερη αξία μειώνει αυτή την ποσότητα Τιμής με μέγιστο το -3 Τιμή (αγνοήστε τις περισσιες). Όποια διαφορά παραπάνω από το 3 αγνοείται. (Στην περίπτωση που η Τιμή μιας Φατρίας πέφτει στο μηδέν εξαιτίας της Αγόρευσης, ο Συμπατριώτης του κερδίζει μόνο τόση Τιμή όση στην πραγματικότητα χάθηκε.)

***Παράδειγμα:** Καμιά από τις Αθηναϊκές Φατρίες δεν κέρδισε το ζήτημα Εξοστρακισμού. Οι Αριστοκράτες κέρδισαν τρία ζητήματα που είναι τοποθετημένα στις θέσεις τέσσερα, τρία και ένα για ένα σύνολο Αγόρευσης του 8. Οι Δημαγωγοί κέρδισαν 5 ζητήματα, ένα στη θέση δύο και τα άλλα τέσσερα στη θέση ένα για ένα σύνολο αγόρευσης του 6. Οι Αριστοκράτες θα κερδίσουν 2 Τιμή και οι Δημαγωγοί θα χάσουν 2 Τιμή. Παρά αυτήν την αγορευτική νίκη, οι Δημαγωγοί έχουν κερδίσει περισσότερα ζητήματα και γίνονται η νέα Φατρία στην Εξουσία.*

***Σχεδιαστικό Σημείωμα:** Η Τιμή Αγόρευσης είναι ένα μηδενικό αποτέλεσμα ανάμεσα στις δυο Φατρίες σε μια Πλευρά. Η συνολική αξία Τιμής της Πλευρά σας δεν θα αλλάξει σε σχέση με της άλλης Πλευράς.*

7.2 Τμήμα Φατρίας στην Εξουσία

Κάθε Πλευρά τώρα καθορίζει την Φατρία της στην Εξουσία. Αν μια Φατρία κέρδισε το ζήτημα Εξοστρακισμού, γίνεται αμέσως η Φατρία στην Εξουσία. Αν το ζήτημα Εξοστρακισμού δεν κερδήθηκε, η Φατρία στην Εξουσία είναι αυτή που κέρδισε τον μεγαλύτερο αριθμό ζητημάτων κατά τη διάρκεια του τμήματος Συνέλευσης.

Επιπρόσθετα, προσαρμόζεται και ο δείκτης Εύνοιας της Συνέλευσης:

- Αν μια Φατρία κέρδισε το ζήτημα Εξοστρακισμού, τοποθετήστε το δείκτη Εύνοιας της Συνέλευσης στο κουτί της, ανεξάρτητα από την τότε της θέση.
- Αν το ζήτημα εξοστρακισμού δεν κερδήθηκε, η Φατρία που κέρδισε τα περισσότερα ζητήματα είναι η Φατρία στην Εξουσία και μετακινεί τον δείκτη Εύνοιας της Συνέλευσης ένα τετράγωνο προς το τέλος της πλευρά της. Αν ήταν ήδη στο τετράγωνό της, κερδίζει μια Τιμή, και ο Συμπατριώτης της χάνει μια Τιμή.
- Αν το ζήτημα εξοστρακισμού δεν κερδήθηκε και κάθε Φατρία κέρδισε ίσο αριθμό ζητημάτων, ο δείκτης Εύνοιας της Συνέλευσης παραμένει εκεί που ήταν, μετά εφαρμόστε την ισοπαλία στην Φατρία στην Εξουσία.

Ισοπαλία στην Φατρία στην Εξουσία

Αν υπάρχει ισοπαλία στο ποια Φατρία κέρδισε τα περισσότερα ζητήματα, την ισοπαλία την κερδίζει η Φατρία που έχει την Εύνοια της Συνέλευσης. Αν η Εύνοια της Συνέλευσης είναι ουδέτερη, τότε η Φατρία που κέρδισε την περισσότερη Τιμή Αγόρευσης κερδίζει την ισοπαλία, και αν υπάρχει ακόμα ισοπαλία η επί του παρόντος Φατρία στην Εξουσία κερδίζει την ισοπαλία και παραμένει η Φατρία στην Εξουσία.

7.3 Τμήμα του Ταμπλό Στρατηγικής

Όλες οι Φατρίες αποκαλύπτουν την κάρτα που απέμεινε στο χέρι τους και παίρνουν έναν αριθμό δεικτών Στρατηγών από το Ταμπλό Στρατηγικής, με τη Φατρία στην Εξουσία πρώτη. Αν αποκαλυφθεί ένας Αρχηγός Φατρίας, παίρνει των αριθμό των δεικτών Στρατηγών που υποδεικνύεται στην κάρτα, εξαρτώμενος από τον αν είναι Προ- ή Μετά-Πανώλης. Αν παιχτεί οποιαδήποτε άλλη κάρτα, παίρνει το μέγιστο 1 δείκτη Στρατηγού.

Αν υπάρχουν λίγοι δείκτες στο Ταμπλό Στρατηγικής για να πάρουν και οι δυο Φατρίες ότι του αναλογεί, η Φατρία στην Εξουσία παίρνει όλη την ποσότητα δεικτών Στρατηγών πρώτη, και η Φατρία στην Αντιπολίτευση παίρνει τους εναπομείναντες δείκτες. Το υπόλοιπο χάνεται.

Οι δείκτες Στρατηγών που παρέμειναν στο ταμπλό Στρατηγικής τοποθετούνται στο απόθεμα. Κανένας παίχτης δεν τους παίρνει.

7.4 Τμήμα Πολιτικών Ζητημάτων

Ζητήματα Διπλωματίας, Συμμαχίας, Στρατιωτικά και Χρησμού επιλύονται κατά τη διάρκεια του Τμήματος Θεάτρου. Όλα τα άλλα ζητήματα επιλύονται αμέσως με την ακόλουθη σειρά:

- Α. Πόλεμος/Ειρήνη (7.41, 7.42)
- Β. Αγώνες (7.43)
- Γ. Υπηκοότητα (7.44Α)

Δ. Αποικία (7.44Β)

Ε. Κρυπτεία (7.45Α)

ΣΤ. Αγωγή (7.45Β)

Σημείωμα Παιχνιδιού: Όπως με τη Βουλή και τη Φάση της Συνέλευσης, αν υπάρχει ερώτημα ως προς το ποια Πλευρά πρέπει να εφαρμόσει τις επιδράσεις των ζητημάτων, η Αθήνα ενεργεί πρώτη.

7.41 Πόλεμος/Ειρήνη



Τα περισσότερα σενάρια ξεκινούν με Ειρήνη. Αν μια Φατρία κερδίζει το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη, τότε η Πολεμική/Ειρηνική κατάσταση μεταξύ Αθήνας και Σπάρτης μπορεί να αλλάξει.

Α. Αν υπάρχει επί του παρόντος Ειρήνη (λευκά πόνια) και μια Φατρία σε μια/δυο Πλευρές κερδίζει το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη, ανακηρύσσετε Πόλεμος (αλλάζτε τα λευκά πόνια με μαύρα σαν μνημονικό). (Επίσης δεξ 14.43, τον κανόνα Εκστρατείας Οι Λεηλασίες του Πολέμου).

Β. Αν επί του παρόντος υπάρχει Πόλεμος και το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη κερδήθηκε από Φατρίες και των δυο Πλευρών, ανακηρύσσετε Ειρήνη (αλλάζτε τα μαύρα πόνια με λευκά σαν μνημονικό). Οι δυο Φατρίες που κέρδισαν το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη κερδίσουν επίσης 10 Τιμή η κάθε μια.

Γ. Ανάλογα με τους κανόνες του σεναρίου, αν ανακηρυχτεί Ειρήνη, το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει αμέσως κάνοντας το τελικό σκορ και ανακηρύσσοντας τον νικητή. Ελέγξτε το τώρα πριν επιλύσετε όποιες άλλες επιδράσεις του ζητήματος Πόλεμος/Ειρήνη.

Δ. Αν συμβεί Ειρήνη, όλες οι χερσαίες και ναυτικές μονάδες της Πόλης-Κράτους, είτε είναι σε Ελεγχόμενο σε Διεκδικούμενο Θέατρο, τοποθετούνται αμέσως στα αντίστοιχα Θέατρα Καταγωγής ή σε ένα Θέατρο με μια Σπαρτιάτικη ή Αθηναϊκή (όχι Συμμαχική) βάση. Αυτό δεν έχει επίδραση σε Συμμαχικές μονάδες ή βάσεις.

7.42 Επίδραση Πολέμου και Ειρήνης

Α. Όταν επιλύετε ένα Στρατιωτικό ζήτημα εν καιρώ Πολέμου, δεν υπάρχουν περιορισμοί ως προς το που μπορούν να κινηθούν οι μονάδες.

Β. Όταν επιλύετε ένα Στρατιωτικό ζήτημα εν καιρώ Ειρήνης, οι Αθηναϊκές στρατιωτικές μονάδες δεν μπορούν να μπου, αλλά μπορούν να βγουν, από ένα Θέατρο που περιέχει Σπαρτιάτικες Στρατιωτικές μονάδες ή Βάσεις, και το ανάποδο. Συμμαχικές μονάδες και βάσεις από κάθε Πλευρά δεν έχουν καμιά επίδραση στην μετακίνηση εν καιρώ Ειρήνης και μπορούν να κινηθούν χωρίς περιορισμούς.

Γ. Στρατιωτικές μονάδες και Βάσεις από την Αθήνα και τη Σπάρτη μπορούν να παραμείνουν στο ίδιο Θέατρο εν καιρώ Ειρήνης, και αν ένα Στρατιωτικό ζήτημα επιλυθεί σε αυτό το Θέατρο, μπορούν να εμπλακούν σε Μάχη, αλλά μόνο Συμμαχικές στρατιωτικές μονάδες (της Συμμαχίας της Δήλου ή της Πελοποννήσου) επιτρέπονται να Συγκεντρωθούν σε αυτό το Θέατρο.

Α. Αν η αλλαγή από Πόλεμο σε Ειρήνη ή το αντίθετο εξουδετερώνει την απαιτούμενη Πόλεμος/ειρήνη κατάσταση ενός ξεχωριστού ζητήματος, αυτό το ζήτημα ακυρώνεται και αφαιρείται από το παιχνίδι χωρίς καμιά επίδραση.

Σημείωμα παιχνιδιού: Να είστε προσεκτικοί αν η κατάσταση Πολέμου ή Ειρήνης μπορεί πιθανόν να αλλάξει την αξία του να κερδίσετε ένα ζήτημα.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Η διάκριση μεταξύ πολέμου και ειρήνης ήταν πολύ διαφορετική κατά τη διάρκεια του 5^{ου} Αιώνα στην Ελλάδα. Εν καιρώ περιόδων ειρήνης, διαμάχες μεταξύ Πόλεων-Κρατών συνεχιζόντουσαν αλλά με λιγότερο άμεσες Αθηναϊκές και Σπαρτιατικές αντιπαραθέσεις. Υπάρχουν αρκετές περιόδους Ειρήνης κατά τη διάρκεια που καλύπτει το παιχνίδι, με την πιο διάσημη να ήταν η Τριακονταετής Ειρήνη που κράτησε ~ 14 χρόνια και η Νικίειος Ειρήνη κατά τη διάρκεια της οποίας δόθηκε η μεγαλύτερη χερσαία Μάχη αυτής της περιόδου (Μαντίνεια).

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι παίκτες θα ανακαλύψουν γρήγορα ότι η συνετή τοποθέτηση Σπαρτιατικών και Αθηναϊκών στρατιωτικών μονάδων μπορεί να περιορίσει σοβαρά την κίνηση των μονάδων του αντιπάλου εν καιρώ Ειρήνης, ως εκ τούτου και το κίνητρο να πάνε σε πόλεμο.

7.43 Αγώνες



Η επίλυση του ζητήματος Αγώνων έχει διαφορετικό αποτέλεσμα ανάλογα με το αν υπάρχει Πόλεμος ή Ειρήνη.

Α. Αν είναι Ειρήνη, η Φατρία που κέρδισε το ζήτημα κερδίζει 3 Τιμή.

Β. Αν είναι Πόλεμος, η Φατρία που κέρδισε το ζήτημα παίρνει 3 δείκτες Στρατηγών από το απόθεμα της Πλευρά της, αν είναι διαθέσιμοι, αλλιώς χάνονται.

7.44 Αθηναϊκά Μοναδικά Ζητήματα



Α. **Υπηκοότητα:** Αν η Αθήνα είναι σε Πόλεμο ή Ειρήνη η Φατρία που κέρδισε το ζήτημα μπορεί να μετατρέψει οποιαδήποτε Συμμαχική Βάση της Δήλου σε Αθηναϊκή Βάση χωρίς κόστος (κερδίζει 2 Τιμή). Προσθέτει επίσης μια ναυτική μονάδα, ή δυο Αθηναϊκές χερσαίες μονάδες,

στο Θέατρο αυτής της τροποποιημένης βάσης αν υπάρχουν. Το ζήτημα Υπηκοότητας αφαιρείται τότε από το παιχνίδι άσχετα με το αν τοποθετήθηκε μια βάση ή μονάδες ή όχι.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Η τροποποίηση των όρων για το ποιοι διαθέτουν τα προσόντα Αθηναίων πολιτών χρησιμοποιούταν μερικές φορές για να μονιμοποιήσει την υποστήριξη στην άρχουσα Φατρία ή σαν αμοιβή αξιοσημείωτης υπηρεσίας. Κατά την τελευταία διάρκεια του πολέμου παραχωρήθηκε στη Σάμο αυτή η Τιμή και αυτή η μικρή δημοκρατία στάθηκε δίπλα στην Αθήνα μέχρι την παράδοσή τους.



Β. **Αποικία:** Αν η Αθήνα είναι σε Ειρήνη, μπορεί να χτίσει μια βάση της Συμμαχίας της Δήλου, εντός του κανονικού ορίου 3 βάσεις ανά θέατρο, συν 4 πόντους στρατιωτικών μονάδων της Δήλου σε οποιοδήποτε Ελεγχόμενο ή Διεκδικούμενο θέατρο χωρίς κόστος (κερδίζει 2 Τιμή). Το ζήτημα αποικίας αφαιρείται τότε από το παιχνίδι, άσχετα με το αν τοποθετήθηκαν βάση/μονάδες ή όχι.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Αυτό αντιπροσωπεύει την ίδρυση οποιουδήποτε αριθμού αποικιών όπως οι Θούριοι (Θέατρο Σικελίας) ή τη στρατιωτική αποικία της Βρέας (Θέατρο Μακεδονίας). Κερδίζοντας αυτό το ζήτημα κατά τη διάρκεια ενός νεοανακηρυχθέντος πολέμου εξομοιώνει τον σχηματισμό της Παν-Ελληνικής αποικίας που απέτυχε όπως οι Θούριοι.

7.45 Σπαρτιατικά Μοναδικά Ζητήματα



Α. **Κρυπτεία:** Αν η Σπάρτη είναι σε Πόλεμο ή Ειρήνη ο Σπαρτιάτης παίκτης μπορεί να αφαιρέσει μέχρι έξι Αθηναϊκά πλακίδια Προδοσίας οπουδήποτε από το χάρτη. Το ζήτημα Κρυπτεία αφαιρείται τότε από το παιχνίδι, άσχετα με το αν όποια ή όλα τα επιτρεπόμενα πλακίδια Προδοσίας αφαιρέθηκαν ή όχι.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Η Κρυπτεία ήταν η Σπαρτιατική μυστική «αστυνομία» που χρησιμοποιούσε κτηνώδεις τακτικές για να κρατήσει τους Είλωτες υπό έλεγχο.



Β. **Αγωγή:** Αν η Σπάρτη είναι σε Πόλεμο, μπορεί να χτίσει μέχρι τρεις Σπαρτιατικές Χερσαίες στρατιωτικές μονάδες στο Θέατρο της Σπάρτης, αν είναι διαθέσιμες. Το ζήτημα της Αγωγής αφαιρείται τότε από το παιχνίδι, άσχετα με το αν τοποθετήθηκαν οι μονάδες ή όχι.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Αυτό αντιπροσωπεύει την επίσπευση των νέων στρατευμένων και τη συγκέντρωση των γηραιότερων αντρών στις τάξεις των οπλιτών σε καιρούς έκτακτης ανάγκης.



7.5 Επιβράβευση Ζητήματος Θεάτρου

Κάθε Φατρία σημειώνει τα εναπομείναντα ζητήματα στο δικό της μισό στην αντίστοιχη μπάρα Φατρίας, συμπεριλαμβανομένων αυτών που συνελήφθησαν, και λαμβάνει πλακίδια Θεάτρου Διπλωματίας, Συμμαχίας Στρατιωτικά και Μαντείου για κάθε αντίστοιχο ζήτημα που κερδήθηκε από τη Φατρία της. Επίσης λαμβάνει δυο πλακίδια Φημών σε κάθε γύρο, άσχετα με το πόσα ζητήματα κέρδισε.

7.51 Κατανομή Ζητήματος Θεάτρου

Αφού πάρετε τα πλακίδια, ο παίχτης με τα περισσότερα πλακίδια ζητημάτων σε κάθε Πόλη-Κράτος δίνει έναν αριθμό πλακιδίων στην Φατρία στην Αντιπολίτευση μέχρι κάθε παίχτης να έχει το ήμισυ του συνόλου των διαθέσιμων πλακιδίων, με τα μονά πλακίδια να διατηρούνται στον παίχτη με τα περισσότερα πλακίδια. Όταν το κάνετε, τα πραγματικά, φυσικά πλακίδια δανείζονται. Άσχετα με το ποιος τοποθετεί ή αποκαλύπτει ένα πλακίδιο, ο παίχτης που το κέρδισε το επιλύει πάντα.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Αυτή η διαδικασία εμποδίζει ακραίες περιπτώσεις όπου ένας παίχτης έχει πολλά περισσότερα πλακίδια από όποιον άλλον παίχτη και μπορεί να επηρεάσει υπερβολικά τις σειρές Θεάτρου.

8.0 Φάση Θεάτρου

Κατά τη διάρκεια της Φάσης Θεάτρου, οι παίχτες με σειρά Τιμής τοποθετούν Στρατιωτικά, Συμμαχίας, Διπλωματικά, Μαντείου και Φημών πλακίδια που κατέχουν στα Θέατρα πάνω στο χάρτη. Αν τοποθετηθούν πολλαπλά Ζητήματα Θεάτρου σε ένα Θέατρο, δημιουργούν μια τελευταίο-μέσα-πρώτο-έξω (LIFO) σειρά (8.31). Μετά αφού τοποθετηθούν όλα τα Ζητήματα Θεάτρου, πάλι με σειρά Τιμής, αποκαλύπτονται διαδοχικά και επιλύονται μέχρι όλα τα πλακίδια να έχουν επιλυθεί.



8.1 Σειρά Τιμής

Η Σειρά Τιμής βασίζεται στη συνολική Τιμή που έχει κάθε Φατρία στην αρχή της Φάσης Θεάτρου, με φθίνουσα σειρά, με τη Φατρία με την περισσότερη Τιμή να ενεργεί πρώτη. Αν και η Τιμή κάθε Φατρίας μπορεί να αλλάξει κατά την πορεία της Φάσης Θεάτρου, η σειρά Τιμής δεν αλλάζει όσο διαρκεί η Φάση. Τα παρεχόμενα πλακίδια Σειράς Τιμής μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν μνημονικό. Ισοπαλίες

μεταξύ δυο οι περισσότερων παιχτών επιλύονται με την ακόλουθη σειρά: Φατρία στην Εξουσία στην Αθήνα, Φατρία στην Εξουσία στην Σπάρτη, Φατρία στην Αντιπολίτευση στην Αθήνα, Φατρία στην Αντιπολίτευση στην Σπάρτη.

8.2 Όριο Βάσεων ανά Θέατρο



Δεν επιτρέπονται παραπάνω από τρεις Βάσεις, συμπεριλαμβανομένων και των δυο Πλευρών, σε ένα Θέατρο. Μια Φατρία δεν μπορεί οικειοθελώς να τοποθετήσει μια τέταρτη βάση σε

ένα Θέατρο και κάθε φορά που ένα ζήτημα καλεί για την τοποθέτηση μιας τέταρτης βάσης, δεν υπάρχει επίδραση.

8.3 Τμήμα Τοποθέτησης Ζητήματος Θεάτρου

Όλα τα πλακίδια Ζητήματος Θεάτρου (συμπεριλαμβανομένου των Φημών) τοποθετούνται, ένα τη φορά με σειρά Τιμής, ανάποδα στα Θέατρα. Μετά αφού ένας παίχτης τοποθετήσει ένα πλακίδιο Ζητήματος Θεάτρου, ο επόμενος παίχτης στη Σειρά Τιμής τοποθετεί ένα και ούτω καθεξής, μέχρι όλοι οι δείκτες να έχουν τοποθετηθεί.

8.31 Αν ένας παίχτης τοποθετήσει ένα πλακίδιο σε ένα θέατρο όπου ένα ή περισσότερα πλακίδια έχουν ήδη τοποθετηθεί, στοιβάζει το πλακίδιο πάνω από τα υπάρχοντα πλακίδια δημιουργώντας (μια τελευταίο-μέσα-πρώτο-έξω σειρά). Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των δεικτών που μπορούν να τοποθετηθούν σε μια σειρά Θεάτρου.



Παράδειγμα: Το Θέατρο της Ναυπάκτου δείχνει μια Αθηναϊκή βάση, χερσαία και ναυτικά κομμάτια, συν μια

Πελοποννησιακή χερσαία μονάδα. Στο Θέατρο φαίνεται πως μια σειρά Ζητημάτων Θεάτρου μπορεί να είναι. Σε αυτή την περίπτωση οι Σπαρτιάτες τοποθέτησαν ένα ζήτημα πρώτοι (βάση της LIFO σειράς), ακολουθούμενοι από τους Αθηναίους που τοποθέτησαν δυο ζητήματα στη σειρά, με τους Σπαρτιάτες να παίζουν το τελευταίο ζήτημα της σειράς. Η σειρά επίλυσης θα ξεκινήσει όταν μια Σπαρτιάτικη φατρία σηκώσει το πάνω ζήτημα για επίλυση.

8.32 Αν ένας παίχτης τελειώσει από πλακίδια προς τοποθέτηση, πάει πάσο μέχρι όλα τα άλλα πλακίδια των άλλων παιχτών τοποθετηθούν. Διαφορετικά, ένας παίχτης δεν μπορεί να πάει οικειοθελώς πάσο. Πρέπει να τοποθετήσει ένα πλακίδιο αν μπορεί.

8.4 Τμήμα Επίλυσης Ζητημάτων Θεάτρου

Όταν όλα τα πλακίδια έχουν τοποθετηθεί, αποκαλύπτονται και επιλύονται, ένα τη φορά με σειρά Τιμής. Μετά αφού μια Φατρία αποκαλύψει και επιλύσει ένα πλακίδιο, η επόμενη Φατρία στη σειρά Τιμής αποκαλύπτει και επιλύει ένα και ούτω καθεξής, μέχρι όλα τα πλακίδια να επιλυθούν.

8.41 Ένα παίχτης αποκαλύπτει οποιοδήποτε ζήτημα της Πλευρά του πάνω σε όποια σειρά οπουδήποτε στο χάρτη – άσχετα με το ποια Φατρία τοποθέτησε ή κέρδισε το ζήτημα. Η Φατρία της οποίας ανήκει το πλακίδιο επιλύει αυτό το ζήτημα – άσχετα με το ποιος το τοποθέτησε ή το αποκάλυψε. Αν αποκαλυφθεί μια Φήμη, επιλύεται χωρίς επίδραση.

8.42 Αν δεν υπάρχει κάποιο πλακίδιο από την Πλευρά μια Φατρίας πάνω σε οποιαδήποτε στοίβα σε κάθε Θέατρο, αυτή η Φατρία πρέπει να πάει πάσο, και το παιχνίδι συνεχίζει με την επόμενη Φατρία. Δεν υπάρχει ποινή για το πάσο και μπορεί να αποκαλύψει ένα πλακίδιο κανονικά όταν το παιχνίδι επιστρέψει σε αυτόν, αν μπορεί.

8.5 Επίλυση Ζητημάτων

Όταν αποκαλύπτεται ένα πλακίδιο, η Φατρία της οποίας ανήκει το πλακίδιο αμέσως επιλύει το ζήτημα που υποδεικνύεται. Με εξαίρεση το ζήτημα Χρησμού (8.53), όλα τα ζητήματα στοχεύουν το Θέατρο το οποίο βρίσκονται. Όταν το ζήτημα επιλυθεί, επιστρέψτε το από το χάρτη στο απόθεμα της Φατρίας.

Ο ιδιοκτήτης ενός ζητήματος μπορεί να επιλέξει να μην επιλύσει ένα αποκαλυπτόμενο ζήτημα για οποιονδήποτε λόγο και απλά να το επιστρέψει στο απόθεμά του. Αν, όμως, το ζήτημα είναι Στρατιωτικό πρέπει ακόμα να ξοδέψει έναν δείκτη Στρατηγού, αν μπορεί. Αλλά αν το ζήτημα επιλυθεί, όλα τα στοιχεία πρέπει να επιλυθούν πλήρως.

Παράδειγμα: Αν ένα στρατιωτικό ζήτημα συγκεντρώνει μονάδες σε ένα διεκδικούμενο θέατρο πρέπει επίσης να επιλυθεί μια *Επιδρομή* ή μια *Μάχη*.

Κάθε φορά που η επίλυση ενός ζητήματος απαιτεί τη δέσμευση δεικτών Στρατηγού, αυτοί πρέπει να έρθουν από το υποδεικνυόμενο απόθεμα της Φατρίας. Οι παίχτες δεν μπορούν ποτέ να ανταλλάξουν ή να μετατοπίζουν δείκτες Στρατηγών μεταξύ τους για κανένα λόγο. Αν ένα παίχτης έχει ανεπαρκείς δείκτες Στρατηγών να υλοποιήσει ένα ζήτημα, το ζήτημα αυτομάτως ακυρώνεται.

8.51 Διπλωματικό Ζήτημα



Η επίλυση του Διπλωματικού ζητήματος εξαρτάται από την κατάσταση του Θεάτρου.

Διεκδικούμενο ή Εχθρικά-Ελεγχόμενο Θέατρο

Η ιδιοκτήτρια Φατρία δεσμεύει μέχρι και τρεις δείκτες Στρατηγών από το απόθεμά της. Αν ο αριθμός των δεικτών Στρατηγού, συν τα πλακίδια προδοσίας από την Πλευρά της που είναι ήδη παρόντα, είναι μεγαλύτερος από την στρατιωτική αξία των Εχθρικών στρατιωτικών μονάδων, συν τον διπλάσιο αριθμό Εχθρικών Βάσεων σε αυτό το Θέατρο, μετατρέψτε μια Εχθρική Συμμαχική Βάση σε μια Φιλική Συμμαχική Βάση και αφαιρέστε όλα τα φιλικά πλακίδια Προδοσίας στο Θέατρο. Διαφορετικά, τοποθετήστε πλακίδια Προδοσίας στο Θέατρο ίσα με τον αριθμό των δεσμευμένων δεικτών Στρατηγού. Αν μια Εχθρική βάση αλλάξει ο ιδιοκτήτης του ζητήματος κερδίζει 2 Τιμή και η Φατρία στην Εξουσία της άλλης Πλευράς χάνει 2 Τιμή.

Φιλικά-Ελεγχόμενο Θέατρο

Η ιδιοκτήτρια Φατρία δεσμεύει μέχρι και τρεις δείκτες Στρατηγών και αφαιρεί αυτό τον αριθμό από Φιλικά ή Εχθρικά πλακίδια Προδοσίας.

Ουδέτερο Θέατρο

Η ιδιοκτήτρια Φατρία κρυφά δεσμεύει μέχρι και πέντε δείκτες Στρατηγών (συμπεριλαμβανομένου και κανενός), και η Φατρία στην Εξουσία της άλλης Πλευράς κρυφά δεσμεύει μέχρι και τέσσερις δείκτες Στρατηγών (συμπεριλαμβανομένου και κανενός), με τις δυο Πλευρές να τους αποκαλύπτουν ταυτόχρονα. Οι δυο Πλευρές τότε τραβάνε και ξεσκαρτάρουν την πάνω κάρτα από την Τράπουλά Μάχη τους και προσθέτουν την αξία αυτής της κάρτας στον αριθμό των δεσμευμένων δεικτών. Αν η συνολική αξία της ιδιοκτήτριας Φατρίας είναι τουλάχιστον διπλάσια της άλλης Πλευράς, η ιδιοκτήτρια Φατρία τοποθετεί μια φιλική Συμμαχική βάση στο Θέατρο, διαφορετικά δεν υπάρχει επίδραση.

8.52 Συμμαχικό Ζήτημα



Η ιδιοκτήτρια Φατρία μπορεί να διαλέξει μια από τις τέσσερις επιλογές για να επηρεάσει το φιλικά ελεγχόμενο ή διεκδικούμενο Θέατρο όπου το ζήτημα βρίσκεται:

- Κατασκευάστε μια βάση. Αν υπάρχουν λιγότερες από τρεις βάσεις παρούσες, ξοδέψτε τέσσερις δείκτες

Στρατηγών, χτίστε μια Φιλική Συμμαχική βάση στο Θέατρο και κερδίστε δυο Τιμή.

- Μετατρέψτε μια βάση. Ξοδέψτε δυο δείκτες Στρατηγού, μετατρέψτε μια φιλική Συμμαχική Βάση στο Θέατρο σε βάση της δικιάς σας Πόλης-Κράτους και κερδίστε δυο Τιμή.
- Χτίστε Συμμαχικές στρατιωτικές μονάδες. Για κάθε Φιλική Συμμαχική βάση ο ιδιοκτήτης του ζητήματος μπορεί να χτίσει μια Συμμαχική ναυτική μονάδα ή δυο Συμμαχικές χερσαίες μονάδες.
- Αφαιρέστε οποιοδήποτε πλακίδιο Προδοσίας από όποια Πλευρά.

8.53 Ζήτημα Χρησμού



Η ιδιοκτήτρια Φατρία μπορεί να διαλέξει μια από αυτές τις τρεις επιλογές:

- Κερδίστε τρία Τιμή.
- Κερδίστε ένα Τιμή και αφαιρέστε μια Εχθρική Συμμαχική μονάδα (όχι βάση) από οποιοδήποτε Θέατρο.
- Τοποθετήστε ένα πλακίδιο Προδοσίας σε τρία Θέατρα οπουδήποτε στο χάρτη.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Υπήρχαν θρησκευτικοί ναοί διαφόρων επιπέδων σημασίας σε όλα τα Θέατρα. Δεν έχει σημασία σε ποια περιοχή πήγε η αντιπροσωπία σας, η επίδραση είναι η ίδια. Η αφαίρεση μιας εχθρικής Συμμαχικής μονάδας συμβαίνει γιατί η προφητεία του Μαντείου μείωσε το θρησκευτικό στάτους του αντιπάλου σας με κάποιο τρόπο και οι μονάδες γύρισαν σπίτι.

8.54 Στρατιωτικό Ζήτημα



Η επίλυση του Στρατιωτικού ζητήματος καλύπτεται στο 9.0.

8.5 Πολιτική Προτεύουσα

Στο τέλος της Φάσης Θεάτρου, αφού έχουν επιλυθεί όλα τα ζητήματα, κάθε Φατρία επιστρέφει όποιους αχρησιμοποίητους δείκτες Στρατηγών στο απόθεμα και κερδίζει μια Τιμή για κάθε τέσσερις δείκτες Στρατηγών που επιστρέφονται, στρογγυλοποιώντας προς τα κάτω.



Παράδειγμα: Έξι δείκτες Στρατηγών αποδίδουν 1 Τιμή, ενώ τρεις δείκτες Στρατηγών αποδίδουν μηδέν Τιμή.

9.0 Επίλυση Στρατιωτικού Ζητήματος

Η ιδιοκτήτρια Φατρία μπορεί να επιλύσει ένα Στρατιωτικό ζήτημα με διάφορους τρόπους, ανάλογα με την κατάσταση του Θεάτρου. Πιο συχνά, καταλήγει σε κίνηση των μονάδων και Μάχη.

Όταν επιλύετε ένα Στρατιωτικό Ζήτημα, η ιδιοκτήτρια Φατρία ορίζεται ο Επικεφαλής Στρατηγός, και το Θέατρο όπου το Στρατιωτικό ζήτημα επιλύεται ορίζεται ως Θέατρο Αποστολής.

Αν ο Επικεφαλής Στρατηγός δεν έχει δείκτες Στρατηγών, το Στρατιωτικό ζήτημα επιλύεται αμέσως χωρίς επίδραση.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Ο Περικλής είναι στην ουσία του σχετικός με την περίοδο έντονης σύγκρουσής που συνέβη το δεύτερο μισό του 5^{ου} Αιώνα π.Χ. Για αυτό το λόγο, έχω διαλέξει να παρουσιάσω ένα σετ απλών διαδικασιών που μπορούν λογικά να αναπαραστήσουν τις γενικές λεπτομέρειες όλων των διάσημων εκστρατειών που έγιναν κατά τη διάρκεια της περιόδου. Δείτε τις Σημειώσεις του Σχεδιαστή στο Βιβλίο Παιχνιδιού.

Συντομευμένη Σειρά Στρατιωτικών Ζητημάτων

1. Αν το ζήτημα είναι στο Θέατρο της Πόλης-Κράτους της ιδιοκτήτριας Φατρίας, μπορεί να κατασκευάσει στρατιωτικές μονάδες (9.1).
2. Αν είναι Φιλικά-Ελεγχόμενο ή Ουδέτερο Θέατρο, ο Επικεφαλής Στρατηγός διεξάγει μια Στρατιωτική Συγκέντρωση (9.3).
3. Αν είναι Διεκδικούμενο Θέατρο, ο ιδιοκτήτης του ζητήματος αποφασίζει αν θα διεξάγει Επιδρομή (9.2) ή μια Συγκέντρωση Αποστολής (9.3) και Μάχη (9.4).
4. Αν είναι Εχθρικά-Ελεγχόμενο (η Διεκδικούμενο, αντί για Επιδρομή) Θέατρο ο ιδιοκτήτης του ζητήματος διεξάγει μια Συγκέντρωση Αποστολής (9.3) και Μάχη (9.4).
5. Συγκέντρωση Αποστολής
 - α. Όλοι οι παίχτες κρυφά δεσμεύουν τους δείκτες Στρατηγών τους (9.31).
 - β. Ο Επικεφαλής Στρατηγός και ο Συμπατριώτης του αποκαλύπτουν τους δείκτες Στρατηγών τους.
 - γ. Ο Επικεφαλής Στρατηγός εκτελεί μετακινήσεις μονάδων (9.3).
 - δ. Η άλλη Πλευρά τώρα αποκαλύπτει τους δείκτες Στρατηγών της.

ε. Η Αθηναϊκή Φατρία στην Εξουσία μπορεί να διαλέξει να δεσμεύσει τον δείκτη Στρατηγού των Κρατικών Πλοίων αν είναι διαθέσιμος (12.3).

6. Επιλύστε τη Μάχη (9.4).

7. Επιβραβεύστε την Τιμή της Μάχης (9.5).

8. Διεξάγετε Προαιρετική Δεύτερη Μάχη (9.6).

9.1 Κατασκευάζοντας Στρατιωτικές Μονάδες της Πόλης-Κράτους

Αν το Θέατρο Αποστολής είναι το Θέατρο Πόλης-Κράτους του ιδιοκτήτη, η ιδιοκτήτρια Φατρία μπορεί να κατασκευάσει στρατιωτικές μονάδες της Πόλης-Κράτους (όχι Συμμαχικές) εκεί αν αυτό το Θέατρο είναι Φιλικά-Ελεγχόμενο ή Διεκδικούμενο. Για κάθε Φιλική βάση μπορεί να κατασκευάσει είτε μια ναυτική μονάδα είτε δυο χερσαίες μονάδες.

9.11 Περσικός Χρυσός



Όταν μια Σπαρτιατική Φατρία κατασκευάζει στρατιωτικές μονάδες της Πόλης-Κράτους της, μπορεί επίσης να κατασκευάσει Σπαρτιατικές ή Συμμαχικές στρατιωτικές μονάδες για κάθε Περσική βάση στην Περσία. Για κάθε Περσική βάση, μπορεί να

κατασκευάσει είτε μια ναυτική μονάδα ή δυο χερσαίες μονάδες σε ένα Θέατρο, τοποθετώντας τις σύμφωνα με τα παρακάτω όρια:

- Μέχρι 3 Σπαρτιατικές ναυτικές μονάδες μπορούν να κατασκευαστούν στην Σπάρτη αν υπάρχει μια Σπαρτιάτικη βάση παρούσα.
- Μέχρι 4 Πελοποννησιακές χερσαίες μονάδες μπορούν να κατασκευαστούν στην Ιωνία αν μια Σπαρτιατική ή Πελοποννησιακή Συμμαχική βάση είναι παρούσα.
- Μέχρι 3 Πελοποννησιακές ναυτικές μονάδες μπορούν να κατασκευαστούν σε κάθε Θέατρο του Αιγαίου (Λέσβος, Χίος, Σάμος, Κυκλάδες και Σποράδες) όπου υπάρχει Σπαρτιατική ή Πελοποννησιακή Συμμαχική Βάση.

Ιστορικό Σημείωμα: Όταν οι Περσικές βάσεις είναι στο παιχνίδι, οι τοπικοί σατράπηδες Τισσαφέρνης, αργότερα ο Κύρος και ο Φαρνάβαζος υποστηρίζουν ενεργά τους Σπαρτιάτες με χρυσό για να πληρώσουν για τους κωπηλάτες και άλλες μισθοφορικές χερσαίες μονάδες. Αν και οι Πέρσες στρατιώτες συμμετείχαν σε αποστολές στην Ιωνία και στην περιοχή του Ελλήσποντου, τις περισσότερες περιπτώσεις ήταν μισθοφόροι που αναπαριστώ ως Πελοποννησιακές Συμμαχικές χερσαίες μονάδες. Ενώ μια

σειρά συνθηκών συνομολογούσαν ότι ο Τισσαφέρνης θα έφερνε τον Φοινικικό στόλο στο Αιγαίο, αυτό δεν έγινε ποτέ και ήταν ένας από τους λόγους όπου ο Μεγάλος Βασιλιάς τον αντικατέστησε με τον πιο φιλόδοξο νεότερο γιο του τον Κύρο για τον οποίο θα ακούσουμε περισσότερα τον 4^ο Αιώνα π.Χ.

9.2 Επιδρομή

Αν το Στρατιωτικό ζήτημα είναι σε Διεκδικούμενο Θέατρο, η ιδιοκτήτρια Φατρία έχει την επιλογή να διεξάγει μια Επιδρομή. Αν το κάνει, δεν γίνεται Συγκέντρωση Αποστολής ή Μάχη. Το ζήτημα θεωρείται επιλυμένο μετά την διεξαγωγή της Επιδρομής.

Ο Επικεφαλής Στρατηγός δεσμεύει τρεις δείκτες Στρατηγών, παίρνει τρία Τιμή και αποκαλύπτει και ξεσκαρτάρει την πάνω κάρτα της Τράπουλας Μάχης της Πόλης-Κράτους της. Η Εχθρική Φατρία στην Εξουσία χάνει δείκτες Στρατηγών ίσους με την αξία της κάρτας. (Αν η Εχθρική Φατρία στην Εξουσία έχει λιγότερους δείκτες Στρατηγών από αυτούς που απαιτείται να χάσει, χάνει τους εναπομείναντες δείκτες και χάνει την ανεκπλήρωτη διαφορά σε Τιμή.)

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Οι Επιδρομές αποτελούσαν τη συχνότερη στρατιωτική ενέργεια εκείνη την εποχή και πρέπει να αποτελεί συχνό μέρος της στρατηγικής σας.

9.2 Συγκέντρωση Αποστολής

Η Συγκέντρωση Αποστολής είναι ο πρωταρχικός τρόπος να μετακινηθούν οι στρατιωτικές δυνάμεις στο χάρτη και ολοκληρώνεται από τον Επικεφαλής Στρατηγό και τον Συμπατριώτη του που δεσμεύει δείκτες Στρατηγών. Αν η Συγκέντρωση Αποστολή είναι Διεκδικούμενη ή Εχθρικά-Ελεγχόμενη οι Εχθρικές Φατρίες της Πόλη-Κράτους θα έχουν επίσης την ευκαιρία να δεσμεύσουν δείκτες Στρατηγών, αλλά δεν μπορούν να μετακινήσουν μονάδες.

9.31 Δέσμευση Στρατηγών

Μια ή περισσότερες Φατρίες μπορούν να δεσμεύσουν έναν αριθμό δεικτών Στρατηγού ανάλογα με την κατάσταση του Θεάτρου. Οι δεσμευμένοι δείκτες θα επιτρέψουν τον Επικεφαλής Στρατηγό να ενισχύσει τις επιτιθέμενες μονάδες του για ένας προς μία βάση, όπως επίσης να αυξήσει τη δύναμη κάθε Πλευράς στη Μάχη.

A. Φιλικά-Ελεγχόμενο ή Ουδέτερο Θέατρο: Αν ένα Θέατρο είναι Φιλικά-Ελεγχόμενο ή Ουδέτερο, ο Επικεφαλής Στρατηγός μόνο δεσμεύει 1-5 δείκτες Στρατηγών.

B. Διεκδικούμενο ή Εχθρικά-Ελεγχόμενο Θέατρο: Όλες οι τέσσερις Φατρίες κρυφά δεσμεύουν δείκτες Στρατηγών ταυτόχρονα. Ο Επικεφαλής Στρατηγός πρέπει να δεσμεύσει 1-5 δείκτες Στρατηγών, και οι τρεις άλλοι

παίχτες μπορούν κρυφά να δεσμεύσουν 0-4 δείκτες Στρατηγών. Ο Επικεφαλής Στρατηγός και ο Συμπατριώτης του αποκαλύπτουν τους δείκτες τους αμέσως. Οι άλλες δυο Φατρίες δεν αποκαλύπτουν τα δεσμευμένα τους μέχρι να ολοκληρωθεί η μετακίνηση (9.32).

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι Παίχτες μπορούν να συζητήσουν πόσους δείκτες επιθυμούν να δεσμεύσουν πριν το κάνουν. Η κρυφή δέσμευση γίνεται κρατώντας τους δείκτες Στρατηγών στο κλειστό σας χέρι μέχρι η σειρά του παιχνιδιού να απαιτήσει να αποκαλυφθούν τα δεσμευμένα ανοίγοντας το χέρι σας.

9.32 Μετακίνηση Στρατιωτικών Μονάδων



Κάθε δείκτης Στρατηγού που δεσμεύτηκε από τον Επικεφαλής Στρατηγό και τον Συμπατριώτη του (αν επιτρέπεται) επιτρέπει την μετακίνηση κάθε μιας Φιλικής στρατιωτικής μονάδας, χερσαίας ή ναυτικής.

Οι μονάδες μπορούν να μετακινηθούν από πολλαπλά Θέατρα, μπορούν να μετακινηθούν απεριόριστο αριθμό Θεάτρων, και μπορούν να πάρουν οποιοδήποτε επιτρεπτό μονοπάτι επιθυμούν μέχρι να πρέπει να σταματήσουν. Μια μονάδα πρέπει να σταματήσει είτε γιατί μπαίνει στο Θέατρο Αποστολής, ή σε ένα Διεκδικούμενο Θέατρο στο οποίο δεν επιτρέπεται να εξέλθει από οποιαδήποτε Σύνδεση. Οι μονάδες δεν μπορούν να σταματήσουν σε οποιοδήποτε άλλο Θέατρο.


Τρεις παράγοντες θα καθορίσουν αν μια μονάδα μπορεί να εξέλθει από ένα Θέατρο προς μια συγκεκριμένη Σύνδεση. Αν η μετακινούμενη μονάδα είναι χερσαία ή ναυτική, τον τύπο του μονοπατιού (δες το χάρτη), και ο αριθμός των Εχθρικών μονάδων και βάσεων στο Θέατρο που εξέρχεται. Επιπλέον, κάποιες Συνδέσεις απαιτούν μια Φιλική βάση στο Θέατρο που γίνεται η έξοδος. Ανατρέξτε στον πίνακα του χάρτη για αυτές τις αλληλεπιδράσεις.


Σημείωμα Παιχνιδιού: Θυμηθείτε ότι οι Βάσεις είναι και χερσαίες και ναυτικές μονάδες.



Κάθε Σπαρτιατική χερσαία μονάδα και Αθηναϊκή ναυτική μονάδα έχει στρατιωτική αξία 2 όταν υπολογίζετε αν μια μονάδα μπορεί να εξέλθει ένα Θέατρο. (Σημείωση: Δεν μετράνε διπλές όταν καθορίζετε πόσες μονάδες οι δεσμευμένοι δείκτες Στρατηγών μπορούν να μετακινήσουν. Είναι η στρατιωτική τους δύναμη που είναι διπλή.) Κάθε βάση έχει χερσαία και ναυτική δύναμη 2.

A. Για να εξέλθει μια χερσαία μονάδα ένα Θέατρο από μια σκούρα μπλε σύνδεση (δηλ.  ή ) η χερσαία στρατιωτική δύναμη που παραμένει στο θέατρο μετά την έξοδο της μετακινούμενης μονάδας πρέπει να είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Εχθρική χερσαία στρατιωτική δύναμη. Αν αυτή η συνθήκη δεν ισχύει, η μετακινούμενη μονάδα τελειώνει την κίνησή της σε αυτό το Θέατρο και

συνεισφέρει τη δύναμή της σε μελλοντικούς υπολογισμούς μετακίνησης.

B. Για να εξέλθει μια χερσαία μονάδα ένα Θέατρο από μια γεμάτη μπλε σύνδεση (δηλ. ) η ναυτική στρατιωτική δύναμη που μένει στο θέατρο μετά την έξοδο της μετακινούμενης μονάδας πρέπει να είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Εχθρική ναυτική δύναμη. Αν αυτή η συνθήκη δεν ισχύει, η μετακινούμενη μονάδα τελειώνει την κίνησή της σε αυτό το Θέατρο και συνεισφέρει τη δύναμή της σε μελλοντικούς υπολογισμούς μετακίνησης.

Γ. Για να εξέλθει μια ναυτική μονάδα ένα Θέατρο από μια σκούρα μπλε σύνδεση (δηλ. ) η ναυτική στρατιωτική δύναμη που μένει στο θέατρο πρέπει να είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Εχθρική ναυτική στρατιωτική δύναμη όταν η μετακινούμενη μονάδα επιχειρεί να εξέλθει. Αν αυτή η συνθήκη δεν ισχύει, η μετακινούμενη μονάδα τελειώνει την κίνησή της σε αυτό το Θέατρο και συνεισφέρει τη δύναμή της σε μελλοντικούς υπολογισμούς μετακίνησης.

Δ. Για να εξέλθει μια ναυτική μονάδα ένα Θέατρο από μια γεμάτη μπλε ή παράλληλη μπλε σύνδεση (δηλ.  ή ) η ναυτική στρατιωτική δύναμη που παραμένει στο θέατρο πρέπει να είναι ίση ή μεγαλύτερη από την Εχθρική ναυτική στρατιωτική δύναμη όταν η μετακινούμενη μονάδα προσπαθεί να εξέλθει. Αν αυτή η συνθήκη δεν ισχύει, η μετακινούμενη μονάδα τελειώνει την κίνησή της σε αυτό το Θέατρο και συνεισφέρει τη δύναμή της σε μελλοντικούς υπολογισμούς μετακίνησης.

E. Οποιαδήποτε μονάδα που μετακινείται, άσχετα με το που θα σταματήσει, μετράει εναντίον του συνολικού αριθμού μονάδων που μπορούν να μετακινηθούν. Δεν μπορεί να ξεκινήσει να κινείται ξανά έστω και σταματήσει. (Μπορεί, όμως, να μετακινηθεί κατά τη διάρκεια ενός μεταγενέστερου Στρατιωτικού Ζητήματος αργότερα στο γύρο, με την προϋπόθεση ότι ισχύουν όλες οι συνθήκες.)



Παράδειγμα: Μια Αθηναϊκή χερσαία μονάδα μπορεί μόνο να κινηθεί από την Αθήνα στην Κόρκυρα αν η Αθηναϊκή ναυτική δύναμη είναι τουλάχιστον τόσο δυνατή όσο είναι και η Εχθρική ναυτική δύναμη. Μια Σπαρτιατική χερσαία μονάδα μπορεί μόνο να κινηθεί από την Ιωνία στη Λέσβο αν η Σπαρτιατική χερσαία δύναμη στην Ιωνία είναι τουλάχιστον









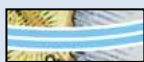







τόση όση η Εχθρική χερσαία δύναμη και υπάρχει μια Φιλική βάση στην Ιωνία.

ΣΤ. Η μονάδα δεν είναι υποχρεωμένη να πάρει το συντομότερο μονοπάτι (ή πράγματι, ακόμα και να κινηθεί «προς» το Θέατρο Αποστολής), αλλά μπορεί μόνο να σταματήσει να κινείται όταν δεν μπορεί να βγει από Θέατρο ή φτάσει το Θέατρο Αποστολής. Η μονάδα μπορεί σκοπίμως να πάρει ένα μονοπάτι που θα προκαλέσει να μπει σε ένα θέατρο που δεν μπορεί να βγει.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι κανόνες μετακίνησης είναι εσκεμμένα ελεύθερες. Οι μετακινούμενες μονάδες δεν είναι υποχρεωμένες να πάρουν την πιο άμεση διαδρομή. Το αποτέλεσμα αυτού είναι ότι ο Επικεφαλής Στρατηγός μπορεί να χρησιμοποιήσει τις κατανεμημένες του μονάδες για να επανατοποθετήσει ευρέως τις δυνάμεις του σε άλλα Θέατρα όπως επιθυμεί, εφόσον αυτές οι μονάδες «στοιβαχτούν» υπό το 9.32.

9.33 Μετακίνηση κατά τη Διάρκεια Ειρήνης

Κατά τη διάρκεια Ειρήνης, ένας μετακινούμενος Αθηναϊκός στρατός δεν μπορεί ποτέ να μπει σε ένα Θέατρο με μια Σπαρτιάτικη μονάδα ή βάση, και το ανάποδο. Κατά τη διάρκεια Ειρήνης μια Αθηναϊκή ή Σπαρτιάτικη μονάδα που ξεκινά από ένα Θέατρο με την άλλη Πλευρά παρούσα μπορεί να εξέλθει, όχι όμως να μπει. (Οι συμμαχικές μονάδες κάθε Πλευράς δεν επηρεάζονται από αυτόν τον περιορισμό.) Οι Αθηναϊκές και Σπαρτιάτικες μονάδες μετράνε ακόμα για σκοπούς υπολογισμού συγκέντρωσης μετακίνησης και απαιτήσεις εξόδου από το Θέατρο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΥΝΔΕΣΜΩΝ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ (Όλες οι αναφορές είναι από το 9.32)		
Σύνδεσμος Χάρτη	Υπάρχουσα Χερσαία Μονάδα Ίση Σε	Υπάρχουσα Ναυτική Μονάδα Ίση Σε
	 Χερσαίες Μονάδες (δες Α)	 Ναυτικές Μονάδες (δες Γ)
	 Ναυτικές Μονάδες (δες Β)	 Ναυτικές Μονάδες (δες Δ)
	 Χερσαίες Μονάδες (δες Α)	Δεν Επιτρέπεται Έξοδος
	Δεν Επιτρέπεται Έξοδος	 Ναυτικές Μονάδες (δες Δ)
	 Χερσαίο (δες Α) συν μια φιλική βάση παρούσα	 Ναυτικές Μονάδες (δες Γ)
	 Χερσαίες Μονάδες (δες Α)	 Ναυτικό (δες Γ) συν μια φιλική βάση παρούσα

9.33 Μετακίνηση κατά τη Διάρκεια Ειρήνης

Κατά τη διάρκεια Ειρήνης, ένας μετακινούμενος Αθηναϊκός στρατός δεν μπορεί ποτέ να μπει σε ένα Θέατρο με μια

Σπαρτιάτικη μονάδα ή βάση, και το ανάποδο. Κατά τη διάρκεια Ειρήνης μια Αθηναϊκή ή Σπαρτιάτικη μονάδα που ξεκινά από ένα Θέατρο με την άλλη Πλευρά παρούσα μπορεί να εξέλθει, όχι όμως να μπει. (Οι συμμαχικές μονάδες κάθε Πλευράς δεν επηρεάζονται από αυτόν τον περιορισμό.) Οι Αθηναϊκές και Σπαρτιάτικες μονάδες μετράνε ακόμα για σκοπούς υπολογισμού συγκέντρωσης μετακίνησης και απαιτήσεις εξόδου από το Θέατρο.

9.4 Μάχη

Αν, μετά όποια μετακίνηση, το Θέατρο Αποστολή είναι ένα Διεκδικούμενο Θέατρο, πρέπει εκεί θα επιλυθεί μια Μάχη. Δεν διεξάγεται καμιά Μάχη σε Θέατρο διαφορετικής κατάστασης.

Σε ένα Χερσαίο Θέατρο γίνεται μια υποχρεωτική χερσαία Μάχη. Ο νικητής της χερσαίας Μάχης έχει την επιλογή να διεξάγει επίσης μια Ναυμαχία (9.6). Σε ένα Ναυτικό Θέατρο γίνεται μια υποχρεωτική Ναυμαχία. Ο νικητής της Ναυμαχίας έχει την επιλογή να διεξάγει μια χερσαία Μάχη (9.6).

9.41 Επίλυση Μάχης

Η διαδικασία διεξαγωγής μιας χερσαίας Μάχης ή μιας Ναυμαχίας είναι παρόμοια, με τη διάκριση να υπάρχει στις μονάδες που συντελούν στη Μάχη. Οι χερσαίες μονάδες δεν επηρεάζουν μια Ναυμαχία ούτε δέχονται απώλειες από Ναυμαχία. Παρόμοια, οι ναυτικές μονάδες δεν επηρεάζουν μια χερσαία Μάχη ούτε δέχονται απώλειες από χερσαία Μάχη.

Οι Βάσεις και όλοι οι δεσμευμένοι δείκτες Στρατηγών επηρεάζουν και τους δυο τύπους Μάχης. Οι Βάσεις και οι Στρατηγοί που χρησιμοποιήθηκαν στην υποχρεωτική μάχη επαναλαμβάνουν τον ρόλο τους στη δεύτερη προαιρετική μάχη, αν συμβεί.

9.42 Διαδικασία Μάχης

Όταν συμβαίνει μια Μάχη, κάθε Πλευρά συνυπολογίζει τις στρατιωτικές αξίες των μονάδων, βάσεων, και πλακιδίων Προδοσίας τους παρόντα στο Θέατρο, καθώς και τους Φιλικούς δείκτες Στρατηγών που δέσμευσαν νωρίτερα. Επιπλέον, κάθε πλευρά αποκαλύπτει και ξεσκαρτάρει την πάνω κάρτα από την Τράπουλα Μάχης, προσθέτοντας την αξία της στο σύνολο.

9.43 Ο νικητής της Μάχης είναι η Πλευρά με το μεγαλύτερο σύνολο. Η άλλη Πλευρά έχει χάσει. Η διαφορά μεταξύ του συνόλου των δυο Πλευρών είναι η διαφορά απωλειών. Αν υπάρχει ισοψηφία, η Μάχη είναι ισοπαλία. Κανείς δεν κερδίζει και δεν εφαρμόζονται απώλειες σε καμιά Πλευρά. Σε μια ισοψηφία δεν υπάρχει νικητής, ως εκ τούτου όχι προαιρετική δεύτερη μάχη.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗΣ ΑΞΙΑΣ						
Τύπος Μάχης	Χερσαία Μονάδα (Χερσαίες Μάχες μόνο)	Ναυτική Μονάδα (Ναυμαχίες μόνο)	Κάθε Βάση	Στρατηγός (περιλαμβάνει τα Αθηναϊκά Κρατικά Πλοία και τους 300)	Φιλική Προδοσία	Κάρτα από την Τράπουλα Μάχης
Χερσαία		N/A				
Ναυτική	N/A					

Αξία της μονάδας/δείκτη κατά τη διάρκεια της μάχης. Κάρτα = Αξία Κάρτας

9.44 Απώλειες Μάχης του Ηττημένου

Η ηττημένη Πλευρά πρέπει να πάρει απώλειες σύμφωνα με τις μονάδες παρούσες στην κερδισμένη Πλευρά (δες πίνακα), αλλά δεν μπορούν να εξοντωθούν παραπάνω μονάδες από τη διαφορά απωλειών, ο Επικεφαλής Στρατηγός καθορίζει ποιες μονάδες εξοντώνονται, αλλά δεν μπορεί να διαλέξει να εξοντώσει μονάδες των οποίων οι συνθήκες δεν ισχύουν πλήρως, και δεν μπορεί να συνδυάσει απώλειες από διαφορετικές σειρές του πίνακα. Δεν λαμβάνονται υπόψη όποιες κλασματικές απώλειες. Οι εξοντωμένες μονάδες επιστρέφουν στο απόθεμα της Πλευρά τους και είναι αμέσως διαθέσιμες. Αν μια ή περισσότερες βάσεις εξοντωθούν ο ηττημένος αφαιρεί όλα τα πλακίδια Προδοσίας από το Θέατρο.

Αν όλες οι στρατιωτικές μονάδες της ηττημένης Πλευράς εξοντωθούν και η νικήτρια Πλευρά δέσμευσε περισσότερους δείκτες Στρατηγών, η νικήτρια Πλευρά μπορεί να εφαρμόσει τις εναπομείναντες απώλειες για να καταστρέψει Εχθρικές βάσεις. Για να το κάνει, αφαιρεί τον αριθμό των μονάδων που ήδη εξοντώθηκαν από τη διαφορά απωλειών και καταστρέφει μια Εχθρική βάση για κάθε δυο, τα κλάσματα στρογγυλοποιούνται προς τα κάτω.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Ενώ οι βάσεις χρησιμοποιούνται για να καθορίσουν τη συνολική δύναμη που εφαρμόζεται στη μάχη και τη διαφορά απωλειών, οι βάσεις δεν προκαλούν άμεσες απώλειες. Για παράδειγμα, αν όλη η χερσαία Σπαρτιατική δύναμη μπει στην Αθήνα και χάσει μια ναυμαχία, η Σπάρτη δεν έχει απώλειες καθώς δεν υπήρχαν Σπαρτιατικές ναυτικές μονάδες, αλλά μόνο η Αθήνα μπορεί να αποφασίσει να πολεμήσει την προαιρετική χερσαία μάχη.

Πίνακας Απωλειών του Ηττημένου της Μάχης

ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΧΕΡΣΑΙΑΣ ΜΑΧΗΣ: Ηττημένος Μάχης	
Για κάθε νικηφόρο σύνολο μονάδων	Αφαιρέστε το ηττημένο σύνολο μονάδων

• Οι ναυτικές μονάδες δεν μπορούν να λογιστούν σαν απώλειες σε μια Χερσαία Μάχη

ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ: Ηττημένος Μάχης	
Για κάθε νικηφόρο σύνολο μονάδων	Αφαιρέστε το ηττημένο σύνολο μονάδων

• Οι χερσαίες μονάδες δεν μπορούν να λογιστούν σαν απώλειες σε μια Ναυμαχία

9.45 Απώλειες Μάχης του Νικητή









Αφού ο ηττημένος πάρει απώλειες, ο νικητής παίρνει απώλειες με βάση τις απώλειες που υπέστη ο ηττημένος. Ο Επικεφαλής Στρατηγός της ηττημένης Πλευράς (ή αν δεν ισχύει η Εχθρική Φατρία στην Εξουσία) καθορίζει ποιες νικήτριες μονάδες εξολοθρεύονται, αλλά δεν μπορεί να διαλέξει να εξολοθρεύσει μονάδες των οποίων οι συνθήκες δεν ισχύουν πλήρως, και δεν μπορεί να συνδυάσει απώλειες από διαφορετικές σειρές του πίνακα. Δεν λαμβάνονται υπόψη όποιες κλασματικές απώλειες. Οι εξοντωμένες μονάδες επιστρέφουν στο απόθεμα της Πλευρά τους και είναι αμέσως διαθέσιμες.

9.46 Όμηροι









Αν οι Σπαρτιάτες κερδίσουν μια Ναυμαχία στην οποία μια ναυτική Αθηναϊκή μονάδα εξολοθρευτεί, Η Σπαρτιατική Πλευρά παίρνει ένα πλακίδιο Ομήρων. Αν οι Αθηναίοι κερδίσουν μια χερσαία Μάχη στην οποία μια χερσαία Σπαρτιατική μονάδα εξολοθρευτεί, η Αθηναϊκή Πλευρά παίρνει ένα πλακίδιο Ομήρων. Ένα πλακίδιο Ομήρων μπορεί να δαπανηθεί στο Τμήμα Βουλής (δες 5.33).

Αν μια Πλευρά κερδίσει ένα πλακίδιο Ομήρων και έχει ήδη ένα, δεν παίρνει επιπλέον πλακίδιο. Η Φατρία, παρόλα αυτά, παίρνει Τιμή για την αρπαγή Ομήρων (9.5), άσχετα με το αν η Πλευρά της έχει ήδη ένα πλακίδιο Ομήρων. Έτσι και δαπανηθεί, ένα πλακίδιο Ομήρων μπορεί να παρθεί ξανά μέσα από μεταγενέστερα αποτελέσματα μαχών.

Πίνακας Απολειών του Νικητή της Μάχης

ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΧΕΡΣΑΙΑΣ ΜΑΧΗΣ: Νικητής Μάχης	
Για κάθε ηττημένο σύνολο μονάδων	Αφαιρέστε το νικηφόρο σύνολο μονάδων
	
	
	
	

• Οι ναυτικές μονάδες δεν μπορούν να λογιστούν σαν απώλειες σε μια Χερσαία Μάχη

ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ: Νικητής Μάχης	
Για κάθε ηττημένο σύνολο μονάδων	Αφαιρέστε το νικηφόρο σύνολο μονάδων
	
	
	
	

• Οι χερσαίες μονάδες δεν μπορούν να λογιστούν σαν απώλειες σε μια Ναυμαχία

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Οι Χερσαίες Μάχες έχουν μειωμένο αποτέλεσμα στις απώλειες του νικητή, ενώ οι Ναυμαχίες ήταν ιστορικά πιο καταστροφικές στο νικητή εξαιτίας απωλειών κωπηλατών, όχι μόνο σκαφών.

9.5 Τιμή Μάχης

Αφού οι δυο Πλευρές πάρουν απώλειες, οι Φατρίες χάνουν ή κερδίζουν Τιμή όπως ακολούθως:

9.51 Κέρδη του Επικεφαλής Στρατηγού

Αν ο επικεφαλής Στρατηγός κερδίσει τη Μάχη, η Φατρία του κερδίζει Τιμή ίση με τον διπλάσιο αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν. Επίσης κερδίζει 5 Τιμή αν άρπαξε Ομήρους. Ο Συμπατριώτης του κερδίζει Τιμή ίση με τον αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν. (Δεν κερδίζει Τιμή από Ομήρους.)

9.52 Κερδισμένη Τιμή του Αντιπάλου

Αν η Πλευρά που δεν επιλύει το ζήτημα κερδίσει τη Μάχη, και οι δυο Φατρίες από αυτή την Πλευρά κερδίζουν Τιμή ίση με τον αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν. Η Φατρία στην Εξουσία αυτής της Πλευρά κερδίζει 5 Τιμή αν πάρθηκαν Ομηροι.

9.53 Μείωση Τιμής από Απώλειες

Και οι δυο Φατρίες της Πλευράς που ηττήθηκε στη Μάχη χάνουν Τιμή ίση με τον αριθμό των φιλικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Οι Φατρίες κερδίζουν και χάνουν Τιμή σε κάθε Μάχη. Αν υπάρχουν δυο συνεχόμενες μάχες σε ένα Θέατρο (Χερσαία Μάχη ακολουθούμενη από την προαιρετική Ναυμαχία ή το ανάποδο), Τιμή κερδίζεται και χάνεται για κάθε μάχη ξεχωριστά.

9.54 Μεγάλη Ήττα



Αν μια Πλευρά χάσει συνολικά με τουλάχιστον 5 Τιμή σε μια Μάχη (είτε χερσαία είτε ναυμαχίας, όχι συνδυασμένα

αλλά η επιβράβευση Τιμής από τους Ομήρους μετράει, εξού και επιτυγχάνεται αυτόματα) το ζήτημα Πόλεμος/Ειρήνη της Πλευράς τοποθετείται αμέσως στη θέση 2 της μπάρας Φατρίας της Φατρίας στην Αντιπολίτευση της Πόλης-Κράτους της. Θα ξεκινήσει τη Φάση της Βουλής εκεί στον επόμενο γύρο. (Επιπλέον τέτοιες Μάχες κατά τη διάρκεια του ίδιου γύρου δεν έχουν επιπλέον επίδραση.)

9.6 Επιλογή Δεύτερης Μάχης

Ο νικητής της Μάχης μπορεί να επιλέξει να επιλύσει μια προαιρετική δεύτερη Μάχη στο ίδιο Θέατρο του άλλου τύπου (δηλ. μια Ναυμαχία σε ένα Χερσαίο Θέατρο ή μια χερσαία Μάχη σε ένα Ναυτικό Θέατρο). Αν ο Επικεφαλής Στρατηγός κέρδισε, είναι δικιά του απόφαση. Αν η άλλη Πλευρά, είναι επιλογή της Φατρίας στην Εξουσία.

Δεν γίνεται Συγκέντρωση Αποστολής πριν την δεύτερη Μάχη. Όλοι οι δεσμευμένοι δείκτες Στρατηγών συνεχίζουν και χρησιμοποιούνται στη δεύτερη Μάχη. Η επιλογή για διεξαγωγή δεύτερης Μάχης πρέπει να παρθεί αμέσως και δεν μπορεί να κρατηθεί για αργότερα.

Αν η μάχη καταλήξει σε ισοπαλία, δεν γίνεται δεύτερη Μάχη.

9.7 Λύση Στρατιωτικής Συγκέντρωσης

Μετά την ολοκλήρωση όλων των Μαχών, το Στρατιωτικό ζήτημα επιλύεται. Επιστρέψτε όλους τους δεσμευμένους δείκτες Στρατηγών στα αντίστοιχα αποθέματα των Πλευρών τους.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Δείτε στο Βιβλίο Παιχνιδιού το Αναλυτικό Παράδειγμα Παιχνιδιού για να δείτε διάφορα παραδείγματα για το πώς διεξάγονται οι Μάχες. Υπάρχει επίσης ένας μεγάλος αριθμός μικρών σεναρίων μάχης που σκοπό έχουν να εκφράσουν ιστορικές πληροφορίες, παρόλα αυτά είναι χρήσιμα για εξάσκηση στη διαδικασία της μάχης.

9.8 Πλακίδια Προδοσίας



Κάθε πλευρά έχει ένα σετ από 10 πλακίδια Προδοσίας που ξεκινούν στο σενάριο ή τοποθετούνται από ένα ζήτημα Διπλωματίας ή Χρησμού. Ένα πλακίδιο Προδοσίας αφού τοποθετηθεί μπορεί να αφαιρεθεί με έναν από τους ακόλουθους τρόπους.

9.81 Αφαίρεση από Ζήτημα

Τα πλακίδια Προδοσίας μπορούν να αφαιρεθούν από τη λύση ενός Διπλωματικού (8.51), Συμμαχίας (8.52) ή Κρυπτεία (7.45) ζητήματος.

9.82 Αφαίρεση από Μετατροπής Βάσης

Αν μια βάση μετατραπεί από ένα Διπλωματικό ζήτημα, όλα τα φιλικά πλακίδια Προδοσίας του ιδιοκτήτη αφαιρούνται από το Θέατρο.

9.83 Αφαίρεση από Απώλεια Μάχης

Αν μια ή περισσότερες βάσεις καταστραφούν σε μια μάχη, ο ηττημένος αφαιρεί όλα τα φιλικά πλακίδια Προδοσίας από το Θέατρο.

10.0 Τιμή, Όμηροι, & Προδοσία

10.1 Τιμή

Η Τιμή είναι ο πρωταρχικός τρόπος που καθορίζει τη νίκη στον Περικλή. Οι Φατρίες κερδίζουν και χάνουν Τιμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με διάφορους τρόπους:

- Τιμή Αγόρευσης (7.1)
- Μπόνους Φατρίας στην Εξουσία (7.2)
- Ειρήνη (7.41B)
- Μετατρέποντας μια Εχθρική Βάση με ένα Διπλωματικό Ζήτημα (8.51)
- Κατασκευάζοντας ή μετατρέποντας μια Βάση με ένα Ζήτημα Συμμαχίας (8.52)
- Χρησμός (8.53)
- Πολιτική Πρωτεύουσα (8.6)
- Επιδρομή (9.2)

- Μάχη (9.5)
- Βούληση της Συνέλευσης (11.4)
- Περσικός Πόλεμος (13.2)

10.12 Περίληψη Τιμής

A. Κάθε Φατρία που ανακηρύσσει Ειρήνη: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 10 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος.

B. Κάθε Φατρία με μεγαλύτερη Αξία Αγόρευσης κερδίζει τη διαφορά των Αξιών Αγόρευσης: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 1 Τιμή για κάθε θετική διαφορά στην αξία Αγόρευσης (δες τμήμα Φατρίας στην Εξουσία) με μέγιστο +3 Τιμή.

Γ. Κάθε Φατρία με μικρότερη Αξία Αγόρευσης αφαιρέστε τη διαφορά των Αξιών Αγόρευσης: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ 1 Τιμή για κάθε θετική διαφορά στην αξία Αγόρευσης (δες τμήμα Φατρίας στην Εξουσία) με μέγιστο -3 Τιμή.

Δ. Εξοστρακισμός: ΠΡΟΣΘΕΤΕΙ 3 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος, ο ηττημένος ΑΦΑΙΡΕΙ 3 Τιμή.

Ε. Νικητής Επικεφαλής Στρατηγός σε μια Μάχη: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ Τιμή ίση με 2 φορές τον συνολικό αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν, συν ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 5 Τιμή αν πάρθηκαν Όμηροι.

ΣΤ. Νικήτρια Φατρία όχι Επικεφαλής Στρατηγός: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ Τιμή ίση με 1 φορά τον συνολικό αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν.

Z. Νικήτρια Αντίπαλός (και οι δυο Φατρίες): ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ Τιμή ίση με 1 φορά τον συνολικό αριθμό των Εχθρικών μονάδων και βάσεων που εξολοθρεύτηκαν, συν ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 5 Τιμή στην Φατρία στην Εξουσία αν πάρθηκαν Όμηροι.

H. Ηττημένη Πλευρά (και οι δυο Φατρίες) σε μια Μάχη: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ Τιμή ίση με 1 φορά τις φιλικές μονάδες και βάσεις που εξολοθρεύτηκαν.

Θ. Ο χρησμός αφαιρεί μια Συμμαχική στρατιωτική μονάδα: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 1 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος Μαντείου.

I. Επιλογή Τιμής Χρησμού: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 3 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος Χρησμού.

ΙΑ. Περσικός Πόλεμος και η Αθήνα δεν Ελέγχει το Ανατολικό Μεσογειακό Θέατρο: Αφαιρέστε 1 Τιμή από την Αθηναϊκή Φατρία στην Εξουσία.

ΙΒ. Ειρήνη του Καλλία δεν ανακηρύχτηκε: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ 1 Τιμή ανά γύρο παιχνιδιού από την Αθηναϊκή Φατρία στην Εξουσία.

ΙΓ. Κατασκευή ή Μετατροπή μιας φιλικής Βάσης: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 2 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος.

ΙΑ. Μετατροπή Εχθρικής Βάσης μέσω Διπλωματίας: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 2 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος και ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ 2 Τιμή στην Εχθρική Φατρία στην Εξουσία.

ΙΕ. Επιδρομή: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 3 Τιμή στον ιδιοκτήτη του ζητήματος

ΙΣΤ. Επιτυχία στην Βούληση της Συνέλευσης: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 5 Τιμή και στις δυο Φατρίες

ΙΖ. Αποτυχία στην Βούληση της Συνέλευσης: ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ 5 Τιμή και από τις δυο Φατρίες και ΑΦΑΙΡΕΣΤΕ 5 δείκτες Στρατηγών από το απόθεμα για τον επόμενο γύρο.

ΙΗ. Πολιτική Πρωτεύουσα: ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ 1 Τιμή στην ιδιοκτήτρια Φατρία για κάθε σετ 4 Δεικτών Στρατηγών που ανταλλάχτηκαν, τα κλάσματα χάνονται.

11.0 Τελική Φάση

Η Τελική Φάση συμβαίνει όταν όλα τα πλακίδια Ζητημάτων Θεάτρου έχουν αποκαλυφθεί και επιλυθεί. Αρχικά ελέγξτε για Νίκη (11.1). Αν καμιά Φατρία δεν μπορεί να αξιώσει νίκη και αυτός δεν είναι ο τελευταίος γύρος του σεναρίου, συνεχίστε στη Συντήρηση και Ανασύνταξη και εκτιμήστε τη Βούληση της Συνέλευσης. Μετά ξεκινήστε καινούργιο γύρο.

11.1 Καθορισμός Νίκης

Αν αυτός είναι ο τελευταίος γύρος του σεναρίου, καθορίστε τη νίκη με βάση το 11.4, ή τις οδηγίες του σεναρίου. Υπάρχουν επίσης τρεις τρόποι που μια Φατρία μπορεί να επιτύχει αυτόματη νίκη πριν τελειώσει το σενάριο.

11.11 Αυτόματη Νίκη Τιμής

Αν ένα σενάριο επιτρέπει για Αυτόματη Νίκη Τιμής σε αυτό τον γύρο, ελέγξτε αν κάποια Φατρία πληροί ΟΛΕΣ αυτές τις προϋποθέσεις:

- Είναι η Φατρία στην Εξουσία.
- Έχει περισσότερη Τιμή Από την Φατρία της στην Αντιπολίτευση.
- Έχει τουλάχιστον τρεις φορές περισσότερη Τιμή από οποιαδήποτε Φατρία της άλλης Πλευράς.
- Έχει περισσότερη συνδυασμένη Τιμή μαζί με τον Συμπατριώτη του από την άλλη Πλευρά.

Αν ισχύουν, αυτή η Φατρία αμέσως κερδίζει το παιχνίδι.

11.12 Αυτόματη Νίκη Κατάκτησης

Μια Αυτόματη Νίκη Κατάκτησης μπορεί να συμβεί σε οποιοδήποτε γύρο. Αν το Θέατρο της Αθήνας είναι Ελεγχόμενο από τη Σπάρτη, μια Σπαρτιάτικη Φατρία έχει κερδίσει το παιχνίδι. Αν το Θέατρο της Σπάρτης είναι Ελεγχόμενο από την Αθήνα, μια Αθηναϊκή Φατρία έχει

κερδίσει το παιχνίδι. Στην απίθανη περίπτωση που και τα δυο έχουν κατακτηθεί είμαι ισοπαλία.

Η Φατρία στην Εξουσία της νικήτριας Πλευράς κερδίζει 5 Τιμή, και η Φατρία στην Αντιπολίτευση χάνει 5 Τιμή. Η Φατρία σε αυτή την Πλευρά με την περισσότερη Τιμή κερδίζει το παιχνίδι, με την Φατρία στην Εξουσία να κερδίζει την ισοπαλία.

11.13 Αθηναϊκές Σιταποθήκες



Αν η Αθήνα ξεκινήσει έναν γύρο χωρίς μια βάση σε ένα Θέατρο με Σιταποθήκη και ακόμα δεν έχει μια κατά τη διάρκεια της Τελικής Φάσης του ίδιου γύρου, οι Σπαρτιάτες έχουν κερδίσει το παιχνίδι.

Η Σπαρτιάτικη Φατρία στην Εξουσία κερδίζει 5 Τιμή, και η Σπαρτιάτικη Φατρία στην Αντιπολίτευση χάνει 5 Τιμή. Η Σπαρτιάτικη Φατρία με την περισσότερη Τιμή κερδίζει το παιχνίδι, με την Φατρία στην Εξουσία να κερδίζει την ισοπαλία.

Τα Θέατρα με Σιταποθήκες σημειώνονται στο χάρτη με μια εικόνα αμφορέα: ο Ελλήσποντος, η Ανατολική Μεσόγειος, η Σικελία, και η Σπάρτη. Η Ανατολική Μεσόγειος δεν μπορεί να είναι πηγή σιτηρών μετά την Ειρήνη του Καλλία (13.22).

Σημείωμα Παιχνιδιού: Θα παρατηρήσετε ότι η Σπάρτη είναι ένα καθορισμένο Θέατρο σιταποθήκης. Για όλους τους πρακτικούς σκοπούς αυτό ισχύει για ιστορικό πλαίσιο γιατί αν η Σπάρτη δεν έχει βάσεις σε ένα Θέατρο Σιταποθήκης θα την έκανε ήδη να υποστεί μια αυτόματη ήττα λόγω απώλειας της Σπάρτης κάνοντας αυτόν τον κανόνα συζητήσιμο.

11.14 Νίκη του Τέλους του Παιχνιδιού

Αν δεν υπάρχει μια Αυτόματη ή Κατάκτησης Νίκη και αυτό είναι το πέρας του σεναρίου, ακολουθήστε την παρακάτω διαδικασία για να καθορίσετε τον νικητή. (Σε όλες τις περιπτώσεις αντιπαράθεσης, οι ειδικοί κανόνες του σεναρίου παρακάμπτουν αυτούς τους κανόνες.)

A. Πολιτικό Μπόνους: Η Φατρία στην Εξουσία από κάθε Πλευρά κερδίζει 5 Τιμή και η Φατρία στην Αντιπολίτευση χάνει 5 Τιμή.

B. Οικονομικό Μπόνους: Κάθε Πλευρά κερδίζει 3 Τιμή για κάθε βάση στο χάρτη. Οι συνολικοί πόντοι μοιράζονται ίσα μεταξύ των δυο Φατριών, με τον περιττό πόντο να δίνεται στην Φατρία στην Εξουσία.

Γ. Αθηναϊκό Γεωγραφικό Μπόνους: Η Αθήνα κερδίζει 3 Τιμή για κάθε Θέατρο που Ελέγχει. Οι συνολικοί πόντοι μοιράζονται ίσα μεταξύ των δυο Φατριών, με τον περιττό πόντο να δίνεται στην Φατρία στην Εξουσία.

Δ. Σπαρτιάτικο Γεωγραφικό Μπόνους: Η Σπάρτη κερδίζει 6 Τιμή για κάθε Θέατρο που Ελέγχει. Οι συνολικοί πόντοι μοιράζονται ίσα μεταξύ των δυο Φατριών.

Μετά τις παραπάνω προσαρμογές, προσθέστε την Τιμή των δυο παιχτών από κάθε Πόλη-Κράτος. Η Πόλη-Κράτος που έχει την περισσότερη Τιμή κερδίζει τον πόλεμο και η Φατρία από αυτή την Πλευρά με την περισσότερη Τιμή κερδίζει το παιχνίδι., με την Φατρία στην Εξουσία να κερδίζει την ισοπαλία.

Αν οι Πόλεις-Κράτη είναι ισοπαλία σε συνολική Τιμή, η Φατρία με την περισσότερη Τιμή κερδίζει το παιχνίδι. Αν υπάρχει ακόμη ισοπαλία, η Αθήνα κερδίζει τον πόλεμο και ο Αθηναίος παίχτης της Φατρίας με την περισσότερη Τιμή κερδίζει το παιχνίδι.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Αυτή η συνθήκη νίκης εφαρμόζεται μόνο με μεγαλύτερα σενάρια. Σιγουρευτείτε ότι διαβάσατε τους ειδικούς κανόνες για το σενάριο που παίζετε.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Η Φατρία στην Εξουσία κερδίζει κάποιο πλεονέκτημα στον τελικό λογαριασμό της Τιμής. Αυτό έγινε από πρόθεση καθώς το να είσαι η Φατρία στην Εξουσία της Πόλης-Κράτους όταν κερδίζεις τον πόλεμο είναι ένα πολιτικό πλεονέκτημα που μερικές φορές βλέπει έναν παίχτη να στρέφεται προς το ζήτημα του εξοστρακισμού. Γι' αυτό, προσέξτε με αυτή την κατάσταση αν νομίζετε ότι αυτός είναι ο τελευταίος γύρος του παιχνιδιού και απολογείστε αν πλεονεκτείτε ή μειονεκτείτε από τον τελικό υπολογισμό της Τιμής.

11.2 Τμήμα Συντήρησης

Μετρήστε όλες τις φιλικές βάσεις στο χάρτη. Χρησιμοποιείστε έναν από τους αναγλυφοποιημένους ξύλινους δείκτες της πλευράς σας στην ακριανή μπάρα για να κρατάτε έναν τρέχοντα λογαριασμό για το πόσες βάσεις έχει κάθε πλευρά στο παιχνίδι. Πάρτε τον συνολικό αριθμό των βάσεων και πολλαπλασιάστε τον επί 4. Αυτή είναι η συνολική αξία χερσαίων και ναυτικών μονάδων που ο παίχτη μπορεί να κρατήσει στο χάρτη. Κάθε ναυτική μονάδα έχει στρατιωτική αξία συντήρησης 2 και κάθε χερσαία μονάδα έχει αξία 1 συγκριτικά με την πολλαπλασιασμένη αξία των βάσεων.

Αν η συνολική αξία χερσαίων και ναυτικών μονάδων είναι ίση ή μικρότερη από την πολλαπλασιασμένη αξία των βάσεων, τότε όλες οι μονάδες παραμένουν στο χάρτη. Αν η

αξία των στρατιωτικών μονάδων ξεπεράσει αυτή την τιμή τότε η Φατρία στην Εξουσία πρέπει να αφαιρέσει στρατιωτικές μονάδες μέχρι η συνολική αξία να είναι ίση ή μικρότερη από την πολλαπλασιασμένη αξία των βάσεων. Οι κατεστραμμένες μονάδες τοποθετούνται στη στοίβα της Πλευρά τους και είναι διαθέσιμες να ανακατασκευαστούν.

11.3 Τμήμα Ανασύνταξης

Αφού οι μονάδες που δεν μπορούν να συντηρηθούν καταστραφούν, όλες οι μονάδες μπορούν ανακαταναμειθούν σύμφωνα με τους παρακάτω περιορισμούς, και με την ακόλουθη σειρά: Συμμαχία της Δήλου, Αθήνα, Πελοποννησιακή Συμμαχία, και Σπάρτη. Η κατάσταση Πολέμου και Ειρήνης δεν έχει καμιά επίδραση στην ανασύνταξη. Οι Ανασυντάξεις δεν απαιτούνται να ακολουθούν τους περιορισμούς στη μετακίνηση κατά τη διάρκεια της Συγκέντρωσης Αποστολής. Οποιαδήποτε μονάδα μπορεί να ανασυνταχθεί οπουδήποτε αρκεί το τελικό αποτέλεσμα να είναι νόμιμο με τους παρακάτω περιορισμούς.

- Σε ένα Θέατρο χωρίς βάση μπορεί να παραμείνει μια ναυτική Ή χερσαία μονάδα (αλλά οι μονάδες δεν μπορούν να ανασυνταχθούν σε αυτό το Θέατρο).

- Ένα Θέατρο με τουλάχιστον μια μονάδα μπορεί να περιέχει μέχρι 15 φιλικές μονάδες μετά την ανασύνταξη.

- ◊ Συμμαχικές μονάδες μπορούν μόνο να ανασυνταχθούν σε Θέατρα με Συμμαχικές βάσεις τις Πλευράς τους.

- ◊ Οι Σπαρτιάτικες μονάδες μπορούν μόνο να ανασυνταχθούν σε Θέατρα με Σπαρτιάτικες βάσεις.

- ◊ Οι Αθηναϊκές μονάδες μπορούν να ανασυνταχθούν σε Θέατρα με Αθηναϊκές Ή Συμμαχία της Δήλου βάσεις.

11.4 Βούληση της Συνέλευσης

Αν υπάρχουν πλακίδια Βούληση της Συνέλευσης στο χάρτη (εξαιτίας της κάρτας Αριστοφάνη;), καθορίστε αν οι συνθήκες της Κάρτας Αριστοφάνη σε αυτό το γύρο ισχύουν, για κάθε Πλευρά αντίστοιχα. Αν ναι, κάθε Φατρία αυτής της Πλευράς παίρνει 5 Τιμή. Αν όχι, κάθε Φατρία αυτής της Πλευράς χάνει 5 Τιμή και 5 δείκτες Στρατηγών αφαιρούνται από το απόθεμα της Πλευράς για τον επόμενο γύρο (μόνο).

11.41 Κατασκευή ή Μετατροπή Βάσης

Αν η Βούληση της Συνέλευσης απαιτεί μια χτιστεί μια βάση ή να μετατραπεί, μια Συμμαχική βάση πρέπει να χτιστεί, ή μια Συμμαχική βάση πρέπει να μετατραπεί σε Αθηναϊκή ή Σπαρτιάτικη Βάση, σε αυτό το Θέατρο και να επιζήσει μέχρι την Τελική Φάση. (Αν, κατά τη διάρκεια της Φάσης του Αριστοφάνη, όλες οι βάσεις αυτής της Πλευράς έχουν ήδη χτιστεί, η Βούληση της Συνέλευσης αγνοείται. Καμιά Τιμή δεν κερδίζεται ή χάνεται.) Δεν έχει σημασία ποια βάση

πληροί τις συνθήκες αρκεί η ενέργεια που πάρθηκε και η τελική συνθήκη να ισχύουν.

11.42 Ελεγχόμενο ή Διεκδικούμενο Θέατρο

Αν η Βούληση της Συνέλευσης απαιτεί ένα Θέατρο να είναι Διεκδικούμενο, η συνθήκη ικανοποιείται επίσης αν το Θέατρο είναι Φιλικά Ελεγχόμενο. Αν η Βούληση της Συνέλευσης απαιτεί το Θέατρο να είναι Ελεγχόμενο, πρέπει να είναι Φιλικά Ελεγχόμενο και όχι Διεκδικούμενο.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Κάθε κάρτα του Αριστοφάνη είναι μοναδική, οπότε αν λέει Ελεγχόμενο και δεν λέει Διεκδικούμενο, δεν είναι τυπογραφικό λάθος. Αν λέει Ελεγχόμενο ΚΑΙ Διεκδικούμενο εννοεί αυτό που λέει, επίσης δεν είναι τυπογραφικό λάθος.

12.0 Ειδικές Μονάδες

12.1 Άργος



Αν υπάρχει μια βάση της Δήλου (όχι Αθηναϊκή) στο Θέατρο της Σπάρτης, η Αθήνα με ένα ζήτημα Συμμαχίας μπορεί να χτίσει μέχρι τέσσερις Χερσαίες μονάδες του Άργους στο Θέατρο της Σπάρτης. Αυτές οι χερσαίες μονάδες δεν μπορούν ποτέ να βγουν από το Θέατρο της Σπάρτης και πρέπει να υπάρχει μια βάση της Συμμαχίας της Δήλου στο Θέατρο της Σπάρτης διαφορετικά οι μονάδες του Άργους που υπερβαίνουν τη μία αφαιρούνται ακόμα και αν υπάρχει επαρκής υποστήριξη αλλού στο χάρτη να τις διατηρήσει. Αν το Θέατρο της Σπάρτης δεν έχει βάση της Συμμαχίας της Δήλου τότε μια μονάδα του Άργους μπορεί να παραμείνει στην Σπάρτη.

Αν η Σπάρτη κερδίζει μια Μάχη όπου μονάδες του Άργους εξολοθρευτούν, ο Σπαρτιάτης παίχτης κερδίζει Τιμή σύμφωνα με τους κανόνες, αλλά ο Αθηναίος παίχτης δεν χάνει Τιμή για τις εξολοθρευμένες χερσαίες μονάδες του Άργους. Εκτός από αυτούς τους περιορισμούς οι χερσαίες μονάδες του Άργους συμπεριφέρονται όπως κάθε άλλη Συμμαχία της Δήλου χερσαία μονάδα.

12.2 Αλκιβιάδης



Ο Αλκιβιάδης (το μαύρο «ανθρωπάκι») ξεκινά τα περισσότερα σενάρια στο Θέατρο της Αθήνας και παραμένει στην Αθήνα εκτός και υποδειχθεί διαφορετικά. Αν η κάρτα Αριστοφάνη μετακινήσει τον Αλκιβιάδη στην Περσία (Α, Β, ή C), παραμένει στην Περσία για το υπόλοιπο του παιχνιδιού και δεν θεωρείται πλέον να είναι στην Αθήνα. Αν ο Αλκιβιάδης είναι στην Περσία, οι Σπαρτιάτες μπορούν να χτίσουν Περσικές βάσεις στην Περσία, άσχετα με το αν έχει βάσεις στην Ιωνία ή όχι (13.1).

12.3 Αθηναϊκά Πλοία



Ο δείκτης των Αθηναϊκών Πλοίων ελέγχεται από την Φατρία στην Εξουσία, ο οποίος είναι διαθέσιμος για μία χρήση σε κάθε γύρο, κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε Μάχης, χερσαίας ή ναυτικής. Ανά σειρά παιχνιδιού της Μάχης, η Φατρία στην Εξουσία μπορεί να διαλέξει να χρησιμοποιήσει το δείκτη Στρατηγού των Πλοίων αφού πρώτα όλοι οι δείκτες Στρατηγών των δυο Πλευρών έχουν αποκαλυφθεί και πριν η Μάχη επιλυθεί. Ενεργεί ως φυσιολογικός δείκτης Στρατηγού για τη διάρκεια του Στρατιωτικού ζήτηματος. Αφού χρησιμοποιηθεί, γυρίζει στην μη διαθέσιμη πλευρά του (χωρίς το σύμβολο του πλοίου) και παραμένει μη διαθέσιμος για τον υπόλοιπο γύρο. Γυρίζει πάλι στην διαθέσιμη πλευρά (το σύμβολο του πλοίου προς τα επάνω) στην αρχή κάθε γύρου.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Μια από τις σχεδιαστικές μου σφραγίδες είναι ότι μου αρέσει να έχω μερικές ελίτ μονάδες στα παιχνίδια πολέμου μου. Στον Περικλή ο μαύρος δείκτης Στρατηγού παριστάνει τα ιερά πλοία Πάραλος και Σαλαμινία. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου το πλήρωμα ήταν από Αθηναίους πολίτες, ήταν παθιασμένα Δημοκρατικά, και χρησιμοποιούνταν κατά κύριο λόγο ως αγγελιοφόρα πλοία που επίσης μάχονταν σε μερικές Μάχες – συμπεριλαμβανομένου και της καταστροφής στους Αιγός Ποταμούς – και παρόλα αυτά πάντα επιβίωναν. Φανταστείτε ότι η επίδρασή τους είναι να φέρνουν κρίσιμες πληροφορίες την παραμονή της Μάχης ή να εμπνέουν τους συμπατριώτες τους με την ικανότητά τους στη Μάχη.

12.4 Σπαρτιάτικο «Πεζό Ιππικό»



Το κόκκινο Σπαρτιάτικο «ανθρωπάκι» παριστάνει τους περίφημους «300» και συμπεριφέρεται σαν Σπαρτιάτικη χερσαία μονάδα (με στρατιωτική αξία 2 στις χερσαίες Μάχες), και δείκτης Στρατηγού. (Δεν μετράει σε βάρος των δεικτών Στρατηγών που μπορούν να δεσμευτούν αλλά επιπλέον σε αυτό το όριο). Ο ρόλος του σαν δείκτης Στρατηγού εφαρμόζεται στον καθορισμό της συνολικής δύναμης στη Μάχη και στο καθορισμό των πόσων μονάδων ο Επικεφαλής Στρατηγός μπορεί να κινήσει. Στην ουσία αυτή η μονάδα είναι αυτό-ανασυντάξιμη αφού ο δείκτης της Στρατηγού της επιτρέπει να κινηθεί μόνη της.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Από τη στιγμή που αυτή η Σπαρτιάτικη μονάδα συμπεριφέρεται σε όλους τους τρόπους όπως ένας κύβος και αφού ο αντίπαλος πάντα αποφασίζει τις απώλειες, αυτή η μονάδα να είναι πάντα η πρώτη απώλεια, το οποίο είναι εσκεμμένο. Μπορεί να ξανακατασκευαστεί όπως όποια άλλη Σπαρτιάτικη μονάδα με τα ίδια κόστη.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Πως θα μπορούσα να έχω ένα παιχνίδι με τη Σπάρτη χωρίς τους «300»; Στην πραγματικότητα αυτή η θρυλική μονάδα ήταν μια σταθερή μονάδα στην Σπαρτιάτικη σφαίρα της μάχης. Κάθε χρόνο μια επιτροπή διάλεγε 300 20-30-χροτους για να δημιουργήσει την τιμητική φρουρά του Βασιλιά. Αν και ονομαζόταν «ιππικό», δεν καβάλαγαν άλογα, αλλά ήταν αντ' αυτού πολύ γρήγοροι οδοιπόροι. Ως κανόνας, όταν είναι στη Μάχη, ο Σπαρτιάτης Επικεφαλής Στρατηγός πρέπει να πει, «Αυτή είναι η Σπάρτη!»

13.0 Περσία

13.1 Περσικές Βάσεις

Κανένα από τα ζητήματα δεν μπορεί να τοποθετηθεί στην Περσία μέχρι είτε η Σπάρτη να έχει τουλάχιστον μια βάση στην Ιωνία ή ο Αλκιβιάδης να είναι στην Περσία. Από τη στιγμή που θα συμβεί αυτή η συνθήκη, και οι δυο Πλευρές μπορούν να τοποθετήσουν ζητήματα στην Περσία, αλλά μόνο Σπαρτιάτικα ζητήματα Συμμαχίας μπορούν να επιλυθούν εκεί, και μπορούν μόνο να χρησιμοποιηθούν για να κατασκευαστεί μια Περσική βάση εκεί. Όλα τα άλλα ζητήματα στην Περσία δεν έχουν επίδραση. Περσικές βάσεις δεν μπορούν να κατασκευαστούν σε άλλο Θέατρο και καμιά από τις μονάδες ή μη-Περσικές βάσεις δεν μπορούν ποτέ να μετακινηθούν ή να ανασυνταχθούν στην Περσία.

Σημείωμα Παιχνιδιού: Η Αθήνα μπορεί να τοποθετήσει πλακίδια Φημών στην Περσία για να καθυστερήσει την επίλυση ενός Σπαρτιάτικου Συμμαχικού ζητήματος, αλλά αποτελεσματικά κάθε Αθηναϊκό ζήτημα τοποθετημένο στην Περσία θα ενεργήσει σαν πλακίδιο Φημών.

13.2 Περσικός Πόλεμος

Εκτός και αν ένα σενάριο υποδεικνύει ότι ο Περσικός Πόλεμος είναι σε εξέλιξη στην αρχή του σεναρίου, η Ειρήνη του Καλλία έχει ήδη συμβεί, και το Ανατολικό Μεσογειακό Θέατρο δεν υπάρχει για όλους τους σκοπούς, συμπεριλαμβανομένου των Αθηναϊκών Σιταποθηκών (11.13).

13.21 Ειρήνη του Καλλία



Αν, στην αρχή της Τελικής Φάσης, υπάρχει μια Αθηναϊκή ή της Συμμαχίας της Δήλου βάση στην Ανατολική Μεσόγειο, η Αθηναϊκή Φατρία στην Εξουσία μπορεί εθελοντικά να διαλέξει να εφαρμόσει την Ειρήνη του Καλλία με όλες τις ακόλουθες επιδράσεις:

- Η Φατρία στη Εξουσία στην Αθήνα καταστρέφει αμέσως εκείνη την Βάση και μια Αθηναϊκή ναυτική μονάδα οπουδήποτε στο χάρτη.

- Τοποθετήστε το πλακίδιο Ειρήνης του Καλλία στην Ανατολική Μεσόγειο. Καμιά μονάδα από τις δυο Πλευρές δεν μπορεί να μπει ή να τοποθετηθούν ζητήματα στο Θέατρο της Ανατολικής Μεσογείου για κανένα λόγο για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

- Οποιοσδήποτε στρατιωτικές μονάδες στην Ανατολική Μεσόγειο αμέσως τοποθετούνται στα αντίστοιχα Θέατρα των Πόλεων-Κρατών τους. Οποιας Αθηναϊκές ή της Συμμαχίας της Δήλου βάσεις καταστρέφονται. Οποιας Σπαρτιάτικες ή Πελοποννησιακές βάσεις αφαιρούνται και μετατρέπονται σε Περσικές βάσεις στην Περσία αν είναι διαθέσιμες.

13.22 Αφού τσεκάρετε για την Ειρήνη του Καλλία, αν δεν έχει ήδη συμβεί:

- Η Φατρία στην Εξουσία στην Αθήνα χάνει Τιμή ίση με τον αριθμό του τρέχοντος γύρου στο σενάριο, και

- Αν το Ανατολικό Μεσογειακό Θέατρο δεν είναι Ελεγχόμενο από τους Αθηναίους και δεν έχει τουλάχιστον μια Αθηναϊκή (όχι της Συμμαχίας της Δήλου) ναυτική μονάδα, η Φατρία στην Εξουσία στην Αθήνα χάνει μια Τιμή.

Σχεδιαστικό Σημείωμα: Ο 1^{ος} Πελοποννησιακός Πόλεμος ξεκινά το 460π.Χ. Μετά τις Ελληνικές Νίκες στις Πλαταιές και στη Μυκάλη οι Σπαρτιάτες ενεπλάκησαν σε μια στρατιωτική συζήτηση που τους είδε να αποσύρονται από τη διοργάνωση υπερπόντιων αποστολών. Αυτό το κενό εξουσίας ήταν η ώθηση για να δημιουργηθεί η Συμμαχία της Δήλου που εξελίχθηκε στην Αθηναϊκή Αυτοκρατορία. Η Ειρήνη του Καλλία υπογράφηκε το ~449π.Χ., οπότε ενώ το κύριο γεγονός είναι η Αθήνα εναντίον της Πελοποννησιακής Συμμαχίας, η Περσία αντιπροσωπεύει ανολοκλήρωτες δουλειές. Έχω διαλέξει να αναγκάσω τους Αθηναίους παίχτες να αντιμετωπίσουν τον πόλεμο μέσα από την ιστορική παρέμβασή τους στην Κύπρο και Αίγυπτο (κανόνας 13.21). Η Περσική Αυτοκρατορία τελικά αντέδρασε στην Αιγυπτιακή απειλή και κατέστρεψε την Αθηναϊκή δύναμη. Αυτή η καταστροφή, η οποία είχε βαθιά επίδραση στο δόγμα του Περικλή κατά τη διάρκεια της Τριακονταετούς Ειρήνης, ενθάρρυνε τους Αθηναίους να διαπραγματευτούν το τέλος του Περσικού Πολέμου. Αυτό το προσομοίωσα αναγκάζοντας τους Αθηναίους παίχτες να κάνουν το ιστορικό τους λάθος και να θυσιάσουν την Αιγυπτιακή αποστολή τους στο Θέατρο της Ανατολικής Μεσογείου για να τελειώσουν τον πόλεμο. Οι Αθηναίοι μπορούν κατ' επιλογή να συνεχίσουν τον πόλεμο για να διατηρήσουν πρόσβαση στις σιταποθήκες, αλλά με ένα κόστος Τιμής που αυξάνεται ανά το χρόνο.

Ευρετήριο

- Αναλυτικό Παράδειγμα Παιχνιδιού (Comprehensive Example of Play) 16.0
Ανασύνταξη (Redeployment) 11.3
Solitaire 15.0
Αριστοφάνης (Aristophanes) 5.0
 Βούληση της Συνέλευσης (Will of the Assembly) 5.12
 Πανώλη (Plague) 5.13, 5.14
 Υπόμνημα Κάρτας (Card Legend) 3.13
Βάσεις (Bases) 3.2 Περιγραφή
Βιβλιογραφία (Bibliography) 20.0
Δείκτες Στρατηγών (Strategos Tokens) 3.2 Περιγραφή
 Δέσμευση (Commitment) 9.31
 Έλλειψη (Scarcity) 6.22
 Επιβράβευση (Award) 6.21
 Πίνακας Στρατηγικής (Strategy Board) 7.3
Ζητήματα (Issues) 7.4, 8.5
 Αγωγή (Agoge) 7.45B
 Αγώνες (Games) 7.43
 Αποικία (Colony) 7.44B
 Διπλωματικό (Diplomatic) 8.51
 Κρυπτεία (Krypteia) 7.45A
 Μαντείο (Oracle) 8.53
 Πόλεμος/Ειρήνη (War/Peace) 7.41, 7.42
 Στοίχιση (Alignmen) 3.2 Περιγραφή
 Στρατιωτικό (Military) 8.54, 9.0
 Συζήτηση (Debate) 6.1
 Συμμαχία (League) 8.52
 Τοποθέτηση Ζητήματος Θεάτρου (Theater Issue Placement) 8.3
 Υπηκοότητα (Citizenship) 7.44A
Θέατρο (Theater) 3.2 Περιγραφή, 8.51
 Σειρά (Queue) 8.31
 Φάση (Phase) 8.0
 Χάρτης (Map) 3.12
Κάρτες (Cards) 6.2
 Περιγραφή (Legend) 3.13
 Προσωπικότητες (Personalities) 17.0
 Τμήμα Πολιτικών Καρτών (Political Card Segment) 5.2
Μάχη (Battle) 9.4
 Απώλειες (Losses) 9.44, 9.45
 Επίλυση (Resolution) 9.41
 Μετακίνηση Στρατιωτικής Μονάδας (Military Unit movement) 9.32
 Πίνακας Στρατιωτικής Αξίας (Military Value Table) 9.42
Νίκη (Victory)
 Αυτόματη (Automatic) 11.11
 Κατάκτηση (Conquest) 11.12
 Τέλος του Παιχνιδιού (End of Game) 11.14
Οδηγός Στρατηγικής (Strategy Guide) 18.0
Όμηροι (Hostages) 5.33
Πανώλη (Plague) 5.13, 5.14
Περσία (Persia) 13.0
Περσικές Βάσεις (Persian Bases) 13.1
Περσικός Πόλεμος (Persian War) 13.2
Πολιτική Φάση (Political Phase) 7.0
 Επιβράβευση Ζητήματος Θεάτρου (Theater Issue Award) 7.5
 Τιμή Αγόρευσης (Oration Honor) 7.1
 Τμήμα Ζητήματος (Issue Segment) 7.4
 Τμήμα Πίνακα Στρατηγικής (Strategy Board Segment) 7.3
 Φάση (Phase) 7.0
Προδοσία (Treachery) 3.2 Περιγραφή, 8.51, 8.52, 8.53, 9.4, 9.8
Σενάρια (Scenarios) 14.0
Σημειώσεις Σχεδιαστή (Designer Notes) 19.0
Σόλο (Solitaire) 15.0
Συνέλευση (Assembly)
 Συζήτηση (Debate) 6.1
 Φάση (Phase) 6.0
 Μπάρα (Track) 3.2 Περιγραφή
 Συνοδεία (Entourage) 5.23
 Συμβούλιο Εμπιστοσύνης (Brain Trust) 6.31
 Συντελεστές (Credits) 21.0
 Συντήρηση (Maintenance) 11.2
 Τελική Φάση (End Phase) 11.0
 Τιμή (Honor) 10.0
 Περιληπτικό Διάγραμμα (Chart Summary) 10.12
 Τιμή Αγόρευσης (Oration Honor) 7.1
 Σειρά Τιμής (Honor Order) 8.1
 Τμήμα Βουλής (Boule Segment) 5.3
 Όμηροι (Hostages) 5.33
 Επιλογή Ζητημάτων (Issue Choice) 5.32
 Τμήμα (Segment) 5.3
Φατρία (Faction)
 Κυβέρνηση (Controlling) 3.2
 Περιγραφή
 Αντιπολίτευση (Opposition) 3.2
 Περιγραφή
 Συζήτηση (Debate) 6.1
 Αρχηγός (Leader) 6.31, 7.3
 Μπάρα (Track) 3.2 Περιγραφή

Σημείωση: Όλες οι παραπομπές του ευρετηρίου στα τμήματα 14.0 έως 21.0 βρίσκονται στο Βιβλίο Παιχνιδιού