

REGOLAMENTO

V secolo a. C. in Sicilia: le colonie greche si contendono gli approdi dell'Isola per favorire gli scambi di merci tra l'Africa, l'Europa e l'Asia. I giocatori impersonano i tiranni a capo di alcune città greche che devono sviluppare fino a renderle le più potenti dell'Isola.

1. SIKELIA

La plancia Sikelia dev'essere posata al centro del tavolo su cui si gioca. Intorno all'immagine della Sicilia si trovano i porti di provenienza delle navi che trasportano le merci da scambiare con quelle giacenti nei magazzini delle poleis (le città); i porti prendono il nome dai venti che soffiano verso l'Isola. Fra le rotte e quest'ultima c'è il tracciato Cronos che serve per tenere il conto dei turni di gioco.



2. ARCONTE



I giocatori nominano come primo arconte (il giudice di gara) il più anziano fra loro. L'incarico dura 6 turni e viene svolto da tutti i partecipanti procedendo in senso orario. Tutti i giocatori devono ricoprire il ruolo di arconte almeno una volta durante la partita.

3. PREPARAZIONE



1. L'Arconte mescola le pedine dei tiranni (a sinistra quella di Sirakousai) e ne assegna una ad ogni giocatore, quelle non assegnate formano il gruppo delle città indipendenti che si relazionano con le altre tramite i meccanismi descritti più avanti

(§ 13)

2. L'arconte mescola e posa sul tavolo le carte Moira e quelle Agorà, inserisce nel sacchetto rosso in dotazione i segnalini tattici Voitheia (aiuti) e in quello nero i segnalini Proion (le partite di merce).

3. Ad ogni giocatore vengono consegnati, oltre al segnalino Tyrannos con il simbolo della città costituito da una moneta colorata, la plancia Polis della città, 1 segnalino Anaptyxi per indicare lo sviluppo della città, 1 segnalino Proion per indicare lo sviluppo dei magazzini, 2 segnalini opliti con i colori della città, 6 cubetti rossi o neri a scelta dei giocatori.

4. L'arconte colloca il segnalino Chronos sulla prima casella dei turni di gioco, estrae dal sacchetto 12 segnalini Proion che colloca a due a due sui sei porti di partenza corrispondenti ai simboli dei venti e dà inizio alla partita.

4. TURNI DI GIOCO



Un turno corrisponde ad un mese, all'inizio di ogni mese l'arconte:

1. Sposta l'indicatore Chronos (a destra) sulla casella del nuovo mese di gioco

2. Preleva la prima carta Moira, seleziona con un dado D4 la vicenda da assegnare ad

un giocatore scelto tramite le pedine Tyrannos che ne deve seguire l'indicazione e iniziare per primo il turno passando la mano a quello alla sua sinistra

3. Estrae dal sacchetto 12 segnalini Proion che colloca su ogni porto in modo da non mostrare subito i carichi che vengono rivelati a mano a mano e dà il via alle richieste di merci a partire dal giocatore di turno

4. Scopre 5 carte "Agorà" e ne aggiunge un numero corrispondente al punteggio di un dado D4, legge il valore del

dazio equiparato al prezzo di mercato delle merci selezionate e paga il suo costo ai mercanti (cioè ai giocatori stessi) che accettano di vendere le loro partite

5. Paga le tasse dovute dai cittadini alle poleis

6. Vigila sul corretto svolgimento del gioco, dirime eventuali controversie e decide in caso di dubbi.

Ciò che l'arconte decide è definitivo.

Ad ogni turno i giocatori devono:

1. Eseguire quanto previsto dalle carte Moira

2. Pagare i costi di gestione delle attività pubbliche

3. verificare la fedeltà dei cittadini quando previsto dalle circostanze che si presentano

Possono:

1. ampliare la città assegnata ed eventuali città vassalle

2. accogliere le navi con le merci da loro scelte

3. tenere rapporti diplomatici con le altre poleis

4. irrobustire il loro esercito

5. acquistare fino a 3 segnalini Voitheia

5. LA VALUTA



La valuta del gioco è espressa in tre tipi di monete: le dracme (colore stagno), le

mine (colore rame le unità, colore bronzo le decine), i talenti (colore argento le unità, colore oro le decine). 100 dracme corrispondono ad 1 mina, 60 mine ad 1 talento.

All'inizio del gioco ad ogni giocatore viene assegnato 1 talento il cui importo va segnato sulla plancia polis nell'apposita sezione (§ 6). Il denaro serve per tutti i tipi di transazioni commerciali e per ricevere i tributi dei cittadini.

Il denaro delle città possedute va segnato nelle rispettive plance Polis e va speso per le loro esigenze.

6. I TIRANNI

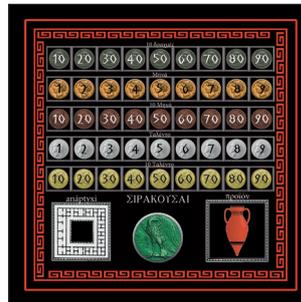


Il giocatore impersona il tiranno della sua polis e delle eventuali città vassalle che decidono di mettersi sotto la sua protezione. In caso di necessità, può decidere di spostarsi

in una di queste.

Il tiranno è rappresentato da un segnalino con la moneta simbolo della polis su un lato e lo Stratigos, il comandante dell'esercito sull'altro. Le città vassalle sono governate tramite un suo rappresentante che viene raffigurato dalla pedina del tiranno della città vassalla girata in modo da mostrare il lato con lo stratigos.

7. LE POLEIS



Le città possono essere: principale, quella dove risiede il tiranno; vassalle, quelle che si sono messe sotto la protezione di un'altra polis; alleate, ma non vassalle, di altre città; indipendenti quelle che non hanno alcun tipo di rapporto con altri centri abitati.

Le poleis alleate non assegnate ai giocatori e indipendenti restano in uno stato di

stagnazione, le altre sono soggette ad una crescita continua per accogliere più cittadini, ampliare i commerci, irrobustire l'esercito.

Lo sviluppo avviene investendo in opere edili per aumentare la capienza della città e quella dei magazzini che accolgono le merci che vengono evidenziate collocando l'anaptyxi (a sinistra), il segnalino che serve a indicare lo svi-



luppo, e il proion (a destra) che serve a indicare il numero di merci che è possibile accogliere nei magazzini sul quadro della Polis (in alto) che ha i seguenti spazi: in basso la casella che indica lo sviluppo (anáptyxi) rappresentata dalla pianta di un edificio; al centro il simbolo della polis, a destra il riquadro del magazzino per lo stoccaggio delle merci (proion) con una giara. Per indicare i successivi sviluppi della città e della componente commerciale si utilizzano i segnalini anáptyxi con 2 e 3 figure di cittadini al centro e Proion con 2 e 3 giare al centro. Le fasi di sviluppo sono tre per ogni settore. La prima fase costa 1 talento, la seconda 1,5 talenti e permette di ospitare più soldati a partire dal mese successivo; l'ampliamento dei magazzini costa 1 talento per ogni fase e permette di accogliere più merci. Se, a seguito di un'epidemia o di altro evento, la popolazione diminuisce, si deve girare o eliminare il segnalino anaptyxi. La popolazione non può scendere sotto il livello base, in caso di epidemia o di calamità l'attività della città si ferma per un turno, senza altre conseguenze. I magazzini possono ospitare fino a 2 carichi di merce per ogni fase di sviluppo della polis fino al massimo di 6.

L'esercito s'implementa di 4 compagnie di opliti (2 segnalini) per ogni fase di sviluppo.

Anche una città vassalla può espandersi allo stesso modo: al giocatore viene consegnata la plancia Polis ad essa corrispondente sulla quale deve venire aggiornato lo stato dello sviluppo. Alla crescita della città principale non deve necessariamente corrispondere quello di una città vassalla. In alto i tracciati che servono a tenere nota del tesoro cittadino: sopra quello delle dracme (valore minimo 10 dracme), sotto in successione quelli delle unità e delle decine di mine, delle unità e delle decine di talenti. Per segnare le cifre si utilizzano i cubetti colorati che vanno collocati nelle caselle in modo da comporre il totale esistente, ad esempio, 1 talento, 20 mine, 50 dracme.

8. IL COMMERCIO



Il commercio è limitato a sei categorie di prodotti comprensivi di diversi tipi di merci. Gli scambi mercantili sono rappresentati dai segnalini Proion con l'immagine di una galea su

un verso e il nome del prodotto. La partita di merce è l'unità di misura del prodotto. Il valore in mine riportato sul segnalino si riferisce al dazio che i mercanti devono versare al Tesoro cittadino quando scaricano le merci nei magazzini acquistati dai commercianti.

Subito dopo aver stabilito l'ordine di gioco tramite la carta Moira (§ 8), l'arconte preleva dal sacchetto in dotazione un numero di Proion corrispondente a quello dei porti presenti sulla plancia e ne colloca uno su ognuno di essi dal lato della galea. I porti sono identificati dai nomi dei venti intorno ai quali sono disposti: 1. Euro a est, 2. Scirocco a sud-est, 3. Libeccio a sud-ovest, 4 Zefiro a ovest, 5. Borea a nord-ovest, 6. Greco a nord-est.

L'arconte mostra il contenuto della prima galea girandone il segnalino a partire dal porto grosso modo antistante la polis del giocatore di turno e gli chiede se desidera acquistarlo; se questi non è interessato, l'arconte lo chiede a quello successivo fino a quando le partite di merce non vengono vendute o rifiutate da tutti; il giocatore che aveva rifiutato il carico passa in coda e l'arconte passa al primo giocatore che ancora non ha acquistato partite di merce e così via fino a girare tutte le partite di merce.

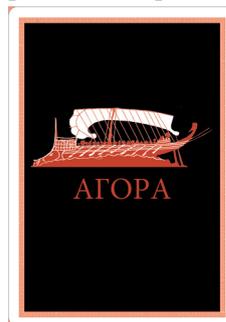
I mercanti delle poleis possono accogliere al massimo 2 partite di prodotti per magazzino, quindi, all'inizio della partita solo 2, dopo il primo sviluppo della città 4, dopo il secondo 6. Le partite di merce devono essere acquistate in blocco da ogni porto di provenienza. Se un magazzino è pieno per metà, il giocatore sceglie per ultimo, chi ha più magazzini vuoti sceglie per primo.

Scaricata la merce, i mercanti devono pagare il dazio al-

l'erario cittadino: l'arconte preleva dalla cassa del gioco la somma corrispondente al suo valore riportato nel segnalino e lo consegna al giocatore. I valori espressi per le merci, si riferiscono sempre e solo a quello del dazio che si sottintende proporzionale a quello di vendita.

Se un giocatore che deve giocare dopo un altro è interessato alle sue partite di merce, può intervenire prima che il carico parta usando segnalini voitheia per 3 punti di qualsiasi tipo e proponendo un valore del dazio più basso: se quello cui erano state proposte le partite di merce non è interessato, può cederle scegliendo altre due partite; in caso contrario si dà il via ad un'asta al rialzo con l'avversario fino a quando uno dei due non lascia le partite all'avversario.

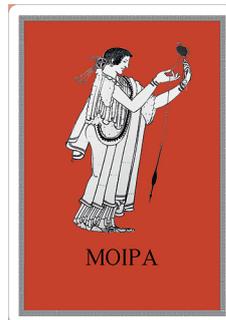
Se le merci sono tutte o in parte giacenti nei magazzini e non ve ne sono a sufficienza per far partire altri carichi, si deve attendere che alcune partite vengono vendute per riprendere le spedizioni.



Dopo la vendita delle merci ai mercanti, l'arconte preleva dal mazzo Agorà 5 carte più quelle corrispondenti al punteggio di un dado D4. Le carte Agorà riportano il valore del dazio

corrispondente a quello di vendita dei prodotti. Ogni partita può essere venduta ad un prezzo minimo il cui dazio corrisponde a quello di acquisto più 1 mina, medio che corrisponde a quello d'acquisto più il 50%, massimo che corrisponde al doppio di quello d'acquisto. Le carte non sono equamente divise fra le varie tipologie di merce, ma diminuiscono a mano a mano che il valore del prodotto aumenta. L'arconte gira le carte Agorà e ne legge le richieste, i giocatori che hanno quei prodotti in magazzino possono venderli ricevendo il controvalore del dazio riportato. Chi non è interessato non è obbligato a vendere, ma è costretto a tenere occupato il magazzino con la merce in giacenza. Se un giocatore desidera liberare il magazzino, può cedere la partita al prezzo base. L'arconte, dopo la vendita, dà il permesso al primo giocatore di iniziare il suo turno.

9. LE CARTE MOIRA



Le carte Moira (Fato) possono essere favorevoli o sfavorevoli. Ogni carta prevede 4 avvenimenti, due negativi e due positivi. All'inizio di ogni mese l'arconte preleva la prima carta dal

mazzo, ne seleziona la vicenda con un dado D4 e lo assegna ad un giocatore, lui compreso, tramite le pedine Tyrannos. Quel che le carte stabiliscono dev'essere immediatamente eseguito.

Quando una vicenda non può essere eseguita come previsto dalla carta, se è particolarmente negativa, il giocatore deve eliminare tre segnalini Voitheia in suo possesso o pagare alle casse del gioco 30 mine; se è moderatamente negativa, dovrà eliminare un voitheia in suo possesso o pagare alla cassa del gioco 10 mine, se è moderatamente positiva riceve un voitheia, se è molto positiva ne riceve tre. Alcune carte (Fedeltà del popolo) richiedono che il Ti-

ranno sondi l'umore del popolo.

Una vicenda particolarmente grave è quella che prevede la morte del tiranno e il suo contestuale abbandono del gioco. Un'altra vicenda prevede che il tiranno venga cacciato dalla polis: se ha una città vassalla, vi si può recare e prendere le redini del governo; la polis che l'ha cacciato diventa indipendente. Un'altra vicenda prevede l'invasione da parte dell'esercito fenicio che dev'essere condotto da un altro giocatore scelto a caso (§ 22). Se l'esercito invasore dovesse vincere la battaglia, la città verrebbe rasa al suolo, il tiranno ucciso e il giocatore dovrebbe abbandonare la partita. Una città distrutta non può essere ricostruita.

10. VOITHEIA



I segnalini voitheia sono degli aiuti ai giocatori che li possono utilizzare in politica interna ed estera, nei commerci, in battaglia. Su ogni segnalino possono essere rappresentati: da 1 a 3 spade o da 1 a 3 scudi ovvero da 1 a 3 elmi.

Politica estera Vengono utilizzati per ammorbidire il tiranno di una città indipendente alla quale si è presentata una proposta di accordo: utilizzando uno o più voitheia per un totale di 3 punti (non importa quale sia il simbolo) si può dimezzare l'of-

dall'alto a sinistra: dorso, 2 spade, 1 scudo, 3 elmi

ferta, con 6 si può dimezzare il costo della proposta di rompere un accordo con un altro tiranno.

Politica interna Si può cercare di convincere i cittadini che si sono sollevati ad accettare la politica del tiranno: utilizzando segnalini per un totale di 3 punti si può implementare di 1 punto il risultato del dado con 6 punti di 2 punti.

Commercio Utilizzando segnalini voitheia per un totale di 3 punti è possibile cercare di convincere il mercante che porta un carico di merce al giocatore che se lo era aggiudicato a scaricarlo nel proprio porto offrendo un dazio più basso.

I segnalini vengono persi anche se il tentativo non riesce.

Battaglia Ogni spada sottrae 1 punto alla difesa dell'avversario, ogni scudo aggiunge 1 punto alla propria difesa, gli elmi consentono di recuperare da 1 a 3 lochoi (compagnie) messi fuori combattimento dopo la battaglia.

I voitheia si possono acquisire al proprio turno tramite una carta delle vicende o acquistandoli al costo di 1 mina l'uno, fino al massimo di 3 segnalini alla volta. I voitheia vanno tenuti nel sacchetto in dotazione e pescati a caso dal giocatore senza mostrarli agli altri giocatori. Quando finiscono quelli nel sacchetto vanno rimessi quelli utilizzati e scartati.

11. TASSE E COSTI DELLA POLIS

Le casse delle città implementano i loro introiti grazie anche alle tasse versate dai cittadini. Il gettito è proporzionale alle dimensioni della polis. Ogni fase di sviluppo rende ogni mese 6 mine in tasse, quindi, al massimo della crescita il tesoro della città-stato incamererà 1,8 talenti al mese. Il tiranno può imporre un regime fiscale più o meno pesante, nel primo caso deve cercare di convincere i cittadini ad accettare l'inasprimento delle tasse, la risposta del popolo viene data tramite il lancio di un dado D4, con 4 è sì.

Il tiranno deve affrontare costi mensili di gestione che incidono sulle casse pubbliche. Il costo base è di 10 mine al mese al quale vanno aggiunte 5 mine moltiplicate per il risultato di un dado D4. Un tiranno potrebbe rifiutarsi di provvedere a pagarli rischiando la protesta dei cittadini che potrebbe portare a gravi conseguenze (§ 11).

I proventi delle tasse vengono incassati dai giocatori al-

l'inizio del loro turno al netto dei costi pubblici della polis.

12. IL POPOLO PROTESTA

Il tiranno deve verificare l'umore dei cittadini della polis o delle città vassalle in questi casi: quando lo prevede una carta Moira (Fedeltà del popolo), quando non provvede a pagare i costi della città, quando non interviene in caso di disastro, quando impone un regime fiscale maggiorato, quando perde una battaglia, quando il popolo viene sobillato da un altro tiranno

La fiducia del popolo viene verificata tirando un dado D6 e confrontando il risultato con questa tabella:

- 1 Il popolo caccia il tiranno
- 2 Il popolo è in subbuglio: il tiranno deve verificare il prossimo mese la fiducia dei cittadini con 2 punti di penalizzazione al risultato del dado. Viene versata la metà delle tasse
- 3 Il popolo è scontento: il tiranno deve verificare il prossimo mese la fiducia dei cittadini con 1 punto di penalizzazione al risultato del dado. Viene versato un quarto delle tasse
- 4 Il popolo non è convinto: il tiranno deve verificare la fiducia dei cittadini il prossimo mese senza penalità al risultato del dado. Viene versato un decimo delle tasse
- 5 Il popolo accetta, ma se si dovesse ripresentare la necessità di ricorrere di nuovo alla sua fiducia, il tiranno subirebbe una penalizzazione di 1 punto al risultato del dado
- 6 Il popolo accetta

Nel primo caso, il tiranno deve abbandonare la polis; si può recare in una città vassalla prendendone il governo, se non ce ne sono, deve abbandonare la partita. La polis che l'ha cacciato diventa indipendente. Nei casi previsti dal 2° al 4° punto, i cittadini restano in agitazione e il tiranno ne deve verificare la fiducia nel turno successivo con le penalizzazioni previste dalla tabella. La produzione subisce un calo per un mese e, quindi, ne risentono le tasse che diminuiscono in proporzione. Il quinto caso prevede che la politica del tiranno sia sotto osservazione.

Il tiranno può cercare di ammorbidire la risposta utilizzando segnalini voitheia di qualunque tipo per un totale di 3 punti che gli permettono di aggiungere 1 punto al lancio del dado ogni 3 punti di aiuti, ma fino al massimo di 2 punti.

Un caso particolare è il tentativo di un altro tiranno di sobillare la popolazione di una città principale o vassalla di un altro governo. Per farlo, il giocatore deve versare al partito contrario 1 talento e lanciare un dado D6, confrontando il risultato con questa tabella:

- 1 Il popolo della polis resta fedele al tiranno
- 2 Il momento è poco propizio ritenta fra 6 mesi
- 3 Ci sono resistenze, il tiranno avversario è costretto a verificare la fiducia dei cittadini tirando un dado, ma senza penalizzazioni
- 4 Il popolo è indeciso, il tiranno avversario è costretto a verificarne la fiducia tirando un dado con 1 punto di penalizzazione
- 5 Buona parte del popolo è d'accordo, il tiranno avversario è costretto a verificarne la fiducia tirando un dado con 2 punti di penalizzazione
- 6 La maggior parte del popolo è d'accordo e ha deciso di accogliere la tua offerta: caccia il tiranno e mette la polis sotto la tua protezione

Se il risultato prevede che il tiranno oggetto della sobillazione debba verificare la fiducia dei concittadini, il giocatore che lo rappresenta deve obbligatoriamente tirare un dado D6 e confrontare il risultato con la tabella della fiducia del popolo pubblicata nella pagina precedente. Se il risultato è negativo per il governante, il popolo lo caccia e si mette sotto la protezione del tiranno che lo ha sobillato.

13. POLITICA ESTERA

I giocatori possono avviare trattative diplomatiche fra loro o con città indipendenti per cercare di stringere accordi che possono essere di natura economica, militare o politica. Non ci sono regole da rispettare.

Un'alleanza può essere sciolta in qualunque momento anche senza preavviso.

14. CITTA' INDIPENDENTI

I centri abitati non assegnati ad una persona fisica sono indipendenti, ma possono interagire con i giocatori attraverso alcuni meccanismi.

Le città indipendenti restano ai livelli base di sviluppo, non ricevono carichi di merci e il loro esercito resta limitato a 4 compagnie di opliti. Questo stato di cose perdura fino a quando non accettano di diventare vassalle di una polis principale, a seguito di una proposta o di una conquista. Si può stringere un'alleanza con una città indipendente dichiarandone l'intenzione e tirando un dado D6 per avere una risposta dal popolo del centro abitato che può essere una di queste:

- 1 Non sarà mai possibile stringere un accordo
- 2 Non adesso, riprova fra 12 mesi
- 3 Non adesso, riprova fra 6 mesi
- 4 Non adesso, riprova fra 3 mesi
- 5 Accetto l'alleanza
- 6 Sì e accetto di mettermi sotto la tua protezione

Se la risposta è un no definitivo, non si dovrà più ripresentare la domanda; se rimanda ad un altro momento, non sarà possibile proporla prima; se è affermativa si può stringere subito un'alleanza con la città che resta sotto il governo del suo tiranno; se il suo governo decide di metterla sotto la protezione del proponente, ne diventa vassalla con queste conseguenze: il precedente tiranno diventa rappresentante del nuovo, la città può essere sviluppata, i suoi magazzini possono accogliere carichi di merci e partecipare alle vendite di prodotti, l'esercito cittadino viene accresciuto.

Per cercare di ottenere un responso favorevole, si può accompagnare la proposta con un'offerta in denaro, ogni 20 mine si aggiunge 1 punto al risultato del dado, fino al massimo di 2 punti, ma in ogni caso il dono viene trattenuto dalla città e non viene più restituito.

Si può dimezzare l'offerta giocando segnalini *voitheia* per un totale di 3 punti ogni 10 mine proposto fino al massimo di 20 mine.

Una città rappresentata da un giocatore non può diventare vassalla di un'altra città, ma solo alleata: le città vassalle possono essere guidate da un solo tiranno, quello della polis principale che le ha sottomesse.

Se un tiranno desidera stringere un accordo con una città non rappresentata già alleata di un altro giocatore, deve prima chiedere a questi l'assenso, in caso affermativo, può tirare il dado per avere la risposta della città.

E' possibile cercare di convincere i cittadini di una polis alleata di un altro tiranno a rompere l'accordo offrendo un talento per ogni punto del dado fino al massimo di 2 punti e confrontando il risultato con la tabella pubblicata nella pagina precedente; anche in questo caso si può dimezzare l'offerta utilizzando i segnalini *voitheia*.

I giocatori possono intervenire nella politica interna di un'altra città cercando di sobillare il partito che avversa il suo tiranno tramite offerte in denaro e il lancio di un dado, come descritto nel paragrafo Il popolo protesta (§ 11).

Una città che ha cacciato il tiranno diventa automaticamente indipendente e ferma il suo livello di sviluppo a quello raggiunto sotto il precedente governo.

145. L'ESERCITO

Un aspetto che i tiranni devono curare è la difesa della città



Opliti di Akragas

che è affidata all'esercito formato dagli stessi cittadini arruolati solo in caso di necessità.

L'esercito è formato dagli opliti.

Per ogni stadio di sviluppo l'esercito aumenta di 4 taxis (battaglioni) di opliti, al mas-

simo dello sviluppo cittadino è possibile arruolare 12 taxis. Una taxis è formata da due lochoi (compagnie, sing. lochos)

I soldati sono rappresentati da segnalini che riproducono su ogni verso uno o due soldati: ogni figura corrisponde ad un battaglione e ha impresso nello scudo il simbolo della città con i suoi colori e in basso il nome della polis.

Ai fini del gioco ogni pedina costituisce una linea. da una a tre linee formano un raggruppamento.

L'insieme degli opliti spiegati in lunghe file forma la falange che può essere composta da 4 a 12 compagnie, eventualmente divisa in due o tre raggruppamenti. L'esercito è comandato dallo stesso tiranno nella veste di stratigos (comandante), ma può essere condotto in battaglia dal rappresentante di una città vassalla raffigurato dalla figura dello stratigos.

16. LA GUERRA

Un tiranno muove guerra ad un avversario posando il suo stratigos sulla plancia Sikelia e dichiarando le sue intenzioni; chi viene sfidato pone il suo stratigos accanto a quello del nemico. I due contendenti inviano i loro eserciti per affrontarsi in battaglia; se hanno alleati, possono chiedere il loro aiuto che è automatico per le città non rappresentate; ovviamente, se hanno città vassalle, possono unire i loro eserciti. Non importa la distanza fisica fra le varie città perché si dà per sottinteso che un esercito che si muove impieghi un po' di tempo per arrivare sul luogo della battaglia.

17. LA BATTAGLIA

Ogni giocatore dispone le sue unità sul tavolo di fronte a sé, creando da una a tre pile di pedine. Ogni pila si compone al massimo di tre pedine impilate una sull'altra, cioè un'ala della falange che può essere composta da uno a tre raggruppamenti, ala destra, centro, ala sinistra.

Se un esercito è composto da più di 9 pedine perché implementato da unità alleate, quelle in più formano una riserva che interviene a rafforzare le linee che si vanno riducendo di numero perché i loro lochoi vengono messi fuori combattimento. Dietro ogni raggruppamento va posato un cubetto rosso o nero a scelta di ogni giocatore che rappresenta un lochos e serve a tenere il conto dei danni subiti durante lo scontro. La pedina superiore forma la prima linea, quelle successive rispettivamente la seconda e la terza linea del raggruppamento. Le figure della prima linea hanno un valore di combattimento, definito forza, di 1 punto, quindi, la prima linea, se integra, ha una forza di 2 punti. Le linee successive contribuiscono a potenziare la forza della prima aggiungendo un altro punto per ognuna di esse. La forza rappresenta il valore d'attacco del raggruppamento e ne stabilisce anche il limite per la difesa: se il raggruppamento è formato da una sola linea la forza d'attacco è 2, se è formato da due linee la forza d'attacco è 3, se è formata da tre linee la forza d'attacco è 4.

I giocatori prendono un dado D6 ciascuno che rappresenta la difesa dell'unità e lo tirano contemporaneamente, il risultato dev'essere uguale o inferiore al valore della propria forza di combattimento. Se un raggruppamento è formato da due linee, qualunque risultato superiore a 3 infligge 1 punto di danno.

I danni vengono conteggiati eliminando il cubetto che rappresenta uno dei due lochoi di una taxis della prima linea; se un raggruppamento subisce due danni, si gira la prima

pedina in modo da mostrare una sola figura e si rimette il cubetto che viene eliminato se si subisce un terzo colpo. Al quarto danno subito si elimina la pedina superiore e lo scontro prosegue con quella o quelle sottostanti.

Se una falange è formata da 4 o 5 pedine e l'avversaria da 3, la prima crea un secondo raggruppamento che attacca l'avversario subito dopo il primo che può rispondere al secondo solo difendendosi, può decidere di non rispondere a quelli del raggruppamento più numeroso e rivolgerli all'altro. Si può decidere anche di lasciare il raggruppamento in più di riserva.

Se una falange riduce il numero complessivo di lochoi a metà di quelli avversari, va in rotta e viene sconfitta.

I danni subiti in battaglia non corrispondono ad altrettanti lochoi eliminati, ma semplicemente messi fuori combattimento. Alla fine della battaglia si deve tirare un dado D4 per ogni lochos in modo da stabilire se può essere reintegrato: realizzando 1 o 2 viene curato, con 3 o 4 viene eliminato. E' possibile utilizzare un voitheia con un elmo per recuperare un lochos. I lochoi definitivamente persi sono rimpiazzabili in ragione di uno l'anno a partire dal turno della battaglia.

Gli schieramenti hanno a loro disposizione un numero di attacchi pari al numero di taxis complessivi più uno per ogni voitheia impiegato, terminati i quali la battaglia ha termine.

18. I VOITHEIA IN BATTAGLIA

I giocatori possono utilizzare alcuni voitheia per potenziare e diversificare la loro strategia in battaglia. Il loro numero a disposizione della falange dipende dalle sue dimensioni: se ha fino a 6 taxis ne può impegnare 2, ogni tre taxis in più se ne può aggiungere un altro, fino al massimo di 6 aiuti. I voitheia possono venire forniti alle poleis alleate di quella principale. Le poleis indipendenti non ne ricevono.

I voitheia vanno collocati prima della battaglia sotto il raggruppamento, anche se la falange è formata da più raggruppamenti, gli aiuti possono essere collocati tutti sotto uno solo o distribuiti equamente ovvero in modo difforme. Il giocatore decide in quale momento dello scontro utilizzare ogni aiuto, prelevandolo (non importa l'ordine con il quale è stato collocato sotto il raggruppamento) e mostrandolo all'avversario. Gli aiuti hanno diversi effetti a seconda del tipo:

Spade: sottraggono 1 punto per ogni simbolo alla difesa dell'avversario

Scudi: aggiungono 1 punto per ogni simbolo alla propria difesa

Elmi: alla fine della battaglia permettono di recuperare un lochos messo fuori combattimento per ogni simbolo

19. TEST DEL MORALE E ROTTA

Se un raggruppamento riduce il numero di lochoi della metà, il giocatore deve sostenere un test del morale tirando un dado D4, se realizza 1 o 2 il raggruppamento tiene, se realizza 3 o 4 il raggruppamento cede e va in rotta. Il raggruppamento avversario che ha costretto alla fuga i soldati avversari va a sostenere un altro raggruppamento impegnato in battaglia potenziandone l'attacco.

29. VITTORIA

Terminati gli attacchi a disposizione si conta il numero di lochoi eliminati di ogni schieramento e vince chi ha inflitto più danni all'avversario, indipendentemente dal numero di lochoi rimasto ad ogni falange. Se l'esercito avversario si arrende o va in fuga, la battaglia ha termine prima. La vittoria può essere:

schacciante se ottenuta con la rotta dell'esercito o se si eliminano 6 lochoi avversari in più

di misura o concordata se ottenuta tramite un accordo o se la differenza delle perdite fra i due schieramenti è inferiore a sei lochoi

21. CONSEGUENZE DI UNA VITTORIA

Chi ha vinto una battaglia può decidere di imporre delle condizioni alla città sconfitta: di diventare sua vassalla cacciando il tiranno (in questo caso, l'esilio diventa immediatamente esecutivo), di diventare sua alleata imponendo un riscatto in talenti e/o in voitheia, imponendole di smantellare una parte delle mura eliminando uno o tutti gli ampliamenti, radendola al suolo ed eliminandola dal gioco.

22. POLIS DISTRUTTA

Se una città viene distrutta, il tiranno viene ucciso, tutti i suoi abitanti vengono dispersi o resi schiavi e venduti al costo di due mine per ogni figura delle pedine dell'esercito e il centro abitato non può essere ricostruito.

23. I FENICI



Comandante e
opliti di Motye

L'esercito fenicio interviene solo quando chiamato in causa da un vicenda. E' formato dalle unità di Motye e di Pannormus, guidate da uno dei comandanti delle due città (a scelta dell'arconte) e viene guidato da un giocatore scelto a caso che riceve 6 segnalini voitheia

pescati dal sacchetto da reinserire dentro a battaglia terminata.

Se l'esercito cartaginese vince la battaglia, la polis sconfitta viene distrutta; se il contingente vinto è formato da più città alleate, i cartaginesi impongono ad ognuna di esse di tornare alla prima fase di sviluppo, riducendo, così i mazzini e le unità di soldati e a pagare una somma corrispondente a 30 mine moltiplicate per il lancio di un dado D4, la città che non riesce a pagare questa somma, viene distrutta.

Se l'esercito attaccato dai fenici riesce a vincere la battaglia può imporre il pagamento di un riscatto pari al risultato del lancio di un dado D4 moltiplicato per 30 mine da corrispondere a tutte le città che costituiscono l'esercito alleato; inoltre, se in seguito dovesse essere attribuita ad una di esse la carta Moira dei Fenici, al lancio del dado si può aggiungere 1 punto.

Non è, invece, consentito attaccare preventivamente le città puniche per raderle al suolo, né ne è prevista la distruzione in caso di loro sconfitta in battaglia

La carta Moira con questa vicenda va sempre scartata senza eseguirla quando esce al primo turno.

24. VITTORIA FINALE

I giocatori devono stabilire preventivamente quanto deve durare una partita fissando un numero di turni multipli di 12 o un orario limite. Al termine prefissato della partita si devono contare i punti vittoria accumulati:

Se si mantiene la polis principale - 12 punti

Per ogni polis vassalla - 7 punti

Per ogni polis alleata - 3 punti

Per ogni ampliamento delle proprie poleis - 2 punti

Per ogni vittoria schiacciante in battaglia - 4 punti

Per ogni vittoria concordata - 2 punti

Per ogni talento in cassa - 1 punto

Vince chi ha realizzato il punteggio più elevato.

SITO WEB ED ESPANSIONE WARGAME

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/tyrannos/index.html è possibile visionare e scaricare il regolamento, le FAQ del gioco, le note sul progetto e sull'autore. E' disponibile un'espansione wargame per disputare battaglie, anche autonome, con regole più sofisticate e su una plancia apposita. Per acquistarla occorre collegarsi al sito tambucrate.com e cliccare sull'icona Catalogo giochi o Games e cercare "Espansione Wargame".

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione, che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica. Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia che non mi ha mai lasciato e quella per i giochi da tavolo che ho ritrovato. Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacremente ho scritto prima il regolamento di gioco di Sachsen (ambientato nella prima metà del XVIII secolo), poi di Latium (VIII secolo a. C.), di 1200 (medioevo), 1701 (inizio XVIII secolo), Tyrannos (V secolo a. C.), Campagne della Guerra dei 7 anni e 1933 Sette anni alla guerra che si svolge nel periodo prebellico in Europa. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti quanti sono giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

INDICE

Pagina 1

1. Sikelia
2. Arconte
- 3 Turni di gioco
5. La valuta
6. I tiranni
7. Le Poleis

Pagina 2

8. Il commercio
9. Le carte Moira

Pagina 3

10. Voitheia
11. Tasse e costi della polis
12. Il popolo protesta

Politica estera

L'idea è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi partono da una realtà storica perfettamente identificata per discostarsene inevitabilmente per le strategie messe in campo dai giocatori, insomma, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita che si svolge in un contesto storico preciso.

Forse i puristi della storia storceranno il naso per qualche alterazione politica, sociale e geografica resa necessaria per garantire l'equilibrio del gioco. Comunque, lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende accadute, ma quello di permettere a chi si trova davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità politiche.

Il mio augurio è che grazie ai miei giochi si possa trascorrere qualche ora stimolante, divertente e - perché no? - istruttiva.

“Ma se in vece fossimo riusciti ad annoiarvi, credete che non s'è fatto apposta”.

13. Politica estera

14. Città indipendenti
15. L'esercito
16. La guerra
17. La battaglia

Pagina 5

18. Voitheia in battaglia
 19. Test del Morale
 20. Vittoria
 21. Conseguenze di una vittoria
 22. Polis distrutta
 23. I fenici
 24. Vittoria finale
- Sito web ed espansione wargame

Pagina 6

Qualche notizia sull'autore

Questo gioco è dedicato alla mia cara moglie Giusy che mi è stata vicina nella mia grata fatica e a mio figlio Alessio che ne ha messo a dura prova i meccanismi



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2021) - Floridia (SR) - email: sergio@fabra.biz
Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia