

HEXEMONIA



PENDRAGON
GAME STUDIO

HEXEMONIA



MATERIALE

- 5 esagoni iniziali Acropoli (fronte: Sparta, Atene, Delo, Delfi, Olimpia; retro: Acropoli)
- 51 esagoni terreno
- 1 pedina Filosofo
- 6 segnalini Mito
- 1 segnalino ultimo giocatore
- 4 tessere riassunto di gioco
- 140 cubetti risorse (60 bianchi, 50 gialli e 30 rossi)

INTRODUZIONE

Hexemonia è un gioco strategico e di gestione in cui da 2 a 4 giocatori competono per l'egemonia della propria città-stato, in una lotta senza quartiere per il controllo e lo sfruttamento del territorio e delle sue risorse.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di far prosperare la propria città-stato accumulando ricchezze, conquistando le terre limitrofe, espandendo la città e ottenendo il favore divino. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti alla fine della partita.

PREPARAZIONE

Scegliete gli esagoni da utilizzare in base al numero dei partecipanti, controllando l'icona con il numero dei giocatori stampata sulla sinistra degli esagoni:

2 giocatori: esagoni iniziali Atene e Sparta, esagoni terreno con icona "2";

3 giocatori: esagoni iniziali Atene, Sparta e Olimpia, esagoni terreno con icona "2" e "3";

4 giocatori: esagoni iniziali Atene, Sparta, Delfi e Delo, esagoni terreno con icona "2", "3" e "4".

Gli esagoni non utilizzati vanno riposti nella scatola.

Ogni giocatore pesca casualmente un esagono Acropoli tra quelli disponibili in base al numero dei giocatori presenti e lo posiziona con il lato "Acropoli" di fronte a sé. Il lato con il nome della città (che riporta la divinità principale della città) dovrà restare nascosto e coperto fino a quando il giocatore non deciderà di mostrarne il simbolo ai fini del gioco o comunque al termine del gioco, quando verrà attribuito il punteggio per gli esagoni attivi di un dato colore (vedi *Calcolo dei punti* pag. 10). Se si gioca in due giocatori, le Acropoli vanno posizionate scoperte, cioè con i lati Atene e Sparta visibili.

ESEMPIO 1: *Andrea, Barbara e Corrado giocano rispettivamente con Atene, Sparta e Olimpia. È il turno di Corrado, che, avendo aggiunto il Tempio alla sua città-stato, decide di attivare l'azione speciale. Con la Sorgente vicina posizionerebbe solamente 1 oro sul Tempio: decide allora di rivelare la sua Acropoli, che, grazie al suo simbolo di natura sacra (il fulmine), aggiunge 1 oro al risultato dell'azione speciale del Tempio. D'ora in avanti, Corrado giocherà con l'Acropoli scoperta.*



ESEMPIO 1

Mischiate tutti gli altri esagoni e disponeteli coperti in una pila al centro del tavolo che costituirà così la Pila del Fato. Disponete al centro del tavolo anche tutte le risorse – cittadini (cubetti bianchi), oro (cubetti gialli), opliti (cubetti rossi) – la pedina Filosofo e i segnalini Mito.

Scoprite quattro esagoni dalla pila del Fato e disponeteli sul tavolo visibili a tutti i giocatori.

Ogni giocatore pesca dalla pila del Fato due esagoni che costituiscono la sua mano iniziale. I giocatori possono guardare i propri esagoni, ma senza mostrarli agli avversari. Infine ogni giocatore posiziona sopra la propria Acropoli 2 cittadini e 1 oro (2 cubetti bianchi e 1 giallo).

Inizia la partita il giocatore più anziano. Il giocatore alla sua destra riceve il segnalino **Ultimo Giocatore**, che terrà fino al termine della partita.

GLI ESAGONI

Gli esagoni sono di quattro tipi: Chora (verdi), Fortificazione (rossi), Polis (blu) e Miti (viola), oltre agli esagoni Acropoli stampati su due lati e con titolo arancione. Ogni esagono presenta anche un simbolo che ne identifica la natura.



Occhio: natura politica



Elmo: natura militare



Anfora: natura economica



Fulmine: natura sacra

Al vostro turno, potete giocare un qualunque numero di esagoni, anche se presentano lo stesso titolo e lo stesso simbolo. Fanno eccezione gli esagoni Polis: non potete

giocarne due o più uguali tra loro (potete comunque giocare più esagoni Polis durante il vostro turno, ma devono essere tra loro diversi).

Un esagono è considerato **attivo** quando su di esso sono presenti le risorse necessarie per pagarne il costo.

ESEMPIO 2: *La Palestra, il cui costo è 1 cittadino, 1 oplita e 1 oro, ha su di essa 1 cittadino, 1 oplita e 1 oro, quindi è attiva. Anche il Pascolo ha su di sé 1 cittadino, 1 oplita e 1 oro, e anche lui è attivo, visto che il suo costo è solo 1 cittadino. Alla Flotta, il cui costo è 1 cittadino, 1 oplita e 2 ori, non bastano 1 cittadino, 1 oplita e 1 oro per essere attiva. La Sorgente, anche se non ha alcuna risorsa su di sé, è comunque attiva, visto che il suo costo è 0 cittadini, 0 opliti e 0 ori.*



ESEMPIO 2



ESAGONI CHORA

Gli esagoni Chora hanno il titolo di colore verde. Per giocare un esagono Chora, bisogna disporre su di esso oro, opliti e cittadini nelle quantità indicate sul lato destro dell'esagono.



ESAGONI FORTIFICAZIONE

Gli esagoni Fortificazione hanno il titolo di colore rosso. Per giocare un esagono Fortificazione, bisogna disporre su di esso oro, opliti e cittadini nelle quantità indicate sul

lato destro dell'esagono. La maggior parte degli esagoni Fortificazione presenta uno scudo rosso stampato in basso al centro. Se la quantità richiesta di oro, opliti e cittadini è soddisfatta, l'esagono Fortificazione può essere utilizzato in difesa di un esagono adiacente, in aggiunta ai cittadini e opliti presenti su quell'esagono (vedi *Azione Bellica*). Ad ogni attacco, il giocatore in difesa può utilizzare il bonus di un solo esagono Fortificazione adiacente.



ESAGONI POLIS

Gli esagoni Polis hanno il titolo di colore blu. Per giocare un esagono Polis, bisogna disporre su di esso oro, opliti e cittadini nelle quantità indicate sul lato destro dell'esagono.

Ciascun giocatore può avere nella sua città-stato al massimo un esagono Polis per tipo: non è possibile avere più esagoni Polis uguali tra loro.



ESAGONI MITO

Gli esagoni Mito hanno il titolo di colore viola. Quando un giocatore decide di giocare un esagono Mito lo posiziona davanti a sé, poi

prende il segnalino con il simbolo del Mito corrispondente e lo pone su un esagono della stessa natura dell'esagono Mito. Questo serve a identificare dove opererà il potere del Mito. Un esagono Mito viene considerato attivo solo se l'esagono in cui è posizionato il segnalino corrispondente è attivo. Un giocatore non può schierare nel corso della partita più di 3 esagoni Mito.



L'ESAGONO ACROPOLI, UNA REGOLA SPECIALE

L'esagono Acropoli è il centro della città-stato. Non può essere conquistato e rimane sempre di proprietà dello stesso giocatore fino alla fine della partita. L'esagono Acropoli non è soggetto alle Rivolte in quanto non possiede alcun limite di oro, opliti e cittadini (vedi *Verificare la situazione politica* pag. 9). Ai fini del punteggio finale è da considerarsi anche come un esagono Mito (vedi *Calcolo dei punti* pag. 10).

TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore nel proprio turno deve compiere le seguenti fasi in sequenza:

- prendere 2 esagoni, oppure pescare 1 esagono e 1 risorsa a scelta;
- giocare un qualsiasi numero di esagoni (è possibile non giocare esagoni);
- compiere un'azione produttiva, strategica, speciale o bellica;
- verificare la situazione politica e scartare dalla propria mano gli esagoni in eccesso.

Al termine del proprio turno, il giocatore non potrà avere più di 4 esagoni nella propria mano.



A) PRENDERE 2 ESAGONI, OPPURE 1 ESAGONO E 1 RISORSA

Il giocatore prende un esagono tra i quattro scoperti sul tavolo. Poi ne scopre uno nuovo dalla pila del Fato, e decide quindi se prendere un altro esagono tra i quattro scoperti o prendere invece una risorsa. In quest'ultimo caso, posiziona la risorsa sulla propria Acropoli. Gli esagoni presi vanno invece nella propria mano di esagoni.

Ogni volta che un giocatore prende un esagono, ne viene scoperto subito un altro: sul tavolo dovranno quindi esserci sempre quattro esagoni scoperti.

B) GIOCARE ESAGONI

Il giocatore può giocare un numero qualsiasi di esagoni (anche nessuno) dalla propria mano nella propria area di gioco davanti a sé (la sua città-stato).

Giocare un esagono Fortificazione, Polis o Chora: il giocatore pone l'esagono nella propria città-stato, con almeno due lati a contatto con altri esagoni (tranne durante il posizionamento del primo esagono accanto all'Acropoli). Gli esagoni Polis (blu) possono essere giocati solamente adiacenti ad altri esagoni Polis o all'esagono Acropoli (arancione). Il giocatore sposta poi sull'esagono appena posato le risorse (oro, opliti, cittadini indicati sul lato destro) nell'esatta quantità richiesta dall'esagono stesso: tali risorse devono provenire da un altro esagono della sua città-stato, purché tale esagono non sia stato anch'esso giocato nel turno in corso. Ciascun giocatore deve completare l'anello attorno alla propria Acropoli prima di poter posizionare altri esagoni, creando così un secondo anello.

Giocare un esagono Mito: il giocatore pone l'esagono scoperto di fronte a sé, quindi prende il segnalino Mito corrispondente e lo pone su un esagono della propria città-stato che abbia la stessa natura dell'esagono Mito appena giocato. Se non sono disponibili esagoni con la medesima natura non è possibile giocare l'esagono Mito. I segnalini Mito non possono mai essere messi nella propria Acropoli (poiché è già protetta dalla propria divinità). Un giocatore non può schiera-

re nel corso della partita più di 3 esagoni Mito.

SUGGERIMENTO: Per meglio distinguere quali sono gli esagoni attivi da quelli non attivi, disponete le risorse sui simboli per indicare un esagono attivo, e spostate le risorse al centro dell'esagono quando non è più attivo.

C) COMPIERE UN'AZIONE

Ogni giocatore durante il proprio turno può compiere una soltanto di queste azioni:

AZIONE PRODUTTIVA

Se il giocatore sceglie questa azione, tutti gli esagoni della sua città-stato attivi (ossia, quelli su cui è presente la quantità di risorse richiesta, o più) producono risorse. Il numero nell'icona stampata in basso indica la quantità di oro, opliti o cittadini da prendere dalla riserva comune e porre sull'esagono. Anche gli esagoni Mito che presentano un'icona risorse producono in questa fase, purché i corrispondenti esagoni della città-stato siano attivi: le risorse prodotte vengono posizionate negli esagoni in cui sono posti i segnalini Mito corrispondenti.

Nota: Per risparmiare spazio sugli esagoni, potete sostituire le risorse con i corrispondenti gettoni 3X e 5X.

AZIONE STRATEGICA

Il giocatore che sceglie questa azione può spostare le proprie risorse tra gli esagoni della propria città-stato. Eseguiti tutti gli spostamenti, può anche **scambiare in ciascun esagono 2 cittadini per 1 oplita (o viceversa)**. Non è possibile spostare risorse sugli esagoni Mito.

AZIONE SPECIALE

Il giocatore che sceglie questa azione può attivare uno o più esagoni della sua città-stato con l'icona "ingranaggio"  attivi

(ossia, quelli su cui è presente la quantità di risorse richiesta, o più). Il giocatore esegue le azioni speciali dei singoli esagoni nell'ordine che preferisce. Anche gli esagoni Mito con l'icona "ingranaggio" possono essere attivati in questa fase, purché i relativi esagoni della città-stato (quelli con i segnalini Mito corrispondenti) siano attivi.

Nota: Alcune azioni speciali indicano di operare su risorse "in eccesso". Le risorse "in eccesso" sono quelle che superano la quantità minima richiesta per l'attivazione di un esagono; le risorse presenti in quantità inferiore a quella necessaria per l'attivazione non sono considerate "in eccesso".

AZIONE BELLICA

Il giocatore dichiara guerra a un avversario per impossessarsi di un suo esagono. Un giocatore che sceglie l'azione bellica può eseguire al proprio turno un singolo attacco contro ciascun avversario: ad esempio, in una partita a quattro giocatori può compiere un totale di tre azioni belliche, una contro ciascun avversario.

Possono essere attaccati solo gli esagoni che hanno almeno un lato libero. Gli esagoni circondati da altri esagoni non possono essere attaccati fino a quando non avranno nuovamente un lato libero. Non è possibile attaccare un esagono se la sua eliminazione comporta la divisione della città-stato: in altre parole, se c'è un solo esagono a collegare due parti di una città-stato, questo non può essere attaccato.

ESEMPIO 3: Sparta è l'Acropoli, e pertanto non può essere attaccata, anche se ha un lato libero. Anche l'Asty ha lati liberi,



ESEMPIO 3

ma se venisse eliminato la città-stato sarebbe separata in due parti, e perciò non può essere attaccato. Le Mura sono completamente circondate, e quindi non possono essere attaccate. Tutti gli altri esagoni possono essere attaccati.

Per conquistare un esagono, il giocatore di turno prende da uno o più esagoni della sua città-stato un numero di unità (cittadini e opliti) superiore a quelle presenti sull'esagono attaccato, tenendo presente l'equivalenza 2 cittadini = 1 oplita (vale a dire, può usare 1 cittadino e 1 oplita per conquistare un esagono su cui sono presenti 2 cittadini, o 3 cittadini per conquistare un esagono difeso da 1 oplita).

Se c'è un esagono Fortificazione attivo adiacente all'esagono attaccato, l'attaccante dovrà aggiungere alle sue unità in attacco tanti opliti quanti sono indicati nello scudo rosso della Fortificazione. Se ci sono più esagoni Fortificazione attivi adiacenti, se ne considera solo uno, quello di valore maggiore. Come sempre, l'attaccante può usare al posto di uno o più opliti un numero doppio di cittadini.

I cittadini e gli opliti sull'esagono attaccato vengono distrutti, tornando così nella riserva comune al centro del tavolo. Anche l'attaccante perde lo stesso numero di cittadini e opliti, oltre ad un numero di opliti (o doppio di cittadini) pari al valore dello scudo dell'esagono Fortificazione attivo adiacente di maggior valore: le unità in attacco rimaste vengono poste

sull'esagono conquistato, insieme all'oro e al segnalino Mito eventualmente presenti. L'attaccante pone quindi l'esagono conquistato nella propria città-stato, secondo le normali regole di posizionamento. Se l'esagono conquistato contiene un segnalino Mito, l'attaccante preleva allo sconfitto anche l'esagono Mito corrispondente e lo pone scoperto davanti a sé. Non può però schierare più di 3 esagoni Mito: se questo è il suo quarto esagono Mito, ne dovrà scartare uno a scelta, ponendolo scoperto nella pila degli Inferi (cioè negli scarti).

Se un giocatore conquista un esagono Polis (blu) già presente nella propria città-stato, lo scarta ponendolo scoperto nella pila degli Inferi, e posiziona le risorse conquistate sull'esagono Polis della propria città-stato con lo stesso nome.

ESEMPIO 4: È il turno di Andrea, che, battagliero come al solito, decide di attaccare sia la Cava di Barbara sia l'Anfiteatro di Corrado. Sulla Cava di Barbara sono presenti 3 cittadini (e 2



ESEMPIO 4



ori), quindi Andrea ha bisogno di almeno 4 cittadini (o 2 opliti, o 2 cittadini e 1 oplita). La Cava di Barbara è difesa da due Fortificazioni adiacenti, le Mura e la Falange. Barbara può però usare solo una Fortificazione adiacente, in questo caso la Falange, che è la sola attiva pur avendo uno scudo di valore minore delle Mura. Andrea va sul sicuro, e prende dalla sua città-stato 4 opliti: 3 vengono distrutti, e tornano nella riserva comune insieme ai 3 cittadini di Barbara. Rimangono sulla Cava, oltre ai 2 ori già presenti, 1 oplita di Andrea e 1 cittadino che Andrea ha preso dalla riserva comune come resto (4 opliti - [3

Falange] = 1 oplita + 1 cittadino). Andrea prende la Cava con le sue risorse e la posiziona nella sua città-stato, a contatto col Labirinto e l'Anfiteatro.

ESEMPIO 5: Ora Andrea rivolge la sua attenzione all'Anfiteatro di Corrado, difeso solo da 1 cittadino, ma con il segnalino Mito dell'Oracolo su di esso. Prende un altro oplita dalla sua città-stato, rimuove il cittadino dall'Anfiteatro e ne pone uno di resto, preso dalla riserva (o più praticamente, mette l'oplitina nella riserva comune e lascia il cittadino di Corrado sull'Anfiteatro).



ESEMPIO 5



Nella città-stato di Andrea però l'Anfiteatro c'è già: scarta quindi l'Anfiteatro di Corrado a faccia in su nella pila degli Inferi, e mette il cittadino superstite e il segnalino Mito dell'Oracolo sul proprio Anfiteatro. Per finire, Andrea prende l'esagono Oracolo di Corrado e lo pone davanti a sé.

D) VERIFICARE LA SITUAZIONE POLITICA: LE RIVOLTE

REGOLE AVANZATE PER 2 GIOCATORI: La regola delle Rivolte nella partita a 2 giocatori è opzionale e va considerata come regola avanzata. Se in una partita a 2 giocatori non si usano le Rivolte, il Filosofo a fine partita varrà 3 punti.

Il giocatore di turno verifica il numero di esagoni di natura politica (con il simbolo occhio) nella propria città-stato, siano essi attivi o inattivi. Se ne possiede più di ogni altro giocatore, prende la pedina Filosofo: fino a che il Filosofo rimane in suo possesso, il giocatore sarà esente dalle Rivolte.

Nel caso in cui la pedina Filosofo abbia cambiato proprietario (o sia stato assegnata per la prima volta nella partita), i giocatori senza pedina Filosofo devono controllare ogni esagono della propria città-stato, uno per uno: se le risorse oro, opliti o cittadini sono in eccesso (oltre il numero indicato sull'esagono), su quell'esagono avviene una Rivolta! (opzionale in una partita a due giocatori).

Nota: La pedina Filosofo può andare solo al giocatore di turno. Se è un giocatore non di turno ad avere la maggioranza di esagoni di natura politica, la pedina Filosofo non cambia proprietario, e quindi non avverranno rivolte. Alla stessa maniera, se il giocatore di turno ha la maggioranza di esagoni di natura politica, ma era già in possesso del Filosofo da un turno precedente,

la pedina Filosofo non cambia proprietario e quindi nemmeno in questo caso avverranno Rivolte.

Per ogni Rivolta:

- il giocatore colpito dalla Rivolta separa le risorse in eccesso da quelle richieste sull'esagono;
- se la risorsa in eccesso è di un solo tipo, ne scarta la metà, arrotondando per eccesso (es. se ci sono 5 cittadini in eccesso, ne scarta 3 e ne tiene 2);
- se le risorse in eccesso sono di più tipi, tiene di ogni risorsa la quantità in eccesso più bassa tra quelle presenti sull'esagono, e scarta il resto (es. se ci sono 1 oplita, 2 oro e 3 cittadini in eccesso, il giocatore scarta 1 oro e 2 cittadini, in modo da avere solo 1 oplita, 1 oro e 1 cittadino in eccesso).

In sintesi: si pareggiano le risorse in eccesso se di tipo diverso, si dimezzano per eccesso se di un solo tipo.

Per finire, il giocatore controlla gli esagoni che ha in mano. Se sono più di 4, scarta gli esagoni in eccesso (a sua scelta) e li pone scoperti nella pila degli Inferi. Ora che il suo turno è finito, inizia il turno il giocatore alla sua sinistra (si procede cioè in senso orario).

ESEMPIO 6: Prosegue il turno di Andrea, che, avendo eliminato l'Anfiteatro di Corrado con un'Azione Bellica, ha ora la maggioranza di esagoni di natura politica, visto che Barbara non ne ha neanche uno. Prende quindi la pedina Filosofo che era di Corrado: anche se la sua Cava e il suo Labirinto hanno risorse in eccesso, Andrea non ha nulla da temere, poiché ora la sua città-stato è esente da Rivolte.

Barbara e Corrado invece devono controllare se si verificano Rivolte nelle loro città-stato. Sulla Falange di Barbara ci sono 2 opliti e 4 ori, quindi 3 ori più del necessario: Barbara scarta 2 ori ($3 : 2 = 1.5$, arrotondato per eccesso a 2), e sulla Falange rimangono quindi 2 opliti e 2 ori. Corrado ha invece 3 cittadini, 1

oplita e 4 ori sul suo Asty, vale a dire 1 cittadino e 3 ori in eccesso: scarta 2 ori (i 2 in più rispetto al cittadino in eccesso), e rimangono così sull'Asty 3 cittadini, 1 oplita e 2 ori.



ESEMPIO 6

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando viene preso l'ultimo esagono dalla pila del Fato. Il giocatore che ha preso l'ultimo esagono completa il suo ultimo turno. Di seguito tutti gli altri giocatori completano il proprio turno, saltando la fase A (ovvero senza prendere le risorse e gli esagoni scoperti sul tavolo), fino al giocatore che possiede il segnalino Ultimo Giocatore.

CALCOLO DEI PUNTI

Ogni giocatore totalizza:

- **1 punto** per ogni esagono Chora o Fortificazione attivo;
- **2 punti** per ogni esagono Polis attivo;
- **8 punti** per un tris di Miti (tre esagoni Mito con natura differente: anche l'Acropoli, con la sua divinità, può essere conteggiata, ma ogni esagono può essere conteggiato in un solo tris);

- **1 punto** per ogni risorsa oro presente nell'Acropoli;
- in una partita a 2 giocatori, **3 punti** per chi possiede il Filosofo se non viene utilizzata la regola opzionale delle Rivolte;
- **punti** assegnati dalla propria Acropoli per gli esagoni attivi di un dato colore.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di esagoni attivi della medesima natura della propria Acropoli (p.es. Atene = Anfora). In caso di eventuale ulteriore parità vince il giocatore con più oro nella propria Acropoli.

ESEMPIO 7: Siamo arrivati alla fine della partita, ed è ora di vedere chi ha vinto. Nella città-stato di Andrea, a sinistra, sono attivi il Labirinto (1 punto), la Falange (1 punto), la Taverna (2 punti), l'Agorà (2 punti), la Palestra (2 punti) e l'Anfiteatro (2 punti). Andrea ha solo un esagono Mito, quindi non può realizzare un tris di Miti. Sulla sua Acropoli ci sono 4 ori, che valgono 1 punto ciascuno. Andrea ha la pedina Filosofo, ma in tre giocatori non dà punti aggiuntivi. Infine, Atene guadagna 2 punti per ogni esagono Polis attivo, vale a dire 8 punti. Andrea totalizza 22 punti.

Nella città-stato di Barbara, al centro, è attiva una delle sue Mura (1 punto), oltre alla Falange (1 punto), il Villaggio (1 punto), la Sorgente (1 punto: è attiva anche senza risorse!) il Porto (1 punto), i due Pascoli (1 punto ciascuno), il Tempio (2 punti), la Palestra (2 punti) e la Taverna (2 punti). Barbara ha anche 2 esagoni Mito, che assieme alla sua Acropoli potrebbero fare un tris di Miti, se avessero tre nature diverse: purtroppo non è così, e dunque nemmeno Barbara realizza un tris di Miti. Ci sono 3 ori sulla sua Acropoli, per altri 3 punti. I due esagoni Fortificazione attivi fanno guadagnare a Sparta altri 6 punti. Anche Barbara totalizza quindi 22 punti.

Vediamo ora la città-stato di Corrado, a destra.

ACROPOLI



A fine partita, il giocatore guadagna 2 punti per ciascun esagono Polis (blu) attivo presente nella sua città-stato.



A fine partita, il giocatore guadagna 3 punti per ciascun esagono Fortificazione (rosso) attivo presente nella sua città-stato.



A fine partita, il giocatore guadagna 3 punti per ciascun esagono Mito (viola) attivo presente nella sua città-stato.



A fine partita, il giocatore guadagna 1 punto per ciascun esagono Chora (verde) attivo presente nella sua città-stato.



A fine partita, il giocatore guadagna 1 punto per ciascun esagono Chora (verde) attivo presente nella sua città-stato.

FORTIFIKAZIONI



Quando attivi il Faro con un'Azione Speciale, ogni avversario prende 1 oro dalla sua città-stato e lo mette sul tuo Faro.



Quando attivi il Labirinto con un'Azione Speciale, un avversario a tua scelta prende 1 oplita dalla sua città-stato e lo piazza sul tuo Labirinto.

MITI



Quando attivi Ade con un'Azione Speciale, elimina da un esagono di un avversario a tua scelta fino ad un massimo di 3 cittadini in eccesso.



Quando attivi l'Oracolo con un'Azione Speciale, prendi i primi 4 esagoni della pila del Fato, e, dopo averli esaminati, rimettili coperti sulla pila del Fato nell'ordine che preferisci.



Quando attivi le Moire con un'Azione Speciale, pesca 1 esagono dalla pila del Fato e aggiungilo alla tua mano. Ricorda che se al termine del tuo turno avrai in mano più di 4 esagoni, dovrai scartarne fino ad averne 4.



Quando attivi Pandora con un'Azione Speciale, scarta un esagono a caso dalla mano di un avversario a tua scelta.

POLIS



Quando attivi l'Agorà con un'Azione Speciale, prendi 2 risorse (2 cubetti) dalla tua città-stato e spostale come preferisci all'interno della tua città-stato.



Quando attivi la Taverna con un'Azione Speciale, un avversario a tua scelta prende 1 cittadino dalla sua città-stato e lo piazza sulla tua Taverna.



Quando attivi il Tempio con un'Azione Speciale, prendi dalla riserva comune 1 oro per ciascun esagono di natura sacra (con il simbolo Fulmine ⚡) adiacente al Tempio, e mettilo sul Tempio.

CHORA



Quando attivi il Porto con un'Azione Speciale, prendi dalla riserva comune 1 oro per ciascun esagono di natura economica (con il simbolo Anfora 🏺) adiacente al Porto, e mettilo sul Porto.



Quando attivi la Necropoli con un'Azione Speciale, elimina dalla tua città-stato un certo numero di cittadini, rimettendoli nella riserva comune: per ogni 2 cittadini eliminati, prendi dalla riserva comune 1 oro e mettilo sulla Necropoli.



Quando attivi la Sorgente con un'Azione Speciale, prendi dalla riserva comune 1 risorsa (1 cubetto) a scelta, e mettila sulla tua Acropoli.

CREDITI

Un gioco di: Fabio Attoli

Illustrazione di copertina: Svetlin Velinov

Logo ed Illustrazioni: Davide Corsi

Grafica ed impaginazione: Delia Arnone/
Davide Corsi

Direzione editoriale: Andrea Vigiak

Revisione: Paolo Robino

Playtesting: Corrado Alisonno, Tomaso Alisonno, Edoardo Azzaro, Gabriele Boscaratto, Ramona Congiu, Davide Cornovale, Simona Desogus, Eleonora Guggeri, Luca Guizzon, Devan Maggi, Marcello Mannino, Federico Misirocchi, Matteo Nicotra, Barbara Piras, Roberto Poli, Daniele Prisco, Benedetta Scansani, Nicola Tuveri

Publicato da Fast Press srl.

Tutti i diritti sono riservati. I marchi Hexemonia e Pendragon Game Studio sono di proprietà di Fast Press © & ™ 2014. Pendragon Game Studio è la divisione giochi di Fast Press srl. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

www.pendragongamestudio.com • pendragongamestudio@gmail.com

ATTENZIONE: non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Conservate queste informazioni per riferimenti futuri. Fabbricato in Cina.