TYRANNOS

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 sivluppare fino a renderle le piú 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 dei 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 piú 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 carte Poleis a sinistra) 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 piú 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 (ausilii) e in quello azzurro i segnalini Proion (le partite di merce).
3. Ad ogni giocatore vengono consegnati: il segnalino Tyrannos con il simbolo della città costituito da una moneta colorata, una plancia Polis, 1 segnalino Anaptyxi per indicare lo sviluppo della città, 4 segnalini opliti con i colori della città, segnalini monete per un valore di 2 talenti.
4. L'arconte colloca il segnalino Chronos sulla prima casella dei turni di gioco, estrae dal sacchetto 2 segnalini Proion moltiplicato per il numero di magazzini attivi che colloca a due a due sui porti di partenza e dà inizio alla partita.

3. 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 carte Poleis che ne segue l'indicazione e inizia il suo turno, poi la mano passa a quello alla sua sinistra
3. Estrae dal sacchetto 12 segnalini Proion corrispondenti e li colloca su ogni porto in modo da mostrare solo il primo tipo di prodotto, quindi dà il via alle richieste di merci a partire dal giocatore di turno
4. Scopre 5 carte "Agorà" e ne aggiunge altre il cui numero viene stabilito dal punteggio di un dado D4, legge il valore del dazio corrispondente al prezzo di mercato delle merci selezionate e paga il suo costo ai tiranni 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.

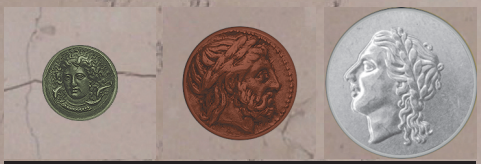
Ad ogni turno i giocatori devono:

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

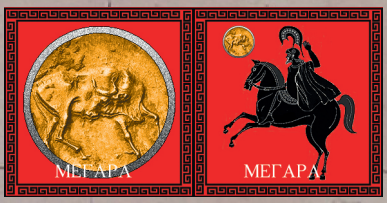
4. LE MONETE



10 dracme, 20 mine, 5 talenti

Le monete sono di distinte dalle dimensioni e dal colore: oricalco (grigio scuro) da 10, 20, 50 dracme, rame (arancio) da 100, 200, 500 dracme, bronzo (marrone) da 10, 20, 30 mine, argento (grigio chiaro) da 1 talento, 2 talenti, 5 talenti, oro (giallo) da 10, 20, 50 talenti. 100 dracme corrispondono ad 1 mina, 60 mine ad 1 talento. All'inizio del gioco ad ogni giocatore sono assegnati 2 talenti suddivisi in vari formati. Le monete servono per tutti i tipi di transazioni commerciali e per ricevere i tributi dei cittadini.

La cassa delle città possedute è unica e va tenuta accanto al quadro della polis principale.



5. 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 rappresentato dalla pedina del tiranno della città vassalla girata in modo da mostrare il lato con lo stratigos.

6. LE POLEIS

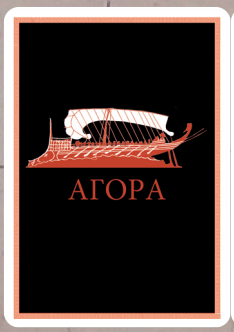
Le città possono essere: principale, quella dove risiede il tiranno; vassale, quelle che si sono messe sotto la protezione di un'altra polis; alleate, ma non vassalle, di città rappresentate; indipendenti quelle che non hanno alcun tipo di rapporto con altri centri abitati.
Le poleis alleate non assegnate ai giocatori e indipendenti restano in uno stato di stagnazione, le altre sono soggette ad una crescita continua per accogliere piú cittadini, ampliare i commerci, irrobustire l'esercito.
Lo sviluppo avviene investendo in fortificazioni e opere edili che vengono evidenziate spostando l'anáptyxi (a destra), il segnalino che serve a indicare lo sviluppo, sul quadro della Polis (in alto) che intorno al nome e al simbolo della città ha i seguenti spazi: in basso le tre caselle che indicano lo sviluppo (anáptyxi) rappresentate dalla pianta di un edificio con 1, 2, 3 figure umane; in alto i magazzini per lo stoccaggio delle merci (proion) con 1, 2 e 3 giare a indicare i successivi ampliamenti che consentono di accogliere piú merci e che avvengono contestualmente con lo sviluppo del centro abitato; a sinistra, lo spazio stratos dove vanno collocate i segnalini delle unità militari.

Ogni ampliamento costa 6 talenti e permette di ospitare piú merci e piú soldati a partire dal mese successivo.
Se, a seguito di un'epidemia o di altro evento, la popolazione diminuisce, si deve spostare l'anaptyxi sulla fase precedente.
La popolazione non può scendere sotto il livello base, quindi, in caso di epidemia o di calamità l'attività della città si ferma per un turno, ma 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; dopo il primo ampliamento è permesso arruolare 1 compagnia di ipparchi (cavalieri) e un'altra compagnia dopo l'ultima 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.

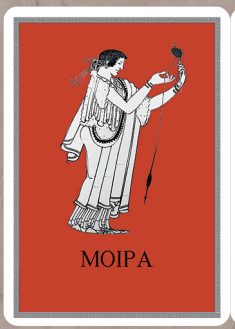
7. IL COMMERCIO

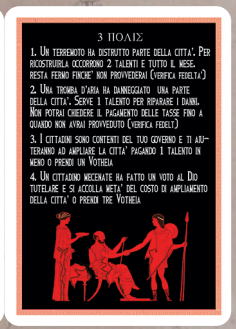
Il commercio è limitato a sei tipologie di prodotti comprensivi di diverse categorie di merci.
Gli scambi mercantili vengono rappresentati dai segnalini Proion con l'immagine di una galea su un verso e il nome del prodotto che trasporta sull'altro. La partita di merce è l'unità di misura del prodotto oggetto dello scambio. Il valore in mine riportato sul segnalino è quello relativo al dazio che i mercanti devono versare alle casse cittadine quando scaricano le merci nei magazzini che i commercianti della polis acquistano.
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 una su ognuno di essi in modo che sia visibile solo la partita di merce collocata sul primo, mentre l'altra deve restare coperta. I porti vengono 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 chiede al primo giocatore di turno quali partite di merce desidera. I mercanti delle poleis possono accogliere al massimo 2 partite di merce 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. Dopo il primo giocatore, quello alla sua sinistra fa la sua scelta e così via fino a quando le partite di merce vengono esaurite. Se un magazzino è pieno per metà, il giocatore sceglie per ultimo, chi ha piú magazzini sceglie per primo.
Scaricata la merce, i mercanti devono pagare il dazio all'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 giocando un segnalino volotheia da 3 punti di qualsiasi tipo e proponendo un valore del dazio piú basso: se quello cui inizialmente erano state attribuite le partite di merce non è interessato, può cederle scegliendo immediatamente altre due partite; in caso contrario si dà il via ad un'asta al ribasso con l'avversario fino a quando uno dei due non lascia la partita all'avversario. Le offerte si fermano quando uno dei giocatori offre il valore minimo di 10 mine.



Quando tutte le partite di merce sono state acquistate, l'arconte preleva dal mazzo Agorà 5 carte piú quelle corrispondenti al punteggio di un dado D4.
Le carte Agorà riportano il valore del dazio corrispondente a quello di vendita dei prodotti che viene proposto ai commercianti. Ogni partita di merce può essere venduta ad un prezzo minimo il cui dazio corrisponde a quello di acquisto piú 10 mine, medio il cui dazio corrisponde a quello d'acquisto piú il 50% circa, massimo il cui dazio 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, ad esempio nel mazzo vi sono 11 carte con prodotti da semina e solo 2 con prodotti pregiati; inoltre, quelle con un valore massimo sono meno numerose di quelle con valore medio e minimo.
L'arconte gira la prima carta Agorà e legge la richiesta che vi è riportata; i giocatori che nei loro magazzini hanno quel prodotto possono vendere l'intera partita ricevendo dalle casse del gioco 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 di costo pagando 10 mine, il valore minimo di dazio. L'arconte, dopo aver pagato ai giocatori il controvalore dei dazi dei prodotti venduti, dà il permesso al primo giocatore di iniziare il suo turno.

8. LE CARTE MOIRA





Le carte Moira (Fato) possono essere favorevoli o sfavorevoli. Ogni carta prevede 4 avvenimenti, due negativi e due positivi a carico del giocatore.
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 carte 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 1 talento; se è moderatamente negativa, dovrà eliminare un voitheia in suo possesso o pagare alla cassa del gioco 30

mine, se è moderatamente positiva riceve un voitheia, se è molto positiva ne riceve tre. Alcune carte (Fedeltà del popolo) richiedono che il Tiranno 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 pólis: se ha una città vassalla, vi si può recare e prendere le redini del governo; la pólis 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 (§ 21). 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 piú ricostruita.

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

9. 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 piú voitheia per un totale di 3 punti (non importa quale sia il simbolo) si può dimezzare l'offerta, 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 dà 1 punto in piú al risultato della carta máchi d'attacco, ogni scudo permette di ripristinare 1 punto di danno subito, gli elmi consentono di acquisire un numero corrispondente di carte máchi in piú nel corso della battaglia.
I voitheia si possono acquisire al proprio turno tramite una carta delle vicende o acquistandoli al costo di 10 mine 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. Quelli utilizzati o scartati devono essere rimessi nel sacchetto quando finiscono.

10. 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 1 talento in tasse, quindi al massimo della crescita il tesoro della città-stato incamera 3 talenti al mese. Il tiranno può imporre un regime fiscale piú 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 governo della città, però, deve affrontare costi mensili di gestione per le spese di palazzo, la manutenzione delle strutture, le riparazioni, ecc. che incidono sulle casse pubbliche e che possono variare da un mese all'altro. Per ogni centro abitato il costo base è di 20 mine al mese al quale vanno aggiunte 10 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 descritte nel paragrafo successivo.
I proventi delle tasse vengono incassati dai giocatori all'inizio del loro turno al netto dei costi pubblici della polis.

11. 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 per i prossimi 3 mesi la fiducia dei cittadini con 2 punti di penalizzazione al risultato del dado.
Le tasse si riducono della metà
3 Il popolo è scontento: il tiranno deve verificare per i prossimi 2 mesi la fiducia dei cittadini con 1 punto di penalizzazione al risultato del dado.
Le tasse si riducono di un quarto
4 Il popolo non è convinto: il tiranno deve verificare la fiducia dei cittadini il prossimo mese senza penalità al risultato del dado.
Le tasse si riducono di un decimo
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 pólis 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 nei turni successivi con le penalizzazioni previste dalla tabella. La produzione subisce un calo 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 ausilii, 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 3 talenti 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.

12. 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.

13. 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 tiranno 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

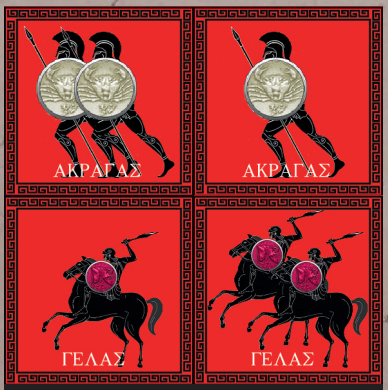
4 Non adesso, riprova fra 3 mesi

5 Accetto l'alleanza

6 Sì e accetto di mettermi sotto la tua protezione

Se la risposta è un no definitivo, non si dovrà piú 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, per ogni talento 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 piú restituito.
Si può dimezzare l'offerta giocando segnalini voitheia per un totale di 3 punti per ogni talento proposto fino al massimo di 2 talenti.
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 due talenti 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.
Una città che ha cacciato il tiranno diventa automaticamente indipendente e ferma il suo livello di sviluppo a quello raggiunto sotto il precedente governo.



Dall'alto: opliti di Akragas e ipparchi di Gelas

14. L'ESERCITO

Un aspetto che i tiranni devono curare è la difesa della città affidata all'esercito formato dagli stessi cittadini che vengono arruolati solo in caso di necessità.
Le specializzazioni sono due: la fanteria rappresentata dagli opliti e la cavalleria rappresentata dagli ipparchi.
Per ogni stadio di sviluppo l'esercito aumenta di 4 compagnie di opliti, al massimo dello sviluppo cittadino è possibile arruolarne 12 compagnie; dopo ogni fase di sviluppo si ha a disposizione anche 1 compagnia di ipparchi, fino al massimo di 2 compagnie per ogni polis.
I soldati sono rappresentati da segnalini che riproducono su ogni verso uno o due soldati: ogni figura corrisponde ad una compagnia 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 viene definita unità.
Per quanto riguarda gli ipparchi, quando è consentito arruolarne una sola compagnia si deve girare la pedina in modo da mostrare una sola figura di cavaliere; due compagnie di ipparchi possono essere rappresentate da una pedina con 2 figure o da due pedine con 1 figura.
L'insieme degli opliti spiegati in lunghe file forma la falange che può essere composta da 4 a 12 compagnie; è consentito dividere la falange in due file ognuna composta da 4 a 8 compagnie di opliti. La cavalleria si dispone alle ali della falange per proteggerne i fianchi. 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.

15. LA GUERRA

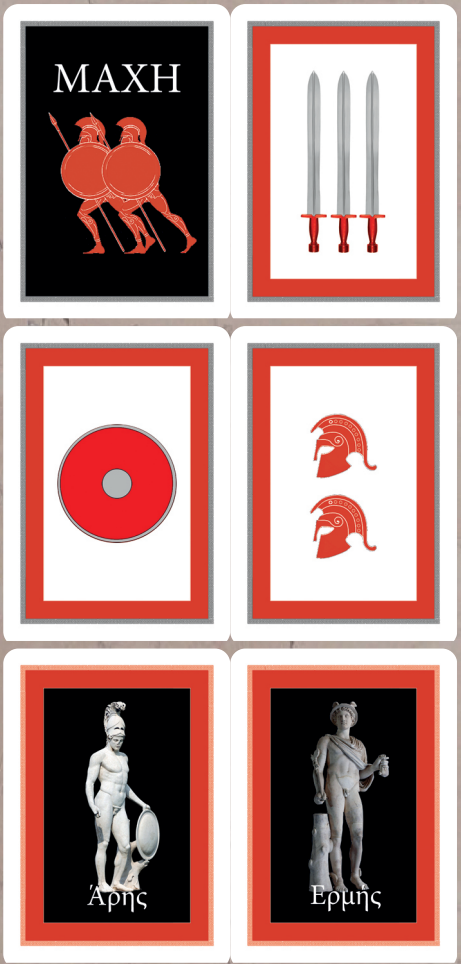
Un tiranno muove guerra ad un'avversario posando il suo stratigos sulla plancia Sikelia e dichiarando le sue intenzioni; chi viene sfidato pone il suo stratigos accanto a quello del nemico. I due contendenti inviano i loro eserciti per affrontarsi in battaglia; se hanno alleati, possono chiedere il loro 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 per attaccare un'altro centro abitato impieghi un po' di tempo per arrivare sul luogo della battaglia.

16. LA BATTAGLIA

L'arconte mescola le carte Máchi (battaglia) e ne distribuisce ai giocatori un numero corrispondente a quello delle compagnie di cui è composta la loro armata piú 3 carte se il comandante è lo stesso tiranno, 2 se è lo stratigos di una città vassalla, queste carte costituiscono la riserva.

Le carte della battaglia hanno gli stessi simboli dei segnalini voitheia: quelle con le spade infliggono un punto di danno per ogni simbolo, quelle con gli scudi servono a ripristinare i punti di danno subiti, quelle con gli elmi permettono di acquisire un numero di carte in piú corrispondenti a quello dei simboli rappresentati nella carta. Oltre a queste carte ce ne sono altre due speciali: Ares e Hermes rappresentate dalle immagini dei due dei, la prima elimina le carte delle compagnie di fronte infiggendo 2 punti di danno, la seconda permette di sottrarre 2 carte dalla riserva dell'avversario.

I giocatori dispongono le loro unità in una o due file composte al massimo da 4 segnalini, ai lati dispongono le unità di ipparchi (se ne hanno); se ci sono segnalini in piú vanno disposti dietro i primi a formare una seconda linea e in fondo il segnalino del comandante. Davanti ad ogni segna-



Dall'alto a sinistra: Dorso, 3 spade, 1 scudo, 2 elmi, Ares, Ermes

lino va collocata una carta Máchi per ogni compagnia schierata (se il segnalino ha due compagnie, le carte vanno sovrapposte), davanti al segnalino del comandante vanno messe una sull'altra le carte della riserva. Dietro ogni segnalino si devono collocare 2 cubetti rossi o neri (a scelta dello sfidante) che servono a tenere conto dei danni subiti.
I giocatori girano contemporaneamente tutte le carte superiori confrontando il risultato: se le carte hanno lo stesso numero di spade il colpo non produce effetti, se, invece, il numero di spade di un giocatore supera quello delle spade dell'avversario infligge 1 punto di danno per ogni punto di differenza e il giocatore che ha subito il colpo deve eliminare un corrispondente numero di cubetti dietro il segnalino, se entrambi i cubetti vengono eliminati, al successivo colpo subito si deve girare il segnalino mostrando una sola compagnia e si devono collocare 2 cubetti dietro; in caso di eliminazione della seconda compagnia, se ci sono segnalini di riserva, prendono il posto di quello eliminato, in caso contrario il fronte cede e l'armata dev'essere sottoposta ad un test del morale (§17), se lo perde, l'armata va in rotta.
I giocatori possono utilizzare i segnalini voitheia, fino ad un massimo di sei unità l'uno per implementare i punti d'attacco (spade) o per ripristinare i punti danni subiti (scudi) ovvero per acquisire altre carte (elmi). Dopo aver mostrato le carte, possono impiegare un segnalino per accentuare un danno o per ripristinare i punti danno persi.
Anche gli ipparchi combattono fra loro per cercare di sguarnire i fianchi avversari. Se una compagnia di cavalieri riesce ad eliminare quella avversaria contrapposta, attacca lateralmente l'unità di opliti piú vicina sommando il risultato della sua carta a quella degli opliti della sua falange che si trova davanti ad essa e aggiungendo 1 punto di danno al risultato complessivo. Se un'armata non ha ipparchi e l'altra sì, si può contrapporre una compagnia di opliti che aggiunge 1 punto al risultato della carta della battaglia.
Durante il combattimento, i giocatori possono utilizzare le carte della riserva per ripristinare punti danno o per fornire alle unità in prima fila altre carte spada ovvero utilizzare le loro carte elmo per rimpinguare le scorte di carte di riserva. Se le carte terminano, si distribuiscono gli scarti.

17. TEST DEL MORALE E ROTTA

Se un punto dello schieramento della falange cede perché entrambe le compagnie di opliti vengono eliminate e non ci sono riserve a sostituirle, il giocatore deve sostenere un test del morale tirando un dado D4 il cui risultato va confrontato con questa tabella:

1	La falange va in rotta e perde 4 compagnie
2	La falange va in rotta e perde 2 compagnie
3	La falange abbandona il campo senza perdite
4	La falange serra i ranghi e resiste

Il giocatore che deve sottoporsi al test può utilizzare voitheia per un totale di 3 punti complessivi per ricevere 1 punto di bonus.
Mentre negli altri tre casi l'armata è costretta ad abbandonare il campo, nell'ultimo caso è possibile cambiare uno dei segnalini con due compagnie con due da una compagnia in modo da colmare il vuoto.

18. VITTORIA

Quando l'esercito avversario si arrende o va in fuga, la battaglia ha termine. La vittoria può essere schiacciante se ottenuta con la rotta dell'esercito o concordata se ottenuta tramite un accordo.

19. 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 a tutti gli amplialmenti, radendola al suolo ed eliminadola dal gioco.

20. POLIS DISTRUTTA

Se una città viene distrutta, il tiranno viene ucciso, tutti i suoi abitanti vengono dispersi o resi schiavi e il centro abitato non può essere ricostruito.

21. I FENICI

L'esercito fenicio interviene solo quando chiamato in causa da un vicenda. E' formato dalle unità di Motye e di Panormus, 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 piú città alleate, i cartaginesi impongono ad ognuna di esse di tornare alla prima fase di sviluppo, riducendo, così i magazzini e le unità di soldati e a pagare una somma corrispondente ad 1 talento moltiplicato 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 1 talento 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.

22. 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 piú 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 piú sofisticare e su una plancia apposita. Per acquistarla occorre collegarsi al sito tambucreate.com e cliccare sull'icona Catalogo giochi o Games e cercare l'espansione "Espansione Wargame".

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

Σικελια	Sikelia Sicilia	Βοεδρομιονε	Boedromione settembre-ottobre	βοιτηεια	Voitheia Ausilio
ΑΚΡΑΓΑΣ Ακραγασ	Akragas Agrigento	Πιανεπσιονε	Pianepsione ottobre-novembre	στρατοσ	stratós esercito
ΓΕΛΑΣ Γελασ	Gelas Gela	Μαιματτε- ριονε	Maimatterione novembre-dicemb.	Προιον	proïón prodotto
ΚΑΤΑΝΕ Κατανε	Katane Catania	Ποσιδεονε	Posideone dicembre -gennaio	αναπτψξι	anáptyxi sviluppo
ΗΙΜΕΡΑ Ημερα	Imera Term. Imerese	Γαμελιονε	Gamelione gennaio-febbraio	ΜΟΙΡΑ	Moíra Fato
ΛΕΟΝΤΙΝΟΙ Λεοντινοι	Leontinoi Lentini	Αντεστεριονε	Antesterione febbraio-marzo	ΤΗΕΙ	Thei Dei
ΜΕΓΑΡΑ ΗΙΒΛΑΕΑ Μεγαρα Ηιβλαεα	Megara Iblea Augusta	Ελαφεβολιονε	Elafebolione marzo-aprile	ΕΜΠΟΡΨΜΜΑΤΑ	EMPORYMATA Merci
ΝΟΤΨΕ Μοτψε	Motye Mozia	Μυνιχηιονε	Munichione aprile-maggio	ΠΟΛΙΣ Πολισ	POLIS Città singolare
ΝΑΞΟΣ Ναξοσ	Naxos Giardini Naxos	Ταργελιονε	Targelione maggio- giugno	ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ	STRAIOTES Soldati
ΠΑΡΝΟΡΜΥΣ Πανορμυσ	Panormus Palermo	Σχιροφοριονε	Sciroforione giugno-luglio	ΙΓΕΙΑ	IGEIA Salute
ΣΕΛΙΝΥΣ Σελινυσ	Selinus Selinunte	Ευεροσ	Êuros Vento Euro	ΦΟΡΟΙ	FOROI Tasse
ΣΙΡΑΚΟΥΣΑΙ Σιρακουσαι	Sirakousai Siracusa	Σιροκοσ	Sirókos Vento Scirocco	ΣΨΜΜΑΧΗΟΙ	SYMMACHOI Alleati
ΖΑΝΚΛΕ Ζανκλε	Zankle Messina	Λιβιοσ	Lívyos Vento Libeccio	ΤΨΡΑΝΝΟΣ	TYRANNOS Tiranno
ΑΡΧΗΟΝ	Archon Arconte	Ζεπηιροσ	Zéphyros vento Zefiro	ΠΟΛΙΤΕΣ	POLITES Cittadini
ΧΗΡΟΝΟΣ	Chronos Crono	Βορεασ	Voréas Vento Borea	ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΙΑ	KATASKOPEIA Spionaggio
Λιμανι	Limani Porto	Ελλινικα	Elliniká Vento grecale	ΜΙΝΑΣ	MINAS Mese
Εχατομβεονε	Ecatombeone luglio-agosto	Πολεισ	Póleis Città plurale	ΦΟΙΝΙΚΕΣ	FOINIKES Fenici
Μεταγιτνιονε	Metagitnione agosto-settem.	ΑΓΟΡΑ	Agorà Mercato	μάχη	MACHI Battaglia

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

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2022) – Floridia (SR)
email: sergio@fabra.biz – sito web: www.fabra.biz
Tambú srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc – 20090 Segrate (MI)rodotto in Italia