

TYRANNOS – FAQ

1. Una partita deve terminare necessariamente con l'eliminazione di tutti gli avversari?

No perché potrebbe durare diversi giorni, considerato che non appena qualche giocatore dovesse prendere decisamente il sopravvento sugli altri, questi ultimi certamente si coalizzerebbero per sopraffarlo. I giocatori devono scegliere prima la durata di una partita seguendo uno di questi criteri: un tempo limite, per esempio un'ora e mezza; un numero di turni preordinato, per esempio, 48 turni, l'importante è che in caso si scelga questo sistema, la partita abbia termine dopo un numero di turni divisibile per 12; al raggiungimento di un obiettivo prefissato, per esempio, dopo aver raggiunto un tetto di guadagni o aver sottomesso o distrutto un certo numero di poleis. Il sistema a punti del gioco consente di avere un vincitore al termine della partita.

2. I giocatori devono per forza assumere il ruolo di arconte lo stesso numero di volte, per esempio due volte a testa durante una partita?

No, basterebbe almeno una volta a testa, ma non avrebbe importanza se uno di loro ne rivestisse l'incarico un numero di volte maggiore.

3. L'arconte potrebbe comportarsi scorrettamente e favorire se stesso o un giocatore in particolare? In questi casi, ci si potrebbe ribellare a una sua decisione?

Il rischio c'è e appunto per questo è necessario che tutti ne rivestano il ruolo almeno una volta nel corso della partita. In ogni caso, si dovrebbe cercare di essere saggi ed equanimi quando si diventa giudici. Comunque, le decisioni dell'arconte non sono impugnabili.

4. E' assolutamente necessario preselezionare le poleis da assegnare in base alla data presunta di fondazione?

No, ma sarebbe preferibile. Si possono, comunque, scegliere alcune poleis fra le più antiche, ma più gradite ai giocatori.

5. I giocatori potrebbero essere più di 7?

Sì, ma sarebbe preferibile lasciare qualche polis non rappresentata.

6. Un giocatore potrebbe ricevere una delle due città cartaginesi?

No, a parte che non c'è una plancia polis per i fenici, il loro sistema di rapportarsi col territorio e i suoi abitanti era completamente diverso da quello dei greci e questo fatto non creerebbe un equilibrio fra i giocatori, per non parlare del numero di soldati già disponibili fra le città di Motye e Panormus che non potrebbero che riunire i due eserciti in caso di battaglia.

7. I giocatori possono scegliere il tipo di merce da collocare in magazzino al primo turno di gioco?

No, devono necessariamente prendere quel che viene loro casualmente assegnato.

8. Devono tenere allo scoperto i segnalini con i prodotti giacenti in magazzino?

No, non necessariamente, possono anche tenerli girati in modo da non mostrali fino allo scambio di prodotti.

9. Se i giocatori sono più di sei, al primo turno di gioco come ci si deve regolare per i segnalini Proion in più?

L'arconte dovrebbe collocare due fustelle in ogni porto fino a coprire sei partenze e disporre altri due carichi di cui il primo già visibile al primo giro sul primo porto in modo che i giocatori possano vedere tutti i primi carichi.

10. Un giocatore al primo giro, potrebbe rifiutare il carico della nave

destinata a lui? E come ci si dovrebbe regolare in questo caso?

Sì può rifiutarlo, in questo caso passerebbe in coda e la nave inizialmente destinata a lui verrebbe assegnata al giocatore che segue.

11. C'è un limite all'acquisto di partite di merce da parte del mercato, rappresentato dalle carte Agorà?

No, possono essere vendute tutte le partite di merce stoccate nei magazzini delle polis.

12. I giocatori devono vendere per forza le loro partite di merce giacenti in magazzino quando si scoprono le carte Agorà?

No, possono decidere di lasciarle nei loro magazzini in attesa di offerte più convenienti.

13. Cos'è l'oricalco?

Una lega composta da ottone e stagno che veniva utilizzata nel conio delle monete dell'antichità (anche i latini lo utilizzavano): Aveva un basso valore.

14. Le città non rappresentate alleate di una polis sono soggette al controllo del giocatore che rappresenta quest'ultima?

No, non si può intervenire in termini di sviluppo verso una città diversa da quella principale a meno che non sia vassalla di questa.

15. E' possibile dichiarare guerra ad una città non rappresentata indipendente?

Sì, in questo caso l'arconte sceglie tramite sorteggio un giocatore che la rappresenti e gli assegna 3 fustelle Voitheia a caso che non può unire alle sue e che dopo la battaglia devono essere reinserite nel sacchetto in dotazione.

16. Se una vicenda non può essere eseguita come previsto dalla carta Moira, per esempio, se la polis è già completamente sviluppata e la vicenda descritta nella carta prevede un aiuto a svilupparla ulteriormente, come ci si deve comportare?

Si deve prendere una fustella Voitheia nel caso di vicenda numero 3, tre fustelle nel caso di vicenda numero 4 o si dovrebbe eliminare una propria Voitheia se la vicenda selezionata è la numero 2 e tre fustelle se è la numero 1.

17. Se i segnalini Voitheia nel sacchetto finiscono, come ci si deve comportare?

Non si assegnano fino a quando non ne vengono giocate alcune che vanno reinserite nel sacchetto.

18. I Voitheia possono essere scambiati fra giocatori?

Sì

19. Se un tiranno decide di ridurre le tasse ai suoi concittadini, riceve qualche premio?

Non è previsto, ma ci si potrebbe accordare prima della partita per assegnare una fustella Voitheia al tiranno che dovesse comportarsi così.

20. Il tiranno può opporsi all'esilio?

No.

21. Un tiranno scacciato dalla sua polis potrebbe tornarvi?

Sì, ma solo con la forza e questo lo costringerebbe ad ogni turno a lanciare un dado per verificare il livello di fedeltà del popolo.

22. Perché è necessario girare la fustella del tiranno e mostrare il lato con lo stratigos in battaglia?

Per rappresentarne piú chiaramente la sua funzione di comandante dell'esercito.

23. Si devono osservare delle regole di comportamento particolari durante le trattative fra tiranni di polis diverse?

No, ci si può alzare dal tavolo e appartarsi, telefonarsi, inviarsi messaggi o parlare apertamente al tavolo.

24. Un giocatore può intervenire durante una trattativa fra due avversari?

No, è assolutamente proibito durante i colloqui degli altri partecipanti.

25. Una città che diventa indipendente a seguito della cacciata del tiranno che la governava deve tornare al livello base di sviluppo?

No, mantiene quello raggiunto sotto il precedente governo, come il suo esercito.

26. E le merci giacenti nei suoi magazzini?

Devono essere restituiti al banco.

27. Si può attaccare una città all'improvviso?

Sì, in questo caso, però, l'avversario può decidere di non impegnare il suo esercito in una battaglia campale e lasciare che l'altro assedi la polis, aspettando che arrivino rinforzi da altre città. Durante l'assedio non è possibile effettuare attività commerciali o di sviluppo della polis, quindi, alla fine del secondo turno di gioco, se la polis è ancora sotto assedio, il tiranno deve verificare l'umore dei suoi concittadini e, se perde la loro fiducia, deve lasciare la città che può chiedere così di diventare vassalla di chi l'assedia.

28. Se le carte Machi non bastano come ci si deve comportare?

Si devono prendere gli scarti non appena possibile, si devono mescolare e redistribuire.

29. Unità nemiche possono attaccare lateralmente le unità di opliti?

Solo gli ipparchi.

30. Se la prima linea di una falange è composta da piú compagnie di quella avversaria, come ci si deve comportare?

Si devono cambiare i segnalini con due compagnie con segnalini con una compagnia fino ad equilibrare le due falangi. Se non è possibile, si rischia di venire circondati e sarebbe preferibile chiedere una resa onorevole.

31. Due compagnie di ipparchi possono essere collocate entrambe su un fianco?

Sì.

32. Gli opliti possono attaccare lateralmente?

Sì, se sono in superiorità numerica e la loro fila supera in lunghezza quella degli avversari.

33. C'è un limite al numero di carte Machi che è possibile giocare in battaglia?

No, fino a quando si mantiene una situazione di equilibrio.