

TERRA & ACQUA



YASUSHI NAKAGURO
ANTONIO STAPPAERTS



1 INTRODUZIONE

Il gioco è ambientato durante le Guerre Greco-Persiane, un periodo di 50 anni in cui le Poleis greche combatterono contro l'Impero Persiano: dalla Rivolta Ionica del 499 a.C. alla Battaglia di Salamina del 450 e la successiva Pace di Kallia del 449. Un giocatore è a capo delle forze greche, rappresentate principalmente dagli Ateniesi e dagli Spartani, l'altro è a capo dell'Impero Persiano.

Storicamente, l'Impero Persiano effettuò tre spedizioni militari in Grecia nell'arco di tempo considerato; il gioco, invece, ne contempla fino a cinque possibili.

2 COMPONENTI

Il gioco è costituito dai seguenti componenti.

2.1 Mappa

La mappa rappresenta una buona parte della Grecia e una piccola parte dell'Asia Minore, al tempo delle Guerre Greco-Persiane.

Città: ogni città è rappresentata da uno spazio quadrato, che riporta le seguenti informazioni:

- **Nome:** nome della città.
- **Città Chiave:** il blu segnala una città chiave per

i Persiani, mentre il rosso una città chiave per i Greci. Il controllo delle città chiave incrementa il punteggio.



• **Cibo:** il numero di anfore è il numero di eserciti che può essere rifornito da chi controlla quella città (vedi **Fase Rifornimenti 8.0**). Le due capitali che hanno due anfore rosse sono le “città chiave” dei Greci, quelle con le tre anfore blu lo sono per i Persiani. Le “città chiave” e fonte di rifornimento principali sono: Atene e Sparta per i Greci, Efeso e Abydos per i Persiani.

• **Porto:** una città vicina a un cerchio con delle onde disegnate ha un porto.

Strada: la linea che collega due città è chiamata “strada”. Gli eserciti si muovono tra le città usando le strade. Da notare che non vi è una strada tra Abydos e Pella a causa dell'Ellesponto (gli attuali Dardanelli). I Persiani possono costruire un Ponte di Barche (5.1) in corrispondenza dello stretto, in modo che le due città siano collegate tra loro da una strada. Una città connessa a un'altra tramite una strada è detta “adiacente”. Per esempio, Atene è adiacente sia a Corinto che a Tebe.

Tracciato Spedizioni: usa un cubetto nero per



-  Città Chiave per le forze greche
-  Città Chiave per le forze persiane



segnare le spedizioni dell'Impero Persiano (cioè i Turni). Il gioco finisce alla fine della quinta spedizione (tranne in caso di condizione di vittoria immediata, riportata in 9).

Tracciato Punti Vittoria (PV): al termine di ciascuna spedizione, segna la differenza tra i punteggi ottenuti dai due schieramenti, spostando il cubetto nero sul tracciato. Alla fine del gioco, vince il giocatore che ha il cubetto dalla sua parte, anche solo di 1 punto. Il risultato di 0 è considerato un pareggio.

Personaggi Storici: rappresentano personalità importanti di ogni schieramento, che possono essere uccise o esiliate durante il gioco. Piazza un esercito o una flotta sull'immagine quando il corrispondente leader viene ucciso o esiliato, ossia quando viene giocata la carta relativa a quel personaggio.



Il giocatore greco gioca la carta Leonida per l'evento corrispondente e mette un cubetto rosso sulla relativa immagine (Leonida muore alle Termopili).

2.2 Componenti in legno

I componenti in legno *rossi* rappresentano i Greci, quelli *blu* i Persiani.

Esercito: un cubetto rappresenta un esercito. Gli eserciti per i Greci sono 9 e per i Persiani 24.

Flotta: un disco rappresenta una flotta. Le flotte per i Greci sono 5 e per i Persiani 6.

Indicatori: due cubetti neri sono usati per tenere traccia del numero di spedizioni (turno) e dei Punti Vittoria (PV).

Ponte di Barche: è rappresentato da un bastoncino di legno. Viene piazzato dal giocatore persiano sulla mappa in corrispondenza dell'Ellesponto, quando viene costruito (5.1).

2.3 Mazza di carte

Il gioco utilizza un mazzo di 16 carte. Ciascuna carta è divisa in due parti. Quella superiore riporta



Evento dell'esercito greco. Il testo più scuro e la **Λ** indicano un evento di Sparta

Effetto della carta

Il Fulmine è simbolo di una carta Reazione (6.1)

Evento dell'esercito persiano

Numero della carta

un evento giocabile dal giocatore greco, quella in basso uno giocabile dal giocatore persiano.

2.4 Dadi

Il gioco utilizza dadi a sei facce per risolvere le battaglie e alcuni eventi.

3 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ciascun giocatore sceglie una fazione e prende i relativi componenti in legno, piazzandoli nel seguente modo (fai riferimento alla figura nella pagina successiva).

3.1 Posizionamento iniziale dei Persiani

- 2 Eserciti a Efeso e 2 a Abydos.
- 1 Flotta nel porto di Efeso.

Come riserva, tieni a portata di mano i restanti pezzi. Potrai piazzarli sulla mappa nella Fase di Produzione, già dal primo turno (5.0).

3.2 Posizionamento iniziale dei Greci

- 1 Esercito in ciascuna delle seguenti città: Atene, Sparta, Corinto.
- 1 Flotta nel porto di Atene e 1 nel porto di Sparta.

Come riserva, tieni a portata di mano i restanti pezzi. Potrai piazzarli sulla mappa nella Fase di Produzione, già dal primo turno (5.0).

3.3 Posizionamento iniziale degli Indicatori

Posiziona un cubetto sul turno 1 del Tracciato Spedizioni e l'altro sullo spazio 0 del Tracciato Punti Vittoria. Il Ponte di Barche è aggiunto alla riserva dei pezzi persiani.

3.4 Carte

Mescola le 16 carte e piazzale a faccia in giù accanto alla mappa.



PREPARAZIONE DEL GIOCO



16 carte



Riserva pezzi persiani (fuori mappa)
 x 20 (blue cube), x 5 (blue circle), x 1 (brown bar)

Riserva pezzi greci (fuori mappa)
 x 6 (red cube), x 3 (red circle)

LATO GRECO

LATO PERSIANO

Tracciato Spedizioni

Tracciato Punti Vittoria

Esercito persiano (4)

Esercito greco (3)

Flotte greche (2)

Flotte persiane (1)

Cities and Regions: THRACI, PELLA, ABDOZ, MYRIA, EKTRIA, ATHENAI, KOINTHOS, DELPHI, THEBAI, LARISSA, PARI, NAKOS, IONIA, THESSALIA, MAKEDONIA, EPIRO.

Monete all'inizio della spedizione

Costo di produzione e massimo numero acquistabile (carte, eserciti, flotte)

CONTROLLO DI UNA CITTÀ

Se occupi una città con almeno un esercito, ne hai il controllo.

Una città senza alcun esercito non è controllata. Tuttavia, una città chiave (anfore colorate) rimane sotto il controllo del giocatore corrispondente se non ci sono eserciti di nessuno dei due giocatori. Ad esempio, se non ci sono eserciti ad Atene, la città è comunque considerata controllata dal giocatore greco.

Una flotta nel porto non consente mai di controllare la città corrispondente.

4 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel corso del gioco, il giocatore persiano può tentare fino a 5 spedizioni militari verso la Grecia. La partita termina se un giocatore ottiene una Vittoria Immediata (9.0) o se viene completata la quinta spedizione; in quest'ultimo caso vince il giocatore che ha almeno 1 PV.

Un punteggio pari a 0 indica un pareggio.

4.1 Intraprendere una spedizione

In una spedizione (turno), vengono eseguiti i seguenti passaggi (fasi) in quest'ordine:

1. Fase Preparazione
2. Fase Operativa
3. Fase Rifornimenti
4. Fase Punteggio

Una volta terminata la Fase Punteggio, la spedizione ha termine e inizia quella successiva. Sposta quindi di uno spazio il cubetto sul Tracciato Spedizioni a indicare l'inizio di una nuova spedizione. Completata la quinta spedizione, il gioco è finito.

4.2 La Fase Preparazione in sintesi

In questa fase, ciascun giocatore acquista le risorse necessarie alla strategia che ha in mente per ottenere PV. Entrambi gli schieramenti pagano le "monete" necessarie ad acquistare eserciti, flotte, carte e, per il Persiano, il Ponte di Barche (5.0).

In questa fase, il giocatore Persiano potrebbe pescare una particolare carta che è costretto a giocare e che interrompe immediatamente la spedizione.

4.3 La Fase Operativa in sintesi

Prima il Persiano e poi il Greco giocano una carta. È possibile passare se un giocatore non vuole giocare una carta o se ha finito le carte. Se entrambi i giocatori passano consecutivamente, la fase ha termine indipendentemente dall'eventuale numero di carte rimaste in mano. È comunque possibile passare e poi giocare di nuovo una carta (o anche passare ancora), a condizione che l'avversario non abbia a sua volta passato (6.0).

4.4 La Fase Rifornimenti in sintesi

Finita la Fase Operativa, i giocatori verificano lo stato dei rifornimenti dei loro eserciti (le flotte sono automaticamente rifornite). Se un esercito non può essere rifornito, viene rimosso dalla mappa.

Il Greco può tenere fino a 4 carte in mano, scartando necessariamente quelle in eccesso.

Il Persiano può tenere solamente 1 carta in mano per il turno successivo, ma il suo budget di monete per quel turno passerà da 12 a 10 (8.0).

4.5 La Fase Punteggio in sintesi

Infine, entrambi i giocatori contano il numero di città controllate dal proprio esercito (nota: le flotte non occupano le città). Ciascuna vale 1. L'occupazione di una città chiave vale 2. La differenza tra i due totali viene conteggiata a favore del giocatore con il totale più alto: muovi il cubetto sul Tracciato Punti Vittoria in favore di quel giocatore di un numero di spazi pari a quel valore. Il limite massimo di 6 sul tracciato non può essere oltrepassato, anche se la differenza a favore di quel giocatore lo consentirebbe. Il controllo di entrambe le città chiave avversarie porta a una vittoria immediata (9.0).

Esempi di calcolo del punteggio:

I Greci occupano le tre città di Atene, Sparta e Corinto. I Persiani occupano Abydos ed Efeso. Il segnalino si sposta di 1 in favore dei Greci. Se è invece il giocatore Persiano a controllare Atene, città chiave e Capitale dei Greci, oltre a Efeso e Abydos, i Greci controllano due città e i Persiani quattro e il segnalino si sposta di 3 spazi a favore dei Persiani.

5 FASE PREPARAZIONE

Entrambi i giocatori preparano gli eserciti, le flotte e le risorse per la spedizione. Prima esegue la fase il Persiano, poi il Greco.

5.1 Preparazione dell'Impero Persiano

Budget: in ogni Fase Preparazione, il Persiano può utilizzare fino a 12 monete. Non è necessario utilizzarle tutte, ma quelle non spese vengono perse e non è possibile conservarle per il turno successivo.

Eccezione: il Persiano può conservare 1 carta dal turno precedente. In tal caso, il suo budget per il turno sarà di 10 monete e non di 12.

Costi di produzione: il Persiano può reclutare eserciti, costruire flotte o comprare carte secondo la tabella seguente. Prima decide il numero di carte da acquistare, pescandole dal mazzo (anche nessuna, se lo si desidera). Una volta viste le carte acquistate, è possibile procedere all'acquisto di eserciti, flotte ed eventualmente del Ponte di Barche.

Pezzo	Monete	Numero massimo in una Fase Preparazione
Carta	1	6
Esercito	1	nessun limite
Flotta	2*	2
Ponte di barche	6	-

*Regola opzionale: il costo di 1 flotta è 1 moneta

Piazzamento di eserciti e flotte: è possibile piazzare gli eserciti in una città controllata dalle proprie forze o in una propria città chiave. Allo stesso modo, è possibile piazzare le flotte nel porto di una città controllata dalle proprie forze o nel porto di una propria città chiave. Se nel porto è presente una flotta

nemica, anche se il giocatore occupa la città corrispondente, non sarà possibile piazzare una flotta appena costruita in quel porto. Non esiste limite al numero di eserciti o flotte che possono occupare una città o un porto. Le carte acquistate costituiscono la mano del giocatore per quel turno.

Costruzione del Ponte di Barche: se il Persiano occupa Abydos, può costruire un ponte di barche sull'Ellesponto. Paga 6 monete e piazza il Ponte di Barche a cavallo dello stretto, indicando così che ora Abydos e Pella sono collegate da una strada (usando come base delle barche legate una con l'altra, nel 480 a.C. Serse costruì due ponti di barche sull'Ellesponto tra Abydos in Asia Minore e Setos in Europa).

5.2 Preparazione della Grecia

Quando il Persiano ha terminato la preparazione, si esegue la preparazione del Greco, che gioca sempre per secondo.

Budget: le forze greche hanno a disposizione 6 monete in ogni Fase di Preparazione. Non è necessario utilizzarle tutte, ma quelle non spese vengono perse e non è possibile conservarle per il turno successivo.

Costi di produzione: il Greco può reclutare eserciti, costruire flotte o comprare carte secondo la tabella seguente. Prima decide il numero di carte da acquistare, pescandole dal mazzo. Una volta viste le carte acquistate, è possibile procedere all'acquisto di eserciti e flotte. Il Greco non può costruire il Ponte di Barche.

Pezzo	Monete	Numero massimo in una Fase Preparazione
Carta	1	6
Esercito	1	nessun limite
Flotta	1	2



Quando viene piazzato il Ponte di Barche a cavallo dell'Ellesponto, Abydos e Pella sono collegate da una strada e diventano adiacenti.

Piazzamento di eserciti e flotte: è possibile piazzare gli eserciti in una città controllata dalle proprie forze o in una propria città chiave. Allo stesso modo, è possibile piazzare le flotte nel porto di una città controllata o nel porto di una propria città chiave. Se nel porto è presente una flotta nemica, anche se il giocatore occupa la città corrispondente, non sarà possibile piazzare una flotta appena costruita in quel porto. Non esiste limite al numero di eserciti o flotte che possono occupare una città o un porto. Le carte acquistate costituiscono la mano del giocatore per quel turno.

5.3 Fine della spedizione a causa dell'improvvisa morte del Re Persiano

Se il Persiano pesca la carta *Morte Improvvisa del Grande Re* tra quelle acquistate in 5.1, la mostra e la spedizione ha immediatamente termine. Il Persiano scarta la sua intera mano di carte, il mazzo viene rimescolato, includendo anche l'eventuale pila degli scarti, e il turno ha termine (non c'è Fase di Preparazione per i due giocatori). Non c'è Fase Operativa né di Rifornimento, né di Punteggio per nessuno dei due giocatori e si passa alla spedizione successiva. Se il Re Persiano muore improvvisamente a causa della carta *Pacificazione di Babilonia o dell'Egitto* si effettuano sia la Fase di Rifornimento che quella di Punteggio. Se la spedizione in corso è la quinta, la partita ha termine.

Morte Improvvisa del Grande Re può aver luogo solo due volte nel corso di una partita. La prima volta rappresenta la morte di Dario: piazza un esercito persiano sull'immagine di Dario come promemoria per ricordare che l'evento si è verificato. La seconda volta rappresenta invece l'assassinio di Serse. Anche in questo caso, piazza un esercito sull'immagine corrispondente. Da lì in poi, se il Persiano dovesse pescare ancora la carta, la *Morte Improvvisa* non avrebbe più alcun effetto e potrà essere usata come una carta normale per il movimento. (6.3).

L'esercito persiano da piazzare sulle immagini di Dario o Serse va preso tra quelli disponibili nelle riserve fuori mappa. In caso gli eserciti siano tutti stati schierati sulla mappa, il Persiano dovrà scegliere quale rimuovere.

5.4 Mazzo di carte

Una volta esaurito il mazzo di carte, se ne crea uno nuovo rimescolando la pila degli scarti. Nel caso

in cui non ci siano carte disponibili nella pila degli scarti, non sarà possibile acquistare carte per quel turno, anche se si hanno le monete per farlo.

← FASE OPERATIVA

Il cuore del gioco è la Fase Operativa, durante la quale i giocatori muovono i propri eserciti e flotte, attaccando le forze nemiche nel tentativo di controllarne le città. Inoltre utilizzano gli eventi delle carte per volgere a proprio favore il quadro strategico generale.

6.1 Procedura della Fase Operativa

Inizia il Persiano, che decide se giocare una carta oppure passare. Se gioca una carta, il giocatore decide se eseguire l'evento in essa contenuto, oppure ignorare l'evento e usare la carta per effettuare un movimento (6.3).

Poi è il turno del Greco, che procede nello stesso modo. Il giocatore Greco può utilizzare anche gli eventi di Sparta, almeno finché il Persiano non giochi la carta *Feste delle Carnee*.

Giocare una carta Reazione (2.3) con lo scopo di impedire un'operazione (*Milziade, 300, Gli Immortali, Artemisia, Temistocle, Pausania*) o un evento avversario (*Molon Labe*), non fa perdere il turno al giocatore.

Se i due giocatori passano consecutivamente: la Fase Operativa termina e si passa alla Fase Rifornimenti.

Passare: il giocatore che non ha più carte in mano deve per forza passare. Se entrambi i giocatori non hanno più carte in mano, la Fase Operativa ha termine automaticamente.

Giocare dopo aver passato: dopo aver passato, se l'avversario non passa a sua volta, sarà di nuovo il tuo turno e potrai giocare ancora.

6.2 Esecuzione di un evento

Segui le istruzioni riportate sulla carta. Ogni carta ha un evento per i Greci e uno per i Persiani, differenti tra loro. Alcuni eventi possono verificarsi solo una o due volte durante la partita. Quando un evento non è più giocabile, la carta può comunque essere impiegata per un movimento. Gli altri eventi potranno essere giocati ogni qualvolta lo si desidera. Piazza la carta giocata a faccia in su nella pila degli scarti.

Milziade, Temistocle, Leonida: ognuna di queste carte può essere utilizzata una sola volta durante la partita (rappresenta l'esilio o la morte in battaglia di quel personaggio storico). Quando il Greco usa tali carte, prende uno dei suoi eserciti non presenti sulla mappa e lo piazza sull'immagine corrispondente al personaggio della carta. Se tutti gli eserciti sono in gioco sulla mappa, il giocatore sarà costretto a rimuoverne uno per piazzarlo sull'immagine.

Artemisia: la carta *Artemisia* può essere usata una sola volta durante una partita. Se viene giocata dal Greco, una flotta persiana viene rimossa e posizionata sull'immagine corrispondente.

6.3 Movimento

Il giocatore ignora l'evento scritto sulla carta e muove un gruppo di eserciti o flotte. L'uso della carta per il movimento impedisce che l'evento si verifichi. Piazza la carta nella pila degli scarti ed effettua una delle seguenti azioni:

- **Movimento terrestre:** scegli una città occupata dai tuoi eserciti e muovi uno o più eserciti lungo le strade (6.4).
- **Movimento navale:** scegli un porto occupato dalle tue flotte e muovi una o più flotte verso un porto a tua scelta (6.5).

6.4 Movimento terrestre

Se decidi di muovere gli eserciti, scegli una città occupata da uno o più dei tuoi stessi eserciti. Lungo le strade, puoi muovere uno o più eserciti presenti nella città di partenza.

Distanza: non c'è un limite alla distanza che è possibile percorrere con un movimento terrestre. Tuttavia, si applicano le seguenti restrizioni.

- Gli eserciti in movimento devono spostarsi tutti insieme. Non è possibile lasciarne una parte lungo il percorso o aggiungere al gruppo un esercito che non era presente nella città di partenza. Non sei obbligato a lasciare almeno un esercito nella città di partenza.
- Quando entri in una città in cui è presente almeno un esercito nemico, il movimento ha termine e viene immediatamente risolta una battaglia di terra (7.1). Se controlli la città in cui sono presenti solo flotte nemiche nel porto, non è necessario fermarsi. Non è necessario fermarsi

neanche se entri in città controllate o occupate dai tuoi eserciti. Non c'è limite al numero di eserciti che possono stare in una città. I tuoi eserciti devono fermarsi se entrano in una città che non controlli e che non contiene eserciti di nessuno dei due schieramenti.

- Fino a che non viene costruito un Ponte di Barche, non è possibile muovere gli eserciti tra Abydos e Pelle con un movimento terrestre.

6.5 Movimento navale

Se decidi di muovere le flotte, scegli un porto occupato dalle tue stesse flotte. Puoi muovere una o più flotte in un porto a tua scelta. A differenza degli eserciti, le flotte non si muovono lungo le strade.

Restrizioni di movimento navale: le flotte si muovono tutte insieme da un porto d'origine a uno di destinazione. Se nel porto d'arrivo sono presenti flotte nemiche, si risolve immediatamente una battaglia navale (7.2). Se non ci sono flotte nemiche nel porto, ma sono presenti eserciti nemici nella città di destinazione, nessuna battaglia avrà luogo e lo spostamento può avvenire senza impedimenti.

Operazioni anfibie: ogni tua flotta in un porto può trasportare, con un movimento navale, un esercito eventualmente presente nella città portuale, fino a un massimo di tre eserciti, anche qualora fossero presenti 4 o più flotte. Se nel porto d'arrivo non sono presenti flotte nemiche, piazza gli eserciti trasportati nella città collegata a quel porto, risolvendo una battaglia terrestre se nella città in cui si sbarca sono presenti truppe nemiche (7.1). Se invece il porto è occupato da flotte nemiche, risolvi prima una battaglia navale e dopo fai sbarcare gli eserciti sopravvissuti nella città collegata, risolvendo una battaglia terrestre se la città è occupata da eserciti nemici. In ogni caso, lo sbarco degli eserciti trasportati pone fine al loro movimento.

7 COMBATTIMENTO

Ci sono due tipi di battaglie: la battaglia terrestre tra eserciti e la battaglia navale tra flotte. Flotte ed eserciti non combattono mai tra di loro. Gli eserciti che entrano in una città occupata dai nemici tramite un movimento terrestre o navale danno luogo a una battaglia terrestre. Flotte che entrano in un porto occupato da flotte nemiche danno luogo





a una battaglia navale. Il giocatore che muove gli eserciti e le flotte è l'attaccante e il giocatore che occupa la città o il porto dove la battaglia ha luogo è il difensore.

7.1 Battaglia terrestre

La battaglia terrestre si svolge in una serie di round fino a che non c'è un vincitore. In ogni round entrambi i giocatori: 1) lanciano i dadi e 2) determinano il vincitore del round. Terminato il round, ne inizia un altro con un nuovo lancio di dadi.

Lancio dei dadi: ciascun giocatore lancia tanti dadi quanti sono i suoi eserciti coinvolti nella battaglia, fino a un massimo di tre dadi, anche nel caso fossero presenti più di tre eserciti.

Risultato dei dadi: ciascun giocatore sceglie il risultato migliore tra i dadi che ha lanciato. Sceglie sempre un solo risultato, a prescindere dal numero di dadi che ha lanciato. Inoltre, il massimo risultato che il Persiano può ottenere da ogni tiro di dado è 4 (un risultato di 5 o 6 è comunque considerato 4).

Questo perché la capacità di combattimento della fanteria persiana erano inferiori rispetto a quelle dei Greci, i quali privilegiavano la fanteria pesantemente armata (Opliti).

***Eccezione:** a Efeso o Abydos, le forze persiane combattono meglio che altrove, quindi il massimo risultato del tiro di dado è 5 (indipendentemente dal fatto che si tratti di attacco, difesa, battaglia terrestre o battaglia navale: vedi 7.2 per la battaglia navale). In Asia i Persiani combattono meglio che in Grecia.*

Vincere o perdere un round: il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto vince quel round di combattimento. Il giocatore che ha perso rimuove un esercito. L'esercito rimosso potrà essere riutilizzato in una spedizione futura. In caso di parità, entrambi gli schieramenti rimuovono un esercito.

Conclusione della battaglia terrestre: la battaglia terrestre termina quando tutti gli eserciti di uno o entrambi i giocatori sono stati eliminati. Termina anche in caso di Ritirata (7.1).



Ritirata: una volta determinato il vincitore del round, prima l'attaccante e poi il difensore dichiarano se si vogliono ritirare dalla battaglia.

Se l'attaccante si ritira, il suo esercito torna nella città adiacente da cui proveniva. Se l'esercito che si ritira è trasportato dalle flotte, torna al porto da dove si era imbarcato, nella città a esso collegata.

Se il difensore si ritira, muove il proprio esercito lungo le strade, fino alla città più vicina che controlla. Non può ritirarsi in una città che non sia controllata da nessuno. In alternativa, se nel porto collegato sono presenti sue flotte, il difensore può utilizzarle per trasportare il proprio esercito in un porto che controlla, a condizione che il numero di flotte sia uguale o maggiore di quello degli eserciti che si ritirano e che si spostino tutte le flotte, altrimenti non sarà possibile effettuare una ritirata via mare. Gli eserciti poi sbarcano nella città collegata al porto di destinazione.

Se il difensore non si può ritirare, la battaglia prosegue finché gli eserciti di uno o entrambi i giocatori non siano stati eliminati.

Distruzione del Ponte di Barche: come conseguenza di una battaglia terrestre, il giocatore Greco può guadagnare il controllo di Abydos e immediatamente rimuovere il Ponte di Barche. Se la città viene successivamente ripresa dalle forze persiane, il Persiano potrà ricostruire il ponte, pagandone nuovamente il costo.

7.2 Battaglia navale

Come per la battaglia terrestre, il combattimento si svolge in una serie di round identici fino a che non c'è un vincitore. In ogni round entrambi i giocatori: 1) lanciano i dadi e 2) determinano il vincitore del round, decidendo per eventuali ritirate. Terminato il round, ne inizia un altro con un nuovo lancio di dadi.

Lancio dei dadi: ciascun giocatore lancia tanti dadi quanti sono le sue flotte coinvolte nella battaglia, fino a un massimo di tre dadi, anche nel caso fossero presenti più di tre flotte.

Risultato dei dadi: ciascun giocatore sceglie il risultato migliore tra i dadi che ha lanciato. Sceglie sempre un solo risultato, a prescindere dal numero di



Esempio di battaglia

1. La situazione si ricollega all' esempio di movimento navale di cui sopra. Prima si risolve la battaglia navale nel porto di Eretria. Poiché ci sono tre flotte greche, il Greco lancia 3 dadi. Risultato: 2 / 3 / 4. Il Persiano lancia solo un dado, risultato: 5. Ma il massimo risultato per il Persiano è 4. Il risultato più alto è lo stesso per entrambi: tutti e due perdono una flotta (il Greco rimuove la flotta che non trasporta l'esercito).
2. Il Persiano non ha più flotte, pertanto gli eserciti greci possono sbarcare nella città e attaccare l'esercito persiano presente. Il Greco ottiene 1 e 3 con i suoi dadi, il Persiano ottiene un 4. Il Persiano vince questo round e il Greco rimuove un esercito.
3. Il Greco (attaccante) decide di ritirarsi. Torna al porto d'origine del suo movimento navale (Tebe). L'esercito sbarca in città.

dadi che ha lanciato. Inoltre, il massimo risultato che la marina persiana può ottenere da ogni tiro di dado è 4 (un risultato di 5 o 6 è comunque considerato 4). Questo rappresenta la superiorità delle triremi greche rispetto alla marina persiana, costituita principalmente da navi di origine fenicia, non all'altezza di quelle greche.

Eccezione: a Efeso o Abydos, le forze persiane combattono meglio che altrove, quindi il massimo risultato del tiro di dado è 5 (indipendentemente dal fatto che si tratti di attacco, difesa, battaglia terrestre o battaglia navale (7.1)).

Vincere o perdere un round: il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto vince quel round di combattimento. Il giocatore che ha perso rimuove una flotta. La flotta rimossa potrà essere riutilizzata in una spedizione futura. In caso di parità, entrambi gli schieramenti rimuovono una flotta. Se la flotta rimossa trasportava un esercito, anche l'esercito viene rimosso. Come perdite, si scelgono sempre per prime le flotte che non trasportano eserciti.

Conclusione della battaglia navale: la battaglia navale termina quando le flotte di uno o entrambi i giocatori sono state eliminate. Termina anche in caso di Ritirata (7.2).

Ritirata: una volta determinato il vincitore del round, prima l'attaccante e poi il difensore dichiarano se si vogliono ritirare dalla battaglia.

Se l'attaccante si ritira, le sue flotte tornano nel porto da cui provenivano. Gli eserciti trasportati dalle flotte in ritirata sbarcano nella città collegata al porto in cui la ritirata ha termine.

Se il difensore si ritira, le sue flotte ripiegano in qualsiasi porto collegato a una città sotto il proprio controllo. Le flotte in difesa che si ritirano da un combattimento navale non possono trasportare truppe.

Se il difensore non si può ritirare, la battaglia prosegue finché le flotte di uno o entrambi i giocatori non siano state eliminate.

♠ FASE RIFORNIMENTI

In questa Fase i giocatori determinano lo stato dei rifornimenti che approvvigionano le rispettive forze. Prima esegue la Fase il Persiano, poi il Greco. Entrambi i giocatori seguono la stessa procedura.

8.1 Mano di carte

Il Persiano deve scartare nella pila degli scarti tutte le carte che ha ancora in mano. Può comunque tenere 1 carta e conservarla per il turno successivo; in questo caso, avrà a disposizione solo 10 monete (invece delle normali 12) nella Fase Produzione del turno successivo.

Il Greco può tenere in mano fino a 4 carte. Se ne ha di più le deve scartare, fino ad avere un massimo di 4 carte. Non deve necessariamente restare con 4 carte in mano, può anche scartarle tutte se vuole.

8.2 Attrito degli eserciti

L'attrito che subiscono le forze militari riguarda due aspetti: la capacità logistica e le linee di rifornimento.

Persiani: tutti gli eserciti presenti ad Abydos ed Efeso sono automaticamente riforniti (sono le città chiave, i cui rifornimenti provengono dall'interno dell'Impero e non possono essere minacciate dai Greci). Il Persiano conta il numero di anfore delle città che controlla (escluse Abydos ed Efeso) e il numero di eserciti in tali città (esclusi gli eserciti in Abydos ed Efeso). Se il numero di eserciti è superiore al numero di anfore, gli eserciti in eccedenza devono essere rimossi dalla mappa (il giocatore persiano è libero di scegliere quali rimuovere).

Greci: il Greco conta il numero di anfore nelle città controllate dai suoi eserciti. Se il numero di eserciti è superiore al numero di anfore, gli eserciti in eccedenza devono essere rimossi dalla mappa (il giocatore greco è libero di scegliere quali rimuovere).

Linea di rifornimento: ora i giocatori controllano che i propri eserciti rimasti sulla mappa possano tracciare un'ininterrotta linea di rifornimenti verso una delle rispettive città chiave. Una linea di rifornimenti è valida se passa solo attraverso città sotto

il proprio controllo o città non controllate da nessuno dei due schieramenti. La linea s'interrompe se attraversa una città controllata dal nemico. Prima di rimuovere gli eserciti che non hanno una linea di rifornimenti valida, verifica se non sia possibile rifornirli via mare (8.2).

Rifornimento via mare: gli eserciti presenti in una città che controlli, ma che non ha una linea di rifornimenti valida con una delle tue città chiave, sono riforniti via mare se una tua flotta è presente nel porto di quella città. Non è necessario avere una flotta anche nel porto di una delle città chiave, è sufficiente che la flotta sia presente nel porto della città che non ha una linea di rifornimenti valida. Se però sono presenti flotte nemiche nei porti di tutte le tue città chiave, allora non è possibile rifornire via mare qualsiasi altra città (blocco navale).

➤ FASE PUNTEGGIO

Terminata la Fase Rifornimenti, si procede al calcolo del punteggio. I giocatori guadagnano 1 PV per ogni città che controllano e 2 PV per il controllo di una città chiave. La differenza tra i due totali viene conteggiata a favore del giocatore con il totale più alto: muovi il cubetto sul Tracciato Punti Vittoria di



un numero di spazi pari a quel totale (verso sinistra se il Greco ha ottenuto più PV, verso destra in caso contrario).

Vittoria Immediata: se in questa Fase uno dei due giocatori occupa entrambe le città chiave dell'avversario, la partita ha termine e quel giocatore è il vincitore, a prescindere dall'effettivo totale di PV ottenuto in questo turno.

10 FINE DEL GIOCO

Il gioco ha termine quando si completano 5 spedizioni (turni) e il giocatore con almeno 1 PV vince la partita. Un punteggio di 0 PV è un pareggio.

NOTE STORICHE ALLE CARTE

Qui di seguito, una breve descrizione degli eventi e dei personaggi riportati nelle carte.

#01: Le Miniere del Laurio

Dopo la battaglia di Maratona (490 a.C.), **Temistocle**, grazie alle entrate ricavate da un'importante vena d'argento scoperta nelle miniere del Laurio (la cui manodopera era costituita da schiavi), riuscì a potenziare la flotta ateniese con 200 triremi, gettando le basi della vittoria nella battaglia di Salamina (480 a.C.).

#01: La Cavalleria di Mardonio

Pur avendo una potente cavalleria, l'esercito persiano non era in grado di operare efficacemente in Grecia, a causa della natura del terreno. **Mardonio** inflisse pesanti perdite all'esercito panellenico nella battaglia di Platea (479 a.C.), ma l'inseguimento delle forze nemiche in ritirata fu improvvisamente interrotto e Mardonio fu sconfitto dal generale spartano **Pausania**.

#02: Rivolta Ionica

È l'inizio delle Guerre Greco-Persiane. **Dario I (il Grande)** decise di attaccare la Ionia, ribellatasi alla Persia e sostenuta da Atene ed Eretria.

#02, 03, 13: Tributo di "Terra e Acqua"

Nelle Storie di Erodoto, l'offerta simbolica di "terra e acqua" durante un cerimoniale rappresentava la sottomissione al re persiano delle città o dei popoli che si arrendevano. Molte città-stato, così come il regno di Macedonia, accettarono di versare questo tributo al Grande Re.

#03: L'Ira di Poseidone

Poseidone era il dio dei mari e degli oceani. Questa carta

rappresenta il danno inferto a una flotta da una tempesta. Nella Prima Guerra Persiana (492 a.C.), l'impero persiano aveva già completato la conquista della Tracia (nordest della Grecia) e si accingeva a continuare la sua avanzata verso sud. Il tentativo fu però interrotto quando la flotta di supporto naufragò per una tempesta al largo del Monte Athos.

#04: Milziade

Milziade era il tiranno del Chersoneso Tracico e nel 513 a.C. partecipò alla spedizione del re Dario I in Tracia contro gli Sciti. Sostenne la Rivolta Ionica prima di rifugiarsi ad Atene, dove divenne un oppositore dei Persiani. A **Milziade** è attribuito il merito della grande vittoria greca nella Battaglia di Maratona, dove sembra che la sua scelta di attaccare senza attendere i rinforzi provenienti da Sparta sia stata decisiva.

Il successivo fallimento della spedizione di Paro, da lui comandata, lo portò alla rovina: con l'accusa di aver ingannato il popolo, venne condannato a morte, ma la condanna poi fu commutata in una multa. La cancrena alla gamba causata da una ferita ricevuta durante la campagna lo portò alla morte.

#04: Feste delle Carnee

Le Feste delle Carnee erano uno dei riti religiosi più importanti di Sparta, così sacro che, per la sua durata, tutte le attività belliche venivano sospese. Questo è il motivo per cui Sparta riuscì a mobilitare solo un piccolo contingente nella battaglia delle Termopoli (480 a.C.), i famosi "300" guidati da Leonida.

#05: Temistocle

Ateniese, profondamente sicuro della vittoria nella battaglia di Maratona e successore di **Milziade** alla guida della propria città, **Temistocle** intuì che la Persia avrebbe di nuovo invaso la Grecia. Decise quindi di indirizzare tutti i profitti derivanti dalle miniere d'argento del Laurio nella costruzione di una potente flotta da guerra: le 200 trireme fatte da lui costruire, insieme ad altre 400 navi delle altre città greche, sconfissero le 700 navi persiane nella battaglia di Salamina (480 a.C.), grazie alla maggiore manovrabilità e abilità dei marinai greci.

A causa della sua reputazione cresciuta smisuratamente, fu sospettato di atteggiamenti tirannici e, ostracizzato, fu esiliato da Atene.

#05: Gli Immortali

Nel film "300", gli Immortali sono stati dipinti come soldati a tutti gli effetti incapaci di morire, ma secondo

Erodoto era un corpo di fanteria pesante composto da 10.000 uomini (né più, né meno) guidato da Idame; se qualcuno era ucciso, era gravemente ferito o seriamente ammalato, veniva subito rimpiazzato in modo che il loro numero fosse sempre costante.

#06: Pausania – (SPARTA)

Nipote di **Leonida I**, **Pausania** sconfisse i Persiani di Mardonio nella Battaglia di Platea (479 a.C.). Sospettato in seguito di complotto, fuggì da Sparta e si adoperò per offrire aiuto ai persiani, liberando prigionieri di guerra rivelatisi amici e parenti di **Serse I**. Tornato a Sparta, il suo tradimento fu scoperto. Si ritiene sia morto di fame o in isolamento presso il tempio di Atena Calcieca.

#06: Ostracismo

La parola deriva dal Greco *ostrakon*, un pezzetto di vasellame utilizzato come supporto per la scrittura e gettone nelle votazioni. Era impiegato nella procedura di voto che alcune città-stato greche, tra cui Atene, usavano per decidere se esiliare per dieci anni i cittadini che avessero recato danno alla cosa pubblica. Questo costituiva un modo per eliminare il dissenso in situazioni di crisi, come le guerre greco-persiane. Gli oppositori di **Temistocle** furono infatti ostracizzati. Tale istituzione fu in seguito utilizzata strumentalmente per meri scopi politici.

#07: L'Oracolo di Delfi

Situato nella parte centrale della Grecia, ai piedi del monte Parnaso, il tempio di Delfi era dedicato al culto di Apollo. Il culto era caratterizzato dalla richiesta di vaticini alla sacerdotessa del dio greco, la Pizia, che emetteva i responsi seduta al centro del santuario.

Nel 480 a.C., davanti all'invasione persiana, Atene inviò dei messaggeri a consultare l'oracolo. La Pizia emise il suo verdetto: "solo un muro di legno sarà inespugnabile". L'oracolo venne inizialmente interpretato come un invito ad abbandonare la città e rifugiarsi sull'Acropoli (a quel tempo fortificata da una palizzata), ma **Temistocle** convinse la città a costruire navi per rafforzare la flotta in previsione della "divina Salamina".

#07: Il Re dei Re

Serse I ispirò sempre le proprie truppe schierandosi con loro sul campo di battaglia.

#08: Leonida – (SPARTA)

Reso celebre dal film '300', **Leonida** fu alla testa del ridotto contingente spartano che insieme ad altri 7000 greci tenne testa all'esercito persiano, forte di 100-

200.000 uomini, nella battaglia del passo delle Termopili, una strettoia naturale che, se adeguatamente presidata, permetteva di bloccare l'avanzata del nemico. Dopo due giorni di scontri l'esercito persiano trovò una via alternativa per aggirare la posizione, guidato da un infido abitante del luogo. **Leonida** si accorse della manovra e fece ritirare il grosso delle forze greche rimanendo con un piccolo gruppo di fedelissimi per rallentare il nemico. Tra i 300 non ci furono sopravvissuti.

#08: La Via Reale

Strada fatta costruire da **Dario I** per consentire rapide comunicazioni attraverso il vasto impero, da Susa a Sardi (poco a est di Efeso). L'evento rappresenta la facilità con cui l'esercito persiano avrebbe potuto riconquistare Efeso o Abydos provenendo via terra dall'interno dell'Impero.

#09: Artemisia

Storicamente, **Artemisia I** fu alla guida di un piccolo contingente di navi al fianco di **Serse**, unica donna con il grado di comandante. Nella battaglia di Salamina riuscì a fuggire, mettendo in atto lo stratagemma di issare insegne greche al posto di quelle persiane e attaccando la trireme del suo suddito e alleato, il re di Calinda Damastimo. Nel rispetto del ruolo ricoperto da Eva Green nel film, Artemisia nel nostro gioco ha un peso decisamente superiore a quello effettivamente esercitato.

#09: Ippia

Fu tiranno di Atene, da cui venne esiliato nel 510 a.C. Trovò rifugio nell'Ellesponto in un suo possedimento, il Sigeo, dove esercitò il potere in condizione di vassallo del re di Persia. Fu lui a consigliare i Persiani di sbarcare a Maratona, "il posto più adatto nell'Attica all'uso della cavalleria", secondo Erodoto; ma la storia ci consegna un finale diverso.

#10: Evangelion (εὐαγγέλιον)

Significa in greco antico "lieto annuncio". Dopo la battaglia di Maratona, l'emeròdromo Fidippide corse ininterrottamente fino ad Atene per annunciare la vittoria ottenuta ("*Nenikakamen!*") - Abbiamo vinto! Il racconto di tale impresa è resistito nei secoli, fino a ispirare l'ideazione dell'omonima gara podistica, introdotta nel programma ufficiale della prima edizione dei giochi olimpici moderni del 1896 ad Atene. Secondo la leggenda, Fidippide muore per lo sforzo immediatamente dopo l'annuncio.

#10: Pace Separata

Con l'obiettivo di rompere l'alleanza tra Atene e Sparta, si dice che i Persiani abbiano provato ad offrire una pace

separata a Sparta. Altre fonti riportano che **Pausania**, proprio per il timore che Serse offrisse una pace separata ad Atene, si sia mosso verso Platea per scontrarsi contro **Mardonio** il prima possibile.

#11: Melas Zomos – (SPARTA)

Piatto tradizionale spartano, era una sorta di zuppa a base di spezzatino di zampone di maiale, con l'aggiunta di sangue, sale e vino. Il piatto aveva pessima fama anche presso le altre poleis greche per la sua proverbiale sgradevolezza, ma allo stesso tempo simboleggiava lo stile di vita semplice ed essenziale degli spartani. Fortunatamente, la ricetta esatta rimane sconosciuta.

#11: Morte Improvvisa del Grande Re

Due re persiani trovarono la morte nel periodo delle guerre greco-persiane.

Nel 486 a.C., **Dario I**, dopo il fallimento di due spedizioni contro la Grecia, si accingeva a preparare la terza, ma fu distolto da una ribellione scoppiata in Egitto e morì improvvisamente durante i preparativi.

Nel 465 a.C. **Serse I** venne invece assassinato da Artabano, comandante della guardia del corpo reale. Serse, infatti, aveva perso prestigio a causa del fallimento delle sue spedizioni contro la Grecia e delle ingenti spese in progetti architettonici di dubbia utilità, come il Ponte di Barche sull'Ellesponto o la Porta delle Nazioni e la Sala delle Cento Colonne del palazzo reale. Iniziava così il declino della Persia.

#12: Molon Labe (ΜΟΛΩΝ ΛΑΒΕ)

L'espressione "Molon Labe" (letteralmente "vieni a prenderle") viene attribuita dallo storico Plutarco a **Leonida**, re di Sparta, in risposta alla richiesta di consegnare le armi avanzata da **Serse** ai 300 opliti greci, durante la battaglia delle Termopili. L'espressione è poi entrata nell'uso comune come atteggiamento di sfida e determinazione a non arrendersi.

#12: La Defezione di Tebe

Thebai in greco antico. Una città-stato dall'atteggiamento politicamente ondivago, che si alleò con i Persiani durante le guerre con la Grecia, ma i cui soldati combatterono al fianco dei Greci nella battaglia delle Termopili prima di arrendersi ai Persiani.

#13: Triremi

Navi con tre ordini di rematori. Leggera, lunga e sottile, la trireme sacrificava la stabilità e la robustezza alla velocità e alla grande manovrabilità.

Quest'ultima era sfruttata principalmente per arrivare allo speronamento della nave nemica con un rostro in bronzo all'estremità della prua e subito al di sotto della linea di galleggiamento.

#14: Il Supporto di Siracusa / Alleanza con Cartagine

La carta rappresenta la diplomazia al lavoro fuori dalla mappa. Siracusa era all'epoca una colonia greca ed era pronta a offrire il proprio contingente navale di rinforzo alle città della madrepatria in guerra con i Persiani. Tuttavia, Cartagine (una colonia Fenicia), incoraggiata dai Persiani, bloccò ogni aiuto da Siracusa, attaccando la città siciliana nel 480 a.C.

#15: 300 – (SPARTA)

La carta riproduce la celebre situazione della battaglia delle Termopili, dove un piccolo contingente tenne testa a un imponente esercito. Una situazione analoga si sarebbe potuta presentare in un eventuale attacco contro Corinto.

#15: Acropoli in Fiamme

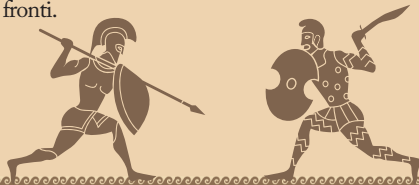
Nel 480 a.C., alcuni Ateniesi, nonostante **Temistocle** fosse riuscito a convincere una parte di cittadini a evacuare la città, decisero di rimanere fedeli all'interpretazione iniziale del "muro di legno" dell'**oracolo di Delfi**, e si rifugiarono sull'Acropoli. L'esercito persiano riuscì a espugnare l'altura e, uccisi tutti i superstiti, mise la città a ferro e fuoco.

#16: Diserzione delle Reclute Greche

Una parte dell'esercito persiano era costituita da truppe fornite dalle regioni greche sottomesse in Asia Minore, il cui spirito combattivo era decisamente affievolito. A seguito della sconfitta subita a Platea, il numero di diserzioni crebbe a dismisura.

#16: Pacificazione di Babilonia o dell'Egitto

Il vasto Impero Persiano non era immune alle rivolte delle popolazioni sottomesse. In particolare, l'Egitto si ribellò nel 486 a.C., proprio mentre i Persiani erano intenti a preparare una nuova spedizione contro la Grecia. **Dario I** fu costretto a interrompere i preparativi per sedare la rivolta, ma morì poco dopo. La rivolta di Babilonia del 479 a.C. costrinse invece **Serse I** a combattere su due fronti.



LE GUERRE GRECO-PERSIANE

All'inizio del VI secolo a.C. i Persiani si liberarono del dominio dei loro padroni Medi. Ciro II detto Il Grande, dopo aver strappato il possesso del regno dai Medi, estese rapidamente il suo impero in ogni direzione. Nel 546 a.C., la conquista di Lidia da parte di Ciro fece entrare i Persiani in contatto con le colonie greche Ioniche in Asia Minore: Mileto, Efeso, Alicarnasso, Focea... Il giogo persiano non era pesante da portare, dato che il Re dei Re si accontentava che venisse riconosciuta la propria autorità. Cinque anni dopo, Dario I volle espandere ulteriormente l'impero e fece costruire un ponte di barche sull'Ellesponto. Per questo ottenne il supporto del Re di Macedonia e di parte della Tracia. Nel 499 a.C., Mileto e le città della Ionia si ribellarono contro l'autorità persiana e chiesero aiuto alle città della Grecia. Tuttavia, solo Atene ed Eretria inviarono alcune navi come rinforzi. Dario reagì prontamente. Efeso fu conquistata nel 497 a.C. e Mileto distrutta nel 494 a.C. Dario allora decise di ottenere la sottomissione delle città della Grecia. Il generale persiano Mardonio invase la Tracia nel 492 a.C. Con lo scopo di punire Atene per aver aiutato gli Ionici, i Persiani sbarcarono presso Maratona nel 490 a.C. dove furono sconfitti pesantemente dagli opliti ateniesi.

Dario morì mentre era intento a preparare una nuova spedizione contro la Grecia.

Suo figlio Serse ne seguì le orme e attaccò il nemico da mare e da terra nel 480 a.C. Molte città greche si proclamarono neutrali, mentre Atene, Sparta e Corinto scesero in guerra. La difesa del passo delle Termopili da parte del re di Sparta Leonida rallentò le armate di Serse, ma il loro sacrificio non bastò a salvare Atene. La città fu occupata dai persiani e la popolazione locale fuggì e trovò riparo sull'isola di Salamina. Le triremi ateniesi furono raggiunte da quelle dei loro alleati e un'audace manovra da parte dello stratega ateniese Temistocle assicurò ai Greci un'insperata quanto schiacciante vittoria sulla flotta persiana. Poiché era già autunno inoltrato, Serse decise di fare ritorno in Persia, ma non senza aver lasciato un'ingente armata in Tessaglia al comando di Mardonio. Nella primavera del 479 a.C. a Platea, Mardonio fu sconfitto in battaglia da una coalizione di truppe guidate da Sparta. Quasi contemporaneamente, la flotta greca annientò quella persiana nello scontro di Capo Micalo, non lontano da Mileto. Nell'epilogo, le città della Ionia furono liberate, le ultime guarnigioni persiane in Grecia si arresero e il ponte sull'Ellesponto venne distrutto. I Persiani abbandonarono per sempre ogni loro ambizione militare nei confronti della Grecia.

Autore: Yasushi Nakaguro

Playtesters: Yasushi Shikauchi, Satoshi Haneda, Nao Kawamura, Hiroyuki Yamada, Florent Coupeau, Guillaume Sandance, Giuseppe Tamba, Nicola Saggini

Illustrazioni: Antonio Stappaerts

Grafica: Nicolas Roblin

Traduzione Italiana: Nicola Saggini

Revisione e coordinamento: Giuseppe Tamba, Alessandro Lanzuisi

Grafica per l'edizione italiana: Alice Pappagallo

Produzione italiana: Ergo Ludo Editions e Ghenos Games Srl
Ergo Ludo Editions, Via Monte Senario 80 - 00141 Roma
ergoludoeditions@gmail.com

Distribuito in Italia da: Ghenos Games Srl

Via Montegani 6 - 20141 Milano

info@ghenosgames.com - www.ghenosgames.com

© 2018 Bonsai Games & © 2020 Nuts ! Publishing

© 2020 Ergo Ludo Editions

© 2020 Ghenos Games

