



AGAMEMNON



A GAME BY

GÜNTER CORNETT

AGAMEMNON

DI GÜNTER CORNETT

Agamennone, favorito dal Fato.

Agamennone, che ha fatto arrabbiare gli dèi con la sua hybris.

Agamennone, che ha condotto la guerra contro Troia.

I fili del Fato vincolano la volontà degli uomini mortali,

ma gli dèi hanno un piccolo margine di manovra...

I giocatori rivestono il ruolo degli dèi durante gli eventi dell'Iliade, condizionando il movimento degli eserciti sulle rive di Troia per influenzare con scaltrezza il Fato e decidere l'esito in loro favore. Il Tabellone contiene 32 spazi collegati dai Fili del Fato. Nel proprio turno ciascun giocatore pescherà due Gettoni Esercito, che rappresentano gli eserciti mortali di Troia e della Grecia, e li collocherà sugli spazi disponibili del Tabellone. Questi Gettoni Esercito vengono utilizzati per ottenere il controllo di quanti più Fili del Fato possibili.

COMPONENTI

1 TABELLONE A DOPPIA FACCIA

2 AIUTI DEL GIOCATORE

2 SET DI 15 GETTONI ESERCITO



3 SET DI 20 TESSERE FILO



4 SET DI TELAI (PER LA VARIANTE DEL "IL TELAIO")



PREPARAZIONE

I nuovi giocatori dovrebbero mettere da parte le Tessere Telaio e utilizzare la faccia anteriore del Tabellone.

Posizionate una Tessera Filo **tra gli spazi vuoti su ogni connessione corrispondente del Tabellone. Ciascun giocatore deve prendere un set di Gettoni Esercito, girarli tutti a faccia in giù e mescolarli in modo casuale.** I

Gettoni Esercito sono di colori differenti, ma per il resto sono identici. Ogni set è composto da sei Guerrieri di diversa potenza, cinque Comandanti di rango differente (anch'essi di varia potenza) e quattro Tessitori (due Ordito e due Trama).

FILI DEL FATO

Ciascuno spazio sul Tabellone è collegato agli altri spazi tramite più Fili del Fato. Una linea di Fili collegati dello stesso tipo forma un percorso che, alla fine della partita, sarà controllato da uno dei giocatori. Il controllo dei Fili è determinato dai Gettoni Esercito negli spazi che li collegano. La maggior parte degli spazi sono collegati a più Fili. I diversi tipi di Filo vengono influenzati in maniera differente.



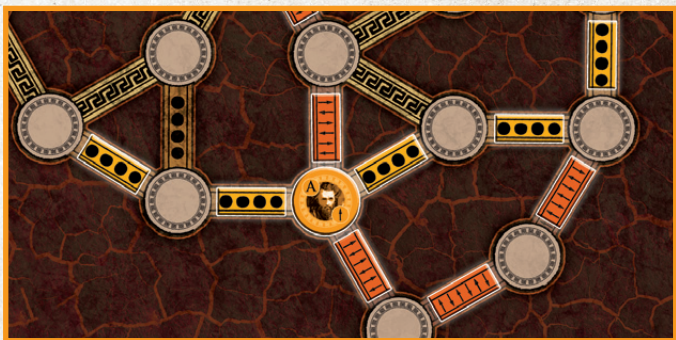
I Fili della Potenza vengono conquistati dal giocatore con i Gettoni Esercito di maggior potenza complessiva. La potenza è misurata dal numero di lance su ogni Gettone.



I Fili del Comando vengono conquistati dal giocatore con il singolo Gettone Esercito di rango più alto. Il rango è misurato dalla lettera sul Gettone Comandante.



Fili della Forza vengono conquistati dal giocatore con più Gettoni Esercito collegati di un qualsiasi tipo.



Ciascun tipo di Filo forma un percorso che verrà segnato alla fine della partita. La lancia su questo Gettone Esercito conterà per il Filo della Potenza e il Gettone Esercito in sé conterà per il Filo della Forza. La lettera sul Gettone non ha importanza, poiché non è collegato a un Filo del Comando.

GIOCARE I GETTONI



GUERRIERI

I Gettoni Guerriero hanno un numero di lance tra 1 e 3, che rappresenta la potenza di quel Gettone.



COMANDANTI

I Gettoni Comandante hanno un certo numero di lance che rappresenta la loro potenza, ma anche una lettera che indica il loro rango. **A è il rango più alto, mentre E è il più basso.**

TESSITORI

I Tessitori sono Gettoni che influenzano i Fili intorno a loro. I Tessitori non contribuiscono alla potenza o al rango, però contano come Gettoni per ogni altro scopo. Ci sono due tipi di Tessitore: Ordito e Trama.

Se i giocatori rivelano un Tessitore durante i propri primi due turni, possono sostituirlo con un altro Gettone. Se preferiscono così, i giocatori devono rigirarlo a faccia in giù e mescolare i loro Gettoni.



ORDITO

Quando un giocatore gioca un Gettone Ordito su uno spazio, può scambiare due Tessere Filo collegate a quello spazio. Ciò può far sì che un Filo venga tagliato in due, che due Fili vengano uniti o che vengano spostati i collegamenti di un Filo.



TRAMA

Quando un giocatore gioca un Gettone Trama su uno spazio, taglia in quel punto tutti i Fili collegati. Adesso tutti i Fili collegati iniziano e finiscono in quel punto e il Gettone Trama è collegato a ciascuno di questi Fili separatamente.



Il giocatore greco (nero) attualmente controlla questo Filo del Comando, dato che ha il Gettone Esercito di rango più alto.



Il giocatore troiano (arancione) può usare il proprio Gettone Trama per tagliare il Filo in due Fili, ognuno della lunghezza di una Tessera Filo. Il giocatore greco controlla il Filo di sinistra, mentre il giocatore troiano controlla il Filo di destra.



Il giocatore troiano potrebbe anche utilizzare il suo Gettone Ordito per reindirizzare il Filo. Per il momento ottiene il controllo di tutto il Filo.

TURNS

Il primo giocatore gira un Gettone Esercito a faccia in su e lo colloca su uno spazio disponibile del Tabellone, terminando il suo turno. Ad ogni turno da allora in poi, i giocatori **girano due Gettoni Esercito a faccia in su e possono collocarli in uno spazio disponibile in qualunque ordine**. Nel turno finale della partita, viene giocato un singolo Gettone Esercito in uno dei tre spazi disponibili.

Ciascun Gettone è quindi collegato ai Fili intorno al proprio spazio e alla fine della partita verrà usato per decidere chi raccoglie quei Fili.

Alla fine della partita due spazi del tabellone rimarranno vuoti. Questi spazi divideranno i Fili allo stesso modo di un Gettone Trama.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina appena l'ultimo Gettone Esercito è stato collocato. Ogni Filo del Fato viene ora risolto individualmente. Un Filo è un qualsiasi percorso collegato di Tessere Filo identiche, ricordando che i Fili vengono tagliati dalle Tessere Trama e dagli spazi vuoti. In ogni caso, contate soltanto le Tessere collegate a quel Filo. Qualunque sia il giocatore che controlla un Filo, costui prende tutte quelle Tessere Filo nella sua pila dei punti, ma lascia i Gettoni Esercito al loro posto.

Per semplificare questo processo si consiglia di segnare un tipo di Filo alla volta.

- I Fili della Potenza sono controllati dal giocatore con il maggior numero totale di lance.
- I Fili della Forza sono controllati dal giocatore con più Gettoni Esercito (compresi i Tessitori).
- I Fili del Comando sono controllati dal giocatore con il Gettone Esercito di rango più alto. Se c'è un pareggio per il rango più alto guardate il successivo Gettone di rango più alto, e così via.

Se c'è un pareggio per il controllo nessun giocatore ottiene quei Fili, che vengono messi da parte. Una volta che sono stati segnati tutti i Fili, **il giocatore con il maggior numero di Fili del Fato vince**.



AGAMEMNON

VARIANTI

Qui trovate due varianti di gioco, che possono essere utilizzate separatamente o in combinazione, come preferite.

IL TELAIO

La faccia posteriore del Tabellone è il Telaio, dove possono essere tessuti oltre venti percorsi del Fato differenti. Ciascuna Tessera Telaio corrisponde a un diverso tipo di simbolo sul Tabellone Telaio. All'inizio della partita i giocatori devono mescolare le Tessere Telaio e girarne tre a faccia in su, una alla volta.

Le Tessere Filo della Potenza devono essere posizionate sulle connessioni del Tabellone che corrispondono alla prima Tessera Telaio, le Tessere Filo della Forza sulle connessioni che corrispondono alla seconda Tessera Telaio e le Tessere Filo del Comando alla terza. Ogni disposizione alternativa fornirà un Tabellone equilibrato per una nuova partita di Agamemnon.

Ogni disposizione conterrà uno spazio che non è collegato agli altri da alcun Filo. Questo spazio non fa parte della partita e deve essere ignorato dai giocatori.

In questa variante, i Gettoni Ordito possono essere usati per scambiare una Tessera Filo collegata con una connessione vuota della quarta Tessera Telaio.

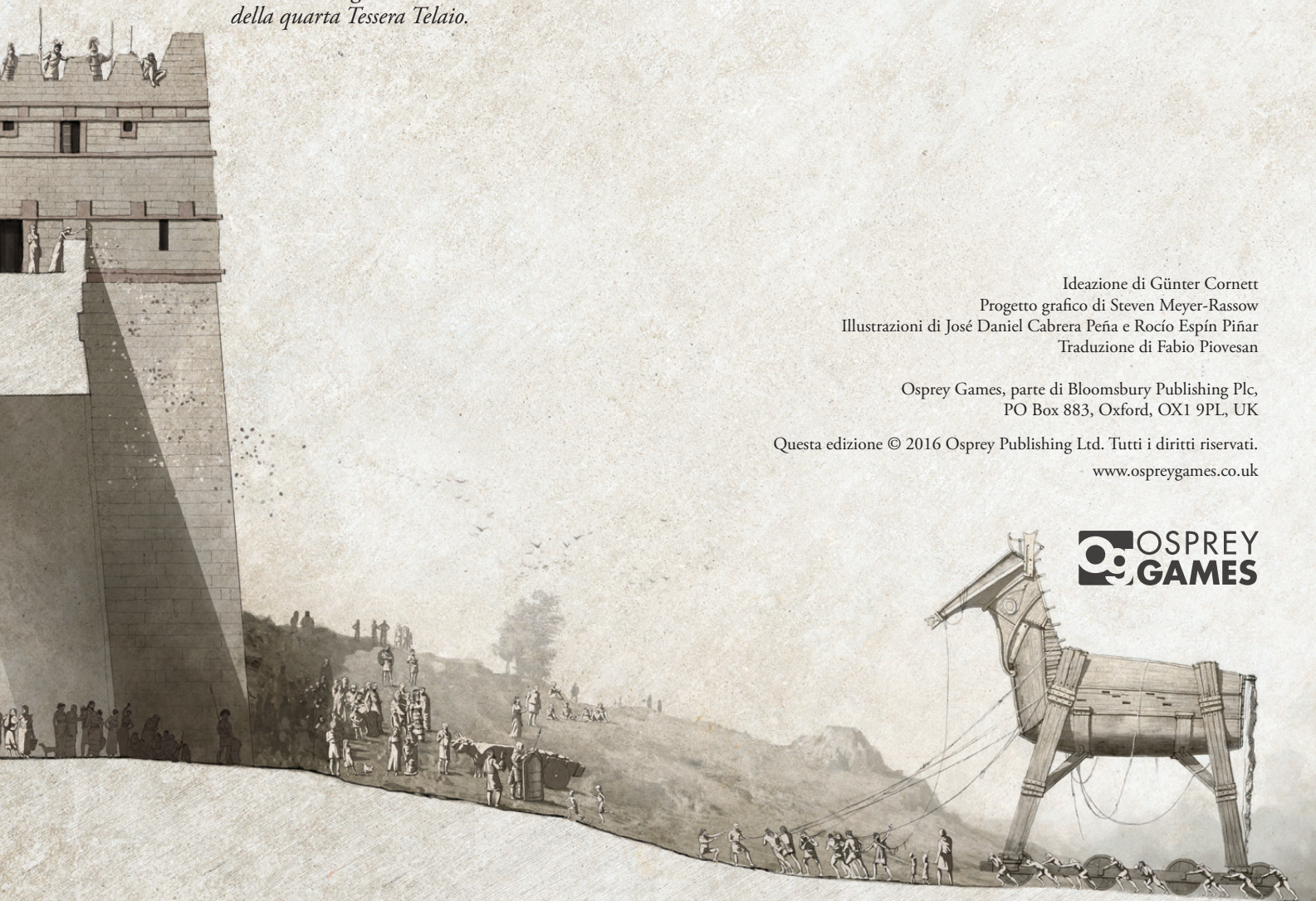
L'ORACOLO

All'inizio della partita, ciascun giocatore deve separare i suoi Gettoni Esercito in tre pile: Comandanti, Tessitori e Guerrieri. Ogni pila viene girata a faccia in giù e mescolata separatamente, in maniera da formare tre pile da pesca.

Nel loro turno, i giocatori possono scegliere da quale pila pescare, prendendo uno o entrambi i Gettoni Esercito da una pila qualsiasi. I giocatori non possono guardare alcun Gettone finché non sono stati pescati entrambi.

SFIDARE GLI DÈI

I giocatori possono accordarsi di giocare la partita con tutti i Gettoni Esercito a faccia in su, permettendo a entrambi di scegliere quali Gettoni utilizzare nel loro turno. Questo rende il gioco abbastanza difficile, ma non è consigliato, in quanto rallenta la partita in modo significativo. Ciò detto, questo gioco è vostro! Giocate come preferite.



Ideazione di Günter Cornett
Progetto grafico di Steven Meyer-Rassow
Illustrazioni di José Daniel Cabrera Peña e Rocío Espín Piñar
Traduzione di Fabio Piovesan

Osprey Games, parte di Bloomsbury Publishing Plc,
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Questa edizione © 2016 Osprey Publishing Ltd. Tutti i diritti riservati.
www.ospreygames.co.uk

 **OSPREY
GAMES**

LEADERS OF THE ILIAD

GREEKS

AGAMEMNON

High King, and leader of the Greek forces. Not a well-liked leader, he took the flight of Helen as an opportunity to strengthen his control over the Greeks. Calling together all the noble houses to go to war, he sacrificed his own daughter to ensure safe passage across the sea. This act of cruelty cost him the loyalty of Achilles, and almost cost him the war.



ODYSSEUS

The most cunning of the Greek leaders, and the one whom Agamemnon felt was a challenge to his authority. Odysseus initially tried to avoid his obligation to go to war, having heard a prophecy that he would not return for decades. It was Odysseus who designed the Trojan Horse that finally ended the war.



ACHILLES

The greatest warrior since Heracles, Achilles was rumoured to be impervious to harm in battle. His fabled weakness was his heel, but his true weakness was his temper. Achilles refused to fight for a time, after suffering too many slights to his honour from Agamemnon. His fury turned the tide of battle when he re-entered the fray after the death of his companion Patroclus.



AJAX

A huge man, the strongest of all the Greeks, and the only fighter besides Achilles to defeat Hector in battle. Ajax often fought alongside his brother Teucer, protecting them both with his giant shield and spear while Teucer picked off Trojans with his bow.



MENELAUS

Husband to Helen and brother to Agamemnon. When Paris eloped with his wife, Menelaus went straight to his brother, demanding that his honour be restored.



TROJANS

AENEAS

A cousin of Priam, ruler of Troy, Aeneas led a force of Troy's allies from the beginning of the war to its end. The son of the goddess Aphrodite, Aeneas was one of the few to escape Troy when it was destroyed, and led a group of refugees to Italian shores where they founded Rome.



MEMNON

King of the Ethiopians. He came to Troy's aid late in the war, leading the combined armies of Troy and Ethiopia in a new onslaught against the Greeks.



HECTOR

The eldest son of Priam and heir to Troy. Hector took up arms to defend his wife and child against the invaders from across the sea. Time and again he brings the fight to the Greeks, at one point almost destroying their fleet and ending the war. Hector killed Patroclus, thinking he was defeating Achilles. In the aftermath he sought out the furious Achilles to take him head on, despite knowing that it was a fight he could not win.



PENTHESILEA

Queen of the Amazons of Scythia. Penthesilea led an elite band of warrior women to Troy's aid after the death of Hector. Penthesilea was the only warrior to fight on horseback, rather than in a horse-drawn chariot, during the war.



PARIS

Brother of Hector, and prophesied to bring about the downfall of Troy. This eventually came to pass when Paris took Helen as a reward from the gods, despite her marriage to Menelaus. Though often cowardly, refusing to face Menelaus in combat to end the war, he is rallied by Hector's bravery. It is his arrow that eventually fells Achilles.

