

שם המשחק:	Perikles	גרסה 1.0
סיפור המעשה	השחקנים מיצגים משפחות יווניות עם השפעות פוליטיות ביוון העתיקה. שליטה בערים ייתן למשפחות כוח צבאי שבעזרתו ינצחו בקרבות.	
מטרה	לצבור נקודות ניצחון בעזרת שליטה בערים, וניצחון בקרבות. הניצחונות יכולים להיות מתורגמים לנקודות מידיות או לנזק ליריבים.	
מצב התחלתי	ערבבו אריחי השפעה ושימו ופיתחו 10 על הלוח. ערבבו אריחי מקומות ופיתחו 7 על הלוח במקום מקמו כל הצבאות בערים, ואת הצבאות האפורים על המגן ערבבו אריחים מיוחדים וכל שחקן לוקח אחד ומביט בו מבלי לגלותו. את האריחים הנותרים יש לשים בקופסא מבלי להראות. קבעו מי מתחיל בצורה אקראית כל שחקן שם שתי קוביות השפעה בכל עיר ולאחר מכן עם כיוון השעון קובייה נוספת בשני סבבים. הניחו את אריחי התבוסה לצד הלוח	
קביעת סדר מהלך תור	בתחילת המשחק השחקן הראשון נקבע אקראית והתור השני ואליו המנהיג של אתונה הוא הראשון.	
סוף המשחק	המשחק נגמר לאחר שלוש תורות או בסוף תור בו אתונה או ספרטה נחלו 4 הפסדים לא מתקיים תור ראשון אבל לאחר מכן פותחים 10 אריחי השפעה ו7 אריחי מקומות	
פתיחת אריחים	כל שחקן לוקח אריח. שם מספר סמני השפעה בעיר באותו צבע כמספר סמני החימר אם יש דמות מלך הוא מיד מציעה מועמד בעיר כלשהי אם יש סמן סכין הוא יכול להוריד סמן השפעה מכל מקום בלוח כולל מהמועמדים בצד האלפא שלו ממשיכים עד אשר לכל שחקן 5 אריחים (בחמישה שחקנים לכל אחד יהיו 4 אריחים אסור לבחור שני אריחים באותו צבע רצוף. צבע חום אומר שהשחקן יכול לבחור כל עיר.	
לקיחת אריחי השפעה	השחקן בוחר מועמד מעיר כלשהי ושם במקום המועמדים. חייבים קודם באלפא ואם שם תפוס אז ביטא. לשחקן חייב להיות קוביית שליטה אחת בעיר על מנת להציע מועמד בעיר. יכול להציע מועמד של כל שחקן, אסור שהיו שני מועמדים באותו צבע. חייבים להציע מועמד אלא אם לא ניתן.	
הצעת מועמדים	השחקן עם מרב קוביות השפעה הוא הנבחר. אם יש תיקו אז המועמד בצד אלפא . המנצח שם סמן מנהיג. שני הסמנים מורדים מהלוח והמנצח מוריד עוד סמנים כמספר הסמנים של המפסיד בעיר .	
ביצוע בחירות	השחקן לוקח את כל הכוחות שעל הלוח מהערים שהוא שולט. או אפורים אם לא שולט השחקן הראשון הוא שליט ספרטה. לפי הסדר כל שחקן מציל כוח אחד השייך לעיר בשליטתו. הוא מחליט ספינה או רגלים ולוקח את האריח הקטן ביותר. לפי הסדר קודם מניחים עבור אריחים של שני חרסים ואחר כך אחד. כל שחקן מניח 0-2 כוחות ל-1 מקומות. אין קשר לצבע האריח ששימש לשליחת הכוחות.. שחקן הראשון ששם בצד התוקף או המגן הוא התוקף/מגן עיקרי ורק הוא יכול לזכות בנקודות ניצחון. לשחקן אסור לתקוף עיר שהוא שולט בה חייב לבקש רשות שחקן הרוצה להפוך מגן בעיר שהוא אינו שולט אם תוקפים עיר במקום אחד, לא ניתן להגן אליה במקום אחר אם שחקן מנהיג יותר מכוח אחד הוא יכול להיות שותף לעיר שהוא תוקף. פירוט בחוברת כוח ראשון ממוקם חייב להיות ככוח התקפה/הגנה עיקרי. שליחת כוחות נוספים: שחקן רשאי להקצות מעיר בשליטתו קובית שלטון ולהעביר עד שני כוחות נוספים מאותה עיר לקרב.	
הקצעת כוחות	סדר הקרבות הוא מלמעלה כלפי מטה. סדר הקרבות בתוך האזור לפי הסימון על האריח. סימן כוח אפור הוא בונוס למגן, סגולים למתקיף. אם אין כוח מגן בכלל אזי הכוחות האפורים יגנו בכל מקרה. אם אין כוח תוקף, הכוחות הסגולים לא תוקפים. יחס כוחות מגן. תוקף קובע את יחס התקיפה לפי הטבלה. הצד שזוכה בשתי התקפות מוצלחות מנצח את הקרב והצד השני מאבד כוח אחד בעל ערך הנמוך ביותר. את הקרב השני המנצח מתחיל עם יתרון של התקפה מוצלחת אחת. המנצח בכל הקרב לוקח את אריח האזור. אם המגנים הפסידו יש לשים סמן תבוסה על הערך המספרי הגדול הפנוי בעיר. אם אזור לא הותקף האריח מונח בצד הלוח והמגן שם שני סמני שליטה בעיר באותו צבע של האריח. בטבלת הקרב הכוח הגדול יותר יבחר את הטבלה העדיפה לו במקרה של שתי אפשרויות דומות.	
ביצוע קרב	המנהיגים מתים ומקימים פסל לכבודם. הסירו את כל אריחי השליטה שנשארו על הלוח וערבבו אותם עם האריחים בצד. מי שלא שולט על שום עיר לוקח את הכוחות הפרסים. הוא יכול לתת קובית שליטה על מנת להקצות שני כוחות נוספים. כל הכוחות פרסים שמתו חוזרים בסוף התור. אם הם מנצחים מניחים את אריח המקום לצד הלוח עם סמנים של המנהיגים ששלטו עליהם. הם יקבלו ניקוד בסוף המשחק.	
סוף תור	לכל שחקן אריח מיוחד אשר הוא קיבל בתחילת המשחק לשימוש חד פעמי. ראו חוברת לפירוט האריחים.	
הכוחות הפרסים (האפורים)	נקודה על כל קובית השפעה שנשארה בערים. כל אריח מקום שווה את הנקודות שרשומות עליו כל פסל שווה את המספר הגבוה ביותר הלא מכוסה בעיר בו הוא נבנה.	
קלפים מיוחדים		
ניקוד		