OFFIZIELLE REGELANTWORTEN

Errata & häufig gestellte Fragen

Stand: 26. Oktober 2026. Diese FAQ ersetzt die deutschen Errata & FAQ v1.5. Wo sie und das Regelheft voneinander abweichen, gilt diese Seite. Sie beantwortet die Regelfragen, die Spieler auf BoardGameGeek, auf Kickstarter, unter YouTube-Videos und in unserer Facebook-Gruppe gestellt haben.

Seitenzahlen beziehen sich auf das gedruckte englische Regelheft; in eckigen Klammern steht die Seite der deutschen Leseausgabe v1.5. Die Leseausgabe v1.5 enthält diese Errata bereits, auch die vom 23. Oktober 2026. Die deutschen Regeln online zeigen die Leseausgabe v1.5 mit dem englischen Original zu jedem Abschnitt.

NEU hinzugefügt am 23. Oktober 2026 **KORREKTUR** ersetzt eine frühere Antwort von uns

apeiron.games/pillars/faq · Die englische Webseite ist immer die aktuellste Fassung; dieses PDF ist ihre deutsche Übersetzung vom 26. Oktober 2026.

Errata

Korrekturen an den gedruckten Komponenten. Spiele mit diesen Korrekturen.

Spielregeln

KORREKTUR Rohstoffplättchen werden aufgedeckt Seite 5 [S. 8], Schritt 20

Die Rohstoffplättchen werden zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt.

Unsere Errata vom Mai 2025 verwiesen versehentlich auf Seite 4, Schritt 10.

NEU Alle 21 Strategieplättchen verwenden Seite 4 [S. 6], Schritt 6

Es gibt 7 Strategieplättchen jedes Typs. Teile jeden Typ in einen Stapel aus 4 und einen Stapel aus 3 Plättchen und decke dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf. Drei Plättchen kamen spät hinzu und fehlten im Aufbautext.

Wohin die Stärke eines Schiffes geht Seite 6 [S. 10]

„Wenn Stärke einem bestimmten Landfeld deiner Wahl zugewiesen wird, gilt diese Wahl nur für die Phase, in der sie getroffen wird. In späteren Phasen oder späteren Zügen darfst du diese Wahl ändern, wann immer Stärke ermittelt wird.“ (So kannst du zum Beispiel ein Schiff während einer Statusprüfung für ein Landfeld werten und später während deines Vormarsch-Zuges für ein anderes Landfeld.)

KORREKTUR Eine Mythologie-Belohnung aktiviert nur denselben Typ Seite 7 [S. 11] und Seite 11 [S. 17]

Wenn dich eine Belohnung eine Mythologiekarte ziehen lässt, gilt die Alternative, stattdessen eine deiner Karten zu aktivieren, nur für eine Karte desselben Typs. Eine Titanen-Belohnung aktiviert einen Titanen, eine Olympier-Belohnung einen Olympier, eine Halbgott-Belohnung einen Halbgott. Das gilt für Leistenbelohnungen (Seite 7 [S. 11]) und für Belohnungen von Bevölkerungsplättchen (Seite 11 [S. 17]).

Die Errata vom Mai 2025 nannten nur Seite 7.

NEU Die Stadt auf Feld 3 erfordert Stärke in der Region Seite 7 [S. 11]

Um das Plättchen für eine gewöhnliche Stadt auf Feld 3 einer Region-Leiste zu gewinnen, muss ein Spieler mindestens 1 Stärke in dieser Region haben. Hat dort kein Spieler Stärke, gewinnt es niemand: Lege es auf das Feld unter dem „Bauen“-Bereich des Rondells. Gleichstände werden wie gedruckt aufgelöst.

NEU Jede Reihe des Spielertableaus gibt ihr Strategieplättchen nur einmal Seiten 6 [S. 9], 10 [S. 16] und 11 [S. 17]

Leerst du eine Reihe deines Spielertableaus, erhältst du ihr Strategieplättchen einmal pro Spiel. Kehren Teile in diese Reihe zurück und leerst du sie erneut, erhältst du nichts mehr.

Vorrücken in der Statusprüfung ist kostenlos Seite 8 [S. 13]

Statusprüfung: Die Statusprüfungen Vorherrschaft und Konsolidierung sind kostenlos.

Eine Prophezeiung pro Zug Seite 8 [S. 14]

Du darfst pro Zug nur eine Prophezeiungskarte erfüllen, und zwar am Ende deines Zuges. Persephone ist die Ausnahme (siehe Persephone).

KORREKTUR Wann du eine Mythologiekarte beschwören darfst Seite 8 [S. 14]

In deinem Zug darfst du beliebig viele Mythologiekarten vor, zwischen oder nach den Schritten deines Zuges beschwören: vor deiner Statusprüfung, zwischen ihren Schritten (Belagerung, Vorherrschaft, Konsolidierung), zwischen den Schritten deines Vormarsch-Zuges oder Auffrischungs-Zuges und am Ende deines Zuges. Du darfst nicht mitten in einem Schritt beschwören, zum Beispiel mitten in deiner Bewegung oder während einer Bau-Aktion.

Im Zug eines anderen Spielers darfst du höchstens eine Karte beschwören, und zwar vor, zwischen oder nach seinen Schritten, wie gedruckt.

Karten, die etwas aufheben (Asklepios, Lotophagen sowie Ra und Hathor aus dem Königreich Ägypten), werden in dem Moment gespielt, in dem das geschieht, was sie aufheben. Im Zug eines anderen Spielers ist das deine eine Karte.

Dies ersetzt unsere Antwort auf BoardGameGeek vom August 2025, die das Beschwören mitten in einer Aktion erlaubte. Ein klarer Satz von Zeitpunkten sorgt dafür, dass an jedem Tisch und in der Version auf Board Game Arena dasselbe Spiel gespielt wird.

Das Beispiel des gelben Spielers Seite 12 [S. 19]

Im Beispiel zieht der gelbe Spieler ebenfalls zwei Titanenkarten und behält eine als Leistenbelohnung.

NEU Spielende: verschiedene Leisten zählen Seiten 6 [S. 9] und 13 [S. 20]

Das Spielende wird ausgelöst, wenn die Spieler das Ende einer Anzahl *verschiedener* Region-Leisten erreicht haben, die der Spielerzahl entspricht. Erreichen zwei Spieler das Ende derselben Leiste, zählt das als eine Leiste.

KORREKTUR Gleichstand bei der Bewegung der Barbaren Seite 15 [S. 24]

Barbaren bewegen sich in Richtung des nächstgelegenen Landfeldes mit einem Gebäude, einer Stadt oder einer Säule. Sind zwei Felder gleich weit entfernt, bewegen sie sich in Richtung des Feldes, auf dem ein Spieler, der dort ein Gebäude, eine Stadt oder eine Säule besitzt, die geringste Stärke hat. Spieler ohne Gebäude, Stadt oder Säule auf dem Feld werden nicht berücksichtigt. Besteht weiterhin Gleichstand, bewegen sie sich in Richtung des Feldes mit der geringsten Gesamtstärke aller Spieler, danach wie gedruckt.

Dies ersetzt unsere Antwort vom Mai 2025, die beide Lesarten vermischte.

„Fortgeschrittenen-Stapel“ bedeutet den Rohstoffstapel Seite 31 [S. 44]

„Fortgeschrittenen-Stapel“ ist ein Tippfehler; gemeint ist der Rohstoffstapel. Das betrifft nur das gedruckte Regelheft: Die Karte Olympischer Athlet wird im Solo-Spiel nicht mehr verwendet (siehe Aus dem Solo-Spiel entfernte Karten).

Spielhilfe

Bau-Voraussetzungen

Um ein Gebäude auf einem Landfeld zu bauen, brauchst du:

1. einen deiner Arbeiter dort;
2. kein anderes Gebäude von dir dort; und
3. kein Gebäude desselben Typs dort, von keinem Spieler.

Es gibt **keine Begrenzung pro Region**. Die Zeile der Spielhilfe über ein Gebäude jedes Typs pro Region ist ein Druckfehler; das Regelheft (Seite 10 [S. 16]) ist richtig. Ein Landfeld kann daher höchstens einen Tempel, eine Agora und eine Zitadelle enthalten, jeweils von einem anderen Spieler.

Karten und Komponenten

Kyrene

Die Fähigkeit des Stadtstaats Kyrene kann nur einmal pro Zug verwendet werden.

NEU Polis-Ausdehnung

Das Vorrücken auf der Leiste ist kostenlos. Du rückst einmal pro Region vor, in deren Häfen mindestens eines deiner Schiffe liegt, egal wie viele Schiffe du dort hast.

Asklepios

Der Kartentext von Asklepios sollte mit „Beschwören“ beginnen, nicht mit „Aktivieren“.

Iapetos

Iapetos entfernt eine *Land-Einheit* eines anderen Spielers (nicht eine beliebige Einheit).

Kerberos

Die Verwendung von Kerberos ist auf einmal pro Runde begrenzt.

NEU Die Karten „Königreich Ägypten“ Seite 3 [S. 4]

Memphis kann keine normalen Mythologiekarten verwenden. Immer wenn es eine erhalten würde, nimmt es stattdessen eine seiner vier Karten „Königreich Ägypten“:

- **Apep, Ra und Hathor** sind die Mythologiekarten von Memphis. Lege die gewählte Karte auf einen Mythologiekarten-Platz; Memphis beschwört und aktiviert sie wie jede Mythologiekarte, und sie zählt bei Prophezeiungen als Mythologiekarte.
- **Die Große Pyramide von Gizeh** ist das besondere Monument von Memphis. Nimm sie auf die Hand und spiele sie wie jede Monumentkarte.

Die Komponentenliste nennt diese Karten „Aktionskarten“, und das Memphis-Plättchen spricht von „4 besonderen Mythologiekarten“; die gedruckten Kartenvorderseiten sind richtig.

NEU Der 5. Spieler

Der 5. Spieler (Epic-Erweiterung) ist für den Modus Schicksalsbelagerung gedacht. Ein 5. Spieler zieht beim Aufbau 7 Karten.

Mythologiekarten

Wann du beschwören darfst, steht unter Wann du eine Mythologiekarte beschwören darfst.

NEU Atlas: Was wird bewegt, und wohin?

Wähle eine Region. Beliebige oder alle Einheiten, Gebäude, Säulen und Belagerungs-Plättchen in dieser Region dürfen bewegt werden, jedes Teil auf ein angrenzendes Landfeld deiner Wahl. Jedes Teil darf auf ein anderes Feld gehen, und das Ziel darf in einer anderen Region liegen. Einschränkungen werden ignoriert, sodass Teile auch auf demselben Feld landen können (zum Beispiel zwei Säulen auf einem Landfeld; siehe zwei Städte oder Säulen auf einem Feld). Städte werden nicht bewegt.

NEU Persephone: Welche Prophezeiung, und wann?

Mit Persephone darfst du eine zusätzliche Prophezeiung erfüllen, und zwar sofort, wenn du sie beschwörst, auch im Zug eines anderen Spielers. Das kommt zu deiner normalen einen Prophezeiung am Ende deines Zuges hinzu. Du musst die Voraussetzungen dieser Prophezeiung wie gewohnt innerhalb ihrer eigenen Region erfüllen.

NEU Gorgone: Welcher Zug ist „dieser Zug“?

Der Zug, in dem du sie beschwörst. Um zu verhindern, dass sich die Einheiten eines anderen Spielers bewegen, beschwöre die Gorgone im Zug dieses Spielers, vor seinem Bewegungsschritt. Nutzt du sie in deinem eigenen Zug, hält sie diese Einheiten nur während deines Zuges auf.

NEU Lotophagen: Wann spiele ich sie?

Wenn ein anderer Spieler die Fähigkeit seiner Aktionskarte nutzt, bevor sie wirkt. Seine Karte bleibt gespielt, und sein Vorrücken auf dem Rondell bleibt bestehen; nur die Fähigkeit wird aufgehoben. Das ist deine eine Karte für den Zug dieses Spielers.

NEU Theater: Kann es eine benutzte Mythologiekarte kopieren?

Ja. Das Theater darf die Fähigkeit jeder Mythologiekarte eines anderen Spielers kopieren, egal ob sie aktiviert oder beschworen ist. Der Zustand seiner Karte ändert sich nicht.

NEU Perseus: Was passiert mit der Karte?

Wähle eine beliebige Mythologiekarte eines anderen Spielers, aktiviert oder beschworen. Er legt sie unter ihren Stapel ab, und du darfst ihre Fähigkeit einmal sofort nutzen, als wärst du der aktive Spieler.

Kerberos, Theater und Athena zusammen

Kerberos kann einmal pro Runde verwendet werden (Errata); das beendet die Wiederholungsschleife, die Spieler gefunden hatten. Das Theater kopiert die Fähigkeit jeder Mythologiekarte eines anderen Spielers. Athena kann durch eine Olympier-Belohnung aktiviert werden (siehe Athena).

Athena: Kann sie sich selbst aktivieren?

Athena lässt dich auf einer beliebigen Leiste vorrücken. Immer wenn du eine Leistenbelohnung erhalten würdest, um eine Olympier-Karte zu gewinnen, darfst du diese Belohnung verwenden, um eine Olympier-Karte zu aktivieren – einschließlich Athena –, anstatt eine weitere zu ziehen. Du kannst jedoch keine Halbgott- oder Titanen-Belohnung verwenden, um Athena zu aktivieren.

NEU Wann verlassen Mythologie-Plättchen den Spielplan?

Ein Mythologie-Plättchen (Ares, Aphrodite, Sphinx, Hestia) bleibt auf dem Spielplan, solange seine Karte beschworen ist. Wird diese Karte wieder aktiviert oder abgeworfen, entferne das Plättchen.

NEU Aphrodite: Wie lange gehört mir die Einheit?

Bis Aphrodite wieder aktiviert oder abgeworfen wird. Es darf jede Einheit sein, auch ein Held, denn Helden sind Land-Einheiten. Die Ausnahme ist Achilleús: Andere Spieler dürfen das Landfeld, auf dem er steht, nicht mit Mythologiekarten beeinflussen.

NEU „Auf 1 senken“ gegen „+1“ (Orpheus und andere)

Ein Effekt, der Stärke auf eine Zahl festlegt, gilt nach allen Boni. Eine Land-Einheit unter Orpheus hat genau 1 Stärke, egal welche Verbesserungen oder +1-Effekte sie hat. Orpheus wirkt nicht auf Schiffe.

NEU Kyklop: Kann dieses Feld noch besiedelt werden?

Ja. Wird die Säule auf ein unerkundetes Feld bewegt, wird es dadurch erkundet: Decke seine Bevölkerungsplättchen auf. Die Bevölkerungsplättchen bleiben liegen, bis jemand das Feld besiedelt. Wer es beherrscht, darf es später besiedeln: Er entfernt die Bevölkerungsplättchen und nimmt die Belohnung, legt aber keine Säule, weil dort bereits eine steht. Der Besitzer der Säule darf das Rohstoffplättchen dieses Feldes wie gewohnt verbrauchen.

NEU Asklepios und Hathor: Was zählt als „Entfernung“?

Eine Einheit, die durch Iapetos oder Okeanos auf dein Spielertableau zurückgebracht wird, und eine Einheit, die in einem Scharmützel verloren geht.

Zeus: Kann er einem Spieler die letzte Stadt nehmen?

Nein, da dies einen Spieler im Grunde ausschalten würde, ähnlich dem Verbot, letzte Städte zu belagern.

Hades

Du darfst jede verbannte Karte zurücknehmen, auch eine, die ein anderer Spieler verbannt hat. Die Karte bleibt auf deiner Hand, nachdem du ihre Fähigkeit genutzt hast.

Volle Mythologiekarten-Plätze und der Verlust eines Tempels

Sind alle deine Plätze belegt, wenn du eine Mythologiekarte erhältst, darfst du eine deiner Karten abwerfen, um Platz zu schaffen. Die neue Karte kommt aktiviert ins Spiel. Verlierst du einen Tempel und hast nun mehr Mythologiekarten als Plätze, wirf sofort so viele ab, bis sie wieder auf deine Plätze passen.

Charaktere, Monumente und Stadtstaaten

Eine Charakterkarte als Leistenbelohnung: Darf ich verbannen?

Nein. Du darfst nur verbannen, wenn die Belohnung das Verbannen-Symbol zeigt oder wenn du beschaffst (auch bei Monumenten).

Wann wirkt die Fähigkeit einer Aktionskarte?

Nur wenn du die Karte zu Beginn deines Vormarsch-Zuges spielst, um auf dem Rondell vorzurücken. Eine Karte, die du abwirfst, um etwas zu bezahlen, liefert nur ihren Rohstoff.

Amazone und die Schiffe eines anderen Spielers

Die Amazone darf die Land-Einheiten eines anderen Spielers über die Schiffe dieses Spielers bewegen.

NEU Architekt: Woher kommt die Stadt?

Aus den Plättchen für gewöhnliche Städte unter dem „Bauen"-Bereich des Rondells, wie bei einer normalen Bau-Aktion.

NEU Minotauros: Brauche ich einen Arbeiter?

Ja. Der Minotauros gibt dir eine zusätzliche Bau-Aktion mit 1 Rohstoff Rabatt, nach den normalen Bau-Voraussetzungen; du brauchst also einen deiner Arbeiter auf dem Feld.

NEU Ölmacher: „einen Rabatt von 1 Joker-Rohstoff"

Zahle einmal während deines Zuges einen Rohstoff weniger, von einem Typ deiner Wahl. Das Symbol unten auf manchen Karten kennzeichnet Karten, die nur mit 3 oder mehr Spielern verwendet werden.

KORREKTUR Großer Tempel: keine Fähigkeit?

Richtig, er hat keine Fähigkeit. Er ist das einzige Monument, das 3 Ruhm wert ist, wie gedruckt; jedes andere Monument ist 1 Ruhm wert. Die 2 auf der Karte ist seine Stärke.

Im Juni 2025 haben wir auf BoardGameGeek versehentlich „zwei Punkte wert" bestätigt.

NEU Große Pyramide von Gizeh: Was bedeutet „neu anordnen"?

Bewege bis zu drei deiner Gebäude und/oder Säulen auf beliebige Landfelder des Spielplans, unter Missachtung der üblichen Einschränkungen. Die Pyramide ist die Monumentkarte von Memphis: Sie kommt auf deine Hand, wenn du sie erhältst (siehe die Ägypten-Karten).

NEU Memphis, Qart-ḥadašt und Mythologie-Prophezeiungen

Apep, Ra und Hathor von Memphis zählen bei Prophezeiungen als Mythologiekarten (siehe die Ägypten-Karten). Die verbannten Mythologiekarten von Qart-ḥadašt zählen nicht; sie geben nur seinen Tempeln Stärke.

NEU Kyrene: „falls Joker“

Das gilt, wenn Kyrene ein Joker-Rohstoffplättchen verbraucht; das ist Atlantis im Atlantis-Modus. Kyrene produziert dann 2 eines Rohstoffs. Mit einer passenden Gilde produziert Kyrene 4.

KORREKTUR Argos: Wie viel Ruhm?

3 Ruhm für jeden *verschiedenen* Spieler, dessen Marker du bei Spielende besitzt: höchstens 3 in einem 2-Spieler-Spiel, 6 mit 3 Spielern, 9 mit 4.

Im Mai 2025 schrieben wir, dass zwei Siege in einem 2-Spieler-Spiel 6 Ruhm geben. Die Karte ist richtig.

Pella

Die Leisten-Stärke von Pella zählt nur, wenn Stärke für eine ganze Region verglichen wird, niemals für ein einzelnes Landfeld.

Emporion

Seine Fähigkeit wirkt einmal pro Zug, wie gedruckt.

Athenai (Ägäis): das Strategieplättchen aus dem Aufbau

Es wirkt ab Spielbeginn, wie jedes Strategieplättchen.

NEU Rom

Rom (Mittelmeer-Seite, Epic-Erweiterung) hat ein Stadtstaat-Plättchen und keine zusätzlichen Karten. *Alle Wege führen nach Rom:* Eine deiner Land-Einheiten auf ein angrenzendes Feld mit einem deiner Gebäude zu bewegen, kostet 0 Bewegung.

NEU Wo steht der Text der Strategieplättchen?

Die Plättchen zeigen nur Symbole. Ihr vollständiger Text steht in Anhang 2 des Regelhefts (Seite 14 [S. 22]), und dieser Text ist die Regel.

NEU Göttlicher Aufstieg: ein Schritt oder mehrere?

Ein Schritt. Jedes Mal, wenn du eine Besiedeln-Rondell-Aktion ausführst, rücke einen Schritt auf der Olympier- oder Titanenleiste vor und zahle dabei 3 Rohstoffe weniger als die Kosten. Baumeister des Wohlstands (Bauen) und Olympische Spiele (Entsenden) funktionieren genauso.

NEU Meisterschaft im Bogenschießen

Jeder deiner Hopliten darf höchstens 1 Stärke zu einem angrenzenden Landfeld beitragen, statt zu seinem eigenen. Diese Stärke zählt dort für alles: Beherrschung, Vorherrschaft und Konsolidierung.

NEU Taktisches Manöver

Mit jeder Bewegung darfst du alle deine Einheiten von einem Feld auf ein angrenzendes Landfeld ziehen. Mit 2 Bewegungen darfst du das zweimal tun.

Bauen, Besiedeln und Beherrschen

Säulen und Städte sind keine Gebäude

Gebäude sind nur Tempel, Agoras und Zitadellen. Ein Landfeld kann gleichzeitig eine Stadt, Gebäude und eine Säule enthalten. Zu den Bauregeln siehe Bau-Voraussetzungen.

Zwei Städte oder zwei Säulen auf einem Landfeld?

Nicht durch normale Aktionen wie „Bauen“ oder „Besiedeln“. Aufgrund der Goldenen Regel können Karten- und Plättcheneffekte die normalen Regeln außer Kraft setzen, sodass du z. B. durch die Verwendung einer Mythologiekarte mit 2 Städten oder 2 Säulen auf demselben Landfeld enden kannst.

Zwei Säulen und ein Rohstoffplättchen: Das Plättchen gehört niemandem. Du verbrauchst es, indem du deine Säule darauf stellst, und nur, wenn noch keine Säule darauf steht (Seite 7 [S. 11]). Wer es zuerst verbraucht, stellt also seine Säule darauf, und der andere Spieler kann es nicht nutzen, solange diese Säule dort steht. Frischt ihr Besitzer seine Säulen auf, kommt die Säule wieder neben das Plättchen, weiterhin auf demselben Feld, und jeder der beiden Spieler darf es erneut verbrauchen.

Besiedeln: wo, und womit?

Du darfst jedes Landfeld besiedeln, das du beherrschst. Du brauchst dort keine Land-Einheit: Gebäude, Schiffe in seinem Hafen und Städte zählen zu deiner Stärke. Beim Besiedeln werden die Bevölkerungsplättchen des Feldes entfernt, und du nimmst ihre Belohnungen. Hat das Feld dann keine Säule, darfst du eine deiner Säulen dort platzieren.

NEU Besiedeln spät im Spiel

Mit Besiedeln darfst du weiterhin eine Säule auf jedes von dir beherrschte Landfeld ohne Säule legen. Ein Feld mit der Säule eines anderen Spielers kannst du besiedeln, wenn du es beherrschst: Du nimmst jede dort noch liegende Belohnung von Bevölkerungsplättchen, legst aber keine Säule. Um die Säule eines anderen Spielers zu übernehmen, belagere sie.

NEU Ein Feld oder eine Region beherrschen

Du beherrschst ein Landfeld, wenn deine Stärke dort höher ist als die jedes anderen Spielers und höher als die Summe seiner Bevölkerungsplättchen. Eine Region beherrschst du auf dieselbe Weise, mit deiner gesamten Stärke in der ganzen Region; du musst nicht jedes Feld darin beherrschen.

Nur offene Bevölkerungsplättchen zählen. Ein verdecktes Plättchen zählt nichts, bis es erkundet ist.

NEU Strategische Initiative gegen Bevölkerungsplättchen

Mit der Strategischen Initiative gewinnst du Gleichstände nur gegen andere Spieler. Gegen Bevölkerungsplättchen und Barbaren muss deine Stärke weiterhin höher sein, nie gleich.

NEU Die Stadt von Feld 3: Wohin muss sie?

Auf ein beliebiges Landfeld dieser Region ohne Stadt; es muss keines sein, das du beherrschst. Hat die Region kein solches Feld oder ist sie eine Verbotene Domäne, lege die Stadt auf ein geeignetes Feld einer anderen Region. Wer sie erhält, steht in den Errata.

Können Vorherrschaft oder Konsolidierung Feld 5 erreichen?

Nein. Eine Statusprüfung bringt dich nie über Feld 4 hinaus. Feld 5 erreichst du durch Aufstieg oder durch Karten- und Plättcheneffekte.

NEU Leistenbelohnungen und das Blitzsymbol

Leistenfähigkeiten sind dauerhaft und addieren sich. Ein Blitzsymbol kennzeichnet eine einmalige Belohnung, die du einmal erhältst, wenn du dieses Feld erreichst.

Rabatte durch Agora und Monumente

Jeder Agora-Rabatt beträgt einen Rohstoff vom Typ dieses Landfeldes pro Leistenschritt. Ist ein Rabatt größer als die Kosten, ist der Schritt kostenlos; Rohstoffe bekommst du dadurch nie.

NEU Ein Barbarenlager besiegen: Ist das Vorrücken auf der Leiste kostenlos?

Ja. Wie jede Belohnung eines Bevölkerungsplättchens kostet es nichts.

Belagerungen und Scharmützel

NEU Wird mein Belagerungs-Plättchen entfernt, wenn ich verliere?

Ja. Ob du gewinnst oder verlierst: Entferne dein Belagerungs-Plättchen und überspringe den Rest deiner Statusprüfung.

Ein Ziel pro Plättchen

Du musst mit dem Belagerungs-Plättchen genau einen Spieler als Ziel wählen und mit dem Scharmützel-Plättchen einen Spieler (es darf ein anderer sein).

Eine Säule nach einer gewonnenen Belagerung entfernen

1. Der Gewinner darf eine seiner eigenen Säulen von seinem Spielertableau dort platzieren. Liegen bereits alle seine Säulen auf dem Spielplan, darf er eine von einem anderen Feld bewegen, genau wie es die Besiedeln-Aktion erlaubt.
2. Leerst du auf diese Weise eine Reihe deines Spielertableaus, erhältst du wie gewohnt ihr Strategieplättchen (einmal pro Reihe; siehe die Errata).
3. Lag die entfernte Säule auf einem Rohstoffplättchen, wird die neue Säule aufgefrischt und unverbraucht auf das Landfeld gesetzt.
4. Der Spieler, der die Säule verloren hat, legt sie auf ihren passenden Platz auf seinem Spielertableau zurück. Ein Strategieplättchen auf diesem Platz blockiert sie nicht, und er verliert das Plättchen nicht.

Blockieren Strategieplättchen zurückkehrende Teile?

Nein. Strategieplättchen sind dauerhaft, und ein zurückkehrendes Teil kommt auf seinen passenden Platz zurück.

Scharmützel

Du brauchst mindestens einen Hopliten auf dem Feld. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Ein unterlegener Angreifer zieht keine 2 Karten. Der Verlierer zieht die Karten nach, die er für die taktische Kartenunterstützung verwendet hat.

NEU Wie kann ich die Säule eines anderen Spielers entfernen?

Durch eine gewonnene Belagerung gegen sie, durch ein gewonnenes Scharmützel (Scharmützel-Modus), mit Krios oder durch die Barbaren (Modus Barbarenhorden).

Eine von Massalia gegründete Stadt belagern

Lege das Belagerungs-Plättchen wie gewohnt dorthin und löse es zu Beginn deines nächsten Zuges auf. Nur Schiffe können an der Belagerung teilnehmen, da Land-Einheiten keine Seefelder betreten können.

NEU Wofür ist Stärke auf einem Seefeld da?

Sie zählt in zwei Fällen: bei der Belagerung einer Stadt von Massalia, die auf einem Seefeld gebaut wurde (nur Schiffe nehmen teil), und bei Atlantis. Ein Schiff auf einem Seefeld gibt außerdem 1 Stärke an ein angrenzendes Landfeld deiner Wahl, das in jeder Phase neu gewählt wird (siehe die Errata).

Bewegung und Schiffe

Schiffe als Brücken

Eine Land-Einheit auf eines deiner Schiffe zu bewegen, kostet 0 Bewegung, ob von einem Landfeld oder von einem anderen deiner Schiffe aus. Eine Kette deiner Schiffe über mehrere Seefelder ist daher eine einzige Brücke. Der Schritt hinunter auf ein Landfeld kostet 1 Bewegung. Ein Schiff in einem Hafen ist keine Brücke. Schiffe haben keine Kapazitätsgrenze; die „3 Einheiten pro Schiff“ aus frühen Videos stammen aus den Prototypregeln.

NEU Ein Bewegungsfenster pro Vormarsch-Zug

Du hast in deinem Vormarsch-Zug ein Bewegungsfenster, vor oder nach deiner Rondell-Aktion. Bonusaktionen von Karten (wie Kronos, Schreiber, Architekt, Minotauros oder Bellerophon) geben dir kein weiteres.

NEU Schiffe und die Brücken auf dem Spielplan

Schiffe dürfen unter jeder auf dem Spielplan gezeichneten Brücke hindurchfahren: Gibraltar, Messina, Bosporus und Isthmus von Korinth.

NEU Die Kyklades

Die Inseln der Kyklades sind Landfelder (Seite 2 [S. 2]). Schiffe dürfen auch in die Gewässer der Kyklades fahren (Seefelder 6, 7 und 8). Ein Schiff dort gibt 1 Stärke an ein angrenzendes Landfeld, wie jedes Schiff auf einem Seefeld.

NEU Korinthia und Lakonia

Korinthia und Lakonia grenzen nicht aneinander.

Einheiten mit Karteneffekten übers Meer bewegen

Deine Einheiten setzen nur auf deinen eigenen Schiffen über. Die Amazone ist die Ausnahme (siehe Amazone).

In ein unerkundetes Feld hinein und wieder hinaus

Erlaubt: Zieh hinein, decke seine Plättchen auf und zieh mit deiner restlichen Bewegung weiter.

Darf ich auf dem Rondell 0 Felder vorrücken?

Nein. Das Minimum ist 1, auch mit dem Bonus der Zivilisationsleiste (Seite 7 [S. 10]).

Aufbau und Spielablauf

Gibt es eine Obergrenze für Handkarten?

Nein. Es gibt nur das Handkartenlimit, bis zu dem du beim Auffrischen nachziehst.

Rohstoffe für später aufheben

Ein Rohstoff von einer abgeworfenen Karte muss im selben Zug ausgegeben werden; du kannst ihn nicht aufheben. In einem Auffrischungs-Zug ist die Reihenfolge: deine Hand, dann deine Säulen, dann Aktivieren. Eine durch eine Stadtstaat-Fähigkeit aufgefrischte Säule darf in diesem Zug erneut verbraucht werden, denn das ist Ausgeben, nicht Aufheben.

Der Startspieler-Marker

Er wandert nie weiter. Er markiert das Ende jeder Runde.

Prophezeiungen gehören zu ihrer Region

Du erfüllst die Voraussetzungen einer Prophezeiung innerhalb der Region, in der sie ausliegt.

Pythia: Was ist „eine Voraussetzung“?

Ein Symbol auf der Prophezeiungskarte oder eine zusammen gedruckte Gruppe von Symbolen. Bei „Beherrsche 3 Landfelder“ bedeutet Pythia, dass du nur 2 beherrschen musst.

Hinweise zum Aufbau

Schiffe dürfen sich ein Seefeld teilen. Die „V“-Plättchen werden in Schritt 11 entfernt. Zusätzliche Hopliten warten neben der Söldnerleiste. Verwende alle 21 Strategieplättchen (siehe die Errata).

Spielmodi und Helden

Helden

KORREKTUR Theseus

Theseus handelt als Hoplit, Arbeiter oder Schiff, jeweils nur als eines davon, daher addieren sich die Verbesserungen der Militärleiste nie. In einem Hafen hat er **insgesamt 3 Stärke**: 2 Grundstärke plus 1 durch den Hafen. Um einen Hafen zu erreichen, muss er zuerst auf das Seefeld ziehen.

Die Formulierung vom Mai 2025 („3, plus eins in einem Hafen“) las sich wie 4.

Kadmos

Befindet sich Kadmos auf einem Feld, kann ein gegnerischer Spieler keine neuen Einheiten auf das Feld setzen, wenn er bereits 2 dort hat. Und befanden sich bereits mehr als 2 dort, als Kadmos eintritt, darf Kadmos die überzähligen auf beliebige angrenzende Felder bewegen.

NEU Atalanta: „erschöpfen, als wäre er eine Säule“

Sie verbraucht ein Rohstoffplättchen auf ihrem Feld, ohne Bewegung auszugeben, und du musst das Feld nicht beherrschen. Danach bleibt sie wie eine Säule auf diesem Plättchen und kann sich nicht bewegen, bis du deine Säulen auffrischst.

Barbarenhorden, Atlantis, Schicksalsbelagerung

Barbaren erscheinen nur an aufgedeckten Lagern

Ja. Barbaren-Plättchen werden nur auf offene Barbarenlager gelegt. Zu ihrer Bewegung siehe die Errata.

NEU Atlantis

Atlantis ist sowohl ein Seefeld als auch ein Landfeld. Land-Einheiten dürfen von einem angrenzenden Landfeld hineinziehen oder auf deinen Schiffen übersetzen. Du erlangst die Beherrschung von Atlantis, indem du sein Feld mit mindestens 10 Stärke besiedelst. Atlantis gilt für alle Spielzwecke als Stadt, auch für die Vorherrschaft.

Mit Handelsmonopolen: Atlantis ist ein Joker-Rohstoffplättchen. Hast du bei Spielende eine Säule dort, wähle einen Rohstofftyp dafür; bei der Wertung der Handelsmacht zählt es als Landfeld mit diesem Rohstoff.

NEU Schicksalsbelagerung: Sind die Zeitmarker vertauscht?

Nein. 6 Zeitmarker bei 2 oder 4 Spielern und 9 bei 3 oder 5 Spielern ist richtig.

Solo: Die Herausforderung des Tyrannen

NEU Aus dem Solo-Spiel entfernte Karten

Entferne vor einem Solo-Spiel diese acht Karten: **Theater, Spion, Diplomat, Hestia, Lotophagen, Perseus, Gaia und Olympischer Athlet**. Die Einträge auf Seite 31 [S. 44] zu Perseus, Gaia und Olympischer Athlet gelten nicht mehr. Der Schildmacher bleibt im Spiel und nutzt nur seine erste Fähigkeit (Seite 31 [S. 44]).

NEU Wie der Tyrann das Rad nutzt

Ausgangspunkt ist der Rohstoff auf der Karte, mit der der Tyrann seinen Vormarsch-Zug beginnt (seine aktive Karte). Um eine Region oder eine Leiste zu wählen, beginne bei diesem Rohstoff auf dem Rohstoffrad und gehe im Uhrzeigersinn weiter, bis eine Wahl zulässig ist. Um ein Landfeld zu wählen, beginne beim Land-Symbol neben diesem Rohstoff auf dem Landtyp-Rad und gehe auf dieselbe Weise im Uhrzeigersinn weiter (Regelheft Seite 23 [S. 34]).

Der Tyrann bewegt sich nie wie ein Spieler. Seine Einheiten werden direkt dorthin versetzt, wohin seine Aktion sie schickt. Wenn er seinen ersten Arbeiter oder Hopliten entsendet oder seinen ersten Tempel, seine erste Agora oder seine erste Zitadelle baut, lege das Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen, das unter diesem Teil lag, neben den entsprechenden Bereich des Rondells: Ab dann nutzt er die verbesserte Version dieser Aktion.

NEU „Bevorzugte Einheit des Stadtstaats“ des Tyrannen

Sie ist auf der Stadtstaat-Solo-Spielhilfe des Tyrannen in der Entsenden-Zeile gedruckt, zum Beispiel *Am wenigsten entsendet: Schiff > Hoplit > Arbeiter*. Der Tyrann entsendet den Einheitentyp, von dem er die wenigsten auf dem Spielplan hat; bei Gleichstand gilt die gezeigte Reihenfolge.

Kampf im Solo-Spiel

Die Belagerungsregeln gelten im Solo-Spiel nicht, und eine Mythologiekarte, die Einheiten bewegt, löst keinen Kampf aus (Seite 31 [S. 44]).

> Eine Frage, die diese Seite nicht beantwortet? Stell sie im Regelforum zu Pillars of Heracles auf BoardGameGeek oder in unserer Facebook-Gruppe, und wir nehmen sie hier auf.

Spieldesign: Tamás Oláh, Solo-Modus: David Digby, Redaktion des Regelhefts: Chris Spath. Übersetzungsprüfung: Sascha Heib. Kostenlose Regelhefte auf Französisch, Deutsch, Griechisch und Niederländisch: apeiron.games/pillars/translations. Die am 24. Oktober 2026 ergänzten Antworten sind noch nicht muttersprachlich geprüft; Korrekturen sind willkommen.

Teil II der Trilogie Legends of Hellas ist unterwegs: In *Age of Pericles* trägst du das Gewicht der demokratischen Entscheidungen Athens. Folge dem Projekt auf Gamefound.