OFFICIËLE ANTWOORDEN OP SPELREGELVRAGEN

Errata & Veelgestelde vragen

Bijgewerkt op 26 oktober 2026. Deze versie vervangt de Nederlandse Errata & Veelgestelde vragen v1.3. Waar deze tekst en het gedrukte regelboek verschillen, geldt deze tekst. Hij beantwoordt de spelregelvragen die spelers hebben gesteld op BoardGameGeek, op Kickstarter, onder YouTube-video's en in onze Facebookgroep.

Paginanummers verwijzen naar het gedrukte Engelse regelboek; tussen haken staat de pagina in de Nederlandse leeseditie v1.3. De Nederlandse leeseditie v1.3 bevat deze errata al, ook die van 23 oktober 2026. Lees de Nederlandse spelregels online.

NIEUW toegevoegd op 23 oktober 2026 **CORRECTIE** vervangt een eerder antwoord van ons apeiron.games/pillars/faq · bijgewerkt op 26 oktober 2026. De Engelse webpagina is altijd de nieuwste versie; deze pdf is de Nederlandse vertaling ervan van 26 oktober 2026.

Errata

Correcties op de gedrukte onderdelen. Speel hiermee.

Spelregels

CORRECTIE Grondstoffentegels liggen open

Pagina 5 [p. 7], stap 20

Leg de Grondstoffentegels willekeurig op de Landvelden en draai ze daarna open.

Onze errata van mei 2025 verwezen per vergissing naar pagina 4, stap 10.

NIEUW Gebruik alle 21 Strategietegels

Pagina 4 [p. 5], stap 6

Er zijn 7 Strategietegels van elk soort. Verdeel elk soort in een stapel van 4 en een stapel van 3 en draai daarna de bovenste tegel van elke stapel open. Drie tegels werden laat toegevoegd en ontbraken in de opbouwtekst.

Kiezen waar de Kracht van een Schip naartoe gaat Pagina 6 [p. 9]

„Wanneer Kracht aan een bepaald Landveld naar keuze wordt toegewezen, geldt die keuze alleen tijdens de fase waarin de keuze wordt gemaakt. In latere fasen of latere beurten mag je die keuze wijzigen, telkens wanneer Kracht wordt geteld.” (Zo kun je bijvoorbeeld een Schip tijdens een Statuscontrole voor het ene Landveld tellen en later tijdens je Opmarsbeurt voor een ander Landveld.)

CORRECTIE Een Mythologiebeloning Activeert alleen hetzelfde type Pagina 7 [p. 10] en 11 [p. 16]

Wanneer een beloning je een Mythologiekaart laat trekken, geldt het alternatief om in plaats daarvan een van je kaarten te Activeren alleen voor een kaart van hetzelfde type. Een Titaan-beloning Activeert een Titaan, een Olympiër-beloning een Olympiër, een Halfgod-beloning een Halfgod. Dit geldt voor spoorbeloningen (p. 7 [p. 10]) en voor beloningen van Bevolkingstegels (p. 11 [p. 16]).

De errata van mei 2025 noemden alleen pagina 7.

NIEUW De Stad van stap 3 vereist Kracht in de Regio Pagina 7 [p. 10]

Om de Gewone Stadstegel op stap 3 van een Regiospoor te krijgen, moet een speler ten minste 1 Kracht in die Regio hebben. Heeft geen enkele speler daar Kracht, dan krijgt niemand hem: leg hem op het veld onder het gedeelte „Bouwen” van het Rondeel. Gelijke standen worden beslist zoals gedrukt.

NIEUW Elke rij van het Spelersbord geeft zijn Strategietegel één keer Pagina 6 [p. 8], 10 [p. 15] en 11 [p. 16]

Het leegmaken van een rij van je Spelersbord levert de bijbehorende Strategietegel één keer per spel op. Komen er weer stukken in die rij en maak je hem opnieuw leeg, dan krijg je niets meer.

Vooruitgang bij de Statuscontrole is gratis Pagina 8 [p. 12]

Statuscontrole: de Statuscontroles Overheersing en Consolidatie zijn gratis.

Eén Profetie per beurt Pagina 8 [p. 13]

Je mag per beurt slechts één Profetiekaart vervullen, en wel aan het einde van je beurt. Persephone is de uitzondering (zie Persephone).

CORRECTIE Wanneer je een Mythologiekaart mag Aanroepen Pagina 8 [p. 13]

Tijdens je eigen beurt mag je een willekeurig aantal Mythologiekaarten Aanroepen vóór, tussen of na de stappen van je beurt: vóór je Statuscontrole, tussen de stappen ervan (Belegering, Overheersing, Consolidatie), tussen de stappen van je Opmarsbeurt of Aanvulbeurt, en aan het einde van je beurt. Je mag niet midden in een stap Aanroepen, bijvoorbeeld halverwege je Verplaatsing of tijdens een Bouw-actie.

Tijdens de beurt van een andere speler mag je hoogstens één kaart Aanroepen, vóór, tussen of na diens stappen, zoals gedrukt.

Kaarten die iets annuleren (Asclepius, Lotuseters, en Ra en Hathor van het Koninkrijk Egypte) worden gespeeld op het moment dat datgene wat ze annuleren gebeurt. Tijdens de beurt van een andere speler is dat jouw ene kaart.

Dit vervangt ons antwoord op BoardGameGeek van augustus 2025, dat Aanroepen midden in een actie toestond. Met één duidelijke reeks momenten speelt elke tafel, en ook de versie op Board Game Arena, hetzelfde spel.

Het voorbeeld van de gele speler Pagina 12 [p. 17]

In het voorbeeld trekt de gele speler eveneens twee Titaankaarten en houdt er een als spoorbeloning.

NIEUW Speleinde: tel verschillende sporen Pagina 6 [p. 8] en 13 [p. 19]

Het einde van het spel wordt in gang gezet wanneer spelers het einde hebben bereikt van een aantal *verschillende* Regiosporen gelijk aan het aantal spelers. Twee spelers die het einde van hetzelfde spoor bereiken, tellen als één spoor.

CORRECTIE Gelijke stand bij de verplaatsing van Barbaren Pagina 15 [p. 23]

Barbaren verplaatsen richting het dichtstbijzijnde Landveld met een Gebouw, Stad of Zuil. Liggen twee velden even dichtbij, dan verplaatsen ze richting het veld waar een speler die daar een Gebouw, Stad of Zuil heeft de minste Kracht heeft. Spelers zonder Gebouw, Stad of Zuil op dat veld tellen niet mee. Is het dan nog gelijk, dan verplaatsen ze richting het veld met de minste totale Kracht van alle spelers, en daarna zoals gedrukt.

Dit vervangt ons antwoord van mei 2025, dat de twee lezingen door elkaar haalde.

„Gevorderdenstapel” betekent de Grondstoffenstapel Pagina 31 [p. 43]

„Gevorderdenstapel” is een typefout; bedoeld wordt de Grondstoffenstapel. Dit is alleen van belang voor het gedrukte regelboek: de kaart Olympisch Atleet wordt niet meer gebruikt in het solospel (zie Kaarten die uit het solospel gaan).

Spelhulp

Voorwaarden voor Bouwen

Om een Gebouw op een Landveld te Bouwen heb je nodig:

1. een van je Arbeiders daar;
2. geen ander Gebouw van jou daar; en
3. geen Gebouw van hetzelfde type daar, van welke speler ook.

Er is **geen limiet per Regio**. De regel op de Spelhulp over één Gebouw van elk type per Regio is een drukfout; het regelboek (p. 10 [p. 15]) klopt. Een Landveld kan dus hoogstens één Tempel, één Agora en één Citadel bevatten, elk van een andere speler.

Kaarten en componenten

Kyrene

De vaardigheid van de stadstaat Kyrene kan slechts eenmaal per beurt worden gebruikt.

NIEUW Polis-Uitbreiding

Het vorderen op het spoor is gratis. Je vordert één keer per Regio waarvan in een Haven een van je Schepen ligt, hoeveel Schepen je daar ook hebt.

Asclepius

De kaarttekst van Asclepius moet beginnen met „Aanroepen”, niet met „Activeren”.

Iapetos

Iapetos verwijdert een *Landeenheid* van een andere speler (niet zomaar een willekeurige Eenheid).

Kerberos

Het gebruik van Kerberos is beperkt tot eenmaal per ronde.

NIEUW De kaarten van het Koninkrijk Egypte Pagina 3 [p. 4]

Memphis kan geen gewone Mythologiekaarten gebruiken. Telkens wanneer het er een zou krijgen, neemt het in plaats daarvan een van zijn vier kaarten van het Koninkrijk Egypte:

- **Apep, Ra en Hathor** zijn de Mythologiekaarten van Memphis. Leg de gekozen kaart in een Mythologievak; Memphis Roept hem Aan en Activeert hem zoals elke Mythologiekaart, en hij telt als Mythologiekaart voor Profetieën.
- **De Grote Piramide van Gizeh** is het speciale Monument van Memphis. Neem hem in je hand en speel hem zoals elke Monumentkaart.

De onderdelenlijst noemt deze kaarten „Actiekaarten" en de Memphis-tegel spreekt van „4 speciale Mythologiekaarten"; de gedrukte kaarten zelf kloppen.

NIEUW De 5e speler

De 5e speler (Epic Expansion) is bedoeld voor de spelmodus Belegering van het Lot. Een 5e speler trekt bij de opbouw 7 kaarten.

Mythologiekaarten

Voor wanneer je mag Aanroepen, zie Wanneer je een Mythologiekaart mag Aanroepen.

NIEUW Atlas: wat verplaatst er, en waarheen?

Kies een Regio. Een willekeurig deel of alle Eenheden, Gebouwen, Zuilen en Belegeringstegels in die Regio mogen verplaatsen, elk naar een aangrenzend Landveld naar keuze. Elk stuk mag naar een ander veld gaan, en de bestemming mag in een andere Regio liggen. Beperkingen worden genegeerd, dus stukken kunnen samen op één veld terechtkomen (bijvoorbeeld twee Zuilen op één Landveld; zie twee Steden of Zuilen op één veld). Steden verplaatsen niet.

NIEUW Persephone: welke Profetie, en wanneer?

Met Persephone mag je één extra Profetie vervullen, onmiddellijk wanneer je haar Aanroept, zelfs tijdens de beurt van een andere speler. Dit komt bovenop je normale ene Profetie aan het einde van je beurt. Je moet zoals gewoonlijk binnen de eigen Regio van die Profetie aan de voorwaarden ervan voldoen.

NIEUW Gorgon: welke beurt is „deze beurt"?

De beurt waarin je hem Aanroept. Om te voorkomen dat de Eenheden van een andere speler verplaatsen, Roep je Gorgon Aan tijdens de beurt van die speler, vóór diens Verplaatsing. Gebruik je hem in je eigen beurt, dan houdt hij die Eenheden alleen tijdens jouw beurt tegen.

NIEUW Lotuseters: wanneer speel ik ze?

Wanneer een andere speler de vaardigheid van zijn Actiekaart gebruikt, voordat die effect heeft. Zijn kaart blijft gespeeld en zijn zet op het Rondeel blijft staan; alleen de vaardigheid wordt geannuleerd. Dit is jouw ene kaart voor de beurt van die speler.

NIEUW Theater: kan het een gebruikte Mythologiekaart kopiëren?

Ja. Theater mag de vaardigheid kopiëren van elke Mythologiekaart van een andere speler, of die nu Geactiveerd of Aangeroepen is. De kaart van die speler verandert niet van toestand.

NIEUW Perseus: wat gebeurt er met de kaart?

Kies een willekeurige Mythologiekaart van een andere speler, Geactiveerd of Aangeroepen. Die speler legt hem af onderop de bijbehorende stapel, en jij mag de vaardigheid ervan één keer gebruiken, onmiddellijk, alsof je de actieve speler was.

Kerberos, Theater en Athena samen

Kerberos kan eenmaal per ronde worden gebruikt (errata); dat stopt de herhaallus die spelers vonden. Theater kopieert de vaardigheid van elke Mythologiekaart van een andere speler. Athena kan met een Olympiër-beloning worden Geactiveerd (zie Athena).

Athena: kan ze zichzelf Activeren?

Athena laat je op een willekeurig spoor vorderen. Telkens wanneer je een spoorbeloning zou krijgen om een Olympiërkaart te winnen, mag je die beloning gebruiken om een Olympiërkaart te Activeren — inclusief Athena — in plaats van er een te trekken. Je kunt echter geen Halfgod- of Titaanbeloning gebruiken om Athena te Activeren.

NIEUW Wanneer verlaten Mythologietegels het bord?

Een Mythologietegel (Ares, Aphrodite, Sphinx, Hestia) blijft op het bord zolang de bijbehorende kaart Aangeroepen is. Wordt die kaart opnieuw Geactiveerd of afgelegd, verwijder dan de tegel.

NIEUW Aphrodite: hoe lang is de Eenheid van mij?

Tot Aphrodite opnieuw wordt Geactiveerd of afgelegd. Het mag elke Eenheid zijn, ook een Held, want Helden zijn Landeenheden. De uitzondering is Achilleús: andere spelers kunnen het Landveld waarop hij staat niet met Mythologiekaarten beïnvloeden.

NIEUW „Verlaag tot 1” tegenover „+1” (Orpheus en andere)

Een effect dat Kracht op een vast getal zet, geldt na alle bonussen. Een Landeenheid onder Orpheus heeft precies 1 Kracht, welke verbeteringen of +1-effecten hij ook heeft. Orpheus heeft geen invloed op Schepen.

NIEUW Cycloop: kun je je op dat veld nog Vestigen?

Ja. Door de Zuil naar een onverkend veld te verzetten, verken je het: draai de Bevolkingstegels ervan open. De Bevolkingstegels blijven liggen tot iemand zich op het veld Vestigt. Wie het veld Beheerst, mag zich er later Vestigen: die speler verwijdert de Bevolkingstegels en neemt de beloning, maar plaatst geen Zuil, omdat er al een staat. De eigenaar van de Zuil mag de Grondstoffentegel van dat veld zoals gewoonlijk uitputten.

NIEUW Asclepius en Hathor: wat telt als „verwijderen”?

Een Eenheid die door Iapetos of Okeanos naar je Spelersbord wordt teruggestuurd, en een Eenheid die je in een Schermutseling verliest.

Zeus: mag hij de laatste Stad van een speler nemen?

Nee, want dat zou in feite een speler uitschakelen, vergelijkbaar met het verbod om laatste Steden te belegeren.

Hades

Je mag elke Verbannen kaart terugnemen, ook een die een andere speler heeft Verbannen. De kaart blijft in je hand nadat je de vaardigheid ervan hebt gebruikt.

Volle Mythologievakken, en een Tempel verliezen

Zijn al je vakken vol wanneer je een Mythologiekaart krijgt, dan mag je een van de jouwe afleggen om plaats te maken. De nieuwe kaart komt Geactiveerd binnen. Verlies je een Tempel en heb je daardoor meer Mythologiekaarten dan vakken, leg dan meteen af tot je aantal vakken.

Personages, Monumenten en Stadstaten

Een Personagekaart als spoorbeloning: mag ik Verbannen?

Nee. Je mag alleen Verbannen wanneer de beloning het Verbannen-icoon toont, of wanneer je Verwerft (Monumenten inbegrepen).

Wanneer werkt de vaardigheid van een Actiekaart?

Alleen wanneer je de kaart speelt om vooruit te gaan op het Rondeel, aan het begin van je Opmarsbeurt. Een kaart die je aflegt om ergens voor te betalen, levert alleen zijn Grondstof op.

Amazone en de Schepen van een andere speler

Amazone mag de Landeenheden van een andere speler via de Schepen van die speler verplaatsen.

NIEUW Architect: waar komt de Stad vandaan?

Uit de Gewone Stadstegels onder het gedeelte „Bouwen” van het Rondeel, net als bij een normale Bouw-actie.

NIEUW Minotaurus: heb ik een Arbeider nodig?

Ja. Minotaurus geeft je een extra Bouw-actie met 1 Grondstof korting, volgens de normale voorwaarden voor Bouwen, dus je hebt een van je Arbeiders op dat veld nodig.

NIEUW Oliemaker: „een korting in Joker-Grondstof”

Betaal één keer tijdens je beurt één Grondstof minder, van een soort naar keuze. Het icoon onderaan sommige kaarten markeert kaarten die alleen met 3 of meer spelers worden gebruikt.

CORRECTIE Grote Tempel: geen vaardigheid?

Klopt, hij heeft geen vaardigheid. Het is het enige Monument dat 3 Roem waard is, zoals gedrukt; elk ander Monument is 1 Roem waard. De 2 op de kaart is zijn Kracht.

In juni 2025 bevestigden we op BoardGameGeek per vergissing „twee punten waard”.

NIEUW De Grote Piramide van Gizeh: wat betekent „herschikken”?

Verplaats maximaal drie van je Gebouwen en/of Zuilen naar willekeurige Landvelden op het bord, waarbij je de gebruikelijke beperkingen negeert. De Piramide is de Monumentkaart van Memphis: hij gaat in je hand wanneer je hem krijgt (zie de Egypte-kaarten).

NIEUW Memphis, Qart-ḥadašt en Mythologie-Profetieën

Apep, Ra en Hathor van Memphis tellen als Mythologiekaarten voor Profetieën (zie de Egypte-kaarten). De Verbannen Mythologiekaarten van Qart-ḥadašt tellen niet mee; ze voegen alleen Kracht toe aan zijn Tempels.

NIEUW Kyrene: „als Joker”

Dit geldt wanneer Kyrene een Joker-Grondstoffentegel uitput; dat is Atlantis in de spelmodus Atlantis. Kyrene produceert dan 2 van één Grondstof. Met een bijpassend Gilde produceert Kyrene er 4.

CORRECTIE Argos: hoeveel Roem?

3 Roem voor elke *verschillende* speler van wie je aan het einde van het spel een marker hebt: hoogstens 3 in een spel met 2 spelers, 6 met 3 spelers, 9 met 4.

In mei 2025 schreven we dat twee overwinningen in een spel met 2 spelers 6 Roem opleveren. De kaart klopt.

Pella

De spoor-Kracht van Pella telt alleen wanneer Kracht voor een hele Regio wordt vergeleken, nooit voor één Landveld.

Emporion

Zijn vaardigheid werkt eenmaal per beurt, zoals gedrukt.

Athenai (Egeïsche kant): de Strategietegel bij de opbouw

Die werkt vanaf het begin van het spel, zoals elke Strategietegel.

NIEUW Rome

Rome (Middellandse-Zeekant, Epic Expansion) heeft een Stadstaattegel en geen extra kaarten. *Alle wegen leiden naar Rome:* het kost 0 Verplaatsing om een van je Landeenheden naar een aangrenzend veld met een van je Gebouwen te verplaatsen.

NIEUW Waar staat de tekst van de Strategietegels?

De tegels tonen alleen iconen. Hun volledige tekst staat in Bijlage 2 van het regelboek (p. 14 [p. 21]), en die tekst is de regel.

NIEUW Goddelijke Bestijging: één stap of meer?

Eén stap. Telkens wanneer je een Vestig-Rondeelactie uitvoert, vorder je één stap op het Olympiër- of Titaanspoor en betaal je 3 Grondstoffen minder dan de kosten. Architecten van Welvaart (Bouwen) en Olympische Spelen (Inzetten) werken op dezelfde manier.

NIEUW Meesterschap in Boogschieten

Elk van je Hoplieten mag hoogstens 1 Kracht aan één aangrenzend Landveld geven in plaats van aan zijn eigen veld. Die Kracht telt daar voor alles: Beheersen, Overheersing en Consolidatie.

NIEUW Tactische Manoeuvre

Met elke Verplaatsing mag je al je Eenheden van één veld naar een aangrenzend Landveld verplaatsen. Met 2 Verplaatsingen mag je dat twee keer doen.

Bouwen, Vestigen en Beheersen

Zuilen en Steden zijn geen Gebouwen

Gebouwen zijn alleen Tempels, Agora's en Citadels. Een Landveld kan tegelijk een Stad, Gebouwen en een Zuil bevatten. Voor de regels over Bouwen, zie Voorwaarden voor Bouwen.

Twee Steden of twee Zuilen op één Landveld?

Normaal gesproken (via een normale actie zoals „Bouwen" of „Vestigen") niet, maar vanwege de Gouden Regel kunnen kaart- en tegeleffecten de normale regels buiten werking stellen, zodat je bijvoorbeeld door het gebruik van een Mythologiekaart met 2 Steden of 2 Zuilen op hetzelfde Landveld kunt eindigen.

Twee Zuilen en één Grondstoffentegel: niemand is eigenaar van de tegel. Je put hem uit door je Zuil erop te zetten, en alleen als er nog geen Zuil op staat (p. 7 [p. 10]). Wie hem het eerst uitput, zet dus zijn Zuil erop, en de andere speler kan hem niet gebruiken zolang die Zuil er staat. Wanneer de eigenaar zijn Zuilen Aanvult, gaat de Zuil terug naast de tegel, nog steeds op hetzelfde veld, en mag elk van beide spelers hem opnieuw uitputten.

Vestigen: waar, en waarmee?

Je mag je Vestigen op elk Landveld dat je Beheerst. Je hebt daar geen Landeenheid nodig: Gebouwen, Schepen in de Haven ervan en Steden tellen mee voor je Kracht. Bij het Vestigen verwijder je de Bevolkingstegels van het veld en neem je hun beloningen. Staat er daarna geen Zuil op het veld, dan mag je er een van jou plaatsen.

NIEUW Vestigen laat in het spel

Met Vestigen kun je nog steeds een Zuil plaatsen op elk Landveld dat je Beheerst en waar er nog geen staat. Op een veld met een Zuil van een andere speler mag je je Vestigen als je het Beheerst: je neemt de Bevolkingsbeloning die er nog ligt, maar plaatst geen Zuil. Wil je de Zuil van een andere speler overnemen, dan moet je hem belegeren.

NIEUW Een veld of een Regio Beheersen

Je Beheerst een Landveld wanneer je Kracht daar hoger is dan die van elke andere speler en hoger dan het totaal van de Bevolkingstegels ervan. Een Regio Beheers je op dezelfde manier, met je totale Kracht in de hele Regio; je hoeft niet elk veld erin te Beheersen.

Alleen open Bevolkingstegels tellen. Een gedekte tegel telt pas mee wanneer het veld verkend is.

NIEUW Strategisch Initiatief tegenover Bevolkingstegels

Strategisch Initiatief wint alleen gelijke standen tegen andere spelers. Tegen Bevolkingstegels en Barbaren moet je Kracht nog steeds hoger zijn, nooit gelijk.

NIEUW De Stad van stap 3: waar moet hij komen?

Op een willekeurig Landveld van die Regio zonder Stad; het hoeft geen veld te zijn dat je Beheerst. Heeft de Regio zo'n veld niet, of is het een Verboden Domein, plaats hem dan op een geschikt veld in een andere Regio. Voor wie hem krijgt, zie de errata.

Kunnen Overheersing of Consolidatie stap 5 bereiken?

Nee. Een Statuscontrole brengt je nooit verder dan stap 4. Stap 5 bereik je door te Bestijgen, of via kaart- en tegeleffecten.

NIEUW Spoorbeloningen en het bliksemicoon

Spoorvaardigheden zijn permanent en tellen bij elkaar op. Een bliksemicoon markeert een eenmalige beloning, die je één keer neemt, wanneer je die stap bereikt.

Kortingen van Agora's en Monumenten

Elke Agora-korting is één Grondstof van het type van dat Landveld, per spoorstap. Een korting die groter is dan de kosten maakt de stap gratis; je krijgt er nooit Grondstoffen door.

NIEUW Een Barbarenkamp verslaan: is de spoorstap gratis?

Ja. Zoals elke beloning van een Bevolkingstegel kost hij niets.

Belegeringen en Schermutselingen

NIEUW Wordt mijn Belegeringstegel verwijderd als ik verlies?

Ja. Of je nu wint of verliest: verwijder je Belegeringstegel en sla de rest van je Statuscontrole over.

Eén doelwit per tegel

Je moet met de Belegeringstegel precies één speler als doelwit nemen en met de Schermutselingstegel één speler (dat mag een andere speler zijn).

Een Zuil verwijderen na een gewonnen Belegering

1. De winnaar mag daar een van zijn eigen Zuilen plaatsen, van zijn Spelersbord. Liggen al zijn Zuilen al op het bord, dan mag hij er een van een ander Veld verplaatsen, net zoals bij Vestigen.
2. Maak je op deze manier een rij op je Spelersbord leeg, dan ontvang je zoals gewoonlijk de bijbehorende Strategietegel (één keer per rij; zie de errata).
3. Lag de verwijderde Zuil op een Grondstoffentegel, dan wordt de nieuwe Zuil aangevuld en onuitgeput op het Landveld geplaatst.
4. De speler die de Zuil verloor, legt hem terug op zijn Spelersbord, in het bijbehorende vak. Een Strategietegel op dat vak houdt hem niet tegen, en die speler verliest de Strategietegel niet.

Houden Strategietegels terugkerende stukken tegen?

Nee. Strategietegels zijn permanent, en een terugkerend stuk gaat terug naar zijn bijbehorende vak.

Schermutseling

Je hebt ten minste één Hopliet op het veld nodig. Bij een gelijke stand wint de aanvaller. Een aanvaller die verliest, trekt geen 2 kaarten. De verliezer trekt opnieuw de kaarten die hij voor Tactische Kaartondersteuning heeft gebruikt.

NIEUW Hoe kan ik de Zuil van een andere speler verwijderen?

Door een Belegering ertegen te winnen, door een Schermutseling te winnen (Schermutselingsmodus), met Krios, of via de Barbaren (spelmodus Barbarenhorden).

Een door Massalia gestichte Stad belegeren

Leg de Belegeringstegel daar zoals gewoonlijk neer en los die op aan het begin van je volgende beurt. Alleen Schepen kunnen aan de Belegering deelnemen, aangezien Landeenheden geen Zeevelden kunnen betreden.

NIEUW Waarvoor dient Kracht op een Zeeveld?

Die speelt in twee gevallen een rol: bij een Belegering van een Stad van Massalia die op een Zeeveld is gebouwd (alleen Schepen doen mee), en bij Atlantis. Een Schip op een Zeeveld geeft ook 1 Kracht aan één aangrenzend Landveld naar keuze, in elke fase opnieuw gekozen (zie de errata).

Verplaatsing en Schepen

Schepen als bruggen

Een Landeenheid op een van je Schepen zetten kost 0 Verplaatsing, of dat nu vanaf een Landveld is of vanaf een ander Schip van jou. Een keten van je Schepen over meerdere Zeevelden vormt daarom één brug. Van boord gaan naar een Landveld kost 1 Verplaatsing. Een Schip in een Haven is geen brug. Schepen hebben geen capaciteitslimiet; de „3 Eenheden per Schip” uit vroege video’s komt uit de prototyperegels.

NIEUW Eén Verplaatsingsmoment per Opmarsbeurt

Je krijgt in je Opmarsbeurt één moment om te verplaatsen, vóór of na je Rondeelactie. Bonusacties van kaarten (zoals Kronos, Schrijver, Architect, Minotaurus of Bellerophon) geven je geen extra moment.

NIEUW Schepen en de bruggen op het bord

Schepen mogen onder elke brug door varen die op het bord getekend is: Gibraltar, Messina, de Bosporus en de Landengte van Korinthe.

NIEUW De Kyklades

De eilanden van de Kyklades zijn Landvelden (p. 2 [p. 2]). Schepen mogen ook de wateren van de Kyklades binnenvaren (Zeevelden 6, 7 en 8). Een Schip daar geeft 1 Kracht aan één aangrenzend Landveld, zoals elk Schip op een Zeeveld.

NIEUW Korinthia en Lakonia

Korinthia en Lakonia grenzen niet aan elkaar.

Eenheden met kaarteffecten over zee verplaatsen

Je Eenheden steken alleen over op je eigen Schepen. Amazone is de uitzondering (zie Amazone).

Een onverkend veld in en weer uit

Toegestaan: verplaats erin, onthul de tegels en verplaats verder met je resterende Verplaatsing.

Mag ik 0 velden vooruitgaan op het Rondeel?

Nee. Het minimum is 1, ook met de bonus van het Beschavingsspoor (p. 7 [p. 9]).

Opbouw en beurtverloop

Is er een handlimiet?

Nee. Er is alleen een Aanvulgrootte.

Grondstoffen bewaren voor later

Een Grondstof van een kaart die je hebt afgelegd, moet je in dezelfde beurt uitgeven; je kunt hem niet bewaren. In een Aanvulbeurt is de volgorde: je hand, dan je Zuilen, dan Activeren. Een Zuil die door een Stadstaatvaardigheid is aangevuld, mag in die beurt opnieuw uitputten, want dat is uitgeven, geen bewaren.

De Startspelermarker

Hij verplaatst nooit. Hij markeert het einde van elke ronde.

Profetieën horen bij hun Regio

Je voldoet aan de voorwaarden van een Profetie binnen de Regio waar ze ligt.

Pythia: wat is „één voorwaarde”?

Eén icoon op de Profetiekaart, of één groep iconen die samen gedrukt staat. Bij „Beheers 3 Landvelden” betekent Pythia dat je er maar 2 hoeft te Beheersen.

Opmerkingen bij de opbouw

Schepen mogen een Zeeveld delen. De „V”-tegels worden bij stap 11 verwijderd. Extra Hoplieten wachten naast het Huurlingenspoor. Gebruik alle 21 Strategietegels (zie de errata).

Spelmodi en Helden

Helden

CORRECTIE Theseus

Theseus handelt als Hopliet, Arbeider of Schip, telkens als één ervan, dus de Kracht-verbeteringen van het Militair spoor tellen nooit bij elkaar op. In een Haven heeft hij **3 Kracht in totaal**: 2 basis-Kracht plus 1 voor de Haven. Om een Haven te bereiken, moet hij eerst het Zeeveld binnengaan.

De formulering van mei 2025 („3, plus één in een Haven") werd gelezen als 4.

Kadmos

Bevindt Kadmos zich op een Veld, dan kan een tegenstander geen nieuwe Eenheden op het Veld plaatsen als hij al 2 daar heeft. En bevonden zich er al meer dan 2 toen Kadmos binnenkwam, dan mag Kadmos de overtollige naar willekeurige aangrenzende Velden verplaatsen.

NIEUW Atalanta: uitputten „alsof zij een Zuil was"

Ze put een Grondstoffentegel op haar veld uit zonder Verplaatsing te gebruiken, en je hoeft het veld niet te Beheersen. Daarna blijft ze op die tegel staan, zoals een Zuil, en kan ze niet verplaatsen tot je je Zuilen Aanvult.

Barbarenhorden, Atlantis, Belegering van het Lot

Barbaren verschijnen alleen bij onthulde kampen

Ja. Barbarentegels worden alleen op open Barbarenkampen geplaatst. Voor hun verplaatsing, zie de errata.

NIEUW Atlantis

Atlantis is zowel een Zeeveld als een Landveld. Landeenheden mogen erheen verplaatsen vanaf een aangrenzend Landveld, of oversteken op je Schepen. Je Beheerst Atlantis door zijn veld te Vestigen met ten minste 10 Kracht. Atlantis geldt voor alle spelregels als een Stad, ook voor Overheersing.

Met Handelsmonopolies: Atlantis is een Joker-Grondstoffentegel. Heb je er aan het einde van het spel een Zuil, kies er dan één Grondstofsoort voor; het telt als een Landveld met die Grondstof wanneer je Handelskracht scoort.

NIEUW Belegering van het Lot: zijn de aantallen Tijdmarkers verwisseld?

Nee. 6 Tijdmarkers met 2 of 4 spelers en 9 met 3 of 5 spelers is juist.

Solo: de uitdaging van de Tiran

NIEUW Kaarten die uit het solospel gaan

Verwijder deze acht kaarten vóór een solospel: **Theater, Spion, Diplomaat, Hestia, Lotuseters, Perseus, Gaia en Olympisch Atleet**. De regels voor Perseus, Gaia en Olympisch Atleet op pagina 31 [p. 43] gelden niet meer. Schildmaker blijft in het spel en gebruikt alleen zijn eerste vaardigheid (p. 31 [p. 43]).

NIEUW Hoe de Tiran het wiel gebruikt

De Grondstof op de kaart waarmee de Tiran zijn Opmarsbeurt begint (zijn Actieve kaart) is het startpunt. Om een Regio of een spoor te kiezen, begin je bij die Grondstof op het Grondstoffenwiel en ga je met de klok mee verder tot een keuze geldig is. Om een Landveld te kiezen, begin je bij het Landsymbool naast die Grondstof op het Landtypewiel en ga je op dezelfde manier met de klok mee verder (regelboek p. 23 [p. 33]).

De Tiran verplaatst nooit zoals een speler. Zijn Eenheden worden rechtstreeks Verzet naar waar zijn actie ze heen stuurt. Wanneer hij zijn eerste Arbeider of Hopliet Inzet, of zijn eerste Tempel, Agora of Citadel Bouwt, leg je de Verbeterde Actieherinneringstegel die onder dat stuk lag naast het bijbehorende gedeelte van het Rondeel: vanaf dan gebruikt hij de verbeterde versie van die actie.

NIEUW De „Voorkeurseenheid van de Stadstaat” van de Tiran

Die staat op de Stadstaat-Solo-spelershulp van de Tiran, in de rij Inzetten: bijvoorbeeld *Minst Ingezet: Schip* > *Hopliet* > *Arbeider*. De Tiran Zet het type Eenheid in waarvan hij er het minst op het bord heeft; bij een gelijke stand geldt de getoonde volgorde.

Gevechten in het solospel

De Belegeringsregels gelden niet in het solospel, en een Mythologiekaart die Eenheden verplaatst, veroorzaakt geen gevecht (p. 31 [p. 43]).

> Staat je vraag er niet bij? Stel hem in het spelregelforum van Pillars of Heracles op BoardGameGeek of in onze Facebookgroep, dan voegen we hem hier toe.

Spelontwerp door Tamás Oláh, solomodus door David Digby, regelboek geredigeerd door Chris Spath. Gratis regelboeken in het Frans, Duits, Grieks en Nederlands: apeiron.games/pillars/translations. Communityvertaling – correcties welkom. De antwoorden die op 24 oktober 2026 zijn toegevoegd, zijn nog niet door een moedertaalspreker nagelezen.

Deel II van de Legends of Hellas-trilogie is onderweg: in *Age of Pericles* draag je het gewicht van de democratische beslissingen van Athene. Volg het op Gamefound.