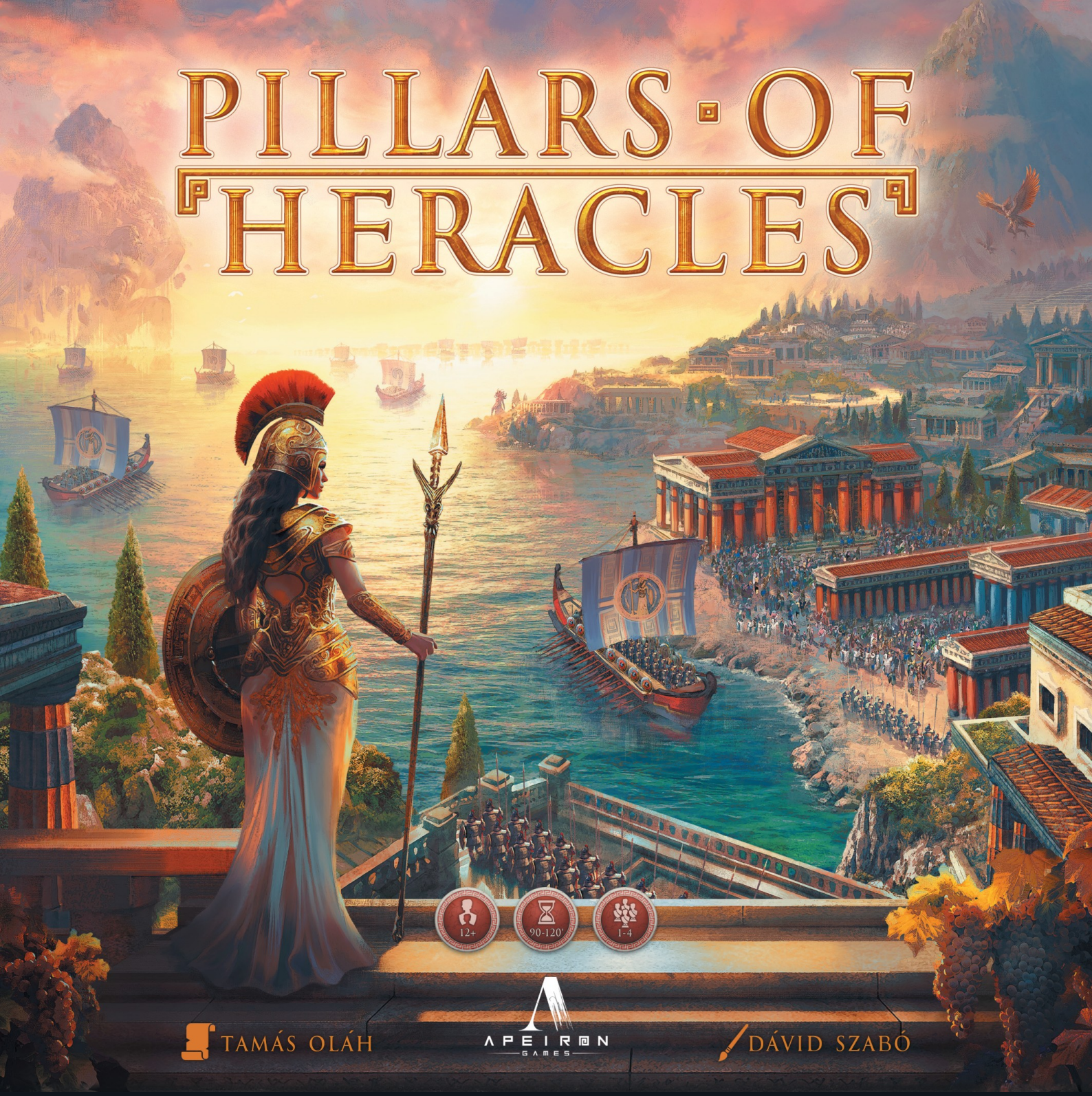


SPIELREGEL

Leseausgabe · Deutsch

Für Bildschirm und Heimdruck gesetzt. Inhalt entspricht der deutschen Spielregel.

ÜBERBLICK

In ***Pillars of Heracles*** führst du einen griechischen Stadtstaat durch die archaische Epoche des antiken Hellas.

Diese Epoche erlebte den Pioniergeist der Griechen, als sie neue Länder erkundeten und Siedlungen entlang der weiten Mittelmeerküste gründeten. **Dein Ziel ist es, dein Volk zur Größe zu führen und als ruhmreichster aller Stadtstaaten aufzusteigen.** Entwickle deinen Stadtstaat, indem du Charaktere rekrutierst, Gebäude und Monumente errichtest, Einheiten entsendest und befehligst, neue Gebiete besiedelst, Rohstoffe gegen mächtige Verbesserungen eintauschst und göttliche Gunst suchst. Sichere dir deinen Triumph, indem du Städte und Regionen meisterhaft beherrschst, alte Prophezeiungen erfüllst und ehrfurchtgebietende Monumente errichtest, die der Zeit standhalten.

Die Säulen des Herakles – zwei Vorgebirge am östlichen Eingang zur Straße von Gibraltar – markierten für die antiken Griechen die Grenzen der bekannten Welt. Sie glaubten, dass jenseits der Säulen, die Herakles errichtete, um seine legendäre Irrfahrt nach den goldenen Äpfeln der Hesperiden zu markieren – eine Tat für die Unsterblichkeit –, das Reich der Götter lag.

SCHNELLSTART-ANLEITUNG

WILLKOMMEN IN DER AUFREGENDEN WELT VON „PILLARS OF HERACLES“!

HIER SIND EIN PAAR PUNKTE FÜR DEN EINSTIEG:

1. **Komponenten-Übersicht:** Mache dich mit den Spielkomponenten rechts vertraut, um die Werkzeuge zu verstehen, die dir zur Verfügung stehen.
2. **Spielablauf:** Lies den oberen linken Abschnitt von Seite 13, um die grundlegende Spielabfolge zu erfassen.
3. **Spielern, die zum ersten Mal spielen**, empfehlen wir entweder den Lernmodus, die kürzeste Version des Spiels, oder das Kurze Spiel. Siehe Seite 24 für Anweisungen.
4. **Grundstrategie:** Sieh dir die Grundstrategien auf Seite 28 an, die dir während des Spiels helfen.
5. **Video-Spielanleitung:** Du kannst unser offizielles Anleitungsvideo unter apeiron.games/pillars ansehen.

KOMPONENTEN-ÜBERSICHT

DER SPIELPLAN (1)

Der Spielplan hat 2 Seiten:



Die **Mittelmeer-Seite**, die das Mittelmeer zeigt.

Die **Ägäis-Seite**, die das Ägäische Meer zeigt.

Jede Seite des Spielplans besteht aus **Feldern** und **Regionen**.

- Ein **Feld** ist ein durch weiße Grenzen definiertes Gebiet auf der Karte des Spielplans; entweder ein **Landfeld** *(das zu einer Region gehört)* oder ein **Seefeld**.
- Eine **Region** besteht aus 3 Landfeldern, die auf dem Spielplan mit derselben Randfarbe gekennzeichnet sind.

> Auf der Ägäis-Seite des Spielplans gelten die Felder der Region ***Kyklades***, obwohl sie Inseln im Meer zeigen, dennoch nur als Landfelder.

DAS RONDELL

Die untere linke Ecke des Spielplans zeigt ein Rondell, ein kreisförmiges Aktionsauswahl-Rad. Du kannst auf dem Rondell vorrücken und eine Aktion daraus wählen, **indem du eine Aktionskarte aus deiner Hand spielst**.



STARTSPIELER-MARKER (1)



Spielertableaus (4)

Dein Spielertableau stellt den Stadtstaat dar, den du führst. Es hält dein Stadtstaat-Plättchen. Während des Spiels setzt du deine Säulen, Einheiten und Gebäude von deinem Spielertableau auf den Spielplan.



Stadtstaat-Plättchen (12)

Jedes Stadtstaat-Plättchen hat eine einzigartige Fähigkeit. Jede Seite eines Stadtstaat-Plättchens entspricht einer Seite des Spielplans, wie in seinem unteren rechten Bereich angegeben.



Stadtplättchen (20)

Es gibt die folgenden Arten von Stadt:



4 Start-Stadtplättchen
(1 in jeder Spielerfarbe)

16 Plättchen für gewöhnliche Städte

Spielhilfen (5)



Leisten-Plättchen (6)

Zu Beginn des Spiels wird jeder Region zufällig ein Leisten-Plättchen zugewiesen. Jede Leiste ist mit einem Rohstofftyp verbunden *(wie auf ihrem äußersten linken Feld gezeigt)*, und die Titanenleiste gilt als Joker.



Rohstoffplättchen (20)

Es gibt fünf Rohstoffe im Spiel:



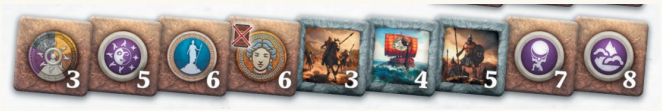
Start-Rohstoffplättchen haben dieses Symbol auf der Rückseite.



Bevölkerungsplättchen (18)

Bevölkerungsplättchen stellen die örtliche Bevölkerung dar.
Dazu gehören **Barbarenlager** *(mit dem grauen Rand)*.





Strategieplättchen (21)

Diese Plättchen gewähren während des Spiels dauerhafte Fähigkeiten. Es gibt **3 Arten** von Strategieplättchen, jede mit einem anderen Symbol auf ihrer Rückseite.



Spielerteile (in 4 Spielerfarben)





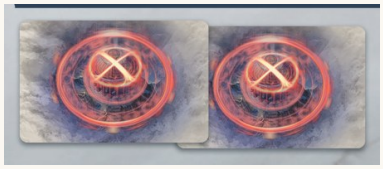
Prophezeiungskarten (24)

Prophezeiungen stellen Aufträge der griechischen Götter dar. Sie sind in die Ären I, II und III eingeteilt, wie auf ihrer Rückseite gezeigt.



Beispiel einer Prophezeiungskarte der Ära I

Karten für Verbotene Domänen (2)



Wertungsblock (1)

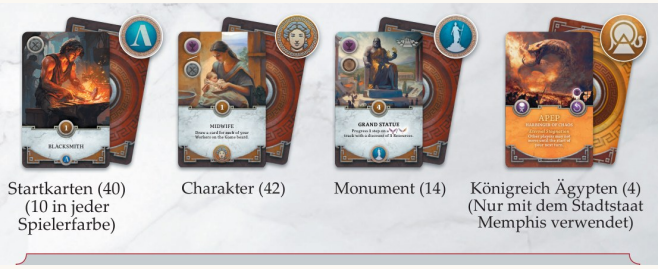


Aktionskarten *(100)*

Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel aus Aktionskarten, der zunächst aus seinen **10 Startkarten** besteht; weitere Aktionskarten können aus dem Beschaffungsbereich *(auf der linken Seite des Spielplans)* erworben werden.

Jede Aktionskarte hat eine **Stärke** *(angegeben durch eine Zahl in der Mitte der Karte)* und einen oder mehrere **Rohstoffe** *(angegeben in der oberen linken Ecke der Karte)*. Wird ein „/“ zwischen zwei Rohstoffen gezeigt, bedeutet dies, dass **nur einer dieser beiden Rohstoffe** verwendet werden darf.

Es gibt 4 Arten von Aktionskarten:


Startkarten (40) (10 in jeder Spielerfarbe) | Charakter (42) | Monument (14) | Königreich Ägypten (4) (Nur mit dem Stadtstaat Memphis verwendet)

> Jede Charakter- und Monumentkarte hat eine darauf geschriebene Fähigkeit. Wenn du eine solche Karte während eines Vormarsch-Zuges spielst *(siehe Seite 13)*, darfst du die Fähigkeit dieser Karte verwenden.

Mythologiekarten (54)

Anders als Aktionskarten werden Mythologiekarten nicht Teil der Stapel der Spieler, sondern werden **über ihren Spielertableaus in den angegebenen Plätzen platziert**. Manche Karten haben zugehörige Plättchen *(siehe „Mythologieplättchen“ unten)*. Mythologiekarten dürfen während einer **Freien Aktion** verwendet werden *(siehe Seite 14)*.

Es gibt 3 Arten von Mythologiekarten, jede mit einem anderen Symbol auf ihrer Rückseite:



Halbgott-Karten (22) | Titanenkarten (16) | Olympier-Karten (16)

Mythologieplättchen (4)



Belagerungs-Plättchen (4)



Komponenten für Spielmodi (Seiten 24-44)

Die übrigen Komponenten werden nur in bestimmten Spielmodi verwendet.

- Barbaren-Plättchen *(12)*
- Atlantis-Plättchen *(1)*
- Scharmützel-Plättchen *(4)*
- Helden-Plättchen *(10)*
- Helden-Einheiten-Standfiguren *(10)*
- Standfußplatten *(4)*
- Odysseus-Marker *(6)*
- Schicksalsbelagerungs-Charakterkarten *(5)*
- Schicksalsbelagerungs-Monumentkarte *(1)*
- Zeitmarker *(9)*
- Allgemeine Solo-Spielhilfe *(1)*
- Stadtstaat-Solo-Spielhilfen *(9)*

- Solo-Spielhilfen *(9)*
- Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen *(5)*

Hinweis: Die Solo-Spielhilfen werden nur im „Solo-Modus“ verwendet.

AUFBAU

AUFBAU DES SPIELPLANS

1. **Wähle eine Seite des Spielplans**: Mittelmeer oder Ägäis, und lege diese Seite offen in die Mitte des Spielbereichs.
2. Trenne die **Mythologiekarten** nach Typ: bilde getrennte verdeckte Stapel für Halbgötter, Olympier und Titanen, mische jeden Stapel einzeln und lege sie dann auf die entsprechenden Felder *(mit passenden Symbolen)*.
3. Wenn du mit ***weniger als 3 Spielern*** spielst, entferne zuerst alle Charakterkarten mit dem 3-Spieler-Symbol. Mische dann die **Monumentkarten** und teile sie so gleichmäßig wie möglich auf 3 verdeckte Stapel auf den oberen 3 Plätzen des **Beschaffungsbereichs** *(am linken Rand des Spielplans)* auf. Mische die **Charakterkarten** und teile sie so gleichmäßig wie möglich auf 3 verdeckte Stapel auf den unteren 3 Plätzen des Beschaffungsbereichs auf. Decke dann die oberste Karte jedes dieser Stapel auf.
4. Mische die **Leisten-Plättchen** und lege in jeder Region eines zufällig offen auf den dafür vorgesehenen Platz.
5. Lege auf **Feld 3** und **Feld 5** jeder Leiste ein **Plättchen für eine gewöhnliche Stadt** sowie eine der Spielerzahl entsprechende Anzahl Plättchen für gewöhnliche Städte auf das Feld unter dem „Bauen"-Bereich des Rondells. Entferne alle ungenutzten Plättchen für gewöhnliche Städte aus dem Spiel.
6. Trenne die **Strategieplättchen** nach Typ anhand der Symbole auf ihren Rückseiten. Es gibt 7 Plättchen jedes Typs. Mische jeden Typ einzeln und teile ihn in zwei verdeckte Stapel, einen aus 4 und einen aus 3 Plättchen, die auf die Felder neben dem entsprechenden Symbol auf der linken Seite des Spielplans gelegt werden. Decke dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf.
7. Lege die **Mythologieplättchen** neben den Spielplan.

AUFBAU DES SPIELERBEREICHS

8. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt **alle Komponenten in seiner Farbe**: 1 Spielertableau, 1 Start-Stadtplättchen, 12 Einheiten, 6 Gebäude, 7 Säulen, 14 Spielermarker, 1 Belagerungs-Plättchen und 10 Start-Aktionskarten. Entferne alle Komponenten ungenutzter Spielerfarben aus dem Spiel.
   Jeder Spieler legt:
   6 seiner Einheiten in den oberen linken Bereich seines Spielertableaus *(„Entsenden")*
   (von links nach rechts: ein Schiff, ein Arbeiter und ein Hoplit in jeder Reihe);
   seine **6 Gebäude** in den unteren linken Bereich seines Spielertableaus *(„Bauen")*
   (von links nach rechts: ein Tempel, eine Agora und eine Zitadelle in jeder Reihe); und
   6 seiner Säulen in den unteren rechten Bereich seines Spielertableaus *(„Besiedeln")*.
9. Wähle einen Startspieler und gib diesem Spieler den **Startspieler-Marker**.
10. Mische die **Stadtstaat-Plättchen**, ziehe dann zufällig eine Anzahl Plättchen, die der ***Spielerzahl plus 1*** entspricht, und lege sie in einer Reihe aus, mit ihren der gewählten Spielplanseite entsprechenden Seiten nach oben. Falls mehrere der gezogenen Stadtstaaten ihre Startfelder in derselben Region haben, ziehe weiter, bis du Stadtstaaten mit Startfeldern in verschiedenen Regionen erhältst. Mische dann die **Start-Rohstoffplättchen** und lege zufällig 1 unter jedes gezogene Stadtstaat-Plättchen.
11. In umgekehrter Zugreihenfolge *(beginnend mit dem Spieler rechts vom Spieler mit dem Startspieler-Marker und gegen den Uhrzeigersinn fortlaufend)* **wählt jeder Spieler ein Stadtstaat-Plättchen und das darunter liegende Start-Rohstoffplättchen** und legt das Stadtstaat-Plättchen in den oberen rechten Bereich seines Spielertableaus. Entferne alle ungenutzten Stadtstaat-Plättchen und Start-Rohstoffplättchen *(einschließlich der gezogenen, aber von keinem Spieler gewählten)* aus dem Spiel. Hat ein Spieler Memphis als seinen Stadtstaat gewählt, lege die **4 Aktionskarten Königreich Ägypten** offen neben den Spielplan; andernfalls entferne sie aus dem Spiel.
12. In umgekehrter Zugreihenfolge legt jeder Spieler **1 Hopliten**, seinen **1 verbleibenden Arbeiter**, seine **1 verbleibende Säule**, **sein Start-Stadtplättchen und sein Start-Rohstoffplättchen** offen auf das auf seinem Stadtstaat-Plättchen angegebene Start-Landfeld sowie sein **1 verbleibendes Schiff** auf ein angrenzendes Seefeld.
13. Jeder Spieler legt einen seiner **Spielermarker auf jeden der „0"-Felder** der Leisten Militär, Söldner, Navigation, Zivilisation, Olympier und Titan und



bewegt dann in Zugreihenfolge seinen Marker auf *Feld 1* der Leiste, die der auf seinem Stadtstaat-Plättchen angegebenen Region entspricht, und ***nimmt die entsprechende Belohnung*** *(wie auf Seite 10 erläutert)*.

14. Jeder Spieler legt seine **3 verbleibenden Hopliten** neben die **Söldnerleiste *(Gold)*** neben dem Spielplan.

Abschluss des Spielplan-Aufbaus

15. Jeder Spieler **mischt seine 10 Start-Aktionskarten**, legt sie in einem verdeckten Stapel links neben seinem Spielertableau ab und zieht die folgende Anzahl Karten auf die Hand: erster Spieler: **5 Karten**; zweiter Spieler: **6 Karten**; dritter Spieler: **6 Karten**; vierter Spieler: **7 Karten**; fünfter Spieler: **7 Karten**.

16. Jeder Spieler legt einen seiner **Spielermarker auf den „Aufstieg"-Bereich des Rondells** *(das Aktionsauswahl-Rad in der unteren linken Ecke des Spielplans)* und lässt seine verbleibenden 7 Spielermarker neben seinem Spielertableau.

17. Wenn du mit weniger als 4 Spielern spielst, sind nicht alle Regionen des Spielplans im Spiel und müssen ***„blockiert"*** werden. Um eine Region zu blockieren, lege eine Karte für eine Verbotene Domäne auf den Kartenplatz der Region. Blockiere in einem **3-Spieler-Spiel 1 Region**, in einem **2-Spieler-Spiel 2 Regionen**, wobei du aus den Regionen wählst, die keine Startstadt eines Spielers enthalten.
Tue dies in der folgenden Vorzugsreihenfolge:
Mittelmeer: Lybie → Iberia → Aigyptos → Anatole
Ägäis: Iona → Makedonia → Peloponnesos → Lydia
In einem 4-Spieler-Spiel werden keine Regionen blockiert. Entferne alle ungenutzten Karten für Verbotene Domänen aus dem Spiel.

18. Sortiere die **Prophezeiungskarten** anhand der Nummern auf ihren Rückseiten nach Ären *(I, II und III)* und mische jeden Satz einzeln. Lege für jede Region *(außer blockierten Regionen, falls vorhanden)* je eine Karte jeder Ära verdeckt in der folgenden Reihenfolge auf ihren Kartenplatz: **Ära III *unten***, **Ära II *in der Mitte*** und **Ära I *oben***. Decke dann in jeder Region die oberste Prophezeiungskarte *(Ära I)* auf. Entferne die ungenutzten Prophezeiungskarten ungesehen aus dem Spiel.

19. Trenne die **Bevölkerungsplättchen** nach Typ anhand der Symbole auf ihren Rückseiten *(Helm,*

Füllhorn und Adler). Mische jeden Typ und lege auf jedes Landfeld, das keine Startstadt enthält *(außer auf solche in blockierten Regionen, falls vorhanden)*, ein verdecktes Bevölkerungsplättchen des entsprechenden Typs, wie durch die Symbole auf den Landfeldern angegeben. Entferne alle ungenutzten Bevölkerungsplättchen aus dem Spiel.

20. Mische die **Rohstoffplättchen** und lege auf jedes Landfeld, das noch kein Rohstoffplättchen hat *(außer auf solche in blockierten Regionen, falls vorhanden)*, zufällig eines und **decke es dann auf**.
*Um in Spielen mit **weniger als 4 Spielern** das Gleichgewicht der Rohstoffe zu wahren, entferne in einem 2-Spieler-Spiel **je eines der 5 Rohstoffplättchen-Typen** und in einem 3-Spieler-Spiel **zufällig je eines von 3 verschiedenen Typen**, bevor du die Rohstoffplättchen zu Beginn dieses Schritts mischst. Entferne alle ungenutzten Rohstoffplättchen aus dem Spiel.*

ALLGEMEINE REGELN

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, der ruhmreichste aller Stadtstaaten zu werden!

Du kannst im Spiel Ruhm gewinnen, indem du **Städte und Regionen beherrschst, Monumente baust und Prophezeiungen erfüllst** *(siehe Seite 20 für Einzelheiten)*. Das Spielende wird ausgelöst, wenn die Spieler gemeinsam ***das Ende einer Anzahl verschiedener Region-Leisten*** erreicht haben, ***die der Spielerzahl entspricht***, wenn ***ein Spieler 6 Städte beherrscht*** oder wenn ***3 Prophezeiungskarten der Ära III*** vom Spielplan entfernt wurden.

Der Spieler mit dem meisten Ruhm gewinnt das Spiel.

DIE GOLDENE REGEL

Sollte ein Karten- oder Plättcheneffekt den allgemeinen Spielregeln widersprechen, befolge stets vorrangig die spezifischen Anweisungen dieser Karte oder dieses Plättchens.

STADTSTAAT-FÄHIGKEITEN

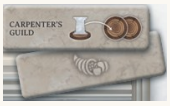
Jedes Stadtstaat-Plättchen hat eine darauf beschriebene einzigartige Fähigkeit. Du darfst die Fähigkeit deines Stadtstaat-Plättchens **immer dann verwenden, wenn sie während des Spiels zutrifft**.



STRATEGIEPLÄTTCHEN ERHALTEN

Du kannst während des Spiels Strategieplättchen erhalten, typischerweise als Bonus für das Leeren von Reihen in den Bereichen Entsenden, Bauen und Besiedeln deines Spielertableaus. **Jede Reihe gibt ihr Strategieplättchen nur einmal pro Spiel:** Kehren Teile in eine Reihe zurück und leerst du sie erneut, erhältst du nichts mehr. Wenn du eines erhältst, lege es auf eine leere Reihe deines Spielertableaus. Hast du nicht genügend leeren Platz, wenn du ein Strategieplättchen erhalten würdest, erhalte stattdessen nichts.
Du kannst deine Plättchen auf deinem Spielertableau zu *keinem Zeitpunkt* umordnen.

Nach dem Erhalt eines Strategieplättchens decke das nächste Plättchen in seinem Stapel auf (falls vorhanden). Strategieplättchen auf deinem Spielertableau gewähren dir andauernde Fähigkeiten *(siehe Anhang 2 für Einzelheiten)*.



VERBOTENE DOMÄNEN

Wenn du mit **weniger als 4 Spielern** spielst, werden beim Aufbau 1 oder 2 Regionen blockiert. Dies sind ***Verbotene Domänen***, gekennzeichnet durch die darin platzierten Karten für Verbotene Domänen, und mit Ausnahme der Region-Leisten *(die bei allen Spielerzahlen verwendet werden)* werden sie während des Spiels nicht genutzt. Verbotene Domänen **enthalten keine** Prophezeiungskarten, Bevölkerungsplättchen oder Rohstoffplättchen, und in die Landfelder Verbotener Domänen sowie in alle zu ihnen gehörenden Häfen kann nicht gezogen werden und sie können in keiner Weise genutzt werden.



STÄRKE

Stärke ist ein grundlegendes Konzept im Spiel und stellt deinen Einfluss in verschiedenen Teilen des Spielplans dar. Deine Einheiten, Gebäude, Säulen und Städte tragen jeweils einen bestimmten Betrag an Stärke bei, wie unten ausgeführt:

- Deine **Arbeiter, Agoras, Tempel, Säulen und Städte** tragen jeweils
  1 Stärke zu deiner Gesamtstärke auf dem von ihnen besetzten Landfeld bei.
- Jedes deiner **Schiffe** gewährt 1 Stärke auf dem von ihm besetzten Seefeld sowie **auf einem angrenzenden Landfeld** deiner Wahl *(sie können deine Stärke nicht auf angrenzende Seefelder ausdehnen)*.
- Befindet sich ein Schiff in einem **Hafen**, gewährt es stattdessen 2 Stärke auf dem entsprechenden Landfeld.
- Jeder deiner **Hopliten** trägt 2 Stärke zu deiner Gesamtstärke auf dem von ihm besetzten Landfeld bei.

- Jede deiner **Zitadellen** gewährt 3 Stärke auf dem von ihr besetzten Landfeld.

> Deine Gesamtstärke in einer Region ist **die Summe der Stärke**, die deine Einheiten, Gebäude, Säulen und Städte in dieser Region gewähren.

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.

Jede Aktionskarte hat eine in der Mitte der Karte angegebene Stärke. Stärke wird hauptsächlich verwendet, um während deines Vormarsch-Zuges auf dem Rondell vorzurücken *(siehe Seite 13)*.



Die Stärke der Karte kann auch für die taktische Kartenunterstützung während ***Belagerungen*** *(siehe Seite 13)* und im ***Scharmützel-Modus*** *(siehe Anhang 4)* verwendet werden.

Beherrschen

- Du **beherrschst ein Feld**, wenn du mehr Stärke auf dem Feld hast als jeder andere Spieler und deine Stärke die Summe aller Bevölkerungsplättchen auf dem Feld übersteigt.
- Du **beherrschst eine Region**, wenn du mehr Stärke in der Region hast als jeder andere Spieler und deine Stärke die Summe aller Bevölkerungsplättchen in der Region übersteigt. *Alle noch in der Region befindlichen Bevölkerungsplättchen müssen offen liegen, um dies auszuwerten; folglich beherrscht niemand eine Region, solange sich darin noch verdeckte Bevölkerungsplättchen befinden.*
- Du **beherrschst eine Stadt**, wenn du deinen Spielermarker darauf hast oder wenn es deine Startstadt ist und kein Marker eines anderen Spielers darauf liegt.
- **Bei Gleichstand der Stärke** beherrscht der gleichrangige Spieler das Feld/die Region, dessen Spielermarker auf der entsprechenden Region-Leiste am weitesten vorgerückt ist. Liegt mehr als ein Spielermarker auf demselben Leistenfeld, gelten höher in einem Stapel liegende Marker als vor allen darunterliegenden. Stehen die Spielermarker der gleichrangigen Spieler auf dem „0"-Feld der Region-Leiste, bleibt der Gleichstand unentschieden, und niemand gilt als Beherrscher des Feldes/der Region.

Auf Leisten vorrücken



> Du kannst hauptsächlich während der Statusprüfung *(siehe Seite 13)* und der Aufstieg-Aktion *(siehe Seite 18)* auf den Region-Leisten vorrücken. Bestimmte Karten und Plättchen können dir ebenfalls Gelegenheiten zum Vorrücken auf Leisten geben.

Immer wenn du auf einer Leiste vorrückst, lege deinen Spielermarker oben auf jeden anderen Spielermarker auf demselben Feld und erhalte die Belohnung, die über diesem Feld der Leiste auf dem Leisten-Plättchen angegeben ist *(siehe unten)*.

Leistenbelohnungen und Fähigkeiten



Nimm kostenlos eine Charakter-/Monumentkarte aus dem Beschaffungsbereich auf die Hand. Decke dann die oberste Karte des Stapels auf, aus dem du genommen hast.



Befindet sich auf diesem Feld noch ein Plättchen für eine gewöhnliche Stadt, darfst du es kostenlos erhalten *(siehe rechts für Einzelheiten)*.

Zivilisationsleiste



Ab jetzt beträgt dein Handkartenlimit 5/6/7.



Ab jetzt darfst du beim Vorrücken auf dem Rondell während eines Vormarsch-Zuges deinen Marker optional 1 Feld weiter/1 Feld weniger weit *(bis zu einem Minimum von 1)* bewegen *(siehe Seite 13)*.

Navigationsleiste



Ab jetzt hast du während deines Zuges 2/3/4 Bewegungen vor oder nach jeder deiner Beschaffen-/Entsenden-/Bauen-/Besiedeln-Aktionen.

Militärleiste



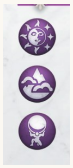
Ab jetzt tragen deine Säulen, Hopliten, Arbeiter und Schiffe jeweils 1 zusätzliche Stärke bei. *(Ein Schiff auf einem Seefeld trägt 1 zusätzliche Stärke sowohl zu seinem Seefeld als auch zu einem angrenzenden Landfeld bei. Ein Schiff in einem Hafen trägt 1 zusätzliche Stärke nur zu seinem entsprechenden Landfeld bei.)*

SÖLDNERLEISTE



Indem du ein zusätzliches Eisen ausgibst *(zusätzlich zu etwaigen Kosten für das Vorrücken auf dieser Leiste)*, oder ohne zusätzliche Kosten *(auf Feld 4, wo keine Eisenkosten angegeben sind)*, darfst du einen deiner Hopliten von neben dem Spielplan an der Söldnerleiste nehmen und auf ein beliebiges Landfeld mit einer deiner Städte legen. Beachte, dass dies nicht als „Entsenden"-Aktion gilt. **Dies muss unmittelbar nach dem Vorrücken auf das entsprechende Feld geschehen, sonst geht die Gelegenheit verloren.**

OLYMPIER-/TITANENLEISTE



Ziehe 2 Karten vom Halbgott-/Olympier-/Titanen-Stapel, behalte eine und lege sie offen auf einen beliebigen leeren Mythologiekarten-Platz über deinem Spielertableau, und lege die andere verdeckt unter ihren Stapel ab. **Hast du keinen freien Platz, darfst du dich entscheiden, eine deiner Mythologiekarten abzulegen, um einen Platz frei zu machen.** Alternativ darfst du auf das Ziehen von Mythologiekarten verzichten und stattdessen eine deiner vorhandenen Mythologiekarten **desselben Typs** kostenlos **aktivieren** *(einen Halbgott für eine Halbgott-Belohnung, einen Olympier für eine Olympier-Belohnung, einen Titanen für eine Titanen-Belohnung)*.

LANDFELDER ERKUNDEN

Wenn Teile auf ein Landfeld mit verdeckten Rohstoff- und/oder Bevölkerungsplättchen bewegt oder anderweitig dort platziert werden, **werden diese Felder erkundet**. Decke diese Plättchen auf, indem du sie umdrehst. Dies geschieht typischerweise während der Bewegung von Land-Einheiten *(siehe Seite 15)*, kann aber auch durch bestimmte Karteneffekte eintreten.

STÄDTE GEWINNEN

Jeder Spieler ***beginnt das Spiel mit seiner eigenen Startstadt***. Weitere Stadtplättchen können im Laufe des Spiels auf verschiedene Weisen gewonnen werden, wie unten ausgeführt.

> **Begrenzung**: Es darf nur **1** Stadtplättchen auf jedem Landfeld liegen.

- **Regionen auswerten:** Wenn ein Spieler erstmals auf Feld 3 **einer Region-Leiste** vorrückt, gewinnt ***nach Vergabe der Leistenbelohnung*** *(siehe links)* der Spieler mit der meisten Stärke in dieser Region das Plättchen für eine gewöhnliche Stadt auf diesem Feld und muss es sofort in der Region platzieren, ***auf einem Landfeld, das noch keine Stadt enthält***, und dann einen seiner Spielermarker darauf setzen. **Um das Plättchen zu gewinnen, muss ein Spieler mindestens 1 Stärke in dieser Region haben.** Bei Gleichstand der Stärke gewinnt der gleichrangige Spieler das Plättchen, dessen Spielermarker auf der Leiste der Region am weitesten vorgerückt ist *(liegt mehr als ein Spielermarker auf demselben Leistenfeld, gelten höher in einem Stapel liegende Marker als vor allen darunterliegenden)*. Kann dieser Spieler das Stadtplättchen nicht in der Region platzieren *(auch wenn die Region eine Verbotene Domäne ist)*, muss er es stattdessen auf einem geeigneten Feld in einer anderen Region platzieren. Hat kein Spieler Stärke in der Region oder kann dieser Spieler die Stadt in keiner Region platzieren *(oder bei einem Gleichstand der Stärke, bei dem alle gleichrangigen Spieler auf dem „0"-Feld der Region-Leiste stehen)*, wird das Plättchen für eine gewöhnliche Stadt auf Feld 3 der Leiste keinem Spieler vergeben und stattdessen auf das Feld unter dem „Bauen"-Bereich des Rondells gelegt.
- **Das Ende einer Leiste erreichen:** Wenn du auf Feld 5 **einer Region-Leiste** vorrückst, gewinnst du, falls dort noch ein Plättchen für eine gewöhnliche Stadt liegt, dieses kostenlos als Leistenbelohnung *(siehe links)*. Lege es auf ***ein beliebiges Landfeld, das noch keine Stadt enthält***, und setze dann einen deiner Spielermarker darauf. In dem seltenen Fall, dass du ein durch das Vorrücken auf Feld 5 einer Leiste gewonnenes Plättchen für eine gewöhnliche Stadt nicht platzieren kannst, lege es beiseite neben dein Spielertableau, und du darfst es zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges platzieren, sobald du kannst.
- **Städte bauen:** Plättchen für gewöhnliche Städte können auch durch die „Bauen"-Aktion gewonnen werden *(siehe Seite 16 für Einzelheiten)*.



- **Belagerung:** Du kannst die Beherrschung einer Stadt eines anderen Spielers durch eine Belagerung erlangen *(siehe Seite 13)*.

Hinweis: Die Anzahl der Städte, die du beherrschen kannst, ist nicht begrenzt; wenn du eine Stadt gewinnst, aber nicht genügend Spielermarker verfügbar hast, verwende einen geeigneten Ersatz, um deine Beherrschung anzuzeigen.

ROHSTOFFE AUSGEBEN

> Es gibt fünf Rohstoffe im Spiel: **Wein**, **Marmor, Gold, Eisen und Holz**.



Immer wenn du einen Rohstoff ausgeben musst, **lege eine Aktionskarte mit dem entsprechenden Rohstoff aus deiner Hand ab** und/oder **verbrauche ein passendes Rohstoffplättchen** auf demselben Feld wie eine deiner Säulen, indem du deine Säule darauf bewegst, sofern dort noch keine Säule liegt. ***Der auf einer zu Beginn eines Vormarsch-Zuges gespielten Aktionskarte angegebene Rohstoff kann nicht verwendet werden.*** Eine Karte mit 2 Rohstoffen darf abgelegt werden, um einen oder beide ihrer Rohstoffe auszugeben; du darfst jeden zu unterschiedlichen Zeitpunkten innerhalb desselben Zuges verwenden *(du kannst aber nicht einen ausgeben und den anderen für einen zukünftigen Zug aufheben)*.

Handeln: Um einen bestimmten Rohstoff zu erlangen, kannst du einen Rohstoff, den du besitzt, im Verhältnis 2:1 tauschen *(das heißt 2 desselben Rohstoffs gegen 1 eines anderen Typs)*.

Durch Handeln erlangte Rohstoffe müssen sofort ausgegeben werden. Du kannst einen durch Handeln gewonnenen Rohstoff **nicht** in einem weiteren Handel verwenden.

- **Rohstoffplättchen:** Jedes Rohstoffplättchen kann jeweils von **1 Säule** besetzt werden.

SPIELÜBERBLICK



Beginnend mit dem Spieler, der den Startspieler-Marker hält, sind die Spieler im Uhrzeigersinn abwechselnd an der Reihe. Das Spiel geht weiter, bis das Spielende ausgelöst wird *(siehe Seite 20)*.

In deinem Zug musst du eine **Statusprüfung** durchführen und dann entweder: A) einen **Vormarsch-Zug** oder B) einen **Auffrischungs-Zug**.

Zusätzlich darfst du während ***deines*** Zuges ***beliebig viele*** **Freie Aktionen** ausführen, die sein können: A) **eine Mythologiekarte beschwören**, B) **ein Belagerungs-Plättchen legen** oder C) **eine Prophezeiung erfüllen** *(zu den Zeitpunkten siehe Seite 13)*. Darüber hinaus darfst du im Zug ***eines anderen Spielers*** **eine** Mythologiekarte beschwören.

STATUSPRÜFUNG

Hier bewertest du deinen Fortschritt in Richtung verschiedener gebietsbasierter Ziele und beanspruchst die Belohnungen, die du verdient hast.

Liegt zu Beginn deines Zuges dein Belagerungs-Plättchen auf dem Spielplan, löse eine Belagerung wie folgt auf:

A **Belagerung:** Du darfst deine Stärke für die Belagerung mit taktischer Kartenunterstützung erhöhen *(siehe unten)*. Beherrschst du nach der taktischen Kartenunterstützung das Feld mit deinem Belagerungs-Plättchen und enthält es auch eine Säule, die einem anderen Spieler gehört, und/oder eine Stadt, die von einem anderen Spieler beherrscht wird *(außer wenn es seine einzige Stadt ist)*, gewinnst du die Belagerung und darfst entweder: die Säule des anderen Spielers entfernen *(sie auf sein Spielertableau zurücklegen und optional durch eine eigene ersetzen)*; oder den Marker des anderen Spielers *(falls vorhanden)* von der Stadt entfernen und deinen eigenen Spielermarker darauf setzen *(oder, im Fall deiner eigenen Startstadt, sie ohne Marker lassen)*. Entferne in jedem Fall dein Belagerungs-Plättchen. ***Überspringe dann die verbleibenden Schritte der Statusprüfung.***

TAKTISCHE KARTENUNTERSTÜTZUNG

Beginnend mit dem Spieler, der die Belagerung einleitet, darf jeder teilnehmende Spieler für jeden Hopliten und jede Zitadelle, die er auf dem Feld hat, 1 Karte aus seiner Hand verdeckt legen. Decke alle gelegten Karten gleichzeitig auf; ihre Stärke wird zur Gesamtstärke des entsprechenden Spielers auf dem Feld addiert, dann werden alle diese Karten abgelegt. Hat der unterlegene Spieler nach dem Auflösen der Belagerung Karten für die taktische Kartenunterstützung verwendet, zieht er dieselbe Anzahl Karten wieder auf die Hand nach.

Andernfalls führe Folgendes aus:

B **Vorherrschaft:** Wenn du für eine Region **ein Landfeld beherrschst, auf dem ein anderer Spieler eine Säule, ein Gebäude oder eine Stadt hat**, darfst du kostenlos auf der Leiste der Region vorrücken.



C **Konsolidierung:** Wenn du für ein Landfeld-Symbol **mindestens 3 Landfelder** mit demselben darauf abgebildeten Symbol beherrschst, darfst du kostenlos **1 Schritt** auf einer der beiden Leisten mit dem entsprechenden Symbol vorrücken.

> Du darfst während einer Statusprüfung höchstens **einmal auf jeder Region-Leiste** vorrücken und **niemals über Feld 4 hinaus**.

VORMARSCH-ZUG

Spiele eine Aktionskarte aus deiner Hand und lege sie auf deinen Ablagestapel.

Rücke deinen Spielermarker im Uhrzeigersinn auf dem Rondell um genau so viele Felder vor, wie die Stärke der soeben gespielten Karte beträgt *(oder, falls du auf Feld 1 oder 3 der Zivilisationsleiste vorgerückt bist, optional 1 mehr bzw. 1 weniger; siehe Leistenbelohnungen auf Seite 10)*. **Alle anderen Spieler, die bereits Marker** auf dem Feld haben, auf das du ziehst, dürfen jeweils sofort **eine Aktionskarte** von ihrem Ziehstapel ziehen.

Dann darfst du die folgenden ***optionalen*** Aktionen jeweils bis zu einmal in beliebiger Reihenfolge ausführen:

A **Nutze die Fähigkeit** der Karte, die du für diesen Vormarsch-Zug gespielt hast *(falls sie eine hat)*.

B **Bewegung:** Steht dein Spielermarker nun auf dem Bereich ***Beschaffen***, ***Entsenden***, ***Bauen*** oder ***Besiedeln*** des Rondells, darfst du deine Einheiten bewegen *(wie auf Seite 14 ausgeführt)*.

C **Rondell-Aktion:** Führe die Aktion des Bereichs des Rondells aus, auf dem dein Marker nun steht.

Vor, nach und zwischen diesen Aktionen darfst du **beliebig viele *Freie Aktionen*** ausführen.

FREIE AKTIONEN

Um eine Freie Aktion auszuführen, darfst du:

A) **die Fähigkeit einer Mythologiekarte verwenden, indem du sie beschwörst**,
B) **ein Belagerungs-Plättchen legen** oder C) **eine Prophezeiung erfüllen**.

Du darfst während ***deines*** Zuges ***beliebig viele*** Freie Aktionen ausführen. In deinem Zug darfst du Mythologiekarten vor, zwischen oder nach seinen Schritten 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)*. Du darfst während des Zuges ***eines anderen Spielers höchstens eine* Mythologiekarte beschwören**, und zwar nur vor, zwischen oder nach einer seiner Hauptaktionen oder -schritte: *(Vormarsch-Zug: (a) eine Karte spielen und auf dem Rondell vorrücken, (b) die Fähigkeit der Karte verwenden, (c) Bewegung und (d) Rondell-Aktion; oder Auffrischungs-Zug: (a) Handkarten auffrischen, (b) Säulen auffrischen und (c) Mythologiekarten aktivieren)*.

Wenn mehrere Spieler gleichzeitig eine Mythologiekarte beschwören möchten, dürfen sie dies tun, **beginnend mit dem aktiven Spieler** und dann im Uhrzeigersinn fortlaufend.

A **Eine Mythologiekarte beschwören:**
Du darfst eine über deinem Spielertableau platzierte, aktivierte Mythologiekarte beschwören, indem du ihre Fähigkeit verwendest und sie seitlich drehst. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Mythologiekarte zu jedem der oben genannten Zeitpunkte verwendet werden, sogar im Zug eines anderen Spielers. Karten, die etwas aufheben *(wie Asklepios und Lotophagen)*, werden in dem Moment gespielt, in dem das geschieht, was sie aufheben; im Zug eines anderen Spielers ist das deine eine Karte.

Während eine Mythologiekarte seitlich gedreht ist, ist sie „beschworen".

In ihrem normalen *(aufrechten)* **Zustand ist sie „aktiviert".**



B **Dein Belagerungs-Plättchen legen: Liegt es noch nicht auf dem Spielplan, darfst du dein Belagerungs-Plättchen auf ein von dir beherrschtes Feld legen, das mindestens eine deiner Land-Einheiten und eine Säule, die einem anderen Spieler gehört, oder eine Stadt, die von einem anderen Spieler beherrscht wird, enthält** *(außer wenn es seine einzige Stadt ist)*.

C **Eine Prophezeiung erfüllen:** Um eine Prophezeiung zu erfüllen, musst du den darauf angegebenen Auftrag innerhalb ihrer Region erfüllt haben *(siehe Beschreibung der Symbole auf Prophezeiungskarten in Anhang 1)*. Nimm die Prophezeiungskarte und lege sie offen unter dein Spielertableau. Decke sofort die nächste Prophezeiungskarte *(falls vorhanden)* in dieser Region auf. **Du darfst eine Prophezeiung nur am Ende deines Zuges erfüllen und höchstens 1 Prophezeiung pro Zug erfüllen**.

AUFFRISCHUNGS-ZUG

1. **Handkarten auffrischen:** Du **darfst beliebige Karten aus deiner Hand abwerfen** und **wieder bis zu deinem Handkartenlimit nachziehen** *(das standardmäßig 5 beträgt, aber für je 2 Schritte auf der Zivilisationsleiste um 1 erhöht wird)*.

➤ **Karten ziehen**: Immer wenn du eine Aktionskarte von deinem Stapel ziehen müsstest, dein Ziehstapel aber erschöpft ist, mische deine abgelegten Karten *(einschließlich aller kürzlich gespielten oder abgelegten Karten)*, um einen neuen Ziehstapel zu bilden.

2. **Frische Säulen auf:** Entferne alle deine Säulen von Rohstoffplättchen *(lasse sie auf denselben Feldern, lege sie nur neben die Rohstoffplättchen statt darauf)*.

3. Du darfst beliebig viele deiner beschworenen Mythologiekarten **aktivieren**, indem du die darauf angegebene Menge Wein ausgibst, um sie aufzurichten.

Vor, nach und zwischen diesen Aktionen darfst du **beliebig viele *Freie Aktionen*** ausführen.

Bewegung

Entweder ***bevor oder nachdem*** du eine **Beschaffen-, Entsenden-, Bauen- oder Besiedeln-Rondell-Aktion** ausführst (ob du dich für diese Aktion entschieden hast oder nicht), darfst du **so viele Bewegungen ausführen, wie es deiner Position auf der Navigationsleiste entspricht** *(wie durch die Pfeile angegeben: 2 Bewegungen ab Spielbeginn, ansteigend auf 3 oder 4 Bewegungen, wenn du auf der Leiste mindestens auf Feld 2 bzw. Feld 4 vorgerückt bist; bestimmte Karten und Plättchen können ebenfalls zusätzliche Bewegungen gewähren)*. Um eine Bewegung auszuführen, **bewege eine deiner Einheiten auf ein angrenzendes Feld oder einen angrenzenden Hafen**, vorbehaltlich der folgenden Regeln:

- **Schiffe** dürfen sich nur zwischen Seefeldern oder zwischen Seefeldern und Häfen bewegen.



  - Auf der Mittelmeer-Seite des Spielplans gelten die Felder **Schwarzes Meer** und **Inseln der Seligen** für Bewegungszwecke als angrenzend, wie durch die Wirbelwind-Symbole auf diesen Feldern angegeben.
- **Land-Einheiten** dürfen sich zwischen angrenzenden Landfeldern und/oder Seefeldern mit deinen Schiffen bewegen, sofern sie ihre Bewegungen auf Landfeldern beenden. Es kostet:
- ***0 Bewegung***, um eine Land-Einheit auf ein angrenzendes Seefeld mit einem deiner Schiffe zu bewegen *(ob von einem Landfeld oder einem Seefeld mit einem anderen deiner Schiffe)*; und
- ***1 Bewegung***, um eine Land-Einheit auf ein angrenzendes Landfeld zu bewegen *(ob von einem anderen Landfeld oder einem Seefeld mit einem deiner Schiffe)*.
- *Das heißt, deine Land-Einheiten dürfen deine Schiffe kostenlos als Trittstufen zwischen Landfeldern nutzen, dürfen aber ihre Bewegung nicht auf Schiffen beenden.*



  - **Durch auf dem Spielplan abgebildete Brücken verbundene Landfelder** gelten für die Bewegung von Land-Einheiten als angrenzend.
- **Ein Schiff von einem Seefeld in einen angrenzenden Hafen** oder von einem Hafen auf ein angrenzendes Seefeld zu bewegen, erfordert 1 Bewegung.
- **Hafenbelegung:** Jeder Hafen kann jeweils von **1 Schiff** besetzt werden.
- Du **darfst dieselbe Einheit in einem Zug mehrmals bewegen**.

Erinnerung: Wenn du eine deiner Land-Einheiten auf ein Landfeld bewegst, **gilt dieses Feld als erkundet**: decke alle verdeckten Rohstoff- und Bevölkerungsplättchen darauf auf.



Beispiel: Der rote Spieler, der 2 Bewegungen hat, bewegt zuerst sein Schiff (was 1 Bewegung kostet), bewegt dann seinen Hopliten von Trinakria über das Schiff (0 Bewegung) und weiter nach Kyrene (weitere 1 Bewegung). Kyrene ist nun erkundet, also deckt er auch die dortigen Plättchen auf.

Rondell-Aktionen

Beschaffen



Mit der Aktion Beschaffen kannst du neue, mächtigere **Aktionskarten** *(entweder Monumentkarten oder Charakterkarten)* aus dem **Beschaffungsbereich** *(auf der linken Seite des Spielplans)* gewinnen.

Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du **eine oder mehrere offen liegende Karten** aus dem Beschaffungsbereich beschaffen, indem du den/die auf der/den zu beschaffenden Karte(n) abgebildeten bestimmten Rohstoff(e) ausgibst. Hat eine Karte ein „/“ zwischen zwei Rohstoffen, wähle nur einen dieser Rohstoffe zum Bezahlen.



- **Verbannen**: ***Für jede Charakterkarte***, die du beschaffst, darfst du optional eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel verbannen, indem du sie aus dem Spiel entfernst.



- **Ein Monument beschaffen**: Die oberen 3 Plätze des Beschaffungsbereichs enthalten Monumentkarten. Um ein Monument zu erlangen, musst du zusätzlich zu den auf der Monumentkarte abgebildeten bestimmten Rohstoffen **1 Holz oder 1 Marmor ausgeben**.

Sobald du die Rohstoffkosten bezahlt und das Beschaffen von Karten beendet hast, nimm die beschaffte(n) Karte(n) auf die Hand und ***decke die neuen obersten Karten aller Beschaffungsstapel auf, aus denen du Karten beschafft hast*** *(sind in einem Stapel keine Karten mehr übrig, nimm eine verdeckte Karte desselben Typs von einem der anderen Stapel)*.



Beispiel: Der grüne Spieler führt seine Beschaffen-Aktion aus und entscheidet sich, 2 Karten zu beschaffen. Um das Orakel (eine Charakterkarte) zu beschaffen, legt der grüne Spieler eine Händler-Karte aus seiner Hand ab, um ihren Gold-Rohstoff auszugeben, und verbannt dann dieselbe Händler-Karte. Um das Theater (eine Monumentkarte) zu beschaffen, gibt der grüne Spieler ein Eisen aus, indem er den Rohstoff mit seiner Säule in Massalia verbraucht, tauscht 2 Holz gegen 1 Wein und gibt eine weitere Marmor-Karte aus seiner Hand aus (für die zusätzlichen Monumentkosten). Dann nimmt der grüne Spieler die beschafften Karten Orakel und Theater auf die Hand und deckt 2 neue Aktionskarten von den jeweiligen Stapeln auf.

Rondell-Aktionen (Fortsetzung)

Entsenden



Mit der Aktion Entsenden kannst du Einheiten auf den Spielplan setzen und so deine strategischen Möglichkeiten für das Besiedeln, Bauen und Bewegen erweitern.

Wenn du diese Aktion ausführst, setze **eine oder mehrere deiner Einheiten** von deinem Spielertableau auf den Spielplan, indem du die Rohstoffe ausgibst, die auf deinem Spielertableau unter den Einheiten abgebildet sind, die du entsendest.

Du darfst einen Hopliten auf jedes Feld entsenden, auf dem du eine Stadt oder Zitadelle hast. Du darfst einen Arbeiter auf jedes Feld entsenden, auf dem du eine Stadt oder Agora hast. Du darfst ein Schiff auf ein Seefeld entsenden, das an ein Feld angrenzt, auf dem du eine Stadt oder einen Tempel hast, oder auf den zu einem solchen Feld gehörenden Hafen.

Hinweis: Dein Spielertableau dient als Gedächtnisstütze, da jeder Einheitentyp eine Spalte mit dem Gebäudetyp teilt, mit dem er entsendet werden kann.



- **Bonus für Strategieplättchen:** Immer wenn du eine Reihe im Entsende-Bereich deines Spielertableaus leerst, indem du alle deine Einheiten von dort entsendet hast, nimm ein offenes Helm-Strategieplättchen *(wie im **Entsende-Bereich** deines Spielertableaus abgebildet)* von den Feldern auf der linken Seite des Spielplans.



Beispiel: Der blaue Spieler entsendet einen Arbeiter nach Ituke (auf das Landfeld mit seiner Agora) und legt dabei Aktionskarten mit Gold und Wein ab; außerdem entsendet er ein Schiff auf das Seefeld neben Leptis Magna, wo der blaue Spieler eine Stadt hat, legt dabei eine Aktionskarte mit einem Holz-Rohstoff aus seiner Hand ab und verbraucht einen Eisen-Rohstoff in Leptis Magna, indem er seine Säule darauf setzt.

Bauen



Mit der Aktion Bauen kannst du **ein oder mehrere Gebäude und/oder Städte** auf dem Spielplan errichten.

- **Ein Gebäude bauen:** Nimm ein Gebäude von deinem Spielertableau und setze es auf den Spielplan *(indem du die Rohstoffe ausgibst, die unter diesem Gebäude auf deinem Spielertableau abgebildet sind)*. Du darfst jedes Gebäude auf einem Landfeld bauen, auf dem du **mindestens einen Arbeiter hast**, sofern **du kein anderes Gebäude auf diesem Landfeld hast** und **sich kein anderes Gebäude desselben Typs auf diesem Landfeld befindet**. Hast du keine Gebäude irgendeines Typs auf deinem Spielertableau, darfst du stattdessen eines deiner bereits auf dem Spielplan platzierten Gebäude auf das von dir zum Bauen gewählte Feld bewegen, indem du die Rohstoffe ausgibst, die unter dem Feld dieses Gebäudetyps in der obersten Reihe des Bau-Bereichs deines Spielertableaus abgebildet sind.

Hinweis: Du musst ein Landfeld nicht beherrschen, um dort ein Gebäude oder eine Stadt zu bauen, und du musst dort auch keine Stadt haben, um dort ein Gebäude zu bauen.

➤ **Sonderfähigkeiten von Gebäuden:**



Eine **Zitadelle** gewährt für alle Spielzwecke 3 Stärke innerhalb ihres Landfeldes. Du darfst deine Hopliten auf ihrem Feld entsenden.



Eine **Agora** gewährt einen Rabatt von **1 Rohstoff** des Typs auf ihrem Landfeld für jeden Leistenschritt, den du durch deine Aufstieg-Aktionen machst *(siehe Seite 18)*. Du darfst deine Arbeiter auf ihrem Feld entsenden.



Ein **Tempel** erlaubt dir, **eine** weitere Mythologiekarte über deinem Spielertableau zu haben. Standardmäßig darfst du 1 Mythologiekarte über deinem Spielertableau haben, plus ***1 zusätzliche Karte pro gebautem Tempel***, bis zu höchstens 3 Mythologiekarten. Du darfst deine Schiffe auf Seefeldern entsenden, die an ein Feld mit einem deiner Tempel angrenzen, oder auf Häfen, die zu einem solchen Feld gehören.



➤ **Bonus für Strategieplättchen:** Immer wenn du eine Reihe im Bau-Bereich deines Spielertableaus leerst, indem du alle deine Gebäude von dort gebaut hast, nimm ein offenes Adler-Strategieplättchen *(wie im **Bau-Bereich** deines Spielertableaus abgebildet)* von den Feldern auf der linken Seite des Spielplans.



➤ **Eine Stadt bauen**: Du darfst ***1 Wein***, ***1 Marmor***, ***1 Gold*** und ***1 Eisen*** ausgeben, um eine Stadt zu bauen, indem du ein verfügbares Plättchen für eine gewöhnliche Stadt neben dem „Bauen"-Bereich des Rondells nimmst und es auf ein Landfeld legst, das mindestens einen deiner Arbeiter und keine andere Stadt enthält. Um anzuzeigen, dass du diese Stadt beherrschst, setze einen deiner Spielermarker darauf.



Beispiel: Der blaue Spieler führt seine Bau-Aktion aus. Um eine Zitadelle in Attika zu bauen, legt der blaue Spieler 2 Aktionskarten aus seiner Hand mit Holz- und Marmor-Rohstoffen ab.

Besiedeln



Mit der Aktion Besiedeln kannst du **Bevölkerungsplättchen** ***entfernen*** und **Säulen auf den Spielplan** ***setzen***. Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du **ein oder mehrere von dir beherrschte Landfelder** besiedeln *(d. h. du hast mehr Stärke auf dem Feld als jeder andere Spieler und deine Stärke übersteigt die Summe aller Bevölkerungsplättchen auf dem Feld)*.

➤ Wenn du ein Feld besiedelst, **musst du *alle* Bevölkerungsplättchen von diesem Feld entfernen**. Nimm für jedes entfernte Plättchen die darauf gezeigte Belohnung *(siehe Kasten rechts)* und lege es dann ab, es sei denn, es zeigt ein Joker-Rohstoffsymbol; in diesem Fall lege es neben dein Spielertableau.

Unmittelbar nachdem du ein Feld besiedelt hast, darfst du, falls dort noch keine **Säule** liegt, **eine deiner Säulen** aus dem „Besiedeln"-Bereich deines Spielertableaus auf dieses Feld setzen. Hast du keine verfügbaren Säulen auf deinem Spielertableau, darfst du stattdessen eine deiner bereits auf dem Spielplan platzierten Säulen auf das neue Feld bewegen.



➤ **Bonus für Strategieplättchen:** Immer wenn du eine Reihe im Besiedeln-Bereich deines Spielertableaus leerst, indem du alle deine Säulen von dort auf den Spielplan gesetzt hast, nimm ein offenes Füllhorn-Strategieplättchen *(wie im **Besiedeln**-Bereich deines Spielertableaus abgebildet)* von den Feldern auf der linken Seite des Spielplans.



Beispiel: Der grüne Spieler führt seine Besiedeln-Aktion aus. Er besiedelt Naxos, wo seine Gesamtstärke (1 Hoplit, 1 Arbeiter, 1 Schiff in einem Hafen und 1 Schiff auf einem angren-

zenden Seefeld) beträgt, während die Stärke des Bevölkerungsplättchens 5 beträgt.

Er entfernt das Bevölkerungsplättchen, das ein Barbarenlager zeigt, daher rückt der grüne Spieler auf der Leiste der Region vor und erhält die entsprechende Belohnung.
Der grüne Spieler setzt dann eine Säule von seinem Spielertableau auf Naxos.

Belohnungen der Bevölkerungsplättchen



Lege dieses Bevölkerungsplättchen neben dein Spielertableau. Beim Ausgeben von Rohstoffen darfst du dieses Plättchen anstelle des Ausgebens eines einzelnen Rohstoffs eines beliebigen Typs ablegen.



Ziehe 2 Karten vom Halbgott-/Titanen-/Olympier-Stapel, behalte eine und lege sie offen auf einen beliebigen leeren Mythologiekarten-Platz über deinem Spielertableau, und lege die andere verdeckt unter ihren Stapel ab. **Hast du keinen freien Platz, darfst du dich entscheiden, eine deiner Mythologiekarten abzulegen, um einen Platz frei zu machen.** Alternativ darfst du auf das Ziehen von Mythologiekarten verzichten und stattdessen eine deiner vorhandenen Mythologiekarten **desselben Typs** kostenlos **aktivieren** *(einen Halbgott für eine Halbgott-Belohnung, einen Olympier für eine Olympier-Belohnung, einen Titanen für eine Titanen-Belohnung).*



Nimm **am Ende der Aktion, während der du diese Karte erhalten hast**, kostenlos eine Charakter-/Monumentkarte aus dem Beschaffungsbereich auf die Hand. Beim Nehmen einer Charakterkarte darfst du optional auch eine Karte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel verbannen, indem du sie aus dem Spiel entfernst. Decke dann die oberste Karte des Stapels auf, aus dem du genommen hast.



Für das Besiegen eines **Barbarenlagers** rücke auf der entsprechenden Region-Leiste vor.

Rondell-Aktionen (Fortsetzung)

Aufstieg



Mit der Aktion Aufstieg kannst du **auf den Region-Leisten vorrücken**, indem du Rohstoffe ausgibst, und möglicherweise mächtige Verbesserungen erhalten, darunter Städte, Mythologiekarten und Aktionskarten sowie passive Fähigkeiten.

Um zum nächsten Feld auf einer Leiste vorzurücken, gib den auf dem entsprechenden Leisten-Plättchen angegebenen Rohstofftyp aus, und zwar so viele Rohstoffe wie die Zahl auf dem Feld, auf das du vorrückst, oder verbanne ***3 Charakterkarten*** aus deiner Hand. Im Fall der Titanenleiste darfst du jeden beliebigen Rohstofftyp ausgeben, aber alle müssen während ***derselben*** Aufstieg-Aktion ***vom selben Typ*** sein.

Du darfst während einer Aufstieg-Aktion auf mehreren Leisten und mehrere Schritte auf jeder Leiste vorrücken.

Wenn du fertig bist, erhalte die Leistenbelohnungen aller Felder, auf die du während dieser Aufstieg-Aktion vorgerückt bist *(siehe Seite 10 für Leistenbelohnungen)*. Bist du auf derselben Leiste mehr als 1 Schritt vorgerückt, erhalte die Belohnungen für alle diese Felder.

Erinnerung: Eine **Agora** gewährt einen Rabatt von **1** Rohstoff des Typs auf ihrem Landfeld **für jeden Leistenschritt** deiner Aufstieg-Aktion. *Dieser Rabatt gilt unabhängig davon, ob das Rohstoffplättchen auf dem Feld durch eine Säule verbraucht wurde.*
Du kannst Agoras nutzen, um auf der Titanenleiste vorzurücken; denk nur daran, dass die Rohstoffe, die während einer bestimmten Aufstieg-Aktion zum Vorrücken auf der Titanenleiste verwendet werden, dennoch alle vom selben Typ sein müssen.

Nach einer Aufstieg-Rondell-Aktion entweder:

A **Frische deine Hand auf**, oder

B **Frische Säulen auf** und **aktiviere** optional beliebig viele deiner beschworenen Mythologiekarten, indem du die darauf angegebene Menge Wein ausgibst, um sie aufzurichten.

(Dies gilt nicht für andere Möglichkeiten des Vorrückens auf Leisten, etwa entsprechende Karten- oder Plättchenfähigkeiten.)



Beispiel: Der gelbe Spieler führt seine Aufstieg-Aktion aus. Zu Beginn seines Zuges hat der gelbe Spieler Marker auf Feld 1 der Militärleiste und der Zivilisationsleiste, auf Feld 2 der Titanenleiste und auf Feld 0 der Olympierleiste, der Navigationsleiste und der Söldnerleiste.

Um auf der Militärleiste auf Feld 2 vorzurücken, legt er eine Aktionskarte mit einem Eisen-Rohstoff aus seiner Hand ab und verbraucht einen Eisen-Rohstoff, indem er seine Säule darauf setzt.

Um auf der Titanenleiste auf Feld 3 vorzurücken, legt er eine Aktionskarte mit einem doppelten Gold-Rohstoff aus seiner Hand ab und tauscht 2 Marmor-Karten aus seiner Hand gegen 1 Gold. Als Leistenbelohnung zieht er außerdem 2 Titanenkarten und behält eine. Da der gelbe Spieler auf der Titanenleiste ein Feld mit einem Plättchen für eine gewöhnliche Stadt erreicht hat, wird nun die mit der Titanenleiste verbundene Region ausgewertet (siehe Städte gewinnen auf Seite 11).

Um schließlich auf der Navigationsleiste auf Feld 2 vorzurücken, werden 3 Holz benötigt (1 Holz, um auf Feld 1 vorzurücken, plus weitere 2, um auf Feld 2 vorzurücken). Da er eine Agora auf einem Feld mit einem Holz-Rohstoffplättchen hat, kann er den Agora-Rabatt einmal für jeden Schritt nutzen und legt für den dritten eine Aktionskarte mit einem Holz-Rohstoff ab. Er hat außerdem eine Säule auf demselben Feld wie die Agora, aber da sie bereits auf dem Rohstoffplättchen liegt (weil sie in einem früheren Zug zum Verbrauchen des Rohstoffplättchens verwendet wurde), kann er es erst wieder verbrauchen, wenn die Säule aufgefrischt wurde.

Am Ende seines Zuges erhält er als Belohnung für das Vorrücken auf Feld 2 der Navigationsleiste in diesem Zug eine Charakterkarte aus dem Beschaffungsbereich.

SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, wenn:

I. ein Spieler **zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges** 6 Städte beherrscht; oder

B wenn die Spieler gemeinsam das Ende einer Anzahl **verschiedener** Region-Leisten erreicht haben, die der Spielerzahl entspricht *(also einer beliebigen der Leisten Militär, Söldner, Zivilisation, Navigation, Titan oder Olympier; erreichen zwei Spieler das Ende derselben Leiste, zählt das als eine Leiste)*; oder

C wenn 3 Prophezeiungskarten der Ära III vom Spielplan entfernt wurden *(sei es durch Erfüllung oder anderweitig)*.

Sobald das Spielende ausgelöst wurde, **beende die aktuelle Runde und spiele dann eine weitere letzte Runde**, sodass jeder Spieler gleich viele Züge hatte. *(Hat zum Beispiel der Spieler mit dem Startspieler-Marker auf diese Weise das Spielende ausgelöst, haben alle anderen Spieler noch einen Zug, um die aktuelle Runde abzuschließen, und dann haben alle Spieler, einschließlich des Startspielers, einen letzten Zug.)*

Der Spieler, der den meisten Ruhm angesammelt hat, geht als Sieger hervor!

Um den Gewinner zu bestimmen, zähle den Ruhm zusammen, den du während des Spiels durch erfüllte Prophezeiungskarten und Monumentkarten verdient hast.



Vergib dann Ruhm anhand der Beherrschung am Ende des Spiels:

Erhalte 3 Ruhm für jede Stadt, die du beherrschst.

Erhalte 3 Ruhm für jede Region, die du beherrschst (siehe unten).

Die Regionen werden beginnend mit der oben links und im Uhrzeigersinn fortlaufend ausgewertet.

Bevor die Beherrschung einer Region bestimmt wird:

Beginnend mit dem Spieler mit dem Startspieler-Marker und im Uhrzeigersinn fortlaufend darf jeder Spieler eines seiner Schiffe von einem angrenzenden Seefeld nehmen und auf eines der Landfelder der Region legen, um anzuzeigen, zu welchem Landfeld dieses Schiff 1 Stärke beiträgt. *Schiffe in Häfen sind davon nicht betroffen und bleiben, wo sie sind, und tragen wie gewohnt 2 Stärke zu ihrem entsprechenden Landfeld bei.*

Erinnerung: Wenn Spieler in einer Region bei der Stärke gleichauf liegen, beherrscht der gleichrangige Spieler die Region, dessen Marker auf der Leiste dieser Region am weitesten vorgerückt ist *(oder in einem Stapel, in dem Marker dasselbe Leistenfeld teilen, am höchsten liegt)*.

Liegen Spieler beim höchsten Gesamt-Ruhm gleichauf, wird der Spieler zum Sieger erklärt, der ***über alle Region-Leisten zusammen*** am weitesten vorgerückt ist.

Bei weiterhin bestehendem Gleichstand **freuen sich die gleichrangigen Spieler über einen gemeinsamen Sieg!**

ANHANG 1

Prophezeiungskarten


Habe mindestens die angegebene Anzahl Säulen in der Region.


Habe eine Zitadelle/Agora/einen Tempel in der Region.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Gebäude eines beliebigen Typs in der Region.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Arbeiter/Hopliten in der Region.

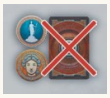

Habe mindestens die angegebene Anzahl Schiffe in Häfen, die zur Region gehören.


Habe eine Säule auf einem Landfeld in dieser Region, auf dem du keine Stadt hast.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Städte in der Region.

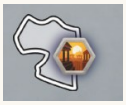

Habe mindestens die angegebene Anzahl Monument-/Charakterkarten in deinem Stapel. Du darfst deinen Zieh- und Ablagestapel nach solchen Karten durchsuchen.
Tust du dies, mische deinen Ziehstapel.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Mythologiekarten aktiviert.


Verbanne eine Monument- oder Charakterkarte aus deiner Hand oder deinem Ablagestapel, indem du sie aus dem Spiel entfernst.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Olympier-/Titanenkarten.


Beherrsche alle 3 Landfelder innerhalb der Region.


Beherrsche mindestens 1 Landfeld in der Region, das eine Stadt eines anderen Spielers enthält.


Habe mindestens die angegebene Anzahl Strategieplättchen.

ANHANG 2

STRATEGIEPLÄTTCHEN



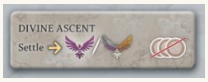
Meisterschaft im Bogenschießen: Jeder deiner Hopliten darf höchstens 1 Stärke zu einem beliebigen angrenzenden Landfeld beitragen *(statt zu seinem eigenen)*.



Baumeister des Wohlstands: Rücke auf der Zivilisations- oder Navigationsleiste mit einem Rabatt von 3 Rohstoffen vor, wann immer du eine Bau-Rondell-Aktion ausführst. *(Gilt nicht für andere Arten des Bauens, z. B. Kartenfähigkeiten.)*



Ältestenrat: Immer wenn ein anderer Spieler seinen Marker in den Abschnitt des Rondells zieht, in dem dein Marker steht, darfst du 2 Karten ziehen *(statt 1)*.



Göttlicher Aufstieg: Rücke auf der Olympier- oder Titanenleiste mit einem Rabatt von 3 Rohstoffen vor, wann immer du eine Besiedeln-Rondell-Aktion ausführst. *(Gilt nicht für andere Arten des Besiedelns, z. B. Kartenfähigkeiten.)*



Befestigungen: Jedes deiner Gebäude trägt 1 zusätzliche Stärke bei.



Gilde: Verdoppelt deine Produktion aus Säulen für den angegebenen Rohstoff. Wenn du mit einer Säule 2 Rohstoffe produzierst, darfst du jeden zu unterschiedlichen Zeitpunkten innerhalb desselben Zuges verwenden *(du kannst aber nicht einen ausgeben und den anderen für einen zukünftigen Zug aufheben)*.



Heldenepos: Jede deiner Städte trägt 2 zusätzliche Stärke bei.



Bibliothek: Einmal pro Zug, wenn du auf einer Leiste vorrückst, auf der dein Spielermarker mindestens 1 Schritt hinter allen anderen Spielermarkern zurückliegt, ziehe 2 Aktionskarten.



Leuchtturm: Einmal pro Zug erhältst du für jedes Schiff, das du in einem Hafen hast, den Rohstoff, der zum Landfeld des Hafens gehört.



Seeherrschaft: Deine Schiffe dürfen sich bei jeder Bewegungsaktion ein zusätzliches Feld weit bewegen.



Olympische Spiele: Rücke auf der Söldner- oder Militärleiste mit einem Rabatt von 3 Rohstoffen vor, wann immer du eine Entsenden-Rondell-Aktion ausführst. *(Gilt nicht für andere Arten des Entsendens von Einheiten, z. B. Kartenfähigkeiten.)*



Phalanx-Formation: Wenn sich 3 oder mehr deiner Land-Einheiten in einer Region befinden, tragen sie gemeinsam 2 zusätzliche Stärke bei.



Polis-Ausdehnung: Immer wenn du einen Auffrischungs-Zug ausführst und ein Schiff in einem Hafen hast, rücke kostenlos auf der Leiste der zu diesem Hafen gehörenden Region vor.



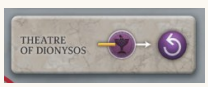
Belagerungswaffen: Wenn du mindestens 2 Land-Einheiten auf einem Landfeld mit dem Gebäude eines anderen Spielers hast, erhältst du 2 zusätzliche Stärke auf diesem Feld.



Strategische Initiative: Anstatt Gleichstände mit den normalen Regeln aufzulösen, gewinnst du alle Gleichstände, an denen du beteiligt bist.



Taktisches Manöver: Du darfst alle deine Einheiten mit 1 Bewegung von einem Feld auf ein angrenzendes Landfeld ziehen.



Theater des Dionysos: Profitiere von einem Rabatt von 1 Wein beim Aktivieren jeder deiner Mythologiekarten.

ANHANG 3

LEXIKON

Für die Beschreibung der Komponenten siehe Seiten 2 und 3.

- **Angriff:** Eine Belagerung oder ein Scharmützel *(im Scharmützel-Modus)* durch Legen eines Scharmützel- oder Belagerungs-Plättchens einleiten.
- **Gebäude:** Ein Spielerteil, nämlich eine Zitadelle, Agora oder ein Tempel.
- **Aktivieren**: Eine Mythologiekarte einsatzbereit machen, typischerweise durch Ausgeben von Wein. *Siehe Seiten 13 und 14 für Einzelheiten.*
- **Verbannen**: Eine Komponente vollständig aus dem Spiel entfernen.
- **Verbotene Domäne:** Eine Region, die in einem Spiel mit weniger als 4 Spielern blockiert ist. Mit Ausnahme ihrer Region-Leiste ist eine Verbotene Domäne nicht Teil des Spiels und kann niemals genutzt werden.
- **Ruhm**: Ein Maß für die Errungenschaften eines Spielers und seinen Fortschritt zum Sieg.
- **Beschwören**: Die Fähigkeit einer aktivierten Mythologiekarte während des Spiels einsetzen. *Siehe Seite 13 für Einzelheiten.*
- **Land-Einheit:** Der Sammelbegriff für Hopliten und Arbeiter *(und Helden im Spielmodus Legendäre Helden)*.
- **Säule:** Ein Spielerteil, das dem besitzenden Spieler erlaubt, den Rohstoff des Landfeldes zu nutzen, auf dem es liegt.
- **Stärke**: *Siehe Seite 9 für Einzelheiten.*
- **Region-Leiste**: Die einer Region zugeordnete Leiste *(siehe Seite 10 für Leistenbelohnungen)*.
- **Rondell**: Eine kreisförmige Leiste auf dem Spielplan, die während eines Vormarsch-Zuges zur Aktionsauswahl dient. *Siehe Seite 13 für den Aufbau eines Vormarsch-Zuges.*
- **Rondell-Aktion:** Eine Aktion, die im Rahmen des Vormarsch-Zuges eines Spielers ausgeführt wird, weil er seinen Marker zum entsprechenden Bereich des Rondells vorgerückt hat.
- **Seebewegung:** Jede Bewegung eines Schiffes zwischen Seefeldern oder zwischen einem Seefeld und einem Hafen.
- **Belagerung:** Der Akt, die Stadt oder Säule eines anderen Spielers anzugreifen *(siehe Seite 13 für Einzelheiten)*.
- **Scharmützel**: Der Akt, einen anderen Spieler im Scharmützel-Modus anzugreifen.
- **Taktische Kartenunterstützung**: Eine Regel, die es Spielern erlaubt, Karten aus ihrer Hand zu nutzen, um den Ausgang einer Belagerung oder, im Scharmützel-Modus, eines Scharmützels zu beeinflussen.
- **Handel/Handeln**: Der Tausch von Rohstoffen, wie im Abschnitt „Rohstoffe ausgeben“ *auf Seite 11* beschrieben.
- **Einheit:** Ein Spielerteil, nämlich ein Hoplit, Arbeiter oder Schiff. Hopliten und Arbeiter sind Land-Einheiten, Schiffe sind See-Einheiten.

ANHANG 4

Spielmodi

Spielmodi wie Barbarenhorden, Symmachia, Atlantis, Scharmützel-Modus und Legendäre Helden ergänzen das Standardspiel und können für ein individuelles Spielerlebnis kombiniert werden.

Standardspiel

Dies ist das grundlegende Regelwerk für das Mehrspielerspiel, wie auf den Seiten 9-21 dieses Regelhefts beschrieben.

Lernmodus

Dies entspricht dem Standardspiel, außer dass das Spielende ausgelöst wird, wenn *(und nur wenn)* ein Spieler 4 Städte beherrscht.

Kurzes Spiel

Dies entspricht dem Standardspiel, außer dass das Spielende ausgelöst wird, wenn 2 Prophezeiungskarten der Ära III entfernt wurden oder wenn ein Spieler 5 Städte beherrscht *(der Auslöser über die Region-Leiste gilt weiterhin und bleibt unverändert)*.

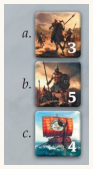
Barbarenhorden



- **Aufbau:** Mische die Barbaren-Plättchen und lege sie in einem verdeckten Stapel auf dem dafür vorgesehenen Platz über dem Rondell ab.
- **Vormarsch-Zug:** Wenn der Spieler mit dem Startspieler-Marker auf dem Rondell vorrückt und die dafür vorgesehene Linie zwischen „Aufstieg“ und „Beschaffen“ überquert, werden die **Barbaren aktiv.** *Überspringe diesen Schritt im ersten Zug.*

Führe die folgenden Schritte sofort aus (bevor der Spieler mit dem Startspieler-Marker eine seiner optionalen Aktionen in diesem Zug ausführt):

1. Jeder Spieler, dessen Stärke auf einem Landfeld geringer ist als die Summe der Stärke der Barbaren-Plättchen (einschließlich Barbaren-Schiffe im Hafen), muss eines seiner Teile *(ein Gebäude, eine Säule oder eine Stadt, in dieser Vorrangreihenfolge, außer wenn es seine einzige Stadt ist)* von diesem Landfeld entfernen, falls er dort welche hat. Spieler legen entfernte Gebäude oder Säulen auf einen entsprechenden Platz auf ihren Spielertableaus zurück *(sind keine entsprechenden Plätze verfügbar, legen sie das entfernte Gebäude/die entfernte Säule zunächst neben ihr Spielertableau und bewegen es/sie auf den ersten verfügbaren Platz des entsprechenden Typs, der später im Spiel frei wird)*; entfernte Städte werden aus dem Spiel entfernt.



2. Bewege **jedes Barbaren-Plättchen 1 Feld** in Richtung des nächstgelegenen Landfeldes, das ein Gebäude, eine Stadt oder eine Säule eines Spielers enthält. **Kavallerie** *(a)* hat 2 Bewegungen, **Infanterie** *(b)* 1 Landfeld-Bewegung, und **Schiffe** *(c)* bewegen sich zuerst auf ein Seefeld und dann in einen Hafen, der zu einem solchen Landfeld gehört. Bei Gleichstand bewege 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)*, dann in Richtung des Feldes mit der geringsten Gesamtstärke aller Spieler. Bei weiterhin bestehendem Gleichstand bewege in Richtung des gleichrangigen Spielers, der dem aktiven Spieler am nächsten links sitzt *(und bei weiterhin bestehendem Gleichstand wählt dieser Spieler)*.
3. Lege ein Barbaren-Plättchen vom Platz über dem Rondell offen auf jedes Feld, das ein offenes Barbarenlager enthält *(außer auf solche in Regionen, die den Stadtstaat-Plättchen der Spieler entsprechen)*. Sind nicht genügend Barbaren-Plättchen vorhanden, um auf jedes solche Feld zu legen, lege so viele wie möglich, und zwar in der Reihenfolge der Nummern auf den offen liegenden Prophezeiungskarten in den Regionen, von der niedrigsten zur höchsten, und dann zu Regionen ohne Prophezeiungskarte in zufälliger Reihenfolge.

- **Besiedeln-Aktion:** Wenn du eine Besiedeln-Aktion ausführst, behandle alle Barbaren-Plättchen wie Bevölkerungsplättchen *(d. h. du musst die kombinierte Stärke aller Bevölkerungs- und Barbaren-Plättchen auf dem Feld, das du besiedelst, übertreffen)*. Als Belohnung für das Entfernen eines Barbaren-Plättchens durch eine Besiedeln-Aktion **ziehe 2 Aktionskarten**. Lege alle entfernten Barbaren-Plättchen auf den Platz über dem Rondell zurück.

Zusätzliche Komponenten

- Barbaren-Plättchen *(12)*



Symmachia

Ein Teamspiel für 4 Spieler, bei dem jeweils 2 Spieler auf jeder Seite verbündet sind. Verbündete Spieler *(Partner)* dürfen Einheiten entsenden und dabei die Städte ihres Partners wie ihre eigenen behandeln. Die Punkte verbündeter Spieler werden am Ende des Spiels zusammengezählt, und das Team mit dem meisten Gesamt-Ruhm gewinnt das Spiel.

Atlantis

Atlantis ist eine besondere Stadt, die nur im Meer existiert; wenn du mit Atlantis spielst, gilt ihr Feld ***sowohl als Seefeld als auch als Landfeld***. Du kannst die Beherrschung von Atlantis erlangen, indem du ihr Feld mit mindestens 10 Stärke besiedelst *(siehe unten)*. Atlantis gilt außerdem als Joker-Rohstoffplättchen, das du verbrauchen kannst, wenn du eine Säule auf ihrem Feld hast *(siehe Rohstoffe ausgeben auf Seite 11)*.

- **Aufbau:** Lege das Atlantis-Plättchen auf das Seefeld der Inseln der Seligen auf dem Spielplan. *Wenn du mit 2 Spielern auf der Mittelmeer-Seite des Spielplans spielst, lege das Atlantis-Plättchen stattdessen auf das Seefeld direkt östlich der Inseln der Seligen.*
- **Besiedeln-Aktion:** Wenn du eine Besiedeln-Aktion ausführst, darfst du das Feld mit dem Atlantis-Plättchen besiedeln, sofern du dieses Feld beherrschst und ***deine Stärke mindestens 10 beträgt***. Wenn du dies tust, setze einen deiner Spielermarker auf das Atlantis-Plättchen *(ersetze den ggf. darauf befindlichen)*; du darfst dort auch wie gewohnt eine Säule setzen.

Zusätzliche Komponente

- Atlantis-Plättchen *(1)*



Spielmodi (Fortsetzung)

Scharmützel-Modus

Dieser Spielmodus, empfohlen für alle, die direkte Konfrontation bevorzugen, erlaubt es den Spielern, gegenseitig ihre Einheiten, Gebäude und Säulen direkt anzugreifen und vom Spielplan zu entfernen.

Während Schritt 8 des Aufbaus: Jeder Spieler nimmt das Scharmützel-Plättchen in seiner Farbe.

Während einer Statusprüfung:

- Gewinnst du eine Belagerung und liegt auch dein Scharmützel-Plättchen auf dem Spielplan, entferne das Scharmützel-Plättchen, ohne ein Scharmützel aufzulösen, und überspringe dann wie gewohnt die verbleibenden Schritte deiner Statusprüfung.
- Gibt es keine Belagerung, oder verlierst du eine Belagerung, und liegt dein Scharmützel-Plättchen auf dem Spielplan, musst du **ein Scharmützel auflösen**, und zwar wie folgt:

Du darfst versuchen, eine Einheit, ein Gebäude oder eine Säule eines anderen Spielers vom Feld mit deinem Scharmützel-Plättchen zu entfernen. Erkläre, welches Teil du entfernen möchtest. Du darfst deine Stärke für das Scharmützel mit **taktischer Kartenunterstützung** erhöhen *(die genauso funktioniert wie bei Belagerungen; siehe Seite 13)*. Um das Ergebnis des Scharmützels zu bestimmen, vergleiche deine Stärke *(nach taktischer Kartenunterstützung)* auf dem gewählten Feld mit der des Spielers, dessen Teil du entfernen möchtest; der Spieler mit der höheren Stärke gewinnt das Scharmützel *(bei Gleichstand gewinnst du als Angreifer)*.

Gewinnst du das Scharmützel, wird das von dir erklärte Teil entfernt: Der andere Spieler legt es auf einen verfügbaren Platz mit dem passenden Symbol auf seinem Spielertableau zurück und **zieht 2 Karten**. Sind mehrere Plätze verfügbar, entscheidet er, wohin er es legt *(sind keine entsprechenden Plätze verfügbar, legt er es zunächst neben sein Spielertableau und bewegt es auf den ersten verfügbaren Platz des entsprechenden Typs, der später im Spiel frei wird)*. Gewinnt der andere Spieler das Scharmützel, entferne stattdessen auf dieselbe Weise eine deiner Einheiten *(falls vorhanden)* vom Feld.

Nach dem Auflösen des Scharmützels entferne dein Scharmützel-Plättchen und überspringe dann den Rest deiner Statusprüfung.

- Gibt es weder Belagerung noch Scharmützel, führe die Schritte **Vorherrschaft** und **Konsolidierung** wie gewohnt aus.

Während deines Zuges nach deiner Statusprüfung darfst du als ***Freie Aktion*** dein ***Scharmützel-Plättchen*** auf ein Feld mit einem deiner Hopliten legen. Du darfst

sowohl dein Scharmützel-Plättchen als auch dein Belagerungs-Plättchen im selben Zug legen, aber **du kannst nicht beide auf dasselbe Feld legen**.

Zusätzliche Komponenten

- Scharmützel-Plättchen *(4)*





Beispiel: Der rote Spieler hat in Thraki ein Scharmützel eingeleitet, indem er dort in seinem vorherigen Zug sein Scharmützel-Plättchen gelegt hat. Der grüne Spieler hat in seinem Zug reagiert, indem er einen Hopliten auf dieses Feld bewegt hat und ein Schiff in die Nähe.

Es ist nun erneut der Zug des roten Spielers, und während seiner Statusprüfung wird das Scharmützel wie folgt aufgelöst. Zuerst erklärt der rote Spieler, dass er die Zitadelle des grünen Spielers entfernen möchte.

Dann berechnen die Spieler ihre Grundstärke auf dem Feld. Der rote Spieler hat 11 Stärke auf dem Feld:

- *6 Stärke durch seine 2 Hopliten (weil er das Feld der Militärleiste erreicht hat, das jedem seiner Hopliten 1 zusätzliche Stärke gewährt);*
- *2 Stärke durch sein Schiff in einem entsprechenden Hafen;*
- *1 Stärke durch sein Schiff auf einem angrenzenden Seefeld; und*
- *2 Stärke durch seine Säule (weil er das Feld der Militärleiste erreicht hat, das jeder seiner Säulen 1 zusätzliche Stärke gewährt).*

Der grüne Spieler hat 8 Stärke auf dem Feld:

- *3 Stärke durch seine Zitadelle;*
- *3 Stärke durch seinen 1 Hopliten (weil er das Feld der Militärleiste erreicht hat, das jedem seiner Hopliten 1 zusätzliche Stärke gewährt);*
- *1 Stärke durch seinen Arbeiter; und*
- *1 Stärke durch sein Schiff auf einem angrenzenden Seefeld.*

Während der taktischen Kartenunterstützung darf der rote Spieler bis zu 2 Karten aus seiner Hand spielen, da er 2 Hopliten auf dem Feld hat. Der grüne Spieler darf aufgrund seines Hopliten und seiner Zitadelle auf dem Feld ebenfalls bis zu 2 Karten spielen. Beide Spieler entscheiden sich, ihre maximal erlaubten 2 Karten zu spielen. Der rote Spieler spielt zwei Karten mit Stärke 3 und erhöht damit seine Stärke um 6, auf insgesamt 17 Stärke. Der grüne Spieler spielt eine Karte mit Stärke 3 und eine mit Stärke 4 und erhöht damit seine Stärke um 7, auf insgesamt 15 Stärke.

Der rote Spieler gewinnt das Scharmützel und entfernt die Zitadelle des grünen Spielers vom Feld, indem er sie auf das Spielertableau des grünen Spielers zurücklegt. Der rote Spieler überspringt den Rest seiner Statusprüfung und setzt seinen Zug mit einem Vormarsch-Zug fort.

Spielmodi (Fortsetzung)

Legendäre Helden

In diesem Spielmodus begeben sich die Spieler mit einer legendären und mythischen Gestalt an ihrer Seite auf eine heldenhafte Reise. Entfessle die Macht dieser Helden und forme das Schicksal des antiken Griechenlands!

- **Aufbau:** Mische während Schritt 10 des Aufbaus auch die Helden-Plättchen und decke eine Anzahl auf, die der Spielerzahl plus eins entspricht. Während Schritt 11 wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler rechts vom Spieler mit dem Startspieler-Marker und gegen den Uhrzeigersinn fortlaufend, entweder eines der Helden-Plättchen, legt es rechts neben sein Spielertableau und stellt die entsprechende Helden-Einheit darauf, oder wählt wie gewohnt ein Paar aus Stadtstaat- und Start-Rohstoffplättchen. Dann trifft jeder Spieler, beginnend mit dem ersten Spieler und im Uhrzeigersinn fortlaufend, eine Wahl der Art, die er zuvor nicht getroffen hat.
- **Eigenschaften:** Jede Helden-Einheit trägt eine Grundstärke bei und hat eine Sonderfähigkeit, wie auf ihrem Helden-Plättchen angegeben. Sofern nicht anders auf ihrem Helden-Plättchen angegeben, **gilt eine Helden-Einheit für alle Spielzwecke als Land-Einheit**. Sofern nicht anders auf dem Helden-Plättchen angegeben, bleibt ihre Stärke während des Spiels gleich.
- **Entsenden:** Die Spieler dürfen ihre Helden-Einheit auf ein Landfeld mit einer ihrer Städte entsenden, indem sie 2 Gold ausgeben.

- **Entfernen:** Wird deine Helden-Einheit vom Spielplan entfernt, stelle sie zurück auf dein Helden-Plättchen. Du darfst die Helden-Einheit eines anderen Spielers nur entfernen, wenn dieser Spieler keine anderen Einheiten auf demselben Feld hat.

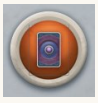
Beim Spiel mit Odysseus gelten die folgenden Sonderregeln:

Lege beim Aufbau in jeder Region im Spiel einen zufälligen Odysseus-Marker verdeckt aus *(d. h. lege keine in blockierten Regionen aus)*. Entferne alle ungenutzten Odysseus-Marker aus dem Spiel. Wenn während des Spiels ein Spieler ein Landfeld erkundet, decke den Odysseus-Marker dieser Region auf, falls er es noch nicht ist. Ein offener Odysseus-Marker zeigt eine Herausforderung, die der Odysseus-Spieler in der entsprechenden Region meistern soll. Wenn du als Odysseus-Spieler die Herausforderung eines offenen Odysseus-Markers meisterst *(die darauf abgebildete Bedingung erfüllst)*, entferne den Marker vom Spielplan und lege ihn auf das Odysseus-Helden-Plättchen. Jeder Marker auf Odysseus' Helden-Plättchen **erhöht seine Stärke um 1**, zusätzlich zu seiner Grundstärke von 1; das heißt, Odysseus' Stärke **entspricht der Anzahl der Odysseus-Marker auf seinem Plättchen *plus 1***.

Herausforderungen der Odysseus-Marker:


Lege ein Gebäude in die entsprechende Region


Lege eine Säule in die entsprechende Region


Nutze die Fähigkeit einer Mythologiekarte, um die entsprechende Region zu beeinflussen


Erfülle eine Prophezeiung in der entsprechenden Region


Gewinne eine Belagerung oder ein Scharmützel in der entsprechenden Region


Lege eine Stadt in die entsprechende Region

Zusätzliche Komponenten

- Helden-Plättchen *(10)*
- Helden-Einheiten-Standfiguren *(10)*
- Standfußplatten *(4)*
- Odysseus-Marker *(6)*



GRUNDLEGENDE STRATEGIETIPPS

1. **Jeder Zug beginnt mit einer Statusprüfung**, bei der du deinen Fortschritt in Richtung gebietsbasierter Ziele prüfst *(Vorherrschaft / Konsolidierung / Belagerung)*. Die Entscheidung, welche kostenlosen Leistenschritte du durch Vorherrschaft oder Konsolidierung anstrebst, sollte ein entscheidender Teil deiner Strategie sein.
2. **Die Wahl deines Stadtstaats:** Wähle einen Stadtstaat nicht nur wegen seiner Sonderfähigkeit, sondern auch wegen seiner strategischen Startposition. Berücksichtige die Nähe zu anderen Stadtstaaten, um deine Expansions- und Verteidigungsstrategien wirksam zu planen. Wähle Aktionen, um die Fähigkeit deines Stadtstaats auszunutzen.
3. **Mythologiekarten:** Mythologiekarten können einen tiefgreifenden Einfluss auf das Spiel haben, also setze sie weise ein. Hebe dir mächtige Karten für entscheidende Momente auf. Das richtige Timing und das Vorausahnen der Züge deiner Gegner sind wesentlich, um ihre Wirkung zu maximieren. Mit einigen Ausnahmen können Mythologiekarten sogar im Zug eines anderen Spielers gespielt werden.
4. **Aufstieg:** Nutze deine Agoras, um beim Vorrücken auf Leisten zu helfen.
5. **Ruhm erwerben:** Konzentriere dich darauf, Ruhm durch das Beherrschen von Städten und Regionen, das Erfüllen von Prophezeiungen und das Erwerben von Monumenten zu verdienen. Eine Stadt während der Bau-Aktion zu bauen ist eine der einfachsten Möglichkeiten, im Spiel Ruhm zu gewinnen, aber du kannst Städte auch über die Region-Leisten gewinnen; denk nur daran, frühzeitig in eine Region vorzustoßen, in der du hoffst, auf Feld 3 der Leiste dieser Region eine Stadt zu gewinnen.
6. **Deckbau:** Achte beim Bau deines Stapels nicht nur auf die Aktionen, die eine Karte bietet; achte genau auf den Rohstofftyp, den jede Karte bietet. Sei dir auch des Rohstoffs bewusst, den du entfernst, wenn du eine Karte verbannst. Ein mit einer Vielfalt von Rohstoffen ausgewogener Stapel sorgt dafür, dass du die nötige Flexibilität sowohl für das Vorrücken auf Leisten als auch für den Bau hast.
7. **Strategieplättchen:** Diese bieten starke Vorteile, die Sonderfähigkeiten und Boni gewähren, und sie können bei wirksamem Einsatz das Spiel entscheiden. Du kannst diese Plättchen hauptsächlich erhalten, indem du Reihen in den Bereichen Entsenden, Bauen und Besiedeln deines Spielertableaus leerst.
8. **Gegner belagern:** Wenn du eine Belagerung planst, positioniere deine Streitkräfte strategisch und ziele auf Gebiete, in denen Gegner verwundbar oder überdehnt sind. Bewerte die Stärke der Verteidigung deiner Gegner und suche nach Gelegenheiten, sie zu überwältigen. Gehe kalkulierte Risiken ein: Manchmal kann eine kühne Belagerung das Blatt des Spiels wenden, besonders wenn sie die Pläne eines Gegners stört oder ein wichtiges Landfeld erobert. Die Kombination der Belagerungs-Aktion mit Mythologiekarten oder Sonderfähigkeiten deines Stadtstaats und deiner Strategieplättchen kann deine Erfolgschancen erheblich steigern.

Besonderer Spielmodus

„Singe den Zorn, o Göttin, des Peleiaden Achilleus, den verderblichen, der unendliche Leiden über die Achaier brachte und viele tapfere Seelen von Helden zum Hades hinabsandte, sie selbst aber zur Beute den Hunden und allen Vögeln zum Mahl machte – so erfüllte sich der Wille des Zeus –, seit sich zuerst im Streit entzweiten Atreus' Sohn, der Herrscher der Männer, und der göttliche Achilleus."

(Homer: Ilias, 1. Gesang)

Tauche ein in den legendären Konflikt des Trojanischen Krieges, in dem die mächtigen griechischen und trojanischen Streitkräfte ein Jahrzehnt lang aufeinanderprallen. Erlebe die epischen Schlachten, listigen Strategien und die ikonischen Helden und Heldinnen, die den Ausgang dieses gewaltigen Konflikts prägten.

Zusätzliche Komponenten (markiert mit „Schicksalsbelagerung")

- **6 Aktionskarten**
- 5 neue Charakterkarten
- 1 neue Monumentkarte
- **9 Zeitmarker**





KOOPERATIV

Dies ist ein Team-/Bündnisspiel, daher müssen sich die Spieler in zwei Gruppen aufteilen, wobei eine Gruppe das Trojanische Bündnis bildet (also Troia und, bei 4 oder 5* Spielern, Miletos) und die andere die Achäische Liga.

*Komponenten für einen 5. Spieler sind in der separat erhältlichen Epic-Erweiterung enthalten.

AUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt und unter Verwendung der Spielmodi Legendäre Helden und Scharmützel-Modus auf, mit den folgenden Unterschieden:

1. Wähle in **Schritt 1** die **Ägäis-Seite** des Spielplans.
2. Füge in **Schritt 3** die Monumentkarte Trojanisches Pferd (Trojan Horse) zu den übrigen Monumentkarten hinzu, bevor du sie mischst.
3. Verwende in **Schritt 10** die folgenden **Stadtstaat-Plättchen**, anstatt sie zufällig zu ziehen:

- Troia
- Athenai *(Ägäis-Seite)*
- Sparta *(Ägäis-Seite)*
- Argos
- Miletos *(nur beim Spiel mit 4 oder 5 Spielern; nicht bei 2 oder 3 Spielern verwenden)*

Anstatt die Helden-Plättchen zufällig zusammen mit den Stadtstaat-Plättchen auszuteilen, weise sie den Spielern wie im nächsten Schritt beschrieben zu.

4. Wenn in **Schritt 11** die Stadtstaaten gewählt werden, **muss ein Spieler Troia wählen**.

- **Beim Spiel mit 2 oder 3 Spielern** muss der Spieler, der Troia wählt, allein spielen, während der/die andere(n) Spieler als Achäische Liga *(Athenai, Sparta und/oder Argos)* in der Opposition stehen.
- **Beim Spiel mit 4 oder 5 Spielern** muss der Spieler, der Troia wählt, mit einem anderen Spieler verbündet sein, der Miletos wählen muss; zusammen bilden sie das Trojanische Bündnis. Die anderen Spieler bilden die Achäische Liga *(also Athenai, Sparta und/oder Argos)*.

Jeder Spieler nimmt eine Helden-Einheit und ein Helden-Plättchen entsprechend dem von ihm gewählten Stadtstaat, und zwar wie folgt:

- Troia: **Hektor**
- Athenai: **Achilleús**
- Sparta: **Herakles**
- Argos: **Atalanta**
- Miletos: **Hippolyta**

REGELN

Die Schicksalsbelagerung wird unter Verwendung der Spielmodi Legendäre Helden und Scharmützel-Modus gespielt, mit den folgenden zusätzlichen Regeln:

- **Zeitmarker:**
- Immer wenn der Troia-Spieler einen Rondell-Kreis abschließt, d. h. wenn er auf dem Rondell vorrückt und die dafür vorgesehene Linie zwischen „Aufstieg" und „Beschaffen" überquert, **entfernt er einen Zeitmarker vom Stapel auf dem Rondell**.
- Zu jedem Zeitpunkt während deines Zuges darfst du Prophezeiungskarten und/oder Monumentkarten verbannen, die zusammen mindestens 3 Ruhm ergeben, um entweder **einen Zeitmarker vom Rondell zu entfernen** *(als Trojanisches Bündnis)* oder **einen Zeitmarker zum Rondell hinzuzufügen** *(als Achäische Liga, bis zu höchstens 6 bzw. 9 beim Spiel mit 2/4 bzw. 3/5 Spielern)*.
- **Verbündete Spieler** dürfen einander nicht durch ein Scharmützel oder durch eine Belagerung angreifen. Verbündete Spieler dürfen Einheiten entsenden und dabei die Städte ihrer Verbündeten wie ihre eigenen behandeln.

5. In **Schritt 15** nimmt jeder Spieler eine Schicksalsbelagerungs-Charakterkarte entsprechend dem von ihm gewählten Stadtstaat, und zwar wie folgt, und mischt sie mit seinen 10 Start-Aktionskarten zu seinem Startstapel:

- Troia: **Helen**
- Athenai: **Ajax**
- Sparta: **Menelaos**

- Argos: **Agamemnon**
- Miletos: **Kassandra**

Zusätzlich nimmt jeder Spieler einen Olympier entsprechend dem von ihm gewählten Stadtstaat aus dem Olympier-Stapel, und zwar wie folgt, und legt ihn beschworen *(d. h. seitlich gedreht)* neben sein Spielertableau *(nicht darüber, d. h. er belegt keinen Mythologiekarten-Platz und zählt als zusätzliche Mythologiekarte)*:

- Troia: **Aphrodite**
- Athenai: **Athena**
- Sparta: **Ares**
- Argos: **Hera**
- Miletos: **Hephaistos**



6. Lege die **Zeitmarker** in einem Stapel in die Mitte des Rondells, und zwar wie folgt:

- **6** Zeitmarker beim Spiel mit **2 oder 4 Spielern**;
- **9** Zeitmarker beim Spiel mit **3 oder 5 Spielern**.

7. Der Troia-Spieler wird zum **letzten Spieler in der Zugreihenfolge**.

Siegbedingungen

Ignoriere die normalen Spielende-Auslöser und Siegbedingungen. Stattdessen können die Spieler das Spiel wie folgt gewinnen:

- Die Achäische Liga *(Sparta/Athenai/Argos)* gewinnt sofort, wenn sie die Beherrschung der Startstadt des Troia-Spielers erlangt.
- Das Trojanische Bündnis *(Troia/Miletos)* gewinnt sofort, wenn der letzte Zeitmarker vom Rondell entfernt wird.

SOLO-MODUS

PROLOG:

ANBRUCH DER FREIHEIT

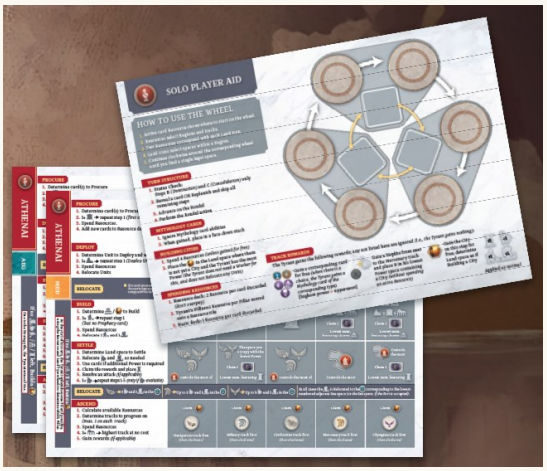
Inmitten der Mauern eines rivalisierenden Stadtstaats taucht eine schattenhafte Gestalt auf, getrieben von Gier und einem unstillbaren Durst nach Macht.

Der Tyrann, ein meisterhafter Manipulator, will Furcht und Verderben über das Land verbreiten. Sein Einfluss reicht weit, seine listigen Strategien bedrohen das Gefüge unserer Lebensweise selbst. Der Tyrann, eine Marionette ferner Reiche, hat deine Heimat in Ketten gelegt. Führe einen kühnen Aufstand an, überliste den Manipulator, und lass den Kampf um die Freiheit durch die Seiten der Geschichte hallen.



ZUSÄTZLICHE KOMPONENTEN

- **1 Allgemeine Solo-Spielhilfe**
- **9 Stadtstaat-Solo-Spielhilfen**
- **5 Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen**





Um einen anderen Solo-Modus auszuprobieren, besuche:
apeiron.games/pillars/soloadventures

AUFBAU

Im Solo-Modus spielst du gegen den Tyrannen. Baue auf und spiele wie bei einem normalen 2-Spieler-Standardspiel *(der Solo-Modus ist mit anderen Spielmodi nicht kompatibel)*, mit den folgenden Änderungen:

- **Entferne zu Beginn des Aufbaus die folgenden Karten aus dem Spiel**: die Charakterkarten **Spion**, **Diplomat** und **Olympischer Athlet**, die Monumentkarte **Theater**, die Mythologiekarte **Hestia** *(Olympier)* sowie die Mythologiekarten **Lotophagen**, **Perseus** und **Gaia**.
- Entferne in Schritt **8 alle Belagerungs-Plättchen** aus dem Spiel *(sie werden im Solo-Modus nicht verwendet)*. Wähle eine Farbe für den Tyrannen und lege, zusätzlich zum normalen Platzieren von Einheiten und Gebäuden auf seinem Spielertableau, **die Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen** wie folgt unter ihre entsprechenden Teile:

Oberster Arbeiter

Verbessertes Bauen

Oberster Hoplit

Verbessertes Besiedeln

Oberster Tempel

Verbessertes Beschaffen

Oberste Agora

Verbesserter Aufstieg

Oberste Zitadelle

Verbessertes Entsenden



- Gib in Schritt **9** dem **Tyrannen** den **Startspieler-Marker**.
- Ziehe in Schritt **10** nur **2** Paare aus Stadtstaat- und Rohstoffplättchen.

- Wähle in Schritt **11** eines dieser Paare für dich und entferne das andere aus dem Spiel. **Ziehe dann zufällig ein Stadtstaat-Plättchen und ein Rohstoffplättchen für den Tyrannen**; alternativ darfst du auswählen, welchen Stadtstaat der Tyrann spielen soll, wobei du das Start-Rohstoffplättchen weiterhin zufällig ziehst. In jedem Fall **muss das Startfeld auf dem Stadtstaat-Plättchen des Tyrannen wie im Mehrspielerspiel in einer anderen Region als deines liegen**. Finde die Solo-Spielhilfe (1), die dem Stadtstaat des Tyrannen entspricht, und lege sie neben das Spielertableau des Tyrannen (2) und die allgemeine Solo-Spielhilfe (3).



Athenai *(Ägäis)*

Wenn du Athenai *(Ägäis)* für den Tyrannen wählst, füge seinem Stadtstaat-Plättchen das Strategieplättchen ***„Strategische Initiative“*** hinzu.



Ephesos

Wenn du Ephesos für den Tyrannen wählst, platziere den unteren/zweiten Tempel auf seinem Start-Landfeld.

Tarsos

Wenn du Tarsos für den Tyrannen wählst, füge seinem Stadtstaat-Plättchen das Strategieplättchen ***„Phalanx-Formation“*** hinzu.



- Platziere in Schritt **12** das Schiff des Tyrannen auf dem Seefeld mit der niedrigsten Nummer, das an sein Start-Landfeld angrenzt.
- Ist in Schritt **13** die Leistenbelohnung des Tyrannen eine Charakterkarte, wähle die aus dem Beschaffungsbereich mit der **höchsten Stärke** *(bei Gleichstand der Stärke die gleichrangige Karte auf dem obersten Platz)* und lege sie verdeckt rechts von seinem Spielertableau ab. Ist die Leistenbelohnung des Tyrannen ein Halbgott, ziehe die oberste Karte vom Stapel und lege sie **verdeckt** auf den äußersten linken Mythologiekarten-Platz.

Korinthos

Wenn du Korinthos für den Tyrannen wählst, bewege die übrigen Marker des Tyrannen auf **Feld 1** aller anderen Leisten, ohne dass der Tyrann Belohnungen aus diesen Feldern erhält.

- Ziehe in Schritt **15** keine Karten; passe stattdessen seinen Startstapel an, indem du einige seiner Start-Aktionskarten entfernst und sie durch zusätzliche Start-Aktionskarten in ungenutzten Spielerfarben ersetzt, gemäß dem Stadtstaat des Tyrannen laut der untenstehenden Tabelle. Dies bildet den Basisstapel des Tyrannen; mische ihn und lege ihn links von seinem Spielertableau ab. **Ziehe** für dich *(den zweiten Spieler)* wie gewohnt **6 Start-Aktionskarten** von deinem Stapel.
- Lege am Ende von Schritt **19** die ungenutzten 3-5 in einem verdeckten Stapel ab; lege nur die ungenutzten 3 und die 5-8 Bevölkerungsplättchen in die Schachtel zurück.
- Nimm nach Schritt **20** ein ungenutztes Rohstoffplättchen oder Start-Rohstoffplättchen jedes Typs und ein 6. eines beliebigen Typs (das verdeckt verwendet wird). Lege diese Plättchen in derselben Reihenfolge im Uhrzeigersinn wie die Rohstoffe, die den auf dem Spielplan platzierten Leisten-Plättchen entsprechen, auf die Felder des Rohstoffrades auf der allgemeinen Solo-Spielhilfe (**1**). Verwende das verdeckte Plättchen, um die Joker-/Titanenleiste darzustellen.

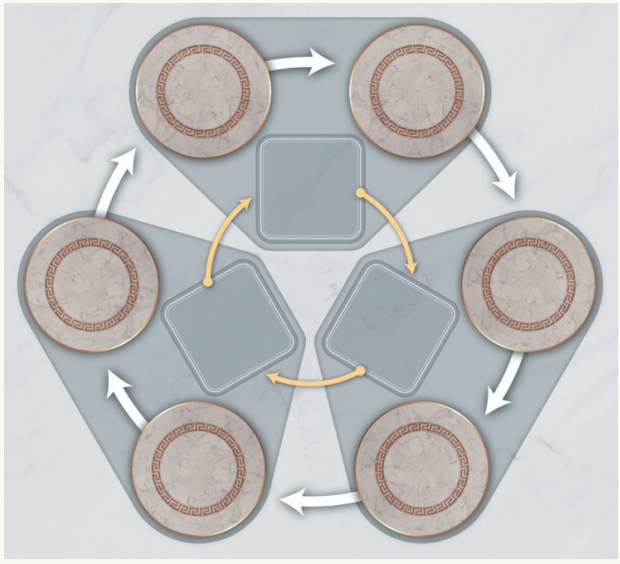


Stadtstaat	Start-Aktionskarten, die aus dem Basisstapel des Tyrannen zu entfernen sind	Start-Aktionskarten, die dem Basisstapel des Tyrannen hinzuzufügen sind
Sparta	**1 Matrose** Stärke 1 **1 Entdecker** Stärke 2	**2 Schmied** Stärke 1, Stärke 2
Athenai	**1 Matrose** Stärke 1 **1 Bauer** Stärke 2	**1 Händler** Stärke 1 **1 Schmied** Stärke 2
Korinthos / Kyrene	**1 Entdecker** Stärke 1 **1 Schmied** Stärke 2	**2 Händler** Stärke 1, Stärke 2
Thebai / Emporion	**1 Matrose** Stärke 1 **1 Händler** Stärke 2	**2 Händler** Stärke 1, Stärke 2
Miletos / Syrakusai	**1 Schmied** Stärke 1 **1 Matrose** Stärke 2	**2 Entdecker** Stärke 1, Stärke 2
Rhodos / Taras	**1 Bauer** Stärke 1 **1 Entdecker** Stärke 2	**1 Händler** Stärke 1 **1 Schmied** Stärke 2
Phokaia / Massalia	**1 Bauer** Stärke 1 **1 Entdecker** Stärke 2	**2 Schmied** Stärke 1, Stärke 2
Larissa / Tarsos	**1 Matrose** Stärke 1 **1 Entdecker** Stärke 2	**2 Bauer** Stärke 1, Stärke 2
Pella / Ephesos	**1 Matrose** Stärke 1 **1 Bauer** Stärke 2	**1 Händler** Stärke 1 **1 Entdecker** Stärke 2

➤ Nimm ein ungenutztes Bevölkerungsplättchen **jedes Typs** und lege sie so auf die Felder des LandtypRades auf der allgemeinen Solo-Spielhilfe (**2**), dass das vom Tyrannen am meisten bevorzugte LandSymbol neben seinen am meisten bevorzugten Rohstoff, aber nicht neben Joker, gelegt wird *(siehe unten)*. Teilt sein am meisten bevorzugter Rohstoff ein LandSymbol mit Joker, verwende stattdessen den nächst-bevorzugten Rohstoff. Lege die übrigen Bevölkerungsplättchen in der unten gezeigten Reihenfolge im Uhrzeigersinn um das Landtyp-Rad.



Beispiel: Sparta bevorzugt Helm und Eisen, dann Gold. Lege das Helm-Plättchen auf das Land-Symbol-Feld, das dem Eisen-Rohstoffplättchen auf dem äußeren Rohstoffrad entspricht, es sei denn, dies würde auch mit dem Joker-Rohstoff übereinstimmen. Da es hier mit Joker und Eisen übereinstimmen würde, lege den Helm stattdessen auf das Feld, das Gold entspricht, und lege dann Adler und Füllhorn im Uhrzeigersinn auf die anderen Felder.

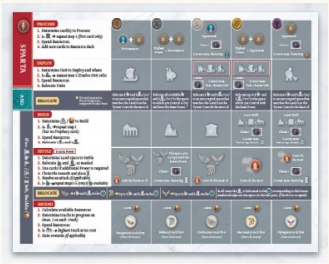


Allgemeine Regeln

Solo-Spielhilfen

Jeder Stadtstaat hat eine entsprechende Solo-Spielhilfe mit Einzelheiten dazu, wie der Tyrann seine Aktionen ausführt, wenn er mit diesem Stadtstaat spielt. Für die vollständigen Regeln während eines Spiels ziehe die Solo-Spielhilfe des vom Tyrannen gewählten Stadtstaats *(auf der die einzigartigen Fähigkeiten und Effekte des Tyrannen, wenn er mit diesem Stadtstaat spielt, in rot umrandeten Kästen angegeben sind)* zusammen mit diesem Regelheft und der allgemeinen Solo-Spielhilfe heran.

Stadtstaat	Bevorzugte Rohstoffe	Bevorzugtes Land-Symbol
Sparta	>	>
Athenai	>	>
Korinthos / Kyrene	>	>
Thebai / Emporion	>	>
Miletos / Syrakusai	>	>
Rhodos / Taras	>	>
Phokaia / Massalia	>	>
Larissa / Tarsos	>	>
Pella / Ephesos	>	>



Vorzugsreihenfolgen für die Entscheidungen des Tyrannen

Einige der Tyrannen-Regeln enthalten Vorzugsreihenfolgen zur Bestimmung der Entscheidungen, die der Tyrann trifft, wenn mehr als eine mögliche Option zur Auswahl steht. Wo zutreffend, werden diese in [ ] angegeben und können mehrere durch >-Symbole getrennte Schritte umfassen. Werte jeden Schritt von links nach rechts aus, bis nur noch eine einzige Option übrig bleibt, wobei jeder folgende Schritt nur Optionen berücksichtigt, die die Kriterien aus vorherigen Schritten am besten erfüllen. **Diese verbleibende einzige Option ist die Wahl, die der Tyrann trifft.**

Wie der Tyrann Aktionskarten verwendet

Der Tyrann hat keine Aktionskarten auf der Hand. Stattdessen verwendet er zwei getrennte verdeckte Stapel, und zwar wie folgt:

1. **Den Basisstapel**, mit dem bestimmt wird, was der Tyrann in seinen Zügen tut. Er enthält die 10 Startkarten des Tyrannen und wird links von seinem Spielertableau platziert.
2. **Den Rohstoffstapel**, der hauptsächlich dann verwendet wird, wenn der Tyrann Rohstoffe ausgeben muss *(siehe Seite 35)*. Er beginnt leer und enthält Charakter- und Monumentkarten, die der Tyrann während des Spiels erhält, und wird rechts von seinem Spielertableau platziert.



Jeder Stapel hat seinen eigenen offenen Ablagestapel. Die Ablagestapel werden nur dann neu gemischt und zu den entsprechenden verdeckten Stapeln zurückgeführt, **wenn der Tyrann einen Auffrischungs-Zug ausführt** *(nicht einfach, wenn ein Stapel selbst leer ist)*.

Immer wenn der Tyrann eine Aktionskarte ziehen würde, nimmt er stattdessen die oberste Karte vom Basis-Ablagestapel und legt sie verdeckt unter den Basisstapel. **Ist der Basis-Ablagestapel leer, tut er stattdessen nichts.**

Wenn der Tyrann eine Charakter- oder Monumentkarte erhält, wird die Karte, sofern nicht anders angegeben, unter den Rohstoffstapel gelegt.

Wie der Tyrann das Rohstoff- und das Landtyp-Rad verwendet

Immer wenn der Tyrann zwischen Regionen oder Leisten wählen muss, prüfe die zu Beginn seines Vormarsch-Zuges ausgespielte Karte, **die sogenannte aktive Karte**. Die aktive Karte zeigt einen Rohstofftyp; beginne an diesem Punkt auf dem Rohstoffrad und fahre im Uhrzeigersinn fort, bis eine gültige Entscheidung getroffen ist. Der Rohstoff entspricht seiner zugehörigen Leiste *(wobei das verdeckte Plättchen im Rohstoffrad die Joker-/Titanenleiste darstellt)* und der Region, in der diese Leiste liegt.

Ebenso, immer wenn der Tyrann zwischen Landfeldern wählen muss, prüfe den auf der aktiven Karte gezeigten Rohstoff. **Beginne beim Land-Symbol neben diesem Rohstoff und fahre im Uhrzeigersinn um das Landtyp-**

Rad fort, bis eine gültige Entscheidung getroffen ist.



Wie der Tyrann Mythologiekarten verwendet

Der Tyrann nutzt die Fähigkeiten der Mythologiekarten, die er erhält, nicht. Stattdessen lege, immer wenn der Tyrann eine Mythologiekarte erhält, die oberste Karte des entsprechenden Stapels *(z. B. des Stapels der Halbgott-/Titanen-/Olympier-Karten)*, ohne sie aufzudecken, in einem verdeckten Stapel auf den äußersten linken Mythologiekarten-Platz über seinem Spielertableau (1). Dieser Stapel darf beliebig viele Karten enthalten, und jede Karte ist am Ende des Spiels Ruhm wert.



Wie der Tyrann Rohstoffe ausgibt

> Immer wenn der Tyrann Rohstoffe ausgeben würde, wird der Rohstofftyp ignoriert; **nur die Anzahl der benötigten Rohstoffe zählt**.

Bestimme zuerst die Anzahl der Rohstoffe, die der Tyrann benötigt, um seine Aktion auszuführen.

- Kann der Tyrann alle benötigten Rohstoffe ausgeben, tut er dies in der folgenden Vorrangreihenfolge:
- Lege Karten vom **Rohstoffstapel** ab; jede abgelegte Karte zählt als **2 Rohstoffe**. ***Der Tyrann zahlt nicht gern zu viel:*** *Wird eine ungerade Anzahl Rohstoffe benötigt und ist der Rohstoffstapel seine einzige Möglichkeit, Rohstoffe auszugeben, zahlt er 1 Rohstoff zu viel; andernfalls gibt er zuerst einen einzelnen Rohstoff aus, indem er ein Rohstoffplättchen verbraucht oder eine Karte vom Basisstapel ablegt, wie unten beschrieben.*
- Verbrauche Rohstoffplättchen mit den Säulen des Tyrannen; jede auf ein Rohstoffplättchen gesetzte **Säule** zählt als **1 Rohstoff**. Bestimme die Säule mit dem Rohstoff- und dem Landtyp-Rad.
- Lege Karten vom **Basisstapel** ab; jede abgelegte Karte zählt als **1 Rohstoff**.
- Kann der Tyrann nicht genügend Rohstoffe ausgeben, um die Anforderung zu erfüllen, gib zuerst so viele Rohstoffe wie möglich aus; dann schließt der Tyrann die Aktion sofort ab, ohne weitere Rohstoffe zu zahlen. Die Aufstieg-Aktion funktioniert etwas anders *(siehe Seite 43)*.

In jedem Fall führt der Tyrann seine Aktionen aus; es ist wichtig zu beachten, dass Rohstoffmangel den Tyrannen nicht daran hindert.

Wie der Tyrann Städte baut

Wird der Tyrann angewiesen, eine Stadt zu bauen, tue dies wie folgt:

1. **Gib 4 seiner Rohstoffe aus** *(es sei denn, er hat die Stadt kostenlos erhalten)*.
2. **Platziere die Stadt auf dem Landfeld, auf dem der Tyrann die meiste Stärke hat und das keine Stadt enthält.** Gleichstände werden mit dem Rohstoff- und dem Landtyp-Rad aufgelöst. Der Tyrann benötigt keinen Arbeiter auf dem gewählten Landfeld und versetzt keine Einheiten.

Kann der Tyrann aus irgendeinem Grund keine Stadt auf dem Spielplan bauen, nimmt er das Stadtplättchen und legt es für die Endwertung über sein Spielertableau. Versucht er, eine Stadt zu bauen, und sind keine Plättchen im Vorrat mehr übrig, darf er eines dieser zurückgelegten Plättchen verwenden.

Wie der Tyrann Prophezeiungskarten beansprucht

Der Tyrann beansprucht **offen liegende** Prophezeiungskarten anhand bestimmter Kriterien während eines Auffrischungs-Zuges und bestimmter Rondell-Aktionen, je nach aktiver Karte. Er muss keine der Voraussetzungen auf den von ihm beanspruchten Prophezeiungskarten erfüllen.

Stadtstaat-Fähigkeiten

Der Tyrann nutzt die standardmäßigen Stadtstaat-Fähigkeiten wie gewohnt, sofern nicht anders angegeben. Wo zutreffend, sind Anpassungen für den vom Tyrannen gewählten Stadtstaat auf der entsprechenden Solo-Spielhilfe abgebildet.



Strategieplättchen-Fähigkeiten

Bestimmte Stadtstaaten *(wie Athenai (Ägäis) und Tarsos)* erhalten beim Aufbau ein Strategieplättchen, das wie gewohnt verwendet wird. Davon abgesehen erhält der Tyrann während des Spiels keine Strategieplättchen.

Wie der Tyrann sich bewegt: Versetzen

Versetzen ist keine Bewegung und erlaubt dem Tyrannen, Einheiten über jede Distanz auf dem Spielplan zu bewegen. Verwende beim Versetzen von Einheiten stets jene, die dem gewählten Zielfeld/-hafen am nächsten sind und **in diesem Zug noch nicht versetzt wurden** *(einschließlich Einheiten, die sich bereits auf dem Zielfeld/-hafen befinden, welche als auf das Feld/den Hafen versetzt gelten, auf dem sie bereits stehen)*. Alle Gleichstände werden mit dem Rohstoff- und dem Landtyp-Rad aufgelöst *(oder, bei Schiffen, mit dem zugehörigen Seefeld mit der niedrigsten Nummer)*. Wenn dir aufgetragen wird, auf ein unbesetztes Feld eines bestimmten Typs zu versetzen, und keines mehr übrig ist, nutze das Rohstoff- und das Landtyp-Rad, um das nächste bevorzugte Feld zu finden.

> Denk daran: Wenn du Einheiten auf ein Feld mit verdeckten Rohstoff- und/oder Bevölkerungsplättchen versetzt, decke diese Plättchen auf *(da dieses Feld nun erkundet ist)*.

Wenn beim Versetzen deine „niedrigste Stärke" betrachtet wird, zählen Städte als je 3 Stärke.



Beispiel (rechts): ***Der Tyrann versetzt seinen nächstgelegenen Arbeiter nach Attika und sein nächstgelegenes Schiff in den zu Attika gehörenden Hafen.*** *Er hat zwei Arbeiter, die jeweils 1 Feld entfernt sind, auf Landfeldern mit Gold- und Holz-Rohstoffplättchen; da die aktive Karte einen Marmor-Rohstoff zeigt, wird beim Drehen um das Rondell Gold zuerst erreicht, also versetzt er den Arbeiter aus Korinthia.*
Er hat außerdem zwei Schiffe, die jeweils 1 Feld vom Seefeld mit dem zu Attika gehörenden Hafen entfernt sind (auf den Seefeldern 2 und 3); er versetzt das von Seefeld Nummer 2, da dies die niedrigere Nummer ist.



Leistenbelohnungen

Wenn der Tyrann auf Region-Leisten vorrückt, erhält er die unten angegebenen Belohnungen. **Hier nicht aufgeführte Leistenbelohnungen werden für den Tyrannen ignoriert** *(er erhält stattdessen nichts)*.



Charakter- und Monumentkarte: Der Tyrann erhält kostenlos eine entsprechende Karte **[höchste Stärke > oberste]**.



Mythologiekarte *(einschließlich Mythologie- oder Charakter-/Monumentkarte)*: Wenn eine Wahl besteht, erhält der Tyrann eine Mythologiekarte des entsprechenden Typs.



Hopliten hinzufügen: Der Tyrann nimmt einen seiner Hopliten von neben dem Spielplan neben der Söldner-Leiste und setzt ihn auf sein Feld mit der niedrigsten Stärke, das eine Stadt enthält *(Gleichstand mit dem Rad auflösen)*, ohne dafür einen zusätzlichen Rohstoff auszugeben.



Zusätzliche Stärke: Wird wie gewohnt angewendet.

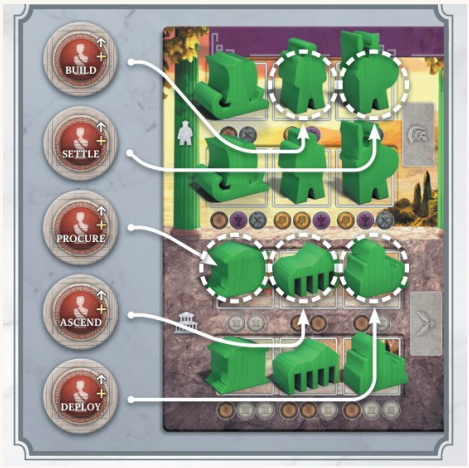


Stadt: Befindet sich auf diesem Feld noch ein Plättchen für eine gewöhnliche Stadt, erhält er

es kostenlos und legt es auf ein Landfeld, das so bestimmt wird, als würde er eine Stadt bauen *(siehe Seite 35)*.

Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen

Wenn der Tyrann den ersten Arbeiter oder Hopliten entsendet oder den ersten Tempel, die erste Agora oder die erste Zitadelle von seinem Spielertableau baut, nimm das Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen, das beim Aufbau unter dieses Teil gelegt wurde, und lege es neben den entsprechenden Bereich des Rondells als Erinnerung daran, dass der Tyrann, wo möglich, die verbesserte Version dieser Aktion verwendet *(siehe Regeln für jede der Rondell-Aktionen auf den Seiten 37-44 für Einzelheiten zu den verbesserten Aktionen)*.



Kampfregeln für das Solo-Spiel

Belagerung wird im Solo-Modus nicht verwendet. Stattdessen wird der Kampf sofort aufgelöst, wenn:

- der Tyrann Hopliten auf ein von dir besetztes Feld bewegt, oder;
- wenn du Hopliten auf ein vom Tyrannen besetztes Feld bewegst und dich entscheidest anzugreifen.

In beiden Fällen ist der Spieler, der seine Hopliten bewegt hat, der Angreifer; der andere Spieler ist der Verteidiger. Der Verteidiger gewinnt bei Gleichstand (es sei denn, der Angreifer hat das Strategieplättchen „Strategische Initiative“), und die Städte des Verteidigers tragen für die Dauer des Kampfes 3 Stärke bei.

> Denk daran: Ein Stadtstaat darf niemals seine einzige Stadt verlieren, kann aber gemäß den normalen Regeln seine Startstadt verlieren.

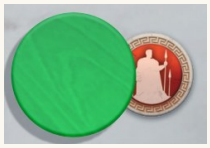
Der Tyrann greift dich an



Hat der Tyrann nun höhere Stärke auf dem Feld als du, darfst du Karten aus deiner Hand ausspielen, die zum Rohstoff des Feldes passen, um zu versuchen, die Stärke des Tyrannen zu erreichen oder zu übertreffen.

- Gewinnt der Tyrann, erlangt er die Beherrschung deiner Stadt auf dem Feld (ersetze deinen Marker wie gewohnt durch einen seiner Marker). Hast du keine Stadt auf dem Feld, musst du alle deine Einheiten vom Feld auf ein oder mehrere angrenzende Felder bewegen, gemäß den normalen Bewegungsregeln.
- Gewinnst du, bringt der Tyrann alle seine Land-Einheiten vom Feld zu seiner nächstgelegenen Stadt und alle Schiffe vom Feld zum nächstgelegenen Seefeld mit der niedrigsten Nummer zurück.

Du greifst den Tyrannen an



Verbleibt ein Bevölkerungsplättchen auf dem Feld, addiere die Stärke dieses Plättchens zu der des Tyrannen. Ist kein Bevölkerungsplättchen vorhanden, ziehe eines vom Stapel der ungenutzten Helm-Plättchen und addiere stattdessen dessen Stärke.

Du hast nun die Gelegenheit, Karten (die zum Rohstoff des Feldes passen) aus deiner Hand auszuspielen, um zu versuchen, die angepasste Stärke des Tyrannen zu übertreffen.

- Gewinnst du, erlangst du die Beherrschung der Stadt des Tyrannen auf dem Feld (ersetze den Marker des Tyrannen wie gewohnt durch einen deiner Marker). Hat der Tyrann keine Stadt auf dem Feld, bringt der Tyrann alle seine Einheiten vom Feld zu seiner nächstgelegenen Stadt zurück.
- Gewinnt der Tyrann, musst du alle deine Einheiten vom Feld auf ein oder mehrere angrenzende Felder bewegen, gemäß den normalen Bewegungsregeln.

Spielablauf

Führe deine Züge wie gewohnt aus, allerdings musst du Schritt A deiner Statusprüfungen überspringen (Belagerung wird im Solo-Modus nicht verwendet). Rückst du deinen Spielermarker auf das Rondell-Feld mit dem Marker des Tyrannen, nimm die oberste Karte vom Basis-Ablagestapel des Tyrannen (falls vorhanden) und lege sie unter den Basisstapel.

Siehe den Anhang der Kartenfähigkeiten auf Seite 44 für Klarstellungen dazu, wann du die Fähigkeiten bestimmter Aktions- und Mythologiekarten verwendest.

Führe im Zug des Tyrannen die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

I. Statusprüfung

2. Eine Karte aufdecken ODER Auffrischen und alle verbleibenden Schritte überspringen
3. Auf dem Rondell vorrücken
4. Die Rondell-Aktion ausführen

1. Statusprüfung

Führe nur die Schritte B und C aus: Vorherrschaft und Konsolidierung *(Belagerung wird im Solo-Modus nicht verwendet)*. Wähle die Region-Leisten, auf denen der Tyrann während der Konsolidierung vorrückt, wie folgt: **[wo der Tyrann am weitesten vorgerückt ist *(aber noch nicht auf Feld 4)***
> im Uhrzeigersinn ab der Startregion des Tyrannen].

Dann erhält der Tyrann alle zutreffenden Belohnungen für die Felder, die er während dieser Statusprüfung erreicht hat *(siehe Leistenbelohnungen auf Seite 36)*.

2. Eine Karte aufdecken / Auffrischen und Zug beenden

Befindet sich mindestens eine Karte im Basisstapel, decke die oberste Karte auf. Diese Karte wird für den Rest des Tyrannenzuges zur **aktiven Karte**; sowohl die Stärke als auch der auf der aktiven Karte gezeigte Rohstofftyp sind wichtig. Fahre dann mit den Schritten 3 und 4 unten fort.

Andernfalls, wenn der Basisstapel des Tyrannen leer ist, **ist er gezwungen, stattdessen einen Auffrischungs-Zug auszuführen**, und zwar wie folgt:

- Setze einen Hopliten einer ungenutzten Spielerfarbe auf das Feld des Tyrannen mit der niedrigsten Stärke, auf dem er eine Stadt hat (löse Gleichstände mit dem Rad auf, als wäre die oberste Karte des Basis-Ablagestapels die aktive Karte); dieser Hoplit gilt für alle Zwecke als in der Farbe des Tyrannen.
- Mische den Basis-Ablagestapel und lege ihn verdeckt ab, um den Basisstapel neu zu bilden.
- Mische alle Karten im Rohstoffstapel und im Ablagestapel und lege sie verdeckt ab, um den Rohstoffstapel neu zu bilden.
- Frische die Säulen des Tyrannen auf.
- Der Tyrann beansprucht die Prophezeiungskarte mit der höchsten Nummer vom Spielplan.
- Dann endet der Zug des Tyrannen *(überspringe die Schritte 3 und 4)*.

3. Auf dem Rondell vorrücken

Rücke den Spielermarker des Tyrannen im Uhrzeigersinn auf dem Rondell um genau so viele Felder vor, wie die Stärke der aktiven Karte beträgt. Rückt der Marker des Tyrannen auf dasselbe Feld wie dein Marker, darfst du wie gewohnt eine Aktionskarte ziehen.

4. Die Rondell-Aktion ausführen

Der Tyrann führt die Aktion aus, die dem Feld auf dem Rondell entspricht, auf dem sein Marker steht. Nach dem Ausführen der Rondell-Aktion lege die aktive Karte auf den Basis-Ablagestapel.

> Denk daran: Kann der Tyrann nicht genügend Rohstoffe für seine Aktion ausgeben, gibt er so viele aus, wie er kann, und schließt dann die Aktion ab *(ohne weitere Rohstoffe zu zahlen)*. *Siehe Wie der Tyrann Rohstoffe ausgibt auf Seite 35.*

Rondell-Aktionen

Bauen



Der Tyrann baut Gebäude und zahlt dieselbe Anzahl Rohstoffe wie ein Spieler *(siehe Wie der Tyrann Rohstoffe ausgibt auf Seite 35)*. Welche Gebäude der Tyrann baut, wird durch den Rohstoff auf der **aktiven Karte** gemäß den unten stehenden Kriterien bestimmt. **Der Tyrann baut stets das günstigste verfügbare Gebäude des gewählten Typs; befinden sich bereits alle Gebäude dieses Typs auf dem Spielplan, baut er stattdessen eine Stadt.** Gebäude und Städte müssen gemäß den normalen Regeln auf erlaubten Landfeldern gebaut werden, jedoch ohne die Voraussetzung, dort Arbeiter zu haben, und mit der zusätzlichen Einschränkung, dass der Tyrann niemals auf einem von dir beherrschten Landfeld baut.

Kann ein Gebäude oder eine Stadt auf mehr als einem möglichen Feld gebaut werden, nutze das Rohstoff- und das Landtyp-Rad, um zu bestimmen, wo es/sie platziert wird.



Verbesserte Aktion: Wenn der Tyrann mindestens einen **Arbeiter** entsendet hat, baut er nach denselben Kriterien ein zweites Gebäude *(oder eine zweite Stadt)*, falls möglich.

Nach dem Bau jedes Gebäudes oder jeder Stadt versetzt der Tyrann seinen nächstgelegenen Arbeiter auf das Landfeld, auf dem soeben gebaut wurde, und sein nächstgelegenes Schiff in den Hafen, der zum angrenzenden Seefeld mit der niedrigsten Nummer gehört *(oder, falls der Hafen besetzt ist, auf das Seefeld selbst)*. *Siehe Versetzen auf Seite 36.*

Baut der Tyrann auf einem Feld mit verdeckten Rohstoff- und/oder Bevölkerungsplättchen, decke diese Plättchen auf *(da dieses Feld nun erkundet ist)*.

Zusammenfassung:

1. Bestimme, welches Gebäude/welche Stadt gebaut wird und wo es/sie platziert wird *(muss eine erlaubte Platzierung sein)*. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte,

falls zutreffend.

2. **Verbesserte Aktion:** Wenn der Tyrann mindestens **1 Arbeiter** entsendet hat, wiederhole Schritt 1 *(nur Gebäude/Stadt bauen)*.

3. Gib Rohstoffe aus.

4. Versetze 1 Arbeiter und 1 Schiff zu jedem gebauten Gebäude / jeder gebauten Stadt.

1 Agora

1 Zitadelle

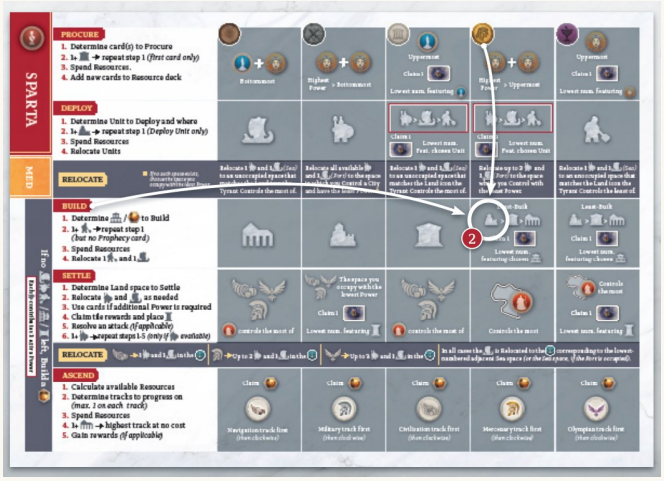
1 Tempel

Am wenigsten gebaut
[Zitadelle > Tempel > Agora]. **Beanspruche 1 Prophezeiungskarte**
[niedrigste Nummer mit dem gewählten Gebäude (oder dem Typ Beliebiges Gebäude) (falls keine, keine Prophezeiungskarte)].

Bau-Beispiel: ***Der Tyrann*** *(rot)* ***ist Sparta und führt eine Bau-Aktion aus.*** *Der auf der aktiven Karte gezeigte Rohstoff ist Gold, also baut der Tyrann das Gebäude, von dem er am wenigsten gebaut hat (in diesem Fall ein beliebiges, da er keines gebaut hat), aber da Zitadellen in den Kriterien zuerst erscheinen (Gold-Spalte der Bau-Reihe auf der Sparta-Stadtstaat-Solo-Spielhilfe), ist dies der gewählte Gebäudetyp. Du hast eine Zitadelle in Massalia, daher kann der Tyrann seine Zitadelle dort nicht bauen, aber alle anderen Felder sind erlaubt (gemäß den normalen Regeln, unter Missachtung der Arbeiter-Voraussetzung). Um das Feld zu bestimmen, auf dem der Tyrann baut, betrachte zuerst den Rohstoff auf der aktiven Karte: da dies Gold ist, wählt der Tyrann die Region mit der Söldnerleiste, also Iberien. Betrachte als Nächstes das Land-Symbol, das diesem Rohstoff (Gold) entspricht, nämlich Adler.*

Das Adler-Feld in Iberien ist jedoch Massalia, wo du bereits eine Zitadelle hast, also ist dies kein erlaubtes Feld. Das nächste Land-Symbol im Uhrzeigersinn um das Rad ist Füllhorn, und da das Füllhorn-Feld in Iberien, Thartessos, erlaubt ist, baut der Tyrann dort eine Zitadelle. Er gibt 2 Rohstoffe aus, indem er 1 Karte vom Rohstoffstapel ablegt, und platziert seine erste Zitadelle auf diesem Feld. Da Thartessos nun erkundet ist, werden seine Bevölkerungs- und Rohstoffplättchen aufgedeckt. Schließlich versetzt der Tyrann seinen nächstgelegenen Arbeiter auf dasselbe Feld und versetzt außerdem sein nächstgelegenes Schiff in den angrenzenden Hafen.









Besiedeln

Der Tyrann besiedelt ein Landfeld, das noch keine Säule enthält, und versetzt Einheiten dorthin. Der Tyrann wählt ein Feld anhand von Kriterien, die durch die aktive Karte bestimmt werden; nutze das Rohstoff- und das Landtyp-Rad, um auszuwählen, welches dieser möglichen Felder er besiedelt. Versetze Einheiten gemäß dem Land-Symbol auf dem Feld auf das gewählte Feld *(siehe Kriterien unten)*; falls dies einen Angriff auslösen würde, löse ihn noch nicht auf. Hat der Tyrann nach dem Versetzen von Einheiten nicht genügend Stärke auf dem Feld, um es zu besiedeln *(gemäß den normalen Regeln)*, lege nach und nach Karten vom Rohstoffstapel ab und addiere die Stärke jeder Karte zu seiner Gesamtstärke auf dem Feld *(ignoriere dabei den Rohstofftyp)*, bis er genügend Stärke hat, um das Feld zu besiedeln, oder ihm die Rohstoffkarten ausgehen. In jedem Fall besiedelt der Tyrann das Feld dennoch. Der Tyrann entfernt alle Bevölkerungsplättchen vom Feld, erhält ihre Belohnungen und setzt dort wie gewohnt eine Säule. Wäre während des vorherigen Versetzens ein Angriff ausgelöst worden, löse ihn jetzt auf.

Falls alle durch die Kriterien der aktiven Karte angezeigten Landfelder bereits Säulen enthalten, wählt der Tyrann einfach ein Feld, um Einheiten dorthin zu versetzen, und baut dort stattdessen eine Stadt, falls möglich.

Land-Symbol, von dem der Tyrann am meisten beherrscht.

Das Feld, das du mit der niedrigsten Stärke besetzt. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte *[niedrigste Nummer mit einer Säule (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*.

Land-Symbol, von dem der Tyrann am meisten beherrscht.

Feld in einer Region, in der der Tyrann die meisten anderen Felder beherrscht.

Feld in einer Region, in der der Tyrann die meisten anderen Felder beherrscht. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte *[niedrigste Nummer mit einer Säule (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*.

Verbesserte Aktion: Wenn der Tyrann mindestens einen **Hopliten** entsendet hat, besiedelt er nach denselben Kriterien ein zweites Landfeld, falls möglich. Hat der Tyrann jedoch keine verfügbaren Hopliten zum Versetzen, während er ein zweites Feld besiedelt (***denk daran:*** *jede Einheit darf pro Zug nicht mehr als einmal versetzt werden)*, führt er keine verbesserte Aktion aus.

Würde der Tyrann besiedeln, hat aber keine Säule zum Setzen, weil bereits alle seine Säulen auf dem Spielplan liegen, baut er stattdessen eine Stadt *(höchstens einmal pro Aktion)*.

Befolge die Regeln zum Bauen einer Stadt auf Seite 35.

Zusammenfassung:

1. Bestimme das zu besiedelnde Landfeld.
2. Versetze die nächstgelegenen Einheiten gemäß den unten stehenden Kriterien auf das Feld.
3. Nutze Karten, falls zusätzliche Stärke benötigt wird.
4. Entferne Bevölkerungsplättchen, erhalte ihre Belohnungen und setze eine Säule.
5. Löse einen Angriff auf *(falls zutreffend)*.
6. **Verbesserte Aktion:** Wenn der Tyrann mindestens **1 Hopliten** entsendet hat, wiederhole die Schritte 1-5 *(nur falls mindestens 1 Hoplit noch zum Versetzen verfügbar ist)*.

Kriterien für das Versetzen von Land-Einheiten auf ein zu besiedelndes Feld:

1 Hoplit und **1 Schiff**

Bis zu 2 Hopliten und **1 Schiff**

Bis zu 3 Hopliten und **1 Schiff**

In all diesen Fällen wird das Schiff in den Hafen versetzt, der zum angrenzenden Seefeld mit der niedrigsten Nummer gehört *(oder auf das Seefeld selbst, falls der Hafen besetzt ist)*.

Besiedeln-Beispiel: ***Der Tyrann*** *(rot)* ***ist Thebai und führt eine Besiedeln-Aktion aus.*** *Der auf der aktiven Karte gezeigte Rohstoff ist Wein, also versucht der Tyrann, in der Region zu besiedeln, in der er die meisten anderen Felder beherrscht (das ist Sterea Ellada), und dann 1 Prophezeiungskarte mit einer Säule zu beanspruchen. Das Land-Symbol, das Wein entspricht, ist Füllhorn. Das Füllhorn-Feld in Sterea Ellada (Euboia) enthält jedoch bereits eine Säule, ebenso das Feld, das dem nächsten Land-Symbol im Uhrzeigersinn um das Rad entspricht, Adler (Aitolia), also muss das letzte Land-Symbol auf dem Rad betrachtet werden; dies ist Helm, und das Helm-Feld in dieser Region, Attika, enthält noch keine Säule, also besiedelt der Tyrann dieses Feld.*

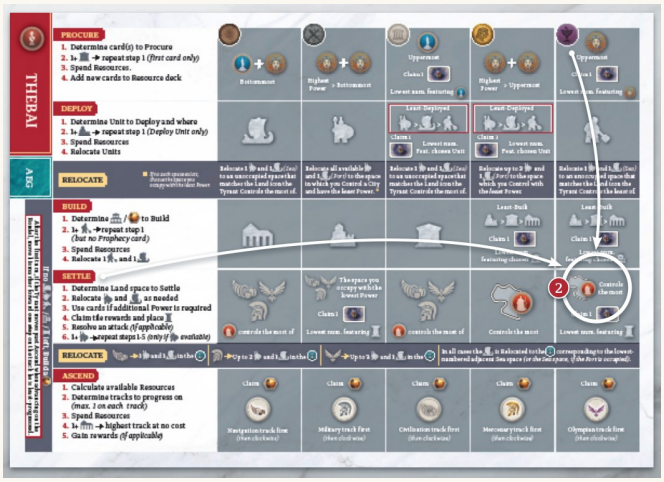
Da es ein Helm-Feld ist, versetzt der Tyrann 1 Hopliten nach Attika (das Helm-Symbol gibt bis zu 2 an, aber da er nur 1 Hopliten auf dem Spielplan hat, kann er nur 1 versetzen) und 1 Schiff in den entsprechenden Hafen, dann deckt er die Bevölkerungs- und Rohstoffplättchen auf diesem Feld auf, weil es nun erkundet ist. Dies verschafft dem Tyrannen 4 Stärke auf dem Landfeld, eine weniger als zum Besiedeln nötig ist, da das Bevölkerungsplättchen 4 Stärke hat, also legt der Tyrann eine Rohstoffkarte ab; diese zeigt 3 Stärke, was ausreicht, um die Besiedeln-Aktion abzuschließen. Der Tyrann entfernt das Bevölkerungsplättchen, erhält seine Belohnung (Vorrücken auf der Region-Leiste) und setzt eine Säule. Dann beansprucht er die Prophezeiungskarte, die einzige offen liegende auf dem Spielplan mit einer Säule.

Hätten alle Felder in Aitolia Säulen enthalten, hätte der Tyrann seine Einheiten auf das erste durch das Rad gewählte Feld, Euboia, versetzt und dort stattdessen eine Stadt gebaut sowie die Prophezeiungskarte beansprucht.









Beschaffen



Der Tyrann beschafft Karten und zahlt dieselbe Anzahl Rohstoffe wie ein Spieler *(siehe Wie der Tyrann Rohstoffe ausgibt auf Seite 35)*. Welche Karten der Tyrann beschafft, wird durch den **Rohstoff auf der aktiven Karte** gemäß den unten stehenden Kriterien bestimmt.



Verbesserte Aktion: Wenn der Tyrann mindestens einen **Tempel** gebaut hat, beschafft er **1 zusätzliche Karte**, nämlich die erste gemäß denselben Kriterien aufgeführte Karte.

Lege alle vom Tyrannen beschafften Karten am Ende seines Zuges unter den Rohstoffstapel; auf diese Weise

erhaltene Karten können nicht zum Bezahlen weiterer Aktionen im selben Zug verwendet werden. Der Tyrann verbannt keine Karten.

Zusammenfassung:

1. Bestimme die zu beschaffenden Karten gemäß dem Rohstoff auf der aktiven Karte *(siehe Kriterien unten)*. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte, falls zutreffend.



2. **Verbesserte Aktion:** Wenn der Tyrann mindestens **1 Tempel** gebaut hat, wiederhole Schritt **1** *(nur erste Karte)*.
3. Gib Rohstoffe aus. **Erinnerung: Jedes Monument kostet 3 Rohstoffe**.
4. Lege neue Karten **unter** den Rohstoffstapel.



1 Charakterkarte und **1 Monument** *[unterste]*



2 Charakterkarten *[höchste Stärke > unterste]*



1 Monument *[oberste]* und **1 Prophezeiungskarte** *[niedrigste Nummer mit Monumenten (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*



2 Charakterkarten *[höchste Stärke > oberste]*



1 Charakterkarte [oberste] und **1 Prophezeiungskarte** *[niedrigste Nummer mit Charakterkarten (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*

Entsenden



Der Tyrann entsendet Einheiten und zahlt dieselbe Anzahl Rohstoffe wie ein Spieler *(siehe Wie der Tyrann Rohstoffe ausgibt auf Seite 35)*. Welche Einheiten der Tyrann entsendet, wird durch den Rohstoff auf der **aktiven Karte** gemäß den unten stehenden Kriterien bestimmt. Ergibt sich daraus eine vom Stadtstaat bevorzugte Einheit, prüfe die Vorrangtabelle auf der Stadtstaat-Solo-Spielhilfe. Der Tyrann entsendet stets **die günstigste verfügbare Einheit des gewählten Typs**. Der Tyrann darf Einheiten nur auf *(oder, im Fall von Schiffen, angrenzend an)* Landfeldern entsenden, **die eine seiner Städte oder Gebäude eines passenden Typs** gemäß den normalen Regeln enthalten. Kann eine Einheit auf mehr als einem möglichen Feld entsendet werden, nutze das Rohstoff- und das Landtyp-Rad, um zu bestimmen, wo sie platziert wird *(platziere ein Schiff auf dem Seefeld mit der niedrigsten Nummer, das an das durch die Räder gewählte Landfeld angrenzt)*.



Verbesserte Aktion: Wenn der Tyrann mindestens eine **Zitadelle** gebaut hat, entsendet er nach denselben Kriterien eine zweite Einheit, falls möglich.

Für jede Einheit, die der Tyrann nicht entsenden kann, weil bereits alle Einheiten dieses Typs auf dem Spielplan sind, baut er stattdessen eine Stadt *(befolge die Regeln zum Bauen einer Stadt auf Seite 35)*.

Nach dem Entsenden von Einheiten *(und/oder stattdessen dem Bauen von Städten)* versetzt der Tyrann Einheiten je nach dem auf der aktiven Karte gezeigten Rohstoff. Gleichstände werden mit den Rädern aufgelöst. Versetze die nächstgelegenen Einheiten der durch die aktive Karte bestimmten Typen.

Zusammenfassung:

1. Bestimme, welche Einheit entsendet wird und wo sie platziert wird *(muss eine erlaubte Platzierung sein)*. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte, falls zutreffend.



2. **Verbesserte Aktion:** Wenn der Tyrann mindestens **1 Zitadelle** gebaut hat, wiederhole Schritt **1** *(nur Einheit entsenden)*.
3. Gib Rohstoffe aus.
4. Versetze Einheiten.



1 Schiff. Versetze 1 Hopliten und 1 Schiff *(Seefeld)* auf ein unbesetztes Feld, das dem Land-Symbol entspricht, von dem der Tyrann am meisten beherrscht.



1 Hoplit. Versetze alle verfügbaren Hopliten und 1 Schiff *(Hafen)* auf das Feld, auf dem du eine Stadt beherrschst und die geringste Stärke hast. Existiert kein solches Feld, wähle das Feld, das du mit der geringsten Stärke besetzt.



1 vom Stadtstaat bevorzugte Einheit. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte *[niedrigste Nummer mit dem gewählten Einheitentyp (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*. Versetze 1 Hopliten und 1 Schiff *(Seefeld)* auf ein unbesetztes Feld, das dem Land-Symbol entspricht, von dem der Tyrann am meisten beherrscht.



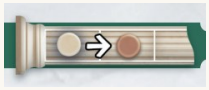
1 vom Stadtstaat bevorzugte Einheit. Beanspruche 1 Prophezeiungskarte *[niedrigste Nummer mit dem gewählten Einheitentyp (falls keine, keine Prophezeiungskarte)]*. Versetze bis zu 3 Hopliten und 1 Schiff *(Hafen)* auf das Feld, das du mit der geringsten Stärke beherrschst.



1 Arbeiter. Versetze 1 Hopliten und 1 Schiff *(Seefeld)* auf ein unbesetztes Feld, das dem Land-Symbol entspricht, von dem der Tyrann am wenigsten beherrscht.

Alle Gleichstände werden wie gewohnt mit den Rädern aufgelöst.

AUFSTIEG



Der Tyrann rückt auf so vielen Region-Leisten wie möglich vor, **bis zu höchstens einem Schritt auf jeder der 6 Leisten**. Um zu bestimmen, auf wie vielen Leisten er vorrückt, berechne zuerst, wie viele Rohstoffe er ausgeben kann *(ohne eine Auffrischung abzuschließen)*, und schiebe dann die Marker des Tyrannen auf jeweils einer Leiste gemäß der unten beschriebenen Vorzugsreihenfolge voran, wobei du die Anzahl der benötigten Rohstoffe mitzählst, bis er entweder auf allen 6 Leisten vorgerückt ist oder auf keiner weiteren vorrücken kann, ohne die Rohstoffe zu überschreiten, die er ausgeben kann.

> Sonderfall: Hat der Tyrann weniger Rohstoffe, als nötig wären, um überhaupt auf einer Leiste vorzurücken, rückt er auf genau einer Leiste vor. Der Tyrann rückt dann sofort auf der ersten Leiste seiner Vorzugsreihenfolge vor, ohne Rohstoffe zu zahlen.

Vorzugsreihenfolge für das Vorrücken auf Leisten: Der Tyrann bevorzugt das Vorrücken auf Leisten, bei denen er durch das Vorrücken zum nächsten Feld eine Stadt gewinnen kann, gegenüber Leisten, bei denen das nicht möglich ist; in beiden Fällen bestimmt das Rohstoffrad die relative Vorrangreihenfolge.



Verbesserte Aktion: Wenn der Tyrann mindestens eine **Agora** gebaut hat, rückt er einen zusätzlichen Schritt auf einer Leiste vor, auf der er am weitesten vorgerückt ist *(Gleichstände werden mit dem Rohstoffrad aufgelöst)*, ohne Rohstoffe zu zahlen.

Dann erhält der Tyrann alle zutreffenden Belohnungen für die Felder, die er während dieser Aufstieg-Aktion erreicht hat *(siehe Leistenbelohnungen auf Seite 36)*.

Der Tyrann frischt nach einer Aufstieg-Aktion weder Karten noch Säulen auf, wie es ein Spieler tun würde.

Zusammenfassung:

1. Berechne die verfügbaren Rohstoffe.
2. Bestimme, auf welchen Leisten der Tyrann vorrückt.
3. Gib Rohstoffe aus.



4. **Verbesserte Aktion:** Wenn der Tyrann mindestens **1 Agora** gebaut hat, rückt er auf seiner höchsten Leiste vor, ohne Rohstoffe zu zahlen.
5. Erhalte Belohnungen, falls zutreffend.

SPIELENDE

Das Spielende wird wie im normalen Spiel ausgelöst.

Die Endwertung wird wie gewohnt durchgeführt, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die Schiffe des Tyrannen, die sich auf Seefeldern *(nicht in Häfen)* befinden, tragen **1 Stärke** zu jedem angrenzenden Landfeld bei; er muss nicht wie ein Spieler wählen, zu welchem einzelnen Feld jedes Schiff Stärke beiträgt.
- Der Tyrann erhält Ruhm für alle seine Mythologiekarten wie folgt: Halbgötter sind je **1 Ruhm** wert, Titanen und Olympier je **3 Ruhm**.
- Jedes nicht gebaute Stadtplättchen in seinem Spielbereich ist **2 Ruhm** wert.

> Bestimme den Gewinner des Spiels nach den normalen Regeln
> *(einschließlich der Auflösung von Gleichständen)*.

Anhang der Kartenfähigkeiten

Die folgenden Regeln gelten immer dann, wenn du die entsprechenden Kartenfähigkeiten verwendest:

Aktionskarten



Schildmacher: Du darfst nur seine erste Fähigkeit verwenden.



Olympischer Athlet: Nicht verwendet: Diese Karte wird aus dem Solo-Spiel entfernt *(siehe Aufbau im Solo-Modus)*.

Mythologiekarten

> Jede Mythologiekarte, die Einheiten bewegt, löst **keinen** Kampf aus.



Sphinx: Lege die oberste Karte des Basisstapels ab, immer wenn der Tyrann eine Einheit auf ein Feld mit dem Sphinx-Plättchen bewegt.



Hyperion/Iapetos: Füllt das Verwenden dieser Fähigkeiten den letzten verfügbaren Platz für ein Gebäude oder eine Einheit des entsprechenden Typs auf dem Spielertableau des Tyrannen, bringe das entsprechende Erinnerungsplättchen für verbesserte Aktionen zusammen damit vom Rondell zurück.



Okeanos: Verhindert nur, dass der Tyrann seine Schiffe bewegt.



Gaia: Nicht verwendet: Diese Karte wird aus dem Solo-Spiel entfernt *(siehe Aufbau im Solo-Modus)*.



Gorgone: Die gewählte Einheit des Tyrannen kann während dieses Zuges durch nichts bewegt werden.



Perseus: Nicht verwendet: Diese Karte wird aus dem Solo-Spiel entfernt *(siehe Aufbau im Solo-Modus)*.

Für weitere Informationen besuche bitte:

apeiron.games/pillars

Spieldesign: Tamás Oláh

Solo-Design: David Digby

Entwicklung: Bernardo Rippe Di Dio Castagna, Balázs Pásztor, Ivan Alexeiev

Historische und kulturelle Beratung: Jan Heinemann

Solo-Entwicklung: Chuck Case, Shane Ryan

Illustration: Dávid Szabó

Grafikdesign: Rob Ingle

Regelheft-Lektorat: Chris Spath

Korrektorat: Jess Spath

3D-Art *(Helden-Miniaturen)*: Károly Horváth

3D-Art *(Einheiten, Gebäude, Säule, Stadt)*: Dániel Bándoli

3D-Druck und Bemalung der Prototypen: Katalin Lóczi

Tabletop-Simulator-Scripting: Wade Fong

**Testen: Pedro Latro, József Gál, Balázs Nemes, Danilo Valente, Diego De Moraes, Sam Gray, George Walker, Sam Law,
Andy Desa, Achaios, Boldizsár Németh, Balázs Horváth, Niki Kekezovics, Zsolt Kovács, Gábor Vermes-Szalai, Attila Gallai, Mehmet Ali, Joakim Engfors, Odinata Rex, Chuck Case, Florian Maas, Genesyx, Zsófia Mándi, Ágoston Papp, Gergely Szabó, Gábor Pataky, Ádám Urbán, András Brutóczki, Levente Kocsis, Máté Barkóczi, Dávid Kovács, Zsolt László, Anna Mednyánszky, Zsolt Nagy, Zsolt Bella, István Török, Zoltán Török, Ádám Barkóczki.**

Besonderer Dank an: Marc Specter und die Crew der Grand Gamers Guild.

Übersetzungsprüfung: Sascha Heib

Fehler gefunden? Melde ihn hier: apeiron.games/pillars/corrections

© Apeiron Games, Inc., 2024. Alle Rechte vorbehalten.

Gewidmet Herodot, dem „Vater der Geschichtsschreibung“

„Herodot von Halikarnassos legt hier seine Erkundung dar, auf dass die Taten der Menschen mit der Zeit nicht in Vergessenheit geraten und große und wunderbare Werke – die einen von Griechen, die anderen von Barbaren vollbracht – nicht ohne ihren Ruhm bleiben; und besonders, um zu zeigen, weshalb die beiden Völker gegeneinander Krieg führten.“

(Herodot, Historien, 1. Buch)

Ein herzliches Dankeschön an unsere Unterstützer

An unsere 1.820 Kickstarter-Unterstützer: Danke, dass ihr diesen Traum zum Leben erweckt habt. Euer Glaube und eure Unterstützung haben eine Idee in Wirklichkeit verwandelt.

Pillars of Heracles ist nicht nur ein Spiel; es ist eine Reise durch die Geschichte, ein Werk der Hingabe eines Teams leidenschaftlicher Schöpfer und eine Hommage an diese großartige Zivilisation. Ohne euch hätten wir es nicht geschafft. Auf die Abenteuer und Erinnerungen, die wir gemeinsam schaffen werden.

Mit Dankbarkeit, das Pillars-of-Heracles-Team

Strategie durch die Jahrhunderte

APEIRON.GAMES

REISE DURCH DIE ARCHAISCHE EPOCHE:

Ein historisches Vorspiel

Jan Heinemann, M.A., unabhängiger Historiker und Lektor

Die archaische Epoche vom 8. Jahrhundert v. Chr. bis 480 v. Chr. war prägend für die antike Geschichte des Mittelmeerraums. Nach dem Zusammenbruch der späten Bronzezeit und den darauffolgenden „Dunklen Jahrhunderten" durchlief das antike Griechenland eine tiefgreifende gesellschaftliche, kulturelle und politische Wandlung. Von verstreuten Siedlungen und Gehöften zu Poleis* und blühender Landwirtschaft, von hölzernen Tempeln zu ikonischen Steinbauten, von der gabenbasierten Gefolgschaft angesehener Familien von Basileis** zu Formen demokratischerer oder zumindest repräsentativer Regierungsformen, von lokalen Kulten zu einem prägnanteren Kanon von Gottheiten und Mythen. Eine zugrunde liegende hellenische Identität begann sich zu entwickeln.

Auch wenn die antike Seefahrt überwiegend bei Tag und küstennah stattfand, wurde das Mittelmeer nicht zu einer Grenze, sondern vielmehr zu einem Raum der Mobilität, der Verbindung und des Handels. Mit wachsenden und stärker konzentrierten Bevölkerungen führten soziale und politische Konflikte zu einem Zeitalter organisierter Siedlungsgründungen entlang aller Küsten des Mittelmeers und des Schwarzen Meeres, wobei in Delphi ausgegebene Prophezeiungen als steuerndes Zentrum hellenischer Konfliktlösung und Diplomatie dienten. Diese neu gegründeten Siedlungen waren keine Kolonien, sondern unabhängig von ihren Mutter-Poleis, auch wenn Bindungen bestehen blieben. Die verfeindeten Poleis des griechischen Festlands sowie die in Übersee schlossen sich teilweise zusammen, um während der Perserkriege gegen den eindringenden Koloss zu kämpfen, was ein Netzwerk von Bündnissen unter der Führung Spartas und Athens schuf, die im Peloponnesischen Krieg während der klassischen Epoche letztlich aufeinanderprallen und in ihrer Erschöpfung den Weg für die mazedonische und später römische Vorherrschaft über Hellas ebnen sollten.

**Poleis ist der Plural von Polis, dem griechischen Begriff für Stadtstaat.*

***Basileis ist der Plural von Basileus, dem griechischen Begriff für verschiedene Arten von Monarchen und Anführern griechischer Stämme.*