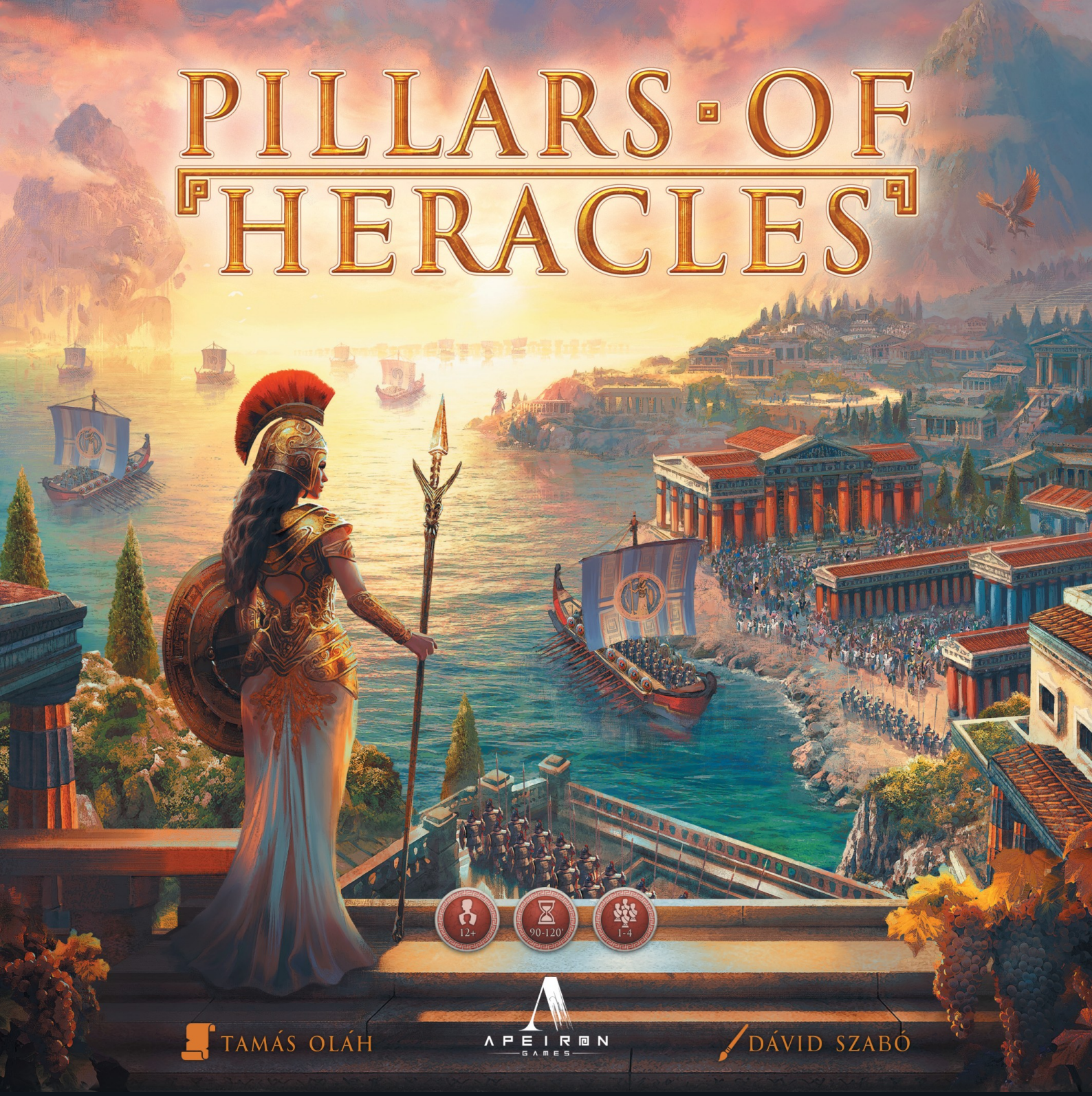


SPELREGELS

Leeseditie · Nederlands

Opgemaakt voor scherm en printen thuis. Inhoud gelijk aan de Nederlandse spelregels.

OVERZICHT

In ***Pillars of Heracles*** leid je een Griekse stadstaat door de Archaïsche periode van het oude Hellas.

In dit tijdperk toonden de Grieken hun pioniersgeest terwijl ze nieuwe landen verkenden en nederzettingen stichtten langs de uitgestrekte mediterrane kust. **Je doel is om je volk naar grootsheid te leiden en op te stijgen als de meest roemrijke stadstaat van allemaal.** Ontwikkel je stadstaat door personages te werven, gebouwen en monumenten te bouwen, eenheden in te zetten en aan te voeren, nieuwe gebieden te vestigen, grondstoffen te ruilen voor krachtige verbeteringen, en de gunst van de goden te zoeken. Verzeker je triomf door meesterlijk steden en regio's te beheersen, oude profetieën te vervullen, en ontzagwekkende monumenten op te richten die de tand des tijds doorstaan.

De Zuilen van Heracles—twee voorgebergten aan de oostelijke ingang van de Straat van Gibraltar—markeerden voor de oude Grieken de grenzen van de bekende wereld. Ze geloofden dat voorbij de Zuilen, gesmeed door Heracles om zijn legendarische zoektocht naar de gouden appels van de Hesperiden te markeren, een heldendaad voor onsterfelijkheid, het rijk der Goden lag.

SNELSTARTGIDS

WELKOM IN DE SPANNENDE WERELD VAN 'PILLARS OF HERACLES'!

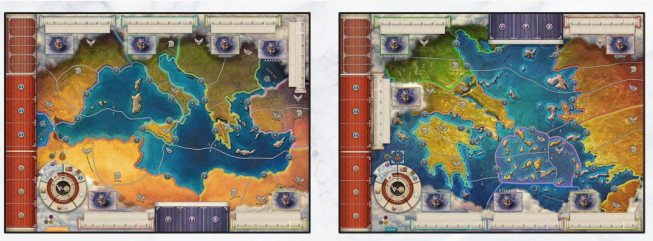
HIER ZIJN EEN PAAR PUNTEN OM JE OP WEG TE HELPEN:

1. **Overzicht van de onderdelen:** Maak je vertrouwd met de spelonderdelen rechts om de middelen die je tot je beschikking hebt te begrijpen.
2. **Spelverloop:** Lees de sectie linksboven op pagina 12 om de basisvolgorde van het spel te bevatten.
3. **Voor spelers die voor het eerst spelen** raden we aan om ofwel de Oefenmodus, de kortste versie van het spel, ofwel het Kort spel te gebruiken. Zie pagina 23 voor instructies.
4. **Basisstrategie:** Bekijk de basisstrategieën op pagina 27 om je tijdens het spel te helpen.
5. **How-to-play-videogids:** Je kunt onze officiële how-to-play-video bekijken op apeiron.games/pillars.

OVERZICHT VAN DE COMPONENTEN

HET SPEELBORD (1)

Het Speelbord heeft 2 kanten:



De **Middellandse-Zeekant**, met de Middellandse Zee.

De **Egeïsche** kant, met de Egeïsche Zee.

Elke kant van het Speelbord bestaat uit **velden** en **Regio's**.

- **Een veld** is een gebied op de kaart van het Speelbord dat door witte randen wordt afgebakend; ofwel een **Landveld** *(behorend tot een Regio)*, ofwel een **Zeeveld**.
- **Een Regio** bestaat uit 3 Landvelden die met dezelfde randkleur op het Speelbord zijn aangegeven.

> Hoewel velden van de ***Kyklades-regio*** op de Egeïsche kant van het Speelbord eilanden in de zee tonen, worden ze toch alleen als Landvelden beschouwd.

HET RONDEEL

De linkeronderhoek van het Speelbord bevat een Rondeel, een rond actiekeuzewiel. Je kunt vooruitgaan op het Rondeel en er een actie van kiezen **door een Actiekaart uit je hand te spelen**.



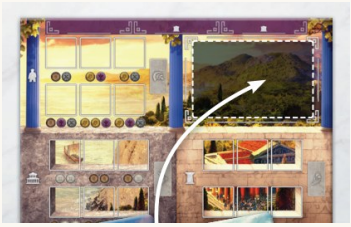
EERSTE-SPELERMARKER (1)



SPELERSBORDEN (4)

Je Spelersbord stelt de stadstaat voor die je leidt. Het bevat je Stadstaattegel. Tijdens het spel plaats je je

Zuilen, Eenheden en Gebouwen van je Spelersbord op het Speelbord.



Stadstaattegels (12)

Elke Stadstaattegel heeft een uniek vermogen. Elke kant van een Stadstaattegel komt overeen met een kant van het Speelbord, zoals aangegeven in de sectie rechtsonder.



Stadtegels (20)

Er bestaan de volgende soorten Stad:



4 Start-Stadstegels
(1 in elke spelerskleur)

16 Gewone Stadstegels

Spelershulpen (5)



Spoortegels (6)

Aan het begin van het spel wordt er willekeurig één Spoortegel aan elke Regio toegewezen. Elk spoor is verbonden met één soort Grondstof *(zoals getoond in het meest linkse veld)*, en het Titanen-spoor wordt als Joker beschouwd.



Grondstoffentegels (20)

Er zijn vijf Grondstoffen in het spel:



> **Start-Grondstoffentegels** hebben dit symbool op de achterzijde.



Bevolkingstegels (18)

Bevolkingstegels stellen de plaatselijke bevolking voor. Hieronder vallen **Barbarenkampen** *(met de grijze rand)*.



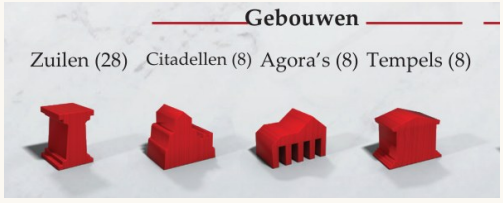


Strategietegels (21)

Deze tegels bieden permanente vermogens tijdens het spel. Er zijn **3 soorten** Strategietegel, elk met een ander pictogram op de achterkant.



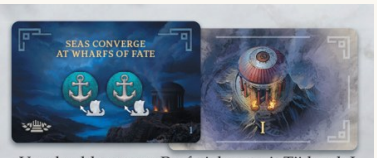
Spelersstukken (in 4 spelerskleuren)





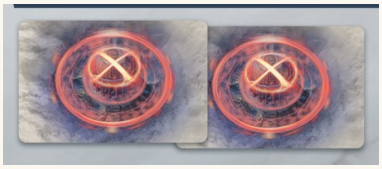
Profetiekaarten (24)

Profetieën stellen opdrachten voor die door de Griekse goden worden gegeven. Ze zijn ingedeeld in de Tijdperken I, II en III, zoals aangegeven op hun achterkant.



Voorbeeld van een Profetiekaart uit Tijdperk I

Verboden Domein-kaarten (2)



Scoreblok (1)



Actiekaarten *(100)*

Elke speler heeft zijn eigen stapel Actiekaarten, die aanvankelijk bestaat uit zijn **10 Beginkaarten**, met meer Actiekaarten die verworven kunnen worden uit het Verwervingsgebied *(aan de linkerkant van het Speelbord)*.

Elke Actiekaart heeft een **Kracht** *(aangegeven door een getal in het midden van de kaart)* en een of meer **Grondstoffen** *(aangegeven in de linkerbovenhoek van de kaart)*. Waar er een "/" tussen twee Grondstoffen wordt getoond, betekent dit dat **slechts een** van die twee Grondstoffen gebruikt mag worden.

Er zijn 4 soorten Actiekaarten:


Startkaarten (40) (10 in elke spelerskleur) | Personage (42) | Monument (14) | Koninkrijk Egypte (4) (Alleen gebruikt met de Stadstaat Memphis)

> Elke Personage- en Monumentkaart heeft een vermogen dat erop staat geschreven. Wanneer je zo'n kaart speelt tijdens een Opmarsbeurt *(zie pagina 12)*, mag je het vermogen van die kaart gebruiken.

Mythologiekaarten (54)

In tegenstelling tot Actiekaarten worden Mythologiekaarten geen deel van de decks van spelers, maar worden ze **boven hun Spelersborden in de aangegeven vakken geplaatst**. Sommige kaarten hebben bijbehorende tegels *(zie 'Mythologietegels' hieronder)*. Mythologiekaarten mogen worden gebruikt tijdens een **Vrije actie** *(zie pagina 13)*.

Er zijn 3 soorten Mythologiekaarten, elk met een ander pictogram op de achterkant:



Halfgodkaarten (22) | Titaankaarten (16) | Olympiërkaarten (16)

Mythologietegels (4)



Belegeringstegels (4)



Componenten voor spelmodi (pagina's 23-43)

De overige componenten worden alleen in bepaalde spelmodi gebruikt.

- Barbarentegels *(12)*
- Atlantis-tegel *(1)*
- Schermutselingtegels *(4)*
- Heldtegels *(10)*
- Held-Eenheidstandees *(10)*
- Standeebasissen *(4)*
- Odysseus-fiches *(6)*
- Belegering-van-het-Lot-Personagekaarten *(5)*
- Belegering-van-het-Lot-Monumentkaart *(1)*
- Tijdmarkers *(9)*
- Algemene Solo-spelershulp *(1)*
- Stadstaat-Solo-spelershulpen *(9)*
- Solo-spelershulpen *(9)*
- Verbeterde Actieherinneringstegels *(5)*

Let op: De solo-spelershulpen worden alleen gebruikt in de 'Solomodus'.

OPBOUW

OPZET VAN HET SPEELBORD

1. **Kies een kant van het Speelbord**: Middellandse Zee of Egeïsche Zee, en leg die kant met de beeldzijde naar boven in het midden van de speelruimte.
2. Scheid de **Mythologiekaarten** op soort: maak aparte gedekte stapels voor Halfgoden, Olympiërs en Titanen, schud elke stapel apart en leg ze op de daarvoor bestemde velden *(met de bijbehorende pictogrammen)*.
3. Wanneer je met ***minder dan 3 spelers*** speelt, verwijder dan eerst alle Personagekaarten met het 3-spelerspictogram. Schud daarna de **Monumentkaarten** en verdeel ze zo gelijkmatig mogelijk over 3 gedekte stapels op de bovenste 3 vakken van het **Verwervingsgebied** *(aan de linkerrand van het Speelbord)*. Schud de **Personagekaarten** en verdeel ze zo gelijkmatig mogelijk over 3 gedekte stapels op de onderste 3 vakken van het Verwervingsgebied. Draai daarna de bovenste kaart van elk van deze stapels open.
4. Schud de **Spoortegels** en leg er in elke Regio willekeurig één open op de daarvoor aangewezen plek.
5. Leg een **Gewone Stadtegel** op **stap 3** en **stap 5** van elk spoor, en een aantal Gewone Stadtegels gelijk aan het aantal spelers op het veld onder de "Bouwen"-sectie van het Rondeel. Verwijder alle ongebruikte Gewone Stadtegels uit het spel.
6. Scheid de **Strategietegels** op soort op basis van de pictogrammen op hun achterkant. Er zijn 7 tegels van elk soort. Schud elk soort apart en verdeel het in twee gedekte stapels, een van 4 tegels en een van 3 tegels, geplaatst op de velden naast het bijbehorende pictogram aan de linkerkant van het Speelbord. Draai daarna de bovenste tegel van elke stapel open.
7. Leg de **Mythologietegels** naast het Speelbord.

OPBOUW VAN HET SPELERSGEBIED

8. Elke speler kiest een kleur en neemt **alle onderdelen in zijn kleur**: 1 Spelersbord, 1 Begin-Stadtegel, 12 Eenheden, 6 Gebouwen, 7 Zuilen, 14 Spelersmarkers, 1 Belegeringstegel en 10 Begin-Actiekaarten. Verwijder alle onderdelen van ongebruikte spelerskleuren uit het spel.
   Elke speler plaatst:
   6 van zijn Eenheden in het gebied linksboven op zijn Spelersbord *("Inzetten")*
   (van links naar rechts: een Schip, een Arbeider en een Hopliet in elke rij);
   Zijn **6 Gebouwen** in het gebied linksonder op zijn Spelersbord *("Bouwen")*
   (van links naar rechts: een Tempel, een Agora en een Citadel in elke rij); en
   6 van zijn Zuilen in het gebied rechtsonder op zijn Spelersbord *("Vestigen")*.
9. Kies een eerste speler en geef die speler de **Eerste-spelermarker**.
10. Schud de **Stadstaattegels**, trek daarna willekeurig een aantal tegels gelijk aan ***het aantal spelers plus 1*** en leg ze in een rij, met de kant die overeenkomt met de gekozen kant van het Speelbord naar boven. Mochten enkele van de getrokken Stadstaten beginvelden in dezelfde Regio hebben, blijf dan trekken totdat je Stadstaten krijgt met beginvelden in verschillende Regio's. Schud daarna de **Begin-Grondstoffentegels** en leg er willekeurig 1 onder elke getrokken Stadstaattegel.
11. In omgekeerde beurtvolgorde *(te beginnen met de speler rechts van de speler met de Eerste-spelermarker en verdergaand tegen de klok in)* **kiest elke speler een Stadstaattegel en de Begin-Grondstoffentegel eronder**, en legt de Stadstaattegel in de sectie rechtsboven op zijn Spelersbord. Verwijder alle ongebruikte Stadstaattegels en Begin-Grondstoffentegels *(inclusief de getrokken maar niet door een speler gekozen tegels)* uit het spel. Als een speler Memphis als zijn Stadstaat heeft gekozen, leg dan de **4 Koninkrijk-Egypte-Actiekaarten** open naast het Speelbord; verwijder ze anders uit het spel.
12. In omgekeerde beurtvolgorde plaatst elke speler **1 Hopliet**, zijn **1** resterende **Arbeider**, zijn **1** resterende **Zuil, zijn Begin-Stadtegel en zijn Begin-Grondstoffentegel** open op het beginnende Landveld dat op zijn Stadstaattegel is aangegeven, en zijn **1** resterende **Schip** op een aangrenzend Zeeveld.
13. Elke speler plaatst een van zijn **Spelersmarkers op elk van de "0"-stappen** van de sporen Huurlingen, Militair, Navigatie, Beschaving, Olympiërs en Titanen, en **verplaatst daarna in beurtvolgorde zijn marker naar *stap 1* op het spoor dat overeenkomt met de Regio die op zijn Stadstaattegel is aangegeven, en *neemt de bijbehorende beloning*** *(zoals uitgelegd op pagina 9)*.



14. Elke speler plaatst zijn **3** resterende **Hoplieten** naast het **Huurlingen-spoor** *(Goud)* naast het Speelbord.

De opbouw van het speelbord afronden

15. Elke speler **schudt zijn 10 Begin-Actiekaarten**, legt ze in een gedekte stapel aan de linkerkant van zijn Spelersbord, en trekt het volgende aantal kaarten in zijn hand: eerste speler: **5 kaarten**; tweede speler: **6 kaarten**; derde speler: **6 kaarten**; vierde speler: **7 kaarten**; vijfde speler: 7 kaarten.

16. Elke speler plaatst een van zijn **Spelersmarkers op de "Bestijgen"-sectie van het Rondeel** *(het actiekeuzewiel in de linkeronderhoek van het Speelbord)* en laat zijn resterende 7 Spelersmarkers naast zijn Spelersbord liggen.

17. Wanneer je met minder dan 4 spelers speelt, zijn niet alle Regio's van het Speelbord in het spel en moeten ze ***'geblokkeerd'*** worden. Om een Regio te blokkeren, leg je een Verboden-Domeinkaart in het kaartveld van de Regio. Blokkeer in een **3-spelerspel 1 Regio**, of in een **2-spelerspel 2 Regio's**, te kiezen uit de Regio's die geen Begin-Stad van een speler bevatten.

Doe dit in de volgende voorkeursvolgorde:
Middellandse Zee: Lybie → Iberia → Aigyptos → Anatole
Egeïsche Zee: Iona → Makedonia → Peloponnesos → Lydia
In een 4-spelerspel worden er geen Regio's geblokkeerd. Verwijder alle ongebruikte Verboden-Domeinkaarten uit het spel.

18. Sorteer de **Profetiekaarten** op Tijdperk *(I, II en III)* met behulp van de nummers op hun achterkant en schud elke set apart. Leg voor elke Regio *(behalve geblokkeerde Regio's, indien aanwezig)* één kaart uit elk Tijdperk gedekt in het kaartveld in de volgende volgorde: **Tijdperk III *onderaan***, **Tijdperk II *in het midden*** en **Tijdperk I *bovenaan***. Draai daarna de bovenste Profetiekaart *(Tijdperk I)* in elke Regio open. Verwijder de ongebruikte Profetiekaarten ongezien uit het spel.

19. Scheid de **Bevolkingstegels** op soort op basis van de pictogrammen op hun achterkant *(Helm, Hoorn des Overvloeds en Adelaar)*. Schud elk soort en plaats in elk Landveld dat geen Begin-Stad bevat *(behalve*

die in geblokkeerde Regio's, indien aanwezig) een gedekte Bevolkingstegel van het bijbehorende soort, zoals aangegeven door de symbolen in de Landvelden. Verwijder alle ongebruikte Bevolkingstegels uit het spel.

20. Schud de **Grondstoffentegels** en leg er willekeurig een **open** op elk Landveld dat nog geen Grondstoffentegel heeft *(behalve die in geblokkeerde Regio's, indien aanwezig)*.
Om in spellen met ***minder dan 4 spelers*** de balans van Grondstoffen te bewaren, verwijder je in een 2-spelersspel **een van elk** van de 5 typen Grondstoffentegel, en in een 3-spelersspel willekeurig **een van elk van 3 verschillende typen** Grondstoffentegel, voordat je aan het begin van deze stap de Grondstoffentegels schudt. Verwijder alle ongebruikte Grondstoffentegels uit het spel.

ALGEMENE REGELS

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om de meest roemrijke Stadstaat van allemaal te worden!

Je kunt in het spel Roem verdienen door **Steden en Regio's te Beheersen, Monumenten te Bouwen en Profetieën te Vervullen** *(zie pagina 20 voor details)*. Het einde van het spel wordt geactiveerd wanneer spelers gezamenlijk ***het einde hebben bereikt van een aantal verschillende Regiosporen gelijk aan het aantal spelers***, wanneer een speler ***6 Steden Beheerst***, of wanneer ***3 Tijdperk III-Profetiekaarten*** van het Speelbord zijn verwijderd.

De speler met de meeste Roem wint het spel.

DE GOUDEN REGEL

Mocht een kaart- of tegeleffect de algemene spelregels tegenspreken, geef dan altijd voorrang aan en houd je aan de specifieke instructies van die kaart of tegel.

VERMOGENS VAN DE STADSTAAT

Elke Stadstaattegel heeft een unieke vaardigheid die erop beschreven staat. Je mag de vaardigheid van je Stadstaattegel gebruiken **wanneer deze tijdens het spel van toepassing is**.

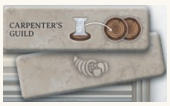


STRATEGIETEGELS VERKRIJGEN

Je mag tijdens het spel Strategietegels verkrijgen, doorgaans als bonus voor het leegmaken van rijen in de gedeelten Inzetten, Bouwen en Vestigen van je spelersbord. **Elke rij geeft zijn Strategietegel één keer per spel:** komen er weer stukken in een rij en maak je die opnieuw leeg, dan krijg je niets meer. Wanneer je er een verkrijgt, plaats je deze op een lege rij van je Spelersbord. Als je niet genoeg lege ruimte hebt wanneer je een Strategietegel zou verkrijgen, verkrijg je in plaats daarvan niets. **Je kunt je tegels op je Spelersbord op *geen* enkel moment herschikken**.

Nadat je een Strategietegel hebt verkregen, draai je de volgende tegel in zijn stapel (indien aanwezig) open.

Strategietegels op je Spelersbord verlenen je doorlopende vermogens *(zie Bijlage 2 voor details)*.



VERBODEN DOMEINEN

Wanneer je met **minder dan 4 spelers** speelt, worden tijdens de opzet 1 of 2 Regio's geblokkeerd. Dit zijn ***Verboden Domeinen***, zoals aangegeven door de Verboden Domein-kaarten die erin worden geplaatst, en met uitzondering van de Regiosporen *(die allemaal bij elk spelersaantal worden gebruikt)* worden ze tijdens het spel niet gebruikt. Verboden Domeinen **bevatten geen** Profetiekaarten, Bevolkingstegels of Grondstoffentegels, en Landvelden van Verboden Domeinen evenals eventuele Havens die erbij horen kunnen niet worden betreden of op enigerlei wijze worden gebruikt.



KRACHT

Kracht is een fundamenteel begrip in het spel en vertegenwoordigt je invloed in verschillende delen van het Speelbord. Elk van je Eenheden, Gebouwen, Zuilen en Steden levert een bepaalde hoeveelheid Kracht op, zoals hieronder beschreven:

- Elk van je **Arbeiders, Agora's, Tempels, Zuilen en Steden** levert
  1 Kracht aan je totaal op het Landveld dat ze bezetten.
- Elk van je **Schepen** levert 1 Kracht op het Zeeveld dat het bezet en ook **aan één aangrenzend Landveld naar keuze** (*ze kunnen je Kracht niet uitbreiden naar aangrenzende Zeevelden).*
- Als een Schip een **Haven** bezet, levert het in plaats daarvan 2 Kracht aan het bijbehorende Landveld.
- Elk van je **Hoplieten** levert 2 Kracht aan je totaal op het Landveld dat ze bezetten.
- Elk van je **Citadellen** levert 3 Kracht op het Landveld dat ze bezetten.

> Je totale Kracht in een Regio is **de som van de Kracht** die je Eenheden, Gebouwen, Zuilen en Steden in die Regio leveren.

Wanneer Kracht aan een bepaald Landveld naar keuze wordt toegewezen, geldt die keuze alleen tijdens de fase waarin die keuze wordt gemaakt. In latere fasen of latere beurten mag je die keuze veranderen, telkens wanneer Kracht wordt geteld.

Elke Actiekaart heeft in het midden van de kaart een Kracht aangegeven. Kracht wordt vooral gebruikt om vooruit te gaan op het Rondeel tijdens je Opmarsbeurt *(zie pagina 12)*.



De Kracht van de kaart kan ook worden gebruikt voor Tactische Kaartsteun tijdens ***Belegeringen*** *(zie pagina 12)* en in ***Schermutselingsmodus*** *(zie Bijlage 4)*.

Beheersen

- Je **Beheerst een veld** als je meer Kracht in het veld hebt dan elke andere speler en je Kracht de som van eventuele Bevolkingstegels in het veld overschrijdt.
- Je **Beheerst een Regio** als je meer Kracht in de Regio hebt dan elke andere speler en je Kracht de som van eventuele Bevolkingstegels in de Regio overschrijdt. *Alle Bevolkingstegels die nog in de Regio liggen moeten open liggen om dit te evalueren; bijgevolg beheerst niemand een Regio als er nog Bevolkingstegels met de beeldzijde naar beneden in liggen.*
- Je **Beheerst een Stad** als je je Spelersmarker erop hebt liggen, of als het je Startstad is en de marker van geen enkele andere speler erop ligt.
- Bij een **gelijkstand in Kracht** Beheerst de gelijkstaande speler wiens Spelersmarker het verst op het bijbehorende Regiospoor is gevorderd het veld/de Regio. Waar meer dan één Spelersmarker op dezelfde spoorstap staat, worden markers hoger in een stapel beschouwd als voor op alle markers eronder. Als de Spelersmarkers van de gelijkstaande spelers op de stap '0' van het spoor van de Regio staan, is de gelijkstand onbeslist en wordt niemand geacht het veld/de Regio te Beheersen.

Vooruitgaan op Sporen



Je kunt vooral vooruitgang boeken op de Regiosporen tijdens de Statuscontrole *(zie pagina 12)* en de Bestijgen-actie *(zie pagina 17)*. Bepaalde kaarten en tegels kunnen je ook de mogelijkheid geven om vooruitgang op een spoor te boeken.

Telkens wanneer je vooruitgang boekt op een spoor, plaats je je Spelersmarkering boven op elke andere Spelersmarkering op dezelfde stap, en krijg je de beloning die boven die stap van het spoor op de Spoortegel is aangegeven *(zie hieronder)*.

Spoorbeloningen en Vermogens



Neem gratis een Personage-/Monumentkaart uit het Verwervingsgebied in je hand. Draai vervolgens de bovenste kaart van de stapel waaruit je trok open.



Als er op deze stap nog een Gewone Stadstegel ligt, mag je deze gratis verkrijgen *(zie rechts voor details)*.

Beschavingsspoor



Vanaf nu is je Aanvulgrootte 5/6/7.



Vanaf nu mag je, optioneel, je marker 1 veld extra/1 veld minder *(tot een minimum van 1)* bewegen wanneer je tijdens een Opmarsbeurt vooruitgaat op het Rondeel *(zie pagina 12)*.

Navigatiespoor



Vanaf nu heb je tijdens je beurt 2/3/4 Verplaatsingen voor of na elk van je Verwerven-/Inzetten-/Bouwen-/Vestigen-acties.

Militair spoor



Vanaf nu levert elk van je Zuilen/Hoplieten/Arbeiders/Schepen 1 Kracht extra. *(Een Schip op een Zeeveld levert 1 Kracht extra aan zowel zijn Zeeveld als een aangrenzend Landveld. Een Schip in een Haven levert alleen aan zijn bijbehorende Landveld 1 Kracht extra.)*

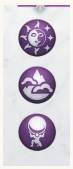
Huurlingenspoor



Door een extra IJzer uit te geven *(bovenop eventuele kosten voor het vooruitgaan op dit spoor)*, of zonder extra kosten *(op stap 4, waar geen IJzerkosten zijn aangegeven)*, mag je een van je Hoplieten

naast het bord bij het Huurlingenspoor pakken en deze op een willekeurig Landveld met een van je Steden plaatsen. Merk op dat dit niet als een 'Inzetten'-actie geldt. **Dit moet onmiddellijk gebeuren nadat je naar de betreffende stap bent gevorderd, anders gaat de gelegenheid verloren**.

OLYMPIËR-/TITAANSPOOR



Trek 2 kaarten van de Halfgod-/Olympiër-/Titaan-stapel, houd er een en leg die open op een willekeurig leeg Mythologiekaart-vak boven je Spelersbord, en leg de andere gedekt onderop zijn stapel. **Heb je geen vrij vak, dan mag je ervoor kiezen een van je Mythologiekaarten af te leggen om een vak vrij te maken.** Als alternatief mag je ervoor kiezen geen Mythologiekaarten te trekken en in plaats daarvan een van je bestaande Mythologiekaarten van hetzelfde type als de spoorbeloning gratis **Activeren**.

LANDVELDEN VERKENNEN

Wanneer er stukken worden verplaatst of anderszins geplaatst in een Landveld met gedekte Grondstoffen- en/of Bevolkingstegels, **worden die velden verkend**. Onthul die tegels door ze open te draaien. Dit gebeurt meestal tijdens de Verplaatsing van Landeenheden *(zie pagina 13)*, maar kan ook het gevolg zijn van bepaalde kaarteffecten.

STEDEN VERKRIJGEN

Elke speler ***begint het spel met zijn eigen Startstad***. Verdere Stadtegels kunnen op verschillende manieren in de loop van het spel worden verkregen, zoals hieronder beschreven.

> **Limiet**: Er mag slechts **1** Stadtegel in elk Landveld liggen.

- **Regio's evalueren:** Wanneer een speler voor het eerst stap 3 **van een Regiospoor** bereikt, krijgt ***na het toekennen van de spoorbeloning*** *(zie links)* de speler met de meeste Kracht in die Regio de Gemeenschappelijke Stadtegel op deze stap en moet hij die onmiddellijk in de Regio plaatsen, ***in een Landveld dat nog geen Stad bevat***, en vervolgens een van zijn Spelersmarkers erop plaatsen. **Om de tegel te krijgen, moet een speler ten minste 1 Kracht in die Regio hebben.** Bij een gelijkstand in Kracht krijgt de gelijkstaande speler wiens Spelersmarker het verst op het spoor van de Regio is gevorderd de tegel *(waar meer dan één Spelersmarker op dezelfde spoorstap staat, worden markers hoger in een stapel beschouwd als voor op alle markers eronder)*. Als die speler de Stadtegel niet in de Regio kan plaatsen *(ook als de Regio een Verboden Domein is)*, moet hij die in plaats daarvan in een geschikt veld in een andere Regio plaatsen. Als geen enkele speler Kracht in de Regio heeft, of als die speler de Stad in geen enkele Regio kan plaatsen *(of bij een gelijkstand in Kracht waarbij alle gelijkstaande spelers op de stap '0' van het spoor van de Regio staan)*, wordt de Gemeenschappelijke Stadtegel op stap 3 van het spoor aan geen enkele speler toegekend en in plaats daarvan op het veld onder het gedeelte "Bouwen" van het Rondeel geplaatst.
- **Het einde van een spoor bereiken:** Wanneer je stap 5 **van een Regiospoor** bereikt, krijg je, als er nog een Gemeenschappelijke Stadtegel ligt, deze gratis als spoorbeloning *(zie links)*. Plaats hem in ***een willekeurig Landveld dat nog geen Stad bevat*** en plaats vervolgens een van je Spelersmarkers erop. In het zeldzame geval dat je een Gemeenschappelijke Stadtegel die je hebt gekregen door het bereiken van stap 5 van een spoor niet kunt plaatsen, leg je hem opzij naast je Spelersbord, en je mag hem op elk moment tijdens je beurt plaatsen wanneer dat kan.
- **Steden Bouwen:** Gemeenschappelijke Stadtegels kunnen ook worden verkregen via de actie 'Bouwen' *(zie pagina 15 voor details)*.



- **Belegering:** Je mag de Beheersing over een Stad van een andere speler verkrijgen via een Belegering *(zie pagina 12)*.

Let op: Het aantal Steden dat je kunt Beheersen is niet beperkt; als je een Stad krijgt maar niet genoeg Spelersmarkers beschikbaar hebt, gebruik dan een geschikte vervanging om je Beheersing aan te geven.

GRONDSTOFFEN UITGEVEN

> Er zijn vijf Grondstoffen in het spel: **Wijn**, **Marmer, Goud, IJzer en Hout.**



Telkens wanneer je een Grondstof moet uitgeven, **leg je een Actiekaart af** die de bijbehorende Grondstof toont uit je hand en/of **put je een overeenkomende Grondstoffentegel uit** in hetzelfde veld als een van je Zuilen door je Zuil erop te verplaatsen, mits er nog geen Zuil ligt. ***De Grondstof die op een Actiekaart staat die aan het begin van een Opmarsbeurt wordt gespeeld, kan niet worden gebruikt.*** Een kaart die 2 Grondstoffen toont, mag worden afgelegd om één of beide grondstoffen uit te geven; je mag elk op verschillende momenten tijdens dezelfde beurt gebruiken *(maar je kunt er niet één uitgeven en de andere voor een toekomstige beurt bewaren)*.

Ruilen: Om een specifieke Grondstof te verwerven, kun je een Grondstof die je bezit in een verhouding van 2:1 ruilen *(dat wil zeggen, 2 van dezelfde Grondstof voor 1 van een ander type)*.

Grondstoffen verkregen door Ruilen moeten onmiddellijk worden uitgegeven. Je kunt een Grondstof die je door Ruilen hebt gekregen **niet** in een volgende Ruil gebruiken.

- **Grondstoffentegel:** Elke Grondstoffentegel kan door **1 Zuil** tegelijk bezet worden.

OVERZICHT VAN HET SPELVERLOOP



Te beginnen met de speler die de Startspelermarker heeft, nemen spelers om de beurt met de klok mee een beurt. Het spel gaat door tot het einde van het spel wordt geactiveerd *(zie pagina 19)*.

Tijdens je beurt moet je een **Statuscontrole** uitvoeren en vervolgens ofwel: A) een **Opmarsbeurt**, ofwel B) een **Aanvulbeurt**.

Daarnaast mag je tijdens *je* beurt ***een willekeurig aantal*** **Vrije acties** uitvoeren, die kunnen zijn: A) **een Mythologiekaart Aanroepen**, B) **een Belegeringtegel plaatsen**, of C) **een Profetie vervullen** (zie pagina 12 voor wanneer dat mag). Bovendien mag je tijdens de beurt van ***een andere speler*** **één** Mythologiekaart Aanroepen.

STATUSCONTROLE

Hier beoordeel je je voortgang naar verschillende gebiedsgebonden doelstellingen en eis je de beloningen op die je hebt verdiend.

Aan het begin van je beurt, als je Belegeringtegel op het Speelbord ligt, los je een Belegering als volgt op:

A **Belegering:** Je mag je Kracht voor de Belegering versterken met Tactische Kaartondersteuning *(zie hieronder)*. Als je na Tactische Kaartondersteuning het veld met je Belegerings-tegel Beheerst en het ook een Zuil bevat die aan een andere speler toebehoort, en/of een Stad die door een andere speler wordt Beheerst *(behalve als het zijn enige Stad is)*, win je de Belegering en mag je ofwel: de Zuil van de andere speler verwijderen *(deze terug op zijn Spelersbord leggen en eventueel vervangen door een eigen Zuil)*; of de marker van de andere speler *(indien aanwezig)* van de Stad verwijderen en je eigen Spelersmarker erop plaatsen *(of, in het geval van je eigen Start-Stad, deze zonder marker laten)*. Verwijder in elk geval je Belegerings-tegel. ***Sla daarna de resterende stappen van de Statuscontrole over.***

TACTISCHE KAARTSTEUN

Beginnend met de speler die de Belegering inleidt, mag elke deelnemende speler voor elke Hopliet en elke Citadel die hij op het veld heeft 1 kaart uit zijn hand gedekt leggen. Onthul alle gelegde kaarten tegelijk; hun Kracht wordt bij de totale Kracht van de betreffende speler op het veld opgeteld, daarna worden al die kaarten afgelegd. Heeft de verliezende speler na het afhandelen van de Belegering kaarten gebruikt voor Tactische Kaartondersteuning, dan trekt hij hetzelfde aantal kaarten weer in zijn hand.

Anders doe je het volgende:

B **Overheersing:** Voor elke Regio mag je, als je **een Landveld Beheerst waar een andere speler een Zuil, Gebouw of Stad heeft**, gratis vooruitgaan op het spoor van de Regio.



C **Consolidatie:** Voor elk landveldicoon mag je, als je **minstens 3 Landvelden** met hetzelfde erop afgedrukte icoon beheerst, gratis **1 stap** vooruitgaan op een van de twee sporen met het bijbehorende icoon.

> Je mag tijdens een Statuscontrole **op elk Regiospoor hoogstens eenmaal** vooruitgaan, en **nooit voorbij stap 4**.

OPMARSBEURT

Speel een Actiekaart uit je hand en leg deze op je aflegstapel.

Beweeg je Spelersmarker met de klok mee op het Rondeel precies zoveel velden als de Kracht van de kaart die je zojuist speelde *(of, als je gevorderd bent naar stap 1 of 3 van het Beschavingsspoor, optioneel 1 meer respectievelijk 1 minder; zie spoorbeloningen op pagina 9)*. **Alle andere spelers die al markers hebben** op het veld waar je naartoe beweegt, mogen elk onmiddellijk **één Actiekaart van hun trekstapel trekken**.

Daarna mag je de volgende ***optionele*** acties tot eenmaal elk uitvoeren, in willekeurige volgorde:

A **Gebruik het vermogen** van de kaart die je voor deze Opmarsbeurt speelde *(als deze er een heeft)*.

B **Verplaatsing:** Als je Spelersmarker nu op het gedeelte ***Verwerven***, ***Inzetten***, ***Bouwen*** of ***Vestigen*** van het Rondeel staat, mag je je Eenheden verplaatsen *(zoals beschreven op pagina 13)*.

C **Rondeel-actie:** Voer de actie uit van het gedeelte van het Rondeel waar je marker zich nu bevindt.

> Voor, na en tussen deze acties door mag je **een willekeurig aantal *Vrije acties*** uitvoeren.

VRIJE ACTIES

Om een Vrije actie uit te voeren, mag je:

A) **het vermogen van een Mythologiekaart gebruiken door hem Aan te roepen**,
B) **een Belegeringtegel plaatsen**, of C) **een Profetie vervullen**.

Je mag tijdens *je* beurt ***een willekeurig aantal*** Vrije acties uitvoeren. Tijdens je beurt mag je Mythologiekaarten Aanroepen vóór, tussen of na de stappen ervan: vóór je Statuscontrole, tussen de stappen ervan (Belegering, Overheersing, Consolidatie), tussen de stappen van je Opmarsbeurt of Aanvulbeurt, en aan het einde van je beurt. **Je mag niet midden in een stap Aanroepen** (bijvoorbeeld halverwege je Verplaatsing of tijdens een Bouw-actie). Je mag tijdens de beurt van ***een andere speler hoogstens één*** **Mythologiekaart Aanroepen**, en alleen voor, tussen of na een van hun hoofdacties of -stappen: *(Opmarsbeurt: (a) een kaart spelen en vooruitgaan op het Rondeel, (b) het vermogen van de kaart gebruiken, (c) Verplaatsen, en (d) Rondeelactie; of Aanvulbeurt: (a) hand aanvullen, (b) Zuilen aanvullen, en (c) Mythologiekaarten Activeren)*.

Als meerdere spelers tegelijk een Mythologiekaart willen Aanroepen, mogen ze dat doen **te beginnen met de actieve speler** en vervolgens met de klok mee.

A **Een Mythologiekaart Aanroepen:**
Je mag een Geactiveerde Mythologiekaart die boven je Spelersbord ligt Aanroepen door zijn vermogen te gebruiken en hem zijwaarts te draaien. Tenzij anders aangegeven, kan een Mythologiekaart op elk van de hierboven genoemde momenten worden gebruikt, zelfs tijdens de beurt van een andere speler. Kaarten die iets annuleren (zoals Asclepius en Lotuseters) worden gespeeld op het moment dat datgene wat ze annuleren gebeurt; tijdens de beurt van een andere speler is dat jouw ene kaart.

Zolang een Mythologiekaart zijwaarts is gedraaid, is hij 'Aangeroepen'.

In zijn normale *(rechtopstaande)* **staat is hij 'Geactiveerd'.**



B **Plaats je Belegeringtegel: Als hij nog niet op het Speelbord ligt, mag je je Belegeringtegel plaatsen in een veld dat je Beheerst dat minstens een van je Landeenheden bevat en een Zuil die toebehoort aan, of een Stad die Beheerst wordt door, een andere speler** *(behalve als het hun enige Stad is)*.

C **Vervul een Profetie:** Om een Profetie te Vervullen, moet je de op haar aangegeven queeste binnen haar Regio hebben volbracht *(zie de beschrijving van de iconen van de Profetiekaart in Bijlage 1)*. Neem de Profetiekaart en bewaar hem open onder je Spelersbord. Draai onmiddellijk de volgende Profetiekaart *(indien aanwezig)* in die Regio open. **Je mag een Profetie alleen aan het einde van je beurt Vervullen, en mag hoogstens 1 Profetie per beurt Vervullen**.

AANVULBEURT

1. **Vul je hand aan:** Je **mag** willekeurige kaarten uit je hand **afleggen** en **kaarten trekken tot je Aanvulgrootte** *(die standaard 5 is, maar met 1 toeneemt voor elke 2 stappen op het Beschavingsspoor)*.

➤ **Kaarten trekken**: Telkens wanneer je een Actiekaart uit je stapel moet trekken maar je trekstapel is uitgeput, schud je je afgelegde kaarten *(inclusief alle recent gespeelde of afgelegde kaarten)* tot een nieuwe trekstapel.

2. **Zuilen Aanvullen:** Verwijder al je Zuilen van Grondstoffentegels *(houd ze in dezelfde velden, plaats ze gewoon naast de Grondstoffentegels in plaats van erbovenop)*.

3. Je mag een willekeurig aantal van je Aangeroepen Mythologiekaarten **Activeren** door de op hen aangegeven hoeveelheid Wijn uit te geven om ze rechtop te zetten.

> Voor, na en tussen deze acties mag je **een willekeurig aantal *Vrije acties*** uitvoeren.

VERPLAATSING

Hetzij ***voor, hetzij na*** het uitvoeren van een **Verwerven-, Inzetten-, Bouwen- of Vestigen-Rondeelactie** (of je die actie nu koos uit te voeren of niet), mag je tot **zoveel Verplaatsingen uitvoeren als je positie op het Navigatiespoor toelaat** *(zoals aangegeven door de pijlen: 2 Verplaatsingen vanaf het begin van het spel, oplopend tot 3 of 4 Verplaatsingen als je respectievelijk minstens stap 2 of stap 4 op het spoor hebt bereikt; bepaalde kaarten en tegels kunnen ook extra verplaatsingen verlenen)*. Om een Verplaatsing uit te voeren, **verplaats je een van je Eenheden naar een aangrenzend veld of Haven**, met inachtneming van de volgende regels:

➤ **Schepen** mogen alleen verplaatsen tussen Zeevelden of tussen Zeevelden en Havens.



- Aan de mediterrane kant van het speelbord worden de velden van de **Zwarte Zee** en de **Eilanden der Gelukzaligen** als aangrenzend beschouwd voor de doeleinden van Verplaatsen, zoals aangegeven door de wervelwindsymbolen in die velden.

- **Landeenheden** mogen verplaatsen tussen aangrenzende Landvelden en/of Zeevelden die je Schepen bevatten, mits ze hun verplaatsingen in Landvelden eindigen. Het kost:
- ***0 Verplaatsing*** om een Landeenheid te verplaatsen naar een aangrenzend Zeeveld dat een van je Schepen bevat *(hetzij vanuit een Landveld, hetzij vanuit een Zeeveld dat een ander van je Schepen bevat)*; en
- ***1 Verplaatsing*** om een Landeenheid te verplaatsen naar een aangrenzend Landveld *(hetzij vanuit een ander Landveld, hetzij vanuit een Zeeveld dat een van je Schepen bevat)*.
- *Dat wil zeggen, je Landeenheden mogen je Schepen gratis als tussenstappen tussen Landvelden gebruiken, maar mogen hun verplaatsing niet op Schepen beëindigen.*



- **Landvelden die verbonden zijn door bruggen** die op het Speelbord zijn afgebeeld, worden als aangrenzend beschouwd voor de doeleinden van Verplaatsing van Landeenheden.
- **Een Schip verplaatsen van een Zeeveld naar een aangrenzende Haven**, of van een Haven naar een aangrenzend Zeeveld kost 1 Verplaatsing.
- **Havenbezetting:** Elke Haven kan tegelijk door **1 Schip** worden bezet.
- Je **mag dezelfde Eenheid meerdere keren in een beurt verplaatsen**.

Herinnering: Wanneer je een van je Land-Eenheden naar een Landveld verplaatst, **wordt dat veld als verkend beschouwd**: onthul eventuele gedekte Grondstoffen- en Bevolkingstegels erop door ze om te draaien met de beeldzijde naar boven.



Voorbeeld: De rode speler, die 2 Verplaatsingen heeft, verplaatst eerst zijn Schip (wat 1 Verplaatsing kost), verplaatst dan zijn Hopliet van Trinakria via het Schip (0 Verplaatsing) en verder naar Kyrene (nog eens 1 Verplaatsing). Kyrene is nu verkend, dus onthult hij ook de tegels daar.

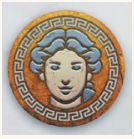
Rondeel-acties

Verwerven



De Verwerven-actie laat je nieuwe, krachtigere **Actiekaarten** *(hetzij Monumentkaarten, hetzij Personagekaarten)* verwerven uit het **Verwervingsgebied** *(aan de linkerkant van het Speelbord)*.

Wanneer je deze actie uitvoert, mag je **een of meer open kaarten** uit het Verwervingsgebied Verwerven door de specifieke Grondstof(fen) uit te geven die op de te Verwerven kaart(en) zijn afgebeeld. Waar een kaart een "/" tussen twee Grondstoffen heeft, kies je slechts een van die Grondstoffen om te betalen.



- **Verbannen**: ***Voor elke Personagekaart*** die je Verwerft, mag je naar keuze een kaart uit je hand of aflegstapel Verbannen door hem uit het spel te verwijderen.



- **Een Monument Verwerven**: De bovenste 3 vakken van het Verwervingsgebied bevatten Monumentkaarten. Om een Monument te verwerven, moet je **1 Hout of 1 Marmer uitgeven** bovenop de specifieke Grondstoffen die op de Monumentkaart zijn afgebeeld.

Zodra je de Grondstofkosten hebt betaald en bent gestopt met het Verwerven van kaarten, neem je de Verworven kaart(en) in je hand en ***onthul je de nieuwe bovenste kaarten van alle Verwervingsstapels waaruit je kaarten hebt Verworven*** *(als er geen kaarten meer in een stapel zijn, neem dan een kaart met de beeldzijde naar beneden van hetzelfde type uit een van de andere stapels)*.



Voorbeeld: De groene speler voert zijn Verwerven-actie uit en kiest ervoor 2 kaarten te Verwerven. Om het Orakel (een Personagekaart) te Verwerven, legt de groene speler een

Koopman-kaart uit zijn hand af om de Goud-Grondstof ervan uit te geven, en verbant vervolgens diezelfde Koopman-kaart. Om het Theater (een Monumentkaart) te Verwerven, geeft de groene speler een IJzer uit door de Grondstof met zijn Zuil in Massalia uit te putten, ruilt 2 Hout voor 1 Wijn, en geeft nog een Marmer-kaart uit zijn hand uit (voor de extra Monumentkosten). Daarna neemt de groene speler de Verworven kaarten Orakel en Theater in zijn hand, en onthult 2 nieuwe Actiekaarten van de respectieve stapels.

Rondeelacties (vervolg)

Inzetten



Met de actie Inzetten plaats je Eenheden op het Speelbord, waardoor je strategische keuzes voor Vestigen, Bouwen en Verplaatsen toenemen.

Wanneer je deze actie uitvoert, plaats je **een of meer van je Eenheden** vanaf je Spelersbord op het Speelbord door de Grondstoffen te betalen die op je Spelersbord onder de Eenheden staan die je Inzet.

Je mag een Hopliet Inzetten op elk veld waar je een Stad of Citadel hebt. Je mag een Arbeider Inzetten op elk veld waar je een Stad of Agora hebt. Je mag een Schip Inzetten op een Zeeveld dat grenst aan, of op de Haven die hoort bij, een veld waar je een Stad of Tempel hebt.

Let op: Je Spelersbord dient als geheugensteun, aangezien elk type Eenheid een kolom deelt met het type Gebouw dat gebruikt mag worden om die Eenheid in te zetten.



- **Bonus van Strategietegel:** Wanneer je een rij in het Inzetten-gedeelte van je Spelersbord leegmaakt doordat je al je Eenheden van daaruit hebt Ingezet, neem je een open Helm-Strategietegel *(zoals afgebeeld in het **Inzetten-gedeelte** van je Spelersbord)* van de velden aan de linkerkant van het Speelbord.



Voorbeeld: De blauwe speler Zet een Arbeider in op Ituke (op het Landveld met zijn Agora) en legt daarbij Actiekaarten met Goud en Wijn af; daarnaast Zet hij een Schip in op het Zeeveld naast Leptis Magna, waar de blauwe speler een Stad heeft, legt daarbij een Actiekaart met een Hout-Grondstof uit zijn hand af, en put een IJzer-Grondstof in Leptis Magna uit door er zijn Zuil op te plaatsen.

Bouwen



Met de actie Bouwen kun je **een of meer Gebouwen en/of Steden** op het Speelbord bouwen.

- **Een Gebouw Bouwen:** Neem één Gebouw van je Spelersbord en plaats het op het Speelbord *(door de Grondstoffen te betalen die onder dat Gebouw op je Spelersbord staan)*. Je mag elk Gebouw Bouwen op een Landveld waar je **ten minste één Arbeider hebt**, mits **je geen ander Gebouw op dat Landveld hebt** en **er geen ander Gebouw van hetzelfde type op dat Landveld staat**. Als je geen Gebouwen van welk type dan ook op je Spelersbord hebt, mag je in plaats daarvan een van je al op het Speelbord geplaatste Gebouwen verplaatsen naar het veld waar je koos te Bouwen, door de Grondstoffen te betalen die onder het veld van dat Gebouwtype in de bovenste rij van het Bouwen-gedeelte van je Spelersbord staan.

Let op: Je hoeft een Landveld niet te Beheersen om een Gebouw of een Stad te Bouwen, en je hoeft geen Stad op een veld te hebben om daar een Gebouw te Bouwen.

- **Speciale vermogens van Gebouwen:**



Een **Citadel** levert 3 Kracht voor alle speldoeleinden binnen zijn Landveld. Je mag je Hoplieten op zijn veld Inzetten.



Een **Agora** geeft een korting van **1 Grondstof** van het type op zijn Landveld voor elke spoorvoortgang die je maakt via je Bestijgen-acties *(zie pagina 17)*. Je mag je Arbeiders op zijn veld Inzetten.



Een **Tempel** stelt je in staat om **één** extra Mythologiekaart boven je Spelersbord te hebben. Standaard mag je 1 Mythologiekaart boven je Spelersbord hebben, plus ***1 extra kaart per Tempel die je hebt Gebouwd***, tot een maximum van 3 Mythologiekaarten. Je mag je Schepen Inzetten op Zeevelden die grenzen aan, of op Havens die horen bij, een veld met een van je Tempels.



- **Bonus van Strategietegel:** Wanneer je een rij in het Bouwen-gedeelte van je Spelersbord leegmaakt doordat je al je Gebouwen van daaruit hebt Gebouwd, neem je een open Adelaar-Strategiete-

gel *(zoals afgebeeld in het **Bouwengedeelte** van je Spelersbord)* van de velden aan de linkerkant van het Speelbord.

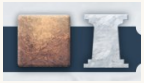


➤ **Een Stad Bouwen**: Je mag ***1 Wijn***, ***1 Marmer***, ***1 Goud*** en ***1 IJzer*** betalen om een Stad te bouwen, door een beschikbare Gewone Stadstegel naast het "Bouwen"-gedeelte van het Rondeel te nemen en deze op een Landveld te plaatsen dat ten minste een van je Arbeiders en geen andere Stad bevat. Plaats een van je Spelersfiches erop om aan te geven dat je deze Stad Beheerst.



Voorbeeld: De blauwe speler voert zijn Bouwen-actie uit. Om een Citadel te Bouwen in Attika, legt de blauwe speler 2 Actiekaarten uit zijn hand af die de Grondstoffen Hout en Marmer bevatten.

Vestigen



Met de Vestigen-actie kun je **Bevolkingstegels** ***verwijderen*** en **Zuilen** op het Speelbord ***plaatsen***. Wanneer je deze actie uitvoert, mag je je Vestigen op **een of meer Landvelden die je Beheerst** *(dat wil zeggen dat je in het veld meer Kracht hebt dan elke andere speler en je Kracht de som van eventuele Bevolkingstegels in het veld overschrijdt)*.

➤ Wanneer je je Vestigt op een veld, ***moet je alle*** **Bevolkingstegels** uit dat veld ***verwijderen***. Voor elke verwijderde tegel neem je de erop afgebeelde beloning (zie het kader rechts) en leg je deze daarna af, tenzij de tegel een Joker-Grondstof-icoon toont; in dat geval leg je deze naast je Spelersbord.

Onmiddellijk nadat je je op een veld hebt Gevestigd, mag je, als er nog geen **Zuil** staat, **een van je Zuilen** uit het 'Vestigen'-gebied van je Spelersbord op dat veld **plaatsen**. Als je geen beschikbare Zuilen op je Spelersbord hebt, mag je in plaats daarvan een van je Zuilen die al op het Speelbord staan naar het nieuwe veld verplaatsen.



➤ **Strategietegel-bonus:** Telkens wanneer je een rij in het Vestigen-gedeelte van je Spelersbord leegmaakt doordat je al je Zuilen vandaar op het Speelbord hebt geplaatst, neem je een open Cornucopia-Strategietegel *(zoals afgebeeld in het **Vestigen-gedeelte** van je Spelersbord)* van de velden aan de linkerkant van het Speelbord.



Voorbeeld: De groene speler voert zijn Vestigen-actie uit. Hij Vestigt zich op Naxos, waar zijn totale Kracht (1 Hopliet, 1 Arbeider, 1 Schip in een Haven en 1 Schip in een aangrenzend Zeeveld) is, terwijl de kracht van de Bevolkingstegel 5 is.

Hij verwijdert de Bevolkingstegel, die een Barbarenkamp toont, waardoor de groene speler vooruitgang boekt op het spoor van de Regio en de bijbehorende beloning krijgt.
De groene speler plaatst vervolgens een Zuil van zijn Spelersbord op Naxos.

Beloningen van Bevolkingstegels



Plaats deze Bevolkingstegel naast je Spelersbord. Wanneer je Grondstoffen uitgeeft, mag je deze tegel afleggen in plaats van een enkele Grondstof van welk type dan ook uit te geven.



Trek 2 kaarten van de Halfgod-/Titaan-/Olympiërstapel, houd er één en plaats deze open in een leeg Mythologiekaart-vak boven je Spelersbord, en leg de andere gesloten af onderaan zijn stapel. **Als je geen vrij vak hebt, mag je ervoor kiezen een van je Mythologiekaarten af te leggen om een vak vrij te maken.** Als alternatief mag je ervoor kiezen geen Mythologiekaarten te trekken en in plaats daarvan gratis een van je bestaande Mythologiekaarten **van hetzelfde type Activeren** (een Halfgod voor een Halfgod-beloning, een Olympiër voor een Olympiër-beloning, een Titaan voor een Titaan-beloning).



Neem gratis een Personage-/Monumentkaart uit het Verwervingsgebied in je hand **aan het einde van je actie waarmee je deze kaart hebt verkregen**. Wanneer je een Personagekaart neemt, mag je optioneel ook een kaart uit je hand of aflegstapel Verbannen door deze uit het spel te verwijderen. Draai vervolgens de bovenste kaart van de stapel waaruit je trok open.



Voor het verslaan van een **Barbarenkamp**, vorder op het bijbehorende Regiospoor.

RONDEEL-ACTIES VERVOLGD

BESTIJGEN



Met de Bestijgen-actie kun je **vooruitgang boeken op de Regiosporen** door Grondstoffen uit te geven, en kun je krachtige upgrades verwerven, waaronder Steden, Mythologiekaarten en Actiekaarten, evenals passieve vaardigheden.

Om naar de volgende stap op een spoor te gaan, geef je het type Grondstof uit dat op de bijbehorende Spoortegel is aangegeven, en wel evenveel Grondstoffen als het getal op de stap waarnaar je opklimt, of je Verbant ***3 Personagekaarten*** uit je hand. In het geval van het Titaan-spoor mag je elk type Grondstof uitgeven, maar tijdens ***dezelfde*** Bestijgen-actie moeten ze allemaal van ***hetzelfde type*** zijn.

Je mag tijdens een Bestijgen-actie op meerdere sporen vooruitgang boeken, en op elk spoor meerdere stappen.

Nadat je klaar bent, krijg je de spoorbeloningen van alle stappen waarnaar je tijdens deze Bestijgen-actie bent opgeklommen *(zie pagina 9 voor de spoorbeloningen)*. Als je op hetzelfde spoor meer dan 1 stap bent opgeklommen, krijg je de beloningen voor al die stappen.

Herinnering: een **Agora** geeft een korting van **1 Grondstof** van het type op zijn Landveld **voor elke spoorstap** van je Bestijgen-actie. *Deze korting geldt ongeacht of de Grondstoffentegel in het veld door een Zuil is uitgeput.*
Je kunt Agora's gebruiken om vooruitgang te boeken op het Titaan-spoor; vergeet alleen niet dat de Grondstoffen die je tijdens een bepaalde Bestijgen-actie gebruikt om vooruitgang te boeken op het Titaanspoor, nog steeds allemaal van hetzelfde type moeten zijn.

Na een Bestijgen-Rondeelactie doe je een van de volgende:

A **Vul je hand Aan**, of

B **Vul je Zuilen Aan** en **Activeer** optioneel een willekeurig aantal van je Aangeroepen Mythologiekaarten door de erop aangegeven hoeveelheid Wijn uit te geven om ze rechtop te zetten.

(Dit geldt niet voor andere manieren om vooruitgang te boeken op een spoor, zoals de vaardigheden van bepaalde kaarten of tegels.)



Voorbeeld: De gele speler voert zijn Bestijgen-actie uit. Aan het begin van zijn beurt heeft de gele speler markers op stap 1 op het Militair spoor en het Beschavingsspoor, stap 2 op het Titaanspoor, en stap 0 op het Olympiërspoor, Navigatiespoor en Huurlingenspoor.

Om naar stap 2 op het Militair spoor te vorderen, legt hij een Actiekaart met een IJzer-Grondstof uit zijn hand af, en put hij een IJzer-Grondstof uit door er zijn Zuil op te plaatsen.

Om naar stap 3 op het Titaanspoor te vorderen, legt hij een Actiekaart met een dubbele Goud-Grondstof uit zijn hand af, en ruilt hij 2 Marmer-kaarten uit zijn hand voor 1 Goud. Omdat de gele speler een stap op het Titaanspoor met een

> *Gewone Stadstegel heeft bereikt, wordt de Regio die bij het Titaanspoor hoort nu geëvalueerd (zie Steden verkrijgen op pagina 10). Als spoorbeloning trekt hij ook 2 Titaankaarten en houdt er 1.*

> *Tot slot vereist het vorderen naar stap 2 op het Navigatiespoor 3 Hout (1 Hout om naar stap 1 te vorderen, plus nog 2 om naar stap 2 te vorderen). Omdat hij een Agora heeft op een veld met een Hout-Grondstoffentegel, kan hij de Agora-korting eenmaal per stap gebruiken, en legt hij voor de derde een Actiekaart met een Hout-Grondstof af. Hij heeft ook een Zuil op hetzelfde veld als de Agora, maar omdat deze al bovenop de Grondstoffentegel ligt (omdat hij in een eerdere beurt is gebruikt om de Grondstoffentegel uit te putten), kan hij deze niet opnieuw uitputten totdat de Zuil is aangevuld.*

> *Aan het einde van zijn beurt verkrijgt hij een Personagekaart uit het Verwervingsgebied als beloning voor het vorderen naar stap 2 op het Navigatiespoor tijdens deze beurt.*

SPELEINDE

HET EINDE VAN HET SPEL WORDT GEACTIVEERD WANNEER:

I. Een speler, **op enig moment tijdens zijn beurt**, 6 Steden Beheerst; of

B Wanneer spelers gezamenlijk het einde hebben bereikt van een aantal **verschillende** Regiosporen gelijk aan het aantal spelers *(zijnde een willekeurig van de sporen Militair, Huurlingen, Beschaving, Navigatie, Titaan of Olympiër; twee spelers die het einde van hetzelfde spoor bereiken, tellen als één spoor)*; of

C Wanneer 3 Tijdperk III-Profetiekaarten van het Speelbord zijn verwijderd *(hetzij door te zijn Vervuld, hetzij anderszins)*.

> Zodra het einde van het spel is geactiveerd, **maak je de huidige ronde af, en speel je vervolgens nog één laatste ronde**, zodat elke speler een gelijk aantal beurten heeft gehad. *(Als bijvoorbeeld de speler met de Startspelermarker op deze manier het einde van het spel heeft geactiveerd, krijgen alle andere spelers nog één beurt om de huidige ronde af te maken, en daarna krijgen alle spelers, inclusief de startspeler, nog één laatste beurt.)*

De speler die de meeste Roem verzamelt, komt als overwinnaar uit de bus!

Om de winnaar te bepalen, tel je alle Roem op die je gedurende het spel hebt verdiend met Vervulde Profetiekaarten en Monumentkaarten.



Ken vervolgens Roem toe op basis van Beheersing aan het einde van het spel:

VERDIEN 3 ROEM VOOR ELKE STAD DIE JE BEHEERST.

VERDIEN 3 ROEM VOOR ELKE REGIO DIE JE BEHEERST (ZIE HIERONDER).

Regio's worden geëvalueerd te beginnen met de linksboven en met de klok mee verder gaand.

Voordat de Beheersing over een Regio wordt bepaald:

Te beginnen met de speler met de Startspelermarker en met de klok mee verder, mag elke speler een van zijn Schepen van een aangrenzend Zeeveld pakken en op een van de Landvelden van de Regio plaatsen, om aan te geven aan welk Landveld dat Schip 1 Kracht levert.

Schepen in Havens worden niet beïnvloed en blijven waar ze zijn, en leveren zoals gebruikelijk 2 Kracht aan hun bijbehorende Landveld.

Herinnering: Wanneer spelers gelijk staan qua Kracht binnen een Regio, Beheerst de gelijkstaande speler wiens marker het verst is gevorderd op het spoor van die Regio *(of het hoogst in een stapel waar markers dezelfde spoorstap delen)* de Regio.

Als spelers gelijk staan qua hoogste totale Roem, wordt de speler die in totaal het meest is gevorderd ***over alle Regiosporen*** tot winnaar uitgeroepen.

Als het nog steeds gelijk staat, **vieren de gelijkstaande spelers een gedeelde overwinning!**

BIJLAGE 1

PROFETIEKAARTEN


Heb ten minste het aangegeven aantal Zuilen in de Regio.


Heb een Citadel/Agora/Tempel in de Regio.


Heb ten minste het aangegeven aantal Gebouwen van een willekeurig type in de Regio.


Heb ten minste het aangegeven aantal Arbeiders/Hoplieten in de Regio.

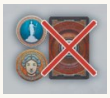

Heb ten minste het aangegeven aantal Schepen in Havens die bij de Regio horen.


Heb een Zuil in een Landveld in deze Regio waar je geen Stad hebt.


Heb ten minste het aangegeven aantal Steden in de Regio.

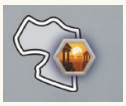

Heb ten minste het aangegeven aantal Monument-/Personagekaarten in je deck. Je mag je trekstapel en aflegstapel doorzoeken op zulke kaarten.
Als je dat doet, schud dan je trekstapel.


Heb ten minste het aangegeven aantal Mythologiekaarten Geactiveerd.


Verban een Monument- of Personagekaart uit je hand of aflegstapel door deze uit het spel te verwijderen.


Heb ten minste het aangegeven aantal Olympiër-/Titaankaarten.


Beheers alle 3 de Landvelden binnen de Regio.


Beheers ten minste 1 Landveld in de Regio dat een Stad van een andere speler bevat.


Heb ten minste het aangegeven aantal Strategietegels.

BIJLAGE 2

STRATEGIETEGELS



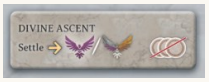
Boogschietmeesterschap: Elk van je Hoplieten mag hoogstens 1 Kracht leveren aan een willekeurig aangrenzend Landveld *(in plaats van aan het eigen veld)*.



Architecten van Voorspoed: Vorder op het Beschaving- of Navigatie-spoor met een korting van 3 Grondstoffen telkens wanneer je een Bouwen-Rondeelactie uitvoert. *(Geldt niet voor andere manieren van Bouwen, d.w.z. kaartvermogens.)*



Raad van Oudsten: Telkens wanneer een andere speler zijn marker naar de sectie van het Rondeel waar jouw marker staat verplaatst, mag je 2 kaarten trekken *(in plaats van 1)*.



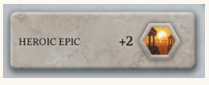
Goddelijke Opgang: Vorder op het Olympiërs- of Titanen-spoor met een korting van 3 Grondstoffen telkens wanneer je een Vestigen-Rondeelactie uitvoert. *(Geldt niet voor andere manieren van Vestigen, d.w.z. kaartvermogens.)*



Vestingwerken: Elk van je Gebouwen levert 1 extra Kracht.



Gilde: Verdubbelt je producties van Zuilen voor de aangegeven Grondstof. Wanneer je 2 Grondstoffen met een Zuil produceert, mag je elke op verschillende momenten tijdens dezelfde beurt gebruiken *(maar je mag niet de ene uitgeven en de andere voor een toekomstige beurt bewaren)*.



Heldenepos: Je Steden leveren elk 2 extra Kracht.



Bibliotheek: Eenmaal per beurt, wanneer je vordert op een spoor waarop je Spelersmarker ten minste 1 stap achterligt op alle andere Spelersmarkers, trek je 2 Actiekaarten.



Vuurtoren: Eenmaal per beurt krijg je voor elk Schip dat je in een Haven hebt de Grondstof die bij het Landveld van de Haven hoort.



Maritieme Overheersing: Je Schepen mogen met elke Verplaatsing-actie een extra veld verplaatsen.



Olympische Spelen: Vorder op het Huurlingen- of Militaire spoor met een korting van 3 Grondstoffen telkens wanneer je een Inzetten-Rondeelactie uitvoert. *(Geldt niet voor andere manieren van Eenheden Inzetten, zoals kaartvermogens.)*



Falanxformatie: Als er 3 of meer van je Landeenheden in een Regio zijn, leveren ze gezamenlijk 2 extra Kracht.



Polis-Uitbreiding: Telkens wanneer je een Aanvulbeurt uitvoert en je een Schip in een Haven hebt, vorder je gratis op het spoor van de Regio die bij die Haven hoort.



Belegeringswapens: Als je ten minste 2 Landeenheden op een Landveld met een Gebouw van een andere speler hebt, krijg je 2 extra Kracht in dat veld.



Strategisch Initiatief: In plaats van gelijke standen te verbreken met de normale regels, win je alle gelijke standen waarbij je betrokken bent.



Tactische Manoeuvre: Je mag al je Eenheden met 1 Verplaatsing van het ene veld naar een aangrenzend Landveld verplaatsen.



Theater van Dionysos: Profiteer van een korting van 1 Wijn bij het Activeren van elk van je Mythologiekaarten.

BIJLAGE 3

LEXICON

Voor een beschrijving van de componenten, zie pagina 2 en 3.

- **Aanvallen:** Een Schermutseling *(in Schermutselingsmodus)* of een Belegering beginnen door een Schermutselings- of Belegeringstegel te plaatsen.
- **Gebouw:** Een spelersstuk, namelijk een Citadel, Agora of Tempel.
- **Activeren:** Een Mythologiekaart klaarmaken voor gebruik, doorgaans door Wijn uit te geven. *Zie pagina 12 en 13 voor details*.
- **Verbannen:** Een component volledig uit het spel verwijderen.
- **Verboden Domein:** Een Regio die geblokkeerd is in een spel met minder dan 4 spelers. Met uitzondering van zijn Regiospoor maakt een Verboden Domein geen deel uit van het spel en kan er nooit mee worden geïnteracteerd.
- **Roem:** Een maatstaf voor de prestaties van een speler en de voortgang richting de overwinning.
- **Aanroepen:** De vaardigheid van een Geactiveerde Mythologiekaart tijdens het spel activeren. *Zie pagina 12 voor details*.
- **Landeenheid:** De verzamelterm voor Hoplieten en Arbeiders *(en Helden in de spelmodus Legendarische Helden)*.
- **Zuil:** Een spelersstuk waarmee de eigenaar de Grondstof mag gebruiken van het Landveld waarin het zich bevindt.
- **Kracht:** *Zie pagina 8 voor details*.
- **Regiospoor:** Het spoor dat hoort bij een Regio (*zie pagina 9 voor de spoorbeloningen)*.
- **Rondeel:** Een cirkelvormig spoor op het speelbord dat tijdens een Opmarsbeurt wordt gebruikt voor het kiezen van een actie. *Zie pagina 12 voor de structuur van een Opmarsbeurt*.
- **Rondeelactie:** Een actie die als onderdeel van de Opmarsbeurt van een speler wordt uitgevoerd doordat deze zijn markering naar het bijbehorende gedeelte van het Rondeel verplaatst.
- **Zeeverplaatsing:** Elke Verplaatsing van een Schip tussen Zeevelden of tussen een Zeeveld en een Haven.
- **Belegering:** Het aanvallen van de Stad of Zuil van een andere speler *(zie pagina 12 voor details)*.
- **Schermutseling:** Het aanvallen van een andere speler in de Schermutselingsmodus.
- **Tactische Kaartondersteuning:** Een regel waarmee spelers kaarten uit hun hand kunnen gebruiken om de uitkomst van een Belegering, of van een Schermutseling in de Schermutselingsmodus, te beïnvloeden.
- **Handel/Handelen:** Het uitwisselen van Grondstoffen zoals beschreven in het gedeelte “Grondstoffen uitgeven” *op pagina 10*.
- **Eenheid:** Een spelersstuk, namelijk een Hopliet, Arbeider of Schip. Hoplieten en Arbeiders zijn Landeenheden, terwijl Schepen Zee-eenheden zijn.

BIJLAGE 4

Spelmodi

Spelmodi zoals Barbarenhorden, Symmachia, Atlantis, Schermutselingsmodus en Legendarische Helden komen bovenop het Standaardspel en kunnen worden gecombineerd voor een spelervaring op maat.

Standaardspel

Dit is de basisregelset voor het meerspelersspel zoals beschreven op pagina 8-20 van dit regelboek.

Oefenspel

Dit is hetzelfde als het Standaardspel, behalve dat het einde van het spel wordt geactiveerd wanneer *(en alleen wanneer)* een speler 4 Steden Beheerst.

Kort spel

Dit is hetzelfde als het Standaardspel, behalve dat het einde van het spel wordt geactiveerd wanneer 2 Profetiekaarten van Tijdperk III zijn verwijderd, of wanneer een speler 5 Steden Beheerst *(de trigger via het Regiospoor blijft van toepassing en is ongewijzigd)*.

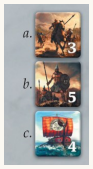
Barbarenhorden



- **Opbouw:** Schud de Barbarentegels en leg ze in een gesloten stapel op de daarvoor aangewezen plek boven het Rondeel.
- **Opmarsbeurt:** Wanneer de speler met de Startspeler-markering vooruitgaat op het Rondeel en de aangewezen lijn tussen "Bestijgen" en "Verwerven" overschrijdt, worden de **Barbaren geactiveerd.** ***Sla deze stap over tijdens de eerste beurt.***

Voer onmiddellijk de volgende stappen uit *(voordat de speler met de Startspeler-markering deze beurt een van zijn optionele acties uitvoert)*:

1. Elke speler wiens Kracht in een Landveld lager is dan de som van de Kracht van de Barbarentegels (inclusief Barbarenschepen in een Haven) moet een van zijn stukken *(een Gebouw, Zuil of Stad, in die volgorde van prioriteit, behalve als het zijn enige Stad is)* uit dat Landveld verwijderen, als hij daar stukken heeft. Spelers leggen verwijderde Gebouwen of Zuilen terug op een bijbehorend vak op hun Spelersbord *(als er geen bijbehorende vakken beschikbaar zijn, plaatsen ze het verwijderde Gebouw/de verwijderde Zuil eerst naast hun Spelersbord en verplaatsen het naar het eerste beschikbare vak van het bijbehorende type dat later in het spel leegkomt)*; verwijderde Steden worden uit het spel verwijderd.



2. Verplaats **elke Barbarentegel *1 veld*** richting het dichtstbijzijnde Landveld dat een Gebouw, Stad of Zuil van een speler bevat. **Cavalerie** *(a)* heeft 2 Verplaatsingen, **Infanterie** *(b)* 1 Verplaatsing over een Landveld, en **Schepen** *(c)* verplaatsen zich eerst naar een Zeeveld en daarna naar een Haven die bij zo'n Landveld hoort. Bij een gelijke stand verplaats je richting het veld waar een speler die daar een Gebouw, Stad of Zuil heeft de minste Kracht heeft (spelers zonder Gebouw, Stad of Zuil op dat veld tellen niet mee), daarna richting het veld met de minste totale Kracht van alle spelers. Bij een nog steeds gelijke stand verplaats je richting de gelijke speler die zich het dichtst links van de actieve speler bevindt *(en bij een nog steeds gelijke stand kiest die speler)*.
3. Plaats een Barbarentegel van de plek boven het Rondeel open in elk veld dat een open Barbarenkamp bevat *(behalve die in Regio's die horen bij de Stadstaattegels van spelers)*. Als er niet genoeg Barbarentegels zijn om in elk zo'n veld te plaatsen, plaats er dan zoveel mogelijk, in volgorde van de getallen op de open Profetiekaarten in de Regio's, van laag naar hoog, en daarna in een willekeurige volgorde in Regio's zonder Profetiekaart.

- **Vestigen-actie:** Wanneer je een Vestigen-actie uitvoert, behandel je alle Barbarentegels als Bevolkingstegels *(dat wil zeggen dat je de gecombineerde kracht van eventuele Bevolkings- en Barbarentegels in het veld waarop je je Vestigt moet overschrijden)*. Als beloning voor het verwijderen van een Barbarentegel via een Vestigen-actie **trek je 2 Actiekaarten**. Leg alle verwijderde Barbarentegels terug op de plek boven het Rondeel.

Extra componenten

- Barbarentegels *(12)*



Symmachia

Een teamspel voor 4 spelers, waarbij 2 spelers aan elke kant Bondgenoten zijn. Bondgenoten *(partners)* mogen Eenheden Inzetten waarbij ze de Steden van hun partner als hun eigen Steden beschouwen. De scores van de bondgenoten worden aan het einde van het spel bij elkaar opgeteld, en het team met de meeste Roem in totaal wint het spel.

Atlantis

Atlantis is een speciale Stad die alleen in zee bestaat; wanneer je met Atlantis speelt, geldt zijn veld als ***zowel een Zeeveld als een Landveld***. Je mag Atlantis Beheersen door zijn veld te Vestigen met ten minste 10 Kracht *(zie hieronder)*. Atlantis geldt ook als een Joker-Grondstoffentegel die je mag uitputten als je een Zuil op zijn veld hebt *(zie Grondstoffen uitgeven op pagina 10)*.

- **Opzet:** Plaats de Atlantis-tegel op het Zeeveld van de Fortunate Isles op het Speelbord. *Wanneer je met 2 spelers op de mediterrane kant van het Speelbord speelt, plaats je de Atlantis-tegel in plaats daarvan op het Zeeveld direct ten oosten van de Fortunate Isles.*
- **Vestigen-actie:** Wanneer je een Vestigen-actie uitvoert, mag je het veld met de Atlantis-tegel Vestigen als je dat veld Beheerst en ***je Kracht ten minste 10 is***. Wanneer je dat doet, plaats je een van je Spelersmarkers op de Atlantis-tegel *(waarbij je de marker die er eventueel al op lag vervangt)*; je mag er ook gewoon een Zuil plaatsen.

Extra Onderdeel

- Atlantis-tegel *(1)*



Spelmodi vervolgd

Schermutselingsmodus

Deze spelmodus, aanbevolen voor wie de voorkeur geeft aan directe confrontatie, stelt spelers in staat om elkaars Eenheden, Gebouwen en Zuilen direct aan te vallen en van het Speelbord te verwijderen.

Tijdens stap 8 van de opzet: Elke speler pakt de Schermutselingstegel in zijn kleur.

Tijdens een Statuscontrole:

- Als je een Belegering wint en je Schermutselingstegel ook op het Speelbord ligt, verwijder je de Schermutselingstegel zonder een Schermutseling op te lossen, en sla je vervolgens zoals gebruikelijk de resterende stappen van je Statuscontrole over.
- Als er geen Belegering is, of je een Belegering verliest, en je Schermutselingstegel op het Speelbord ligt, moet je **een Schermutseling oplossen**, als volgt:

Je mag proberen een van de Eenheden, Gebouwen of Zuilen van een andere speler te verwijderen van het veld met je Schermutselingstegel. Verklaar welk stuk je wilt verwijderen. Je mag je Kracht voor de Schermutseling versterken met **Tactische Kaartsteun** *(die op dezelfde manier werkt als bij Belegeringen; zie pagina 12)*. Om het resultaat van de Schermutseling te bepalen, vergelijk je je Kracht *(na Tactische Kaartsteun)* op het gekozen veld met die van de speler wiens stuk je wilt verwijderen; de speler met de hogere Kracht wint de Schermutseling *(bij gelijkspel win jij, als de aanvaller)*.

Als je de Schermutseling wint, wordt het stuk dat je verklaarde verwijderd: de andere speler legt het terug op een beschikbare plek met het bijbehorende pictogram op zijn Spelersbord **en trekt 2 kaarten**. Als er meerdere plekken beschikbaar zijn, beslist hij waar hij het plaatst *(als er geen bijbehorende plekken beschikbaar zijn, plaatst hij het aanvankelijk naast zijn Spelersbord, en verplaatst hij het naar de eerste beschikbare plek van het bijbehorende type die later in het spel leeg komt)*. Als de andere speler de Schermutseling wint, verwijder je in plaats daarvan op dezelfde manier een van je Eenheden *(indien aanwezig)* van het veld.

Nadat je de Schermutseling hebt opgelost, verwijder je je Schermutselingstegel en sla je vervolgens de rest van je Statuscontrole over.

- Als er geen Belegering of Schermutseling is, voer je de stappen **Overheersing** en **Consolidatie** zoals gebruikelijk uit.

Tijdens je beurt na je Statuscontrole mag je, als ***Vrije actie***, je ***Schermutselingstegel*** plaatsen op een veld met een van je Hoplieten. Je mag zowel je Schermutselingstegel als je Belegeringstegel in dezelfde beurt plaatsen,

maar **je kunt ze niet allebei op hetzelfde veld plaatsen**.

Extra Onderdelen

- Schermutselingstegels *(4)*





Voorbeeld: De rode speler heeft in zijn vorige beurt een Schermutseling in Thraki gestart door daar zijn Schermutselingtegel te plaatsen. De groene speler heeft in zijn beurt gereageerd door een Hopliet naar dat veld te verplaatsen, en een Schip in de buurt.

Het is nu weer de beurt van de rode speler, en tijdens zijn Statuscontrole wordt de Schermutseling als volgt afgehandeld. Eerst verklaart de rode speler dat hij de Citadel van de groene speler wil verwijderen.

Daarna berekenen de spelers hun basis-Kracht in het veld. De rode speler heeft 11 Kracht in het veld:

- *6 Kracht door zijn 2 Hoplieten (omdat hij de stap van het Militaire spoor heeft bereikt die elk van zijn Hoplieten 1 extra Kracht geeft);*
- *2 Kracht door zijn Schip in een bijbehorende Haven;*
- *1 Kracht door zijn Schip in een aangrenzend Zeeveld; en*
- *2 Kracht door zijn Zuil (omdat hij de stap van het Militaire spoor heeft bereikt die elk van zijn Zuilen 1 extra Kracht geeft).*

De groene speler heeft 8 Kracht in het veld:

- *3 Kracht door zijn Citadel;*
- *3 Kracht door zijn 1 Hopliet (omdat hij de stap van het Militaire spoor heeft bereikt die elk van zijn Hoplieten 1 extra Kracht geeft);*
- *1 Kracht door zijn Arbeider; en*
- *1 Kracht door zijn Schip in een aangrenzend Zeeveld.*

Tijdens de Tactische Kaartsteun mag de rode speler tot 2 kaarten uit zijn hand spelen, omdat hij 2 Hoplieten in het veld heeft. De groene speler mag ook tot 2 kaarten spelen door zijn Hopliet en zijn Citadel in het veld. Beide spelers kiezen ervoor om hun toegestane maximum van 2 kaarten te spelen. De rode speler speelt twee Kracht-3-kaarten en verhoogt zo zijn Kracht met 6, voor een totaal van 17 Kracht. De groene speler speelt een Kracht-3- en een Kracht-4-kaart en verhoogt zo zijn Kracht met 7, voor een totaal van 15 Kracht.

De rode speler wint de Schermutseling en verwijdert de Citadel van de groene speler uit het veld, en plaatst die terug op zijn spelersbord. De rode speler slaat de rest van zijn Statuscontrole over en vervolgt zijn beurt met een Opmarsbeurt.

Spelmodi (vervolg)

Legendarische Helden

In deze spelmodus gaan spelers op heroïsche reis met een legendarische en mythische figuur aan hun zijde. Ontketen de kracht van deze Helden en geef vorm aan het lot van het oude Griekenland!

- **Voorbereiding:** Schud tijdens stap 10 van de voorbereiding ook de Heldtegels en leg er een aantal gelijk aan het aantal spelers plus één open. Tijdens stap 11 kiest elke speler, te beginnen met de speler rechts van de speler met de Startspelermarker en tegen de klok in, ofwel een van de Heldtegels, die hij rechts van zijn Spelersbord legt en waarop hij de bijbehorende Held-eenheid plaatst, ofwel een paar van een Stadstaat- en Startgrondstoffentegel zoals normaal. Vervolgens maakt elke speler, te beginnen met de eerste speler en met de klok mee, een keuze van het type dat hij eerder niet koos.
- **Eigenschappen:** Elke Held-eenheid levert een basiskracht en heeft een speciaal vermogen zoals aangegeven op zijn Heldtegel. Tenzij anders vermeld op zijn Heldtegel, **geldt een Held-eenheid voor alle spel-doeleinden als een Landeenheid**. Tenzij anders vermeld op de Heldtegel, blijft hun Kracht gedurende het spel gelijk.
- **Inzet:** Spelers mogen hun Held-eenheid Inzetten op een Landveld dat een van hun Steden bevat door 2 Goud te betalen.
- **Verwijdering:** Als je Held-eenheid van het Speelbord wordt verwijderd, plaats je hem terug op je Heldtegel. Je mag de Held-eenheid van een andere speler alleen verwijderen als die speler geen andere Eenheden in hetzelfde veld heeft.

Bij het spelen met Odysseus gelden de volgende speciale regels:

Plaats tijdens de voorbereiding een willekeurige Odysseus-fiche met de beeldzijde naar beneden in elke Regio die in het spel is *(plaats er dus geen in geblokkeerde Regio's)*. Verwijder alle ongebruikte Odysseus-fiches uit het spel. Wanneer een speler tijdens het spel een Landveld verkent, onthul je het Odysseus-fiche van die Regio door het om te draaien, als dat nog niet open ligt. Een open Odysseus-fiche toont een uitdaging die de Odysseus-speler in de bijbehorende Regio kan volbrengen. Wanneer jij, als Odysseus-speler, een uitdaging van een open Odysseus-fiche volbrengt *(de afgebeelde voorwaarde vervult)*, verwijder je het fiche van het Speelbord en plaats je het op de Odysseus-Heldtegel. Elk fiche op de Heldtegel van Odysseus **verhoogt zijn Kracht met 1**, bovenop zijn basiskracht van 1; dat wil zeggen, de Kracht van Odysseus is **gelijk aan het aantal Odysseus-fiches op zijn tegel *plus 1***.



Uitdagingen van Odysseus-fiches:


Plaats een Gebouw in de bijbehorende Regio


Plaats een Zuil in de bijbehorende Regio


Gebruik het vermogen van een Mythologiekaart om de bijbehorende Regio te beïnvloeden


Vervul een Profetie in de bijbehorende Regio


Win een Belegering of Schermutseling in de bijbehorende Regio


Plaats een Stad in de bijbehorende Regio

Extra componenten

- Helden-tegels *(10)*
- Helden-Eenheid-standees *(10)*
- Standee-voetjes *(4)*
- Odysseus-fiches *(6)*

BASISSTRATEGIETIPS

1. **Elke beurt begint met een Statuscontrole**, waarbij je je voortgang naar gebiedsgebonden doelen controleert *(Overheersing / Consolidatie / Belegering)*. Beslissen voor welke gratis spoorvorderingen je gaat via Overheersing of Consolidatie hoort een cruciaal onderdeel van je strategie te zijn.
2. **Je Stadstaat kiezen:** Kies een Stadstaat niet alleen om zijn speciale vermogen, maar ook om zijn strategische beginpositie. Houd rekening met de nabijheid van andere Stadstaten om je uitbreidings- en verdedigingsstrategieën effectief te plannen. Kies acties om voordeel te halen uit het vermogen van je Stadstaat.
3. **Mythologiekaarten:** Mythologiekaarten kunnen een grote invloed op het spel hebben, dus gebruik ze verstandig. Bewaar krachtige kaarten voor cruciale momenten. Timing en het anticiperen op de zetten van je tegenstanders is essentieel om hun impact te maximaliseren. Op enkele uitzonderingen na mogen Mythologiekaarten zelfs tijdens de beurt van een andere speler worden gespeeld.
4. **Bestijgen:** Maak gebruik van je Agora's om te helpen bij spoorvordering.
5. **Roem vergaren:** Concentreer je op het verdienen van Roem door Steden en Regio's te Beheersen, Profetieën te vervullen en Monumenten te verwerven. Een Stad bouwen tijdens de Bouwen-actie is een van de eenvoudigste manieren om tijdens het spel Roem te verdienen, maar je kunt ook Steden verkrijgen via de Regiosporen; denk er alleen aan om vroeg vorderingen te maken in een Regio waar je hoopt een Stad te verkrijgen vanaf stap 3 van het spoor van die Regio.
6. **Deckbuilding:** Concentreer je bij het bouwen van je deck niet alleen op de acties die een kaart biedt; let goed op het soort Grondstof dat elke kaart oplevert. Houd ook rekening met de Grondstof die je verwijdert wanneer je een kaart Verbant. Door je deck in balans te brengen met een verscheidenheid aan Grondstoffen zorg je voor de flexibiliteit die je nodig hebt voor zowel spoorvordering als constructie.
7. **Strategietegels:** Dit zijn krachtige troeven die speciale vermogens en bonussen bieden, en ze kunnen het spel doen kantelen wanneer ze effectief worden gebruikt. Je verkrijgt deze tegels voornamelijk door rijen leeg te maken in de secties Inzetten, Bouwen en Vestigen van je Spelersbord.
8. **Tegenstanders Belegeren:** Wanneer je een Belegering plant, plaats je je strijdkrachten strategisch en richt je je op gebieden waar tegenstanders kwetsbaar of overbelast zijn. Schat de sterkte van de verdediging van je tegenstanders in en zoek naar kansen waar je ze kunt overweldigen. Neem berekende risico's: soms kan een gedurfde Belegering het tij van het spel keren, vooral wanneer die de plannen van een tegenstander verstoort of een belangrijk Landveld verovert. Door de Belegering-actie te combineren met Mythologiekaarten of speciale vermogens van je Stadstaat en Strategietegels kun je je slaagkansen aanzienlijk vergroten.

Speciale spelmodus

"Zing, Godin, de wrok van Peleus' zoon Achilles, die verderf bracht, vervloekt, en de Achaeërs talloze verliezen kostte, die zo veel sterke zielen naar het huis van de Dood neerwierp, de zielen van grote strijders, maar hun lichamen prijsgaf als aas, een feestmaal voor de honden en de vogels, terwijl de wil van Zeus zich voltrok. Begin, Muze, op het moment waarop de twee voor het eerst uiteengingen en botsten, Agamemnon, heer der mannen, en de schitterende Achilles."

(Homerus: Ilias, Boek 1, vertaald naar de Engelse vertaling van Robert Fagles)

Dompel je onder in het legendarische conflict van de Trojaanse Oorlog, waarin de machtige Griekse en Trojaanse strijdkrachten een decennium lang botsen. Beleef de epische veldslagen, de geslepen strategieën en de iconische helden en heldinnen die de afloop van dit monumentale conflict bepaalden.

Extra Onderdelen (gemarkeerd met 'Belegering van het Lot')

- **6 Actiekaarten**
- 5 nieuwe Personagekaarten
- 1 nieuwe Monumentkaart
- **9 Tijdmarkers**





COÖP

Dit is een team-/bondgenootschapsspel, dus spelers moeten zich in twee groepen verdelen, waarbij één groep het Trojaanse Bondgenootschap vormt (zijnde Troia en, bij 4 of 5* spelers, Miletos) en de andere de Achaeïsche Bond.

*onderdelen voor een 5e speler zitten in de Epic Expansion, apart verkocht.

SPELVOORBEREIDING

Bereid het spel op de normale manier voor en gebruik de spelmodi Legendarische Helden en Schermutselingmodus, met de volgende verschillen:

1. Kies in **stap 1** de **Egeïsche** kant van het Speelbord.
2. Voeg in **stap 3** de Trojaans Paard (Trojan Horse)-Monumentkaart toe aan de rest van de Monumentkaarten voordat je ze schudt.
3. Gebruik in **stap 10** de volgende **Stadstaattegels** in plaats van ze willekeurig te trekken:

- Troia
- Athenai *(Egeïsche kant)*
- Sparta *(Egeïsche kant)*
- Argos
- Miletos *(alleen wanneer je met 4 of 5 spelers speelt; niet gebruiken bij 2 of 3 spelers)*

Wijs in plaats van de Heldtegels willekeurig samen met de Stadstaattegels uit te delen, ze toe aan spelers zoals beschreven in de volgende stap.

4. In **stap 11** moet bij het kiezen van Stadstaten **één speler Troia kiezen**.

- **Wanneer je met 2 of 3 spelers speelt**, moet de speler die Troia kiest alleen spelen, met de andere speler(s) in oppositie als de Achaeïsche Bond *(Athenai, Sparta en/of Argos)*.
- **Wanneer je met 4 of 5 spelers speelt**, moet de speler die Troia kiest geallieerd zijn met één andere speler, die Miletos moet kiezen; samen vormen zij het Trojaanse Bondgenootschap. De andere spelers vormen de Achaeïsche Bond *(zijnde Athenai, Sparta en/of Argos)*.

Elke speler neemt een Held-Eenheid en Heldtegel die overeenkomen met de Stadstaat die hij heeft gekozen, als volgt:

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

REGELS

Belegering van het Lot wordt gespeeld met de spelmodi Legendarische Helden en Schermutselingmodus, met de volgende aanvullende regels:

- **Tijdmarkers:**
- Telkens wanneer de Troia-speler een Rondeel-rondje voltooit, d.w.z. wanneer hij op het Rondeel vordert en de daarvoor aangewezen lijn tussen "Bestijgen" en "Verwerven" oversteekt, **verwijdert hij een Tijdmarker van de stapel op het Rondeel**.
- Op elk moment tijdens je beurt mag je Profetiekaarten en/of Monumentkaarten die samen ten minste 3 Roem vormen Verbannen om ofwel **een Tijdmarker van het Rondeel te verwijderen** *(als het Trojaanse Bondgenootschap)*, ofwel **een Tijdmarker aan het Rondeel toe te voegen** *(als de Achaeïsche Bond, tot een maximum van 6 of 9 wanneer je respectievelijk met 2/4 of 3/5 spelers speelt)*.
- **Geallieerde spelers** mogen elkaar niet aanvallen via een Schermutseling of door een Belegering te leggen. Geallieerde spelers mogen Eenheden Inzetten waarbij ze de Steden van hun bondgenoten als hun eigen Steden beschouwen.

5. In **stap 15** neemt elke speler een Belegering-van-het-Lot-Personagekaart die overeenkomt met de Stadstaat die hij heeft gekozen, als volgt, en schudt die met zijn 10 Begin-Actiekaarten om zijn beginstapel te vormen:

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

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

Daarnaast neemt elke speler een Olympiër die overeenkomt met de Stadstaat die hij heeft gekozen uit de Olympiërsstapel, als volgt, en plaatst die Aangeroepen *(d.w.z. zijwaarts gedraaid)* naast zijn Spelersbord *(niet erboven, d.w.z. die neemt geen Mythologiekaart-vak in beslag en telt als een extra Mythologiekaart)*:

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



6. Plaats **Tijdmarkers** in een stapel in het midden van het Rondeel, als volgt:

- **6** Tijdmarkers wanneer je met **2 of 4 spelers** speelt;
- **9** Tijdmarkers wanneer je met **3 of 5 spelers** speelt.

7. De Troia-speler wordt de **laatste speler in de beurtvolgorde**.

Overwinningsvoorwaarden

Negeer de normale eindspeltriggers en overwinningsvoorwaarden. In plaats daarvan kunnen spelers het spel als volgt winnen:

- De Achaeïsche Bond *(Sparta/Athenai/Argos)* wint onmiddellijk als hij Beheersing krijgt over de Begin-Stad van de Troia-speler.
- Het Trojaanse Bondgenootschap *(Troia/Miletos)* wint onmiddellijk als de laatste Tijdmarker van het Rondeel wordt verwijderd.

SOLOMODUS

PROLOOG:

DAGERAAD VAN DE VRIJHEID

Tussen de muren van een rivaliserende stadstaat verschijnt een schimmige gestalte, gedreven door hebzucht en een onverzadigbare dorst naar macht.

De Tiran, een meester-manipulator, wil angst en corruptie over het land verspreiden. Zijn invloed reikt ver, zijn sluwe strategieën bedreigen het wezen van onze manier van leven. De Tiran, een marionet van verre rijken, heeft jouw vaderland in ketenen geslagen. Leid een gewaagde opstand, wees de manipulator te slim af en laat de strijd om de vrijheid door de bladzijden van de geschiedenis weerklinken.



EXTRA COMPONENTEN

- **1 Algemene Solo-spelhulp**
- **9 Stadstaat-Solo-spelhulpen**
- **5 Herinneringstegels voor verbeterde acties**





Bezoek voor een andere solomodus:
apeiron.games/pillars/soloadventures

VOORBEREIDING

In de Solomodus speel je tegen de Tiran . Bouw het spel op en speel zoals bij een normaal Standaardspel voor 2 spelers (de Solomodus is niet combineerbaar met andere spelmodi), met de volgende wijzigingen:

- **Verwijder** aan het begin van de opbouw **de volgende kaarten uit het spel**: de Personagekaarten **Spion**, **Diplomaat** en **Olympisch Atleet**, de Monumentkaart **Theater**, de Mythologiekaarten **Lotuseters**, **Perseus** en **Gaia**, en de Mythologiekaart **Hestia** *(Olympiër)*.
- Verwijder in stap **8** **alle Belegeringstegels** uit het spel *(ze worden niet gebruikt in de Solomodus)*. Kies een kleur voor de Tiran en leg, naast het op de normale manier plaatsen van Eenheden en Gebouwen op zijn Spelersbord, de **Verbeterde-Actie-herinneringstegels** als volgt onder de bijbehorende stukken:

Bovenste Arbeider

Verbeterd Bouwen

Bovenste Hopliet

Verbeterd Vestigen

Bovenste Tempel

Verbeterd Verwerven

Bovenste Agora

Verbeterd Bestijgen

Bovenste Citadel

Verbeterd Inzetten



- In stap **9** geef je de **Startspeler-markering** aan de **Tiran**.
- In stap **10** trek je slechts **2** paren van een Stadstaat- en een Grondstoffentegel.
- In stap **11** kies je een van deze paren voor jezelf en verwijder je het andere uit het spel. **Trek vervolgens willekeurig een Stadstaattegel en een Grondstoffen-**

tegel voor de Tiran; je mag ook zelf kiezen welke Stadstaat de Tiran speelt, waarbij je de Start-Grondstoffentegel nog steeds willekeurig trekt. In elk geval **moet** het startveld op de Stadstaattegel van de Tiran **in een andere Regio liggen dan dat van jou**, net als in het meerspelersspel. Zoek de Solo-spelershulp (1) die hoort bij de Stadstaat van de Tiran en leg deze naast het Spelersbord van de Tiran (2) en de algemene Solo-spelershulp (3).



Athenai *(Aegeïsch)*

Wanneer je Athenai *(Aegeïsch)* voor de Tiran kiest, voeg je de Strategietegel ***'Strategisch Initiatief'*** toe aan zijn Stadstaattegel.



Ephesos

Wanneer je Ephesos voor de Tiran kiest, plaats je de onderste/tweede Tempel in zijn start-Landveld.

Tarsos

Wanneer je Tarsos voor de Tiran kiest, voeg je de Strategietegel ***'Falanxformatie'*** toe aan zijn Stadstaattegel.



- In stap **12** plaats je het Schip van de Tiran in het laagstgenummerde Zeeveld dat aangrenzend is aan zijn start-Landveld.
- Als de spoorbeloning van de Tiran in stap **13** een Personagekaart is, kies dan die uit het Verwervingsgebied met **de hoogste Kracht** *(bij een gelijke Kracht de gelijke kaart in het bovenste vak)* en leg deze gesloten rechts van zijn Spelersbord. Als de spoorbeloning van de Tiran een Halfgod is, trek dan de bovenste kaart van het deck en leg deze **gesloten** in het meest linkse Mythologiekaart-vak.

Korinthos

Wanneer je Korinthos voor de Tiran kiest, verplaats je de overige markeringen van de Tiran naar **stap 1** op alle andere sporen, zonder dat de Tiran de beloningen van die stappen krijgt.

- In stap **15** trekt de Tiran geen kaarten; in plaats daarvan pas je zijn startdeck aan door een aantal van zijn Start-Actiekaarten te verwijderen en deze te vervangen door extra Start-Actiekaarten in ongebruikte spelerskleuren, afhankelijk van de Stadstaat van de Tiran zoals weergegeven in onderstaande tabel. Dit vormt het Basisdeck van de Tiran; schud het en leg het links van zijn Spelersbord. **Trek** voor jezelf *(de tweede speler)* op de normale manier **6 Start-Actiekaarten** uit je deck.
- Plaats aan het einde van stap **19** de ongebruikte 3-5 in een gesloten stapel; doe alleen de ongebruikte 3 en 5-8 Bevolkingstegels terug in de doos.
- Neem na stap **20** een ongebruikte Grondstoffentegel of Start-Grondstoffentegel van elk type en een 6e van een willekeurig type *(die gesloten gebruikt wordt)*. Plaats deze tegels, in dezelfde volgorde met de klok mee als de Grondstoffen die horen bij de Spoortegels op het Speelbord, op de velden van het Grondstoffenwiel op het algemene Solo-spelershulpblad (**1**). Gebruik de gesloten tegel om het Joker-/Titaanspoor voor te stellen.



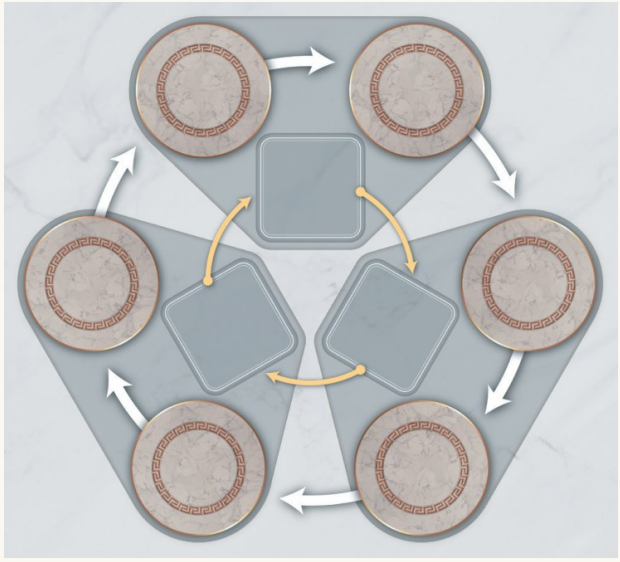
- Neem een ongebruikte Bevolkingstegel **van elk type** en plaats ze op de velden van het Landtypewiel op het algemene Solo-spelershulpblad (**2**), zodat het meest geprefereerde Landsymbool van de Tiran naast zijn meest geprefereerde Grondstof komt te liggen, maar niet Joker *(zie hieronder)*. Als zijn meest geprefereerde Grondstof een Landsymbool deelt met Joker, gebruik je in plaats daarvan de op een na meest ge-

Stadstaat	Startactiekaarten om uit de Basisstapel van de Tiran te verwijderen	Startactiekaarten om aan de Basisstapel van de Tiran toe te voegen
Sparta	**1 Zeeman** Kracht 1 **1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 2	**2 Smid** Kracht 1, Kracht 2
Athenai	**1 Zeeman** Kracht 1 **1 Boer** Kracht 2	**1 Koopman** Kracht 1 **1 Smid** Kracht 2
Korinthos / Kyrene	**1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 1 **1 Smid** Kracht 2	**2 Koopman** Kracht 1, Kracht 2
Thebai / Emporion	**1 Zeeman** Kracht 1 **1 Koopman** Kracht 2	**2 Koopman** Kracht 1, Kracht 2
Miletos / Syrakusai	**1 Smid** Kracht 1 **1 Zeeman** Kracht 2	**2 Ontdekkingsreiziger** Kracht 1, Kracht 2
Rhodos / Taras	**1 Boer** Kracht 1 **1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 2	**1 Koopman** Kracht 1 **1 Smid** Kracht 2
Phokaia / Massalia	**1 Boer** Kracht 1 **1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 2	**2 Smid** Kracht 1, Kracht 2
Larissa / Tarsos	**1 Zeeman** Kracht 1 **1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 2	**2 Boer** Kracht 1, Kracht 2
Pella / Ephesos	**1 Zeeman** Kracht 1 **1 Boer** Kracht 2	**1 Koopman** Kracht 1 **1 Ontdekkingsreiziger** Kracht 2

prefereerde Grondstof. Plaats de overige Bevolkingstegels in de hieronder getoonde volgorde met de klok mee rond het Landtypewiel.



Voorbeeld: Sparta verkiest Helm en IJzer, dan Goud. Plaats de Helm-tegel op het Landsymboolveld dat overeenkomt met de IJzer-Grondstoffentegel op het buitenste Grondstoffenwiel, tenzij dat ook zou samenvallen met de Joker-Grondstof. Aangezien het hier met Joker en IJzer zou samenvallen, plaats je de Helm in plaats daarvan op het veld dat overeenkomt met Goud, en plaats je vervolgens Adelaar en Hoorn des Overvloeds met de klok mee op de andere velden.

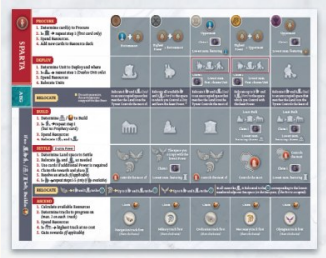


ALGEMENE REGELS

SOLO-SPELERSHULPBLADEN

Elke Stadstaat heeft een bijbehorend Solo-spelershulpblad met details over hoe de Tiran zijn acties uitvoert wanneer hij met die Stadstaat speelt. Raadpleeg voor de volledige regels tijdens een spel het Solo-spelershulpblad van de geselecteerde Stadstaat van de Tiran *(waarop de unieke vermogens en effecten van de Tiran wanneer hij als die Stadstaat speelt worden aangegeven in vakken met een rode omlijning)* naast dit regelboek en het algemene Solo-spelershulpblad.

Stadstaat	Voorkeursgrondstoffen	Voorkeurslandicoon
Sparta	>	>
Athenai	>	>
Korinthos / Kyrene	>	>
Thebai / Emporion	>	>
Miletos / Syrakusai	>	>
Rhodos / Taras	>	>
Phokaia / Massalia	>	>
Larissa / Tarsos	>	>
Pella / Ephesos	>	>



Voorkeursvolgorden voor keuzes van de Tiran

Sommige Tiran-regels bevatten voorkeursvolgorden voor het bepalen van de keuzes die de Tiran maakt wanneer er meer dan één mogelijke optie is om uit te kiezen. Waar van toepassing worden deze getoond in [ ], en kunnen ze meerdere stappen bevatten die gescheiden zijn door >-symbolen. Evalueer elke stap van links naar rechts totdat er slechts één optie overblijft, waarbij elke opeenvolgende stap alleen de opties beschouwt die het best voldoen aan de criteria van eventuele voorgaande stappen. **Die overgebleven enkele optie is de keuze die de Tiran maakt.**

Hoe de Tiran Actiekaarten gebruikt

De Tiran heeft geen hand met Actiekaarten. In plaats daarvan gebruikt hij twee aparte gesloten stapels, als volgt:

1. **De Basisstapel**, die gebruikt wordt om te bepalen wat de Tiran in zijn beurten doet. Deze bevat de 10 Startkaarten van de Tiran en wordt links van zijn Spelersbord geplaatst.
2. **De Grondstoffenstapel**, die voornamelijk gebruikt wordt wanneer de Tiran Grondstoffen moet betalen *(zie pagina 34)*. Deze begint leeg en bevat Personage- en Monumentkaarten die de Tiran tijdens het spel ontvangt, en wordt rechts van zijn Spelersbord geplaatst.



Elke stapel heeft zijn eigen open aflegstapel. De aflegstapels worden alleen opnieuw geschud en teruggelegd op de bijbehorende gesloten stapels **wanneer de Tiran een Aanvulbeurt neemt** *(niet simpelweg wanneer een stapel zelf leeg is)*.

Telkens wanneer de Tiran een Actiekaart zou trekken, neemt hij in plaats daarvan de bovenste kaart van de Basisaflegstapel en legt deze gesloten onderaan de Basisstapel. **Als de Basisaflegstapel leeg is, doet hij in plaats daarvan niets.**

Wanneer de Tiran een Personage- of Monumentkaart ontvangt, wordt de kaart, tenzij anders vermeld, onderaan de Grondstoffenstapel toegevoegd.

Hoe de Tiran het Grondstoffen- en Landtypewiel gebruikt

Telkens wanneer de Tiran moet kiezen tussen Regio's of sporen, controleer je de kaart die is gespeeld om zijn Opmarsbeurt te starten, **de Actieve kaart genaamd**. De Actieve kaart toont een Grondstoftype; vanaf dat punt op het Grondstoffenwiel ga je met de klok mee verder totdat er een geldige beslissing is genomen. De Grondstof komt overeen met het bijbehorende spoor *(waarbij de gesloten tegel in het Grondstoffenwiel het Joker-/Titaanspoor voorstelt)* en de Regio waarin dat spoor ligt.

Op vergelijkbare wijze controleer je, telkens wanneer de Tiran moet kiezen tussen Landvelden, de Grondstof op de Actieve kaart. **Vanaf het Landsymbool naast die Grondstof ga je met de klok mee verder rond het Landtypewiel totdat er een geldige beslissing is genomen.**



Hoe de Tiran Mythologiekaarten gebruikt

De Tiran gebruikt de vermogens op geen enkele Mythologiekaart die hij ontvangt. In plaats daarvan plaats je, telkens wanneer de Tiran een Mythologiekaart ontvangt, de bovenste kaart van de bijbehorende stapel *(bijv. de Halfgod-/Titaan-/Olympiër-kaartstapel)*, zonder deze te onthullen, in een gesloten stapel in het meest linkse Mythologiekaartvak boven zijn Spelersbord (1). Deze stapel mag een willekeurig aantal kaarten bevatten, en elke kaart is aan het einde van het spel Roem waard.



Hoe de Tiran Grondstoffen betaalt

> Wanneer de Tiran Grondstoffen zou betalen, wordt het Grondstoftype genegeerd; **alleen het aantal benodigde Grondstoffen telt**.

Bepaal eerst het aantal Grondstoffen dat de Tiran nodig heeft om zijn actie uit te voeren.

- Als de Tiran in staat is om alle benodigde Grondstoffen te betalen, doet hij dat in de volgende prioriteitsvolgorde:
- Leg kaarten af van de **Grondstoffenstapel**; elke afgelegde kaart telt als **2 Grondstoffen**. ***De Tiran betaalt liever niet te veel:*** *als er een oneven aantal Grondstoffen nodig is en de Grondstoffenstapel zijn enige manier is om Grondstoffen te betalen, betaalt hij 1 Grondstof te veel; anders betaalt hij eerst een enkele Grondstof door een Grondstoffentegel uit te putten of een kaart van de Basisstapel af te leggen, zoals hieronder beschreven.*
- Put Grondstoffentegels uit met de Zuilen van de Tiran; elke **Zuil** die op een Grondstoffentegel wordt verplaatst telt als **1 Grondstof**. Bepaal de Zuil met het Grondstoffen- en Landtypewiel.
- Leg kaarten af van de **Basisstapel**; elke afgelegde kaart telt als **1 Grondstof**.
- Als de Tiran niet in staat is om genoeg Grondstoffen te betalen om aan de eis te voldoen, betaalt hij eerst zoveel mogelijk Grondstoffen, en voltooit de Tiran vervolgens onmiddellijk de actie, zonder verdere Grondstoffen te betalen. De actie Bestijgen werkt iets anders *(zie pagina 41)*.

In elk geval voert de Tiran zijn acties uit; het is belangrijk op te merken dat een gebrek aan Grondstoffen de Tiran daar niet van weerhoudt.

Hoe de Tiran Steden Bouwt

Als de Tiran de opdracht krijgt om een Stad te Bouwen, doe je dat als volgt:

1. **Betaal 4 van zijn Grondstoffen** *(tenzij hij de Stad gratis heeft verkregen)*.
2. **Plaats de Stad op het Landveld waar de Tiran de meeste Kracht heeft en dat geen Stad bevat.** Gelijke standen worden opgelost met het Grondstoffen- en Landtypewiel. De Tiran heeft geen Arbeider nodig op het gekozen Landveld en Verzet geen Eenheden.

Als de Tiran om welke reden dan ook geen Stad op het bord kan bouwen, neemt hij de Stadstegel en plaatst deze boven zijn Spelersbord voor de eindscore. Als hij probeert een Stad te bouwen en er geen tegels meer in de voorraad zijn, mag hij een van deze gereserveerde tegels gebruiken.

Hoe de Tiran Profetiekaarten claimt

De Tiran claimt **open** Profetiekaarten volgens bepaalde criteria tijdens een Aanvulbeurt en bepaalde Rondeelacties, afhankelijk van de Actieve kaart. Hij hoeft aan geen van de vereisten op de Profetiekaarten die hij claimt te voldoen.

Vermogens van Stadstaten

De Tiran maakt zoals normaal gebruik van de standaard vermogens van Stadstaten, tenzij anders vermeld. Waar van toepassing worden aanpassingen voor de geselecteerde Stadstaat van de Tiran getoond op het bijbehorende Solo-spelershulpblad.



Vermogens van Strategietegels

Bepaalde Stadstaten *(zoals Athenai (Aegean) en Tarsos)* ontvangen tijdens de opbouw een Strategietegel, die zoals normaal wordt gebruikt. Afgezien daarvan ontvangt de Tiran tijdens het spel geen Strategietegels.

Hoe de Tiran beweegt: Verzetten

Verzetten is geen Verplaatsen, en stelt de Tiran in staat om Eenheden over elke afstand op het bord te bewegen. Gebruik bij het Verzetten van Eenheden altijd die welke het dichtst bij het gekozen bestemmingsveld/de gekozen Haven liggen en **die deze beurt nog niet Verzet zijn** *(inclusief Eenheden die al op het bestemmingsveld/de bestemmingsHaven staan, die worden geacht te zijn Verzet naar het veld/de Haven waar ze al staan)*. Alle gelijke standen worden opgelost met het Grondstoffen- en Landtypewiel *(of, voor Schepen, het bijbehorende Zeeveld met het laagste nummer)*. Wanneer je wordt verteld te verzetten naar een onbezet veld van een specifiek type, en er geen meer over zijn, gebruik je het Grondstoffen- en Landtypewiel om het eerstvolgende voorkeursveld te vinden.

> Let op: Wanneer je Eenheden Verzet naar een veld met gesloten Grondstoffen- en/of Bevolkingstegels, draai je die tegels open *(aangezien dat veld nu verkend is)*.

Wanneer het Verzetten je "Minste Kracht" in beschouwing neemt, beschouw je Steden als elk 3 Kracht leverend.

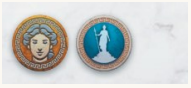


Voorbeeld (rechts): ***De Tiran Verzet zijn dichtstbijzijnde Arbeider naar Attika, en zijn dichtstbijzijnde Schip naar de Haven die bij Attika hoort.*** *Hij heeft twee Arbeiders die elk 1 veld verwijderd zijn, op Landvelden met Goud- en Hout-Grondstoffentegels; aangezien de actieve kaart een Marmer-Grondstof toont, wordt Goud het eerst bereikt bij het rondgaan op het Grondstoffenwiel, dus Verzet hij de Arbeider uit Korinthia.*
Hij heeft ook twee Schepen die elk 1 veld verwijderd zijn van het Zeeveld met de Haven die bij Attika hoort (op Zeevelden 2 en 3); hij Verzet het Schip van Zeeveld nummer 2, aangezien dat het laagste nummer is.



Spoorbeloningen

Wanneer de Tiran voortgang boekt op Regiosporen, ontvangt hij beloningen zoals hieronder vermeld. **Spoorbeloningen die hier niet vermeld staan, worden voor de Tiran genegeerd** *(hij ontvangt in plaats daarvan niets)*.



Personage- en Monumentkaart: De Tiran ontvangt gratis een bijbehorende kaart **[hoogste kracht > bovenste]**.



Mythologiekaart *(inclusief Mythologie- of Personage-/Monumentkaart)*: Wanneer er een keuze is, ontvangt de Tiran een Mythologiekaart van het bijbehorende type.



Voeg Hopliet toe: De Tiran neemt een van zijn Hoplieten van naast het bord bij het Huurlingenspoor en plaatst deze op zijn veld met de laagste Kracht dat een Stad bevat *(gelijke standen oplossen met het wiel)*, zonder daarvoor een extra Grondstof te betalen.



Extra Kracht: Wordt normaal toegepast.

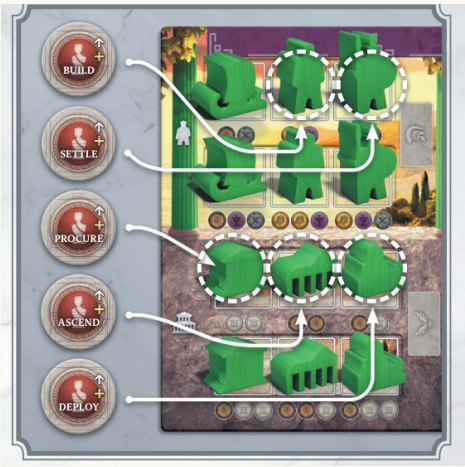


Stad: Als er op deze stap nog een Gewone Stadstegel ligt, ontvangt hij deze gratis en plaatst hij deze op een Landveld dat wordt bepaald alsof hij een Stad Bouwt *(zie pagina 34)*.

Geheugensteuntegels voor Verbeterde Acties

Wanneer de Tiran de eerste Arbeider of Hopliet Inzet, of de eerste Tempel, Agora of Citadel vanaf zijn Spelers-

bord Bouwt, neem je de Geheugensteuntegel voor Verbeterde acties die tijdens de opbouw onder dat onderdeel was geplaatst, en leg je deze naast het bijbehorende gedeelte van het Rondeel als herinnering dat de Tiran waar mogelijk de verbeterde versie van die actie gebruikt *(zie de regels voor elke Rondeelactie op pagina's 36-43 voor details over de verbeterde acties)*.



Gevechtsregels voor solospel

Belegering wordt niet gebruikt in de Solomodus. In plaats daarvan wordt een gevecht onmiddellijk opgelost wanneer:

- de **Tiran Hoplieten verplaatst naar een veld dat door jou bezet is**, of;
- wanneer **jij Hoplieten verplaatst naar een veld dat door de Tiran bezet is en ervoor kiest om aan te vallen**.

In beide gevallen is de speler die zijn Hoplieten heeft verplaatst de aanvaller; de andere speler is de verdediger. De verdediger wint gelijke standen *(tenzij de aanvaller de Strategietegel 'Strategisch Initiatief' heeft)*, en de Steden van de verdediger leveren voor de duur van het gevecht **3 Kracht**.

> Let op: Een Stadstaat mag nooit zijn enige Stad verliezen, maar mag zijn startStad verliezen, volgens de normale regels.

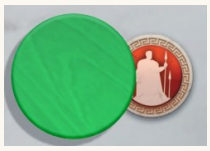
De Tiran valt jou aan



Als de Tiran nu meer Kracht op het veld heeft dan jij, mag je kaarten uit je hand spelen die overeenkomen met de Grondstof van het veld, in een poging om de kracht van de Tiran te evenaren of te overtreffen.

- **Als de Tiran wint,** verkrijgt de Tiran Beheersing over jouw Stad op het veld *(waarbij hij zoals normaal jouw fiche vervangt door een van de zijne)*. Als je geen Stad op het veld hebt, moet je al je Eenheden van het veld verplaatsen naar een of meer aangrenzende velden volgens de normale verplaatsingsregels.
- **Als jij wint,** brengt de Tiran al zijn Landeenheden van het veld terug naar zijn dichtstbijzijnde Stad en alle Schepen van het veld naar het dichtstbijzijnde Zeeveld met het laagste nummer.

Jij valt de Tiran aan



Als er een Bevolkingstegel op het veld achterblijft, tel je de Kracht van die tegel op bij die van de Tiran. Als er geen Bevolkingstegel aanwezig is, trek je er een uit de stapel ongebruikte Helm-tegels en tel je die Kracht in plaats daarvan op.

Je hebt nu de gelegenheid om kaarten *(die overeenkomen met de Grondstof van het veld)* uit je hand te spelen om te proberen de aangepaste Kracht van de Tiran te overtreffen.

- **Als jij wint,** verkrijg je Beheersing over de Stad van de Tiran op het veld (waarbij je zoals normaal het fiche van de Tiran vervangt door een van die van jou). Als de Tiran geen Stad op het veld heeft, brengt de Tiran al zijn Eenheden van het veld terug naar zijn dichtstbijzijnde Stad.
- **Als de Tiran wint,** moet je al je Eenheden van het veld verplaatsen naar een of meer aangrenzende velden volgens de normale verplaatsingsregels.

Spelverloop

Voer je beurten normaal uit, **behalve dat je stap A van je Statuscontroles moet overslaan** *(Belegering wordt niet gebruikt in de Solomodus)*. Als je je Spelersfiche vooruit beweegt naar het Rondeelveld met het fiche van de Tiran, neem je de bovenste kaart van de Basisaflegstapel van de Tiran **(indien aanwezig)** en leg je deze **onderaan** de Basisstapel.

Zie de Bijlage Kaartvermogens op pagina 43 voor verduidelijkingen over wanneer je de vermogens van bepaalde Actie- en Mythologiekaarten gebruikt.

Voer in de beurt van de Tiran de volgende stappen uit, in deze volgorde:

1. Statuscontrole
2. Onthul een kaart OF Vul aan en sla alle resterende stappen over
3. Beweeg vooruit op het Rondeel
4. Voer de Rondeelactie uit

1. Statuscontrole

Voer alleen de stappen B en C uit: Overheersing en Consolidatie *(Belegering wordt niet gebruikt in de Solomodus)*. Selecteer als volgt de Regiosporen waarop de Tiran voortgang boekt tijdens de Consolidatie: **[waar de**

Tiran het verst is gevorderd ***(maar nog niet tot de 4e stap)***
> met de klok mee vanaf de startregio van de Tiran].

Vervolgens ontvangt de Tiran alle van toepassing zijnde beloningen voor de stappen waarnaar hij tijdens deze Statuscontrole is gevorderd *(zie de spoorbeloningen op pagina 35)*.

2. Onthul een kaart/Aanvullen en beëindig de beurt

Als er ten minste één kaart in de Basisstapel ligt, onthul je de bovenste kaart. Deze kaart wordt de **Actieve kaart** voor de rest van de beurt van de Tiran; zowel de Kracht als het Grondstoftype op de Actieve kaart zijn belangrijk. Ga vervolgens verder met de onderstaande stappen 3 en 4.

Anders, als de Basisstapel van de Tiran leeg is, **is hij gedwongen om in plaats daarvan een Aanvulbeurt te nemen**, als volgt:

- Plaats een Hopliet van een ongebruikte spelerskleur op het veld met de laagste Kracht van de Tiran waar hij een Stad heeft (los gelijke standen op met het wiel alsof de bovenste kaart van de Basisaflegstapel de Actieve kaart was); deze Hopliet wordt voor alle doeleinden als de kleur van de Tiran beschouwd.
- Schud de Basisaflegstapel en leg deze gesloten neer om de Basisstapel opnieuw te vormen.
- Schud alle kaarten in zowel de Grondstoffenstapel als de aflegstapel en leg ze gesloten neer om de Grondstoffenstapel opnieuw te vormen.
- Vul de Zuilen van de Tiran aan.
- De Tiran claimt de Profetiekaart met het hoogste nummer van het Speelbord.
- Vervolgens eindigt de beurt van de Tiran *(sla de stappen 3 en 4 over)*.

3. Beweeg vooruit op het Rondeel

Beweeg het Spelersfiche van de Tiran met de klok mee op het Rondeel precies zoveel velden vooruit als de Kracht van de Actieve kaart. Als het fiche van de Tiran naar hetzelfde veld als jouw fiche beweegt, mag je zoals normaal één Actiekaart trekken.

4. Voer de Rondeelactie uit

De Tiran voert de actie uit die hoort bij het veld op het Rondeel waar zijn fiche staat. Na het uitvoeren van de Rondeelactie leg je de Actieve kaart af op de Basisaflegstapel.

> Let op: Als de Tiran niet genoeg Grondstoffen kan betalen voor zijn actie, betaalt hij er zoveel als hij kan, en voltooit hij vervolgens de actie *(zonder verdere Grondstoffen te betalen)*. *Zie Hoe de Tiran Grondstoffen betaalt op pagina 34.*

Rondeelacties

Bouwen



De Tiran Bouwt Gebouwen en betaalt daarvoor evenveel Grondstoffen als een speler zou doen *(zie Hoe de Tiran Grondstoffen betaalt op pagina 34)*. De Gebouwen die de Tiran Bouwt worden bepaald door de Grondstof op de **Actieve kaart**, volgens onderstaande criteria. **De Tiran Bouwt altijd het goedkoopste beschikbare Gebouw van het geselecteerde type; als alle Gebouwen van dat type al op het Speelbord staan, Bouwt hij in plaats daarvan een Stad.** Gebouwen en Steden moeten worden Gebouwd op geldige Landvelden volgens de normale regels, maar zonder de eis dat daar Arbeiders aanwezig moeten zijn, en met de aanvullende beperking dat de Tiran nooit Bouwt op een Landveld dat jij Beheerst.

Als een Gebouw of Stad op meer dan één mogelijk veld Gebouwd kan worden, gebruik je het Grondstoffen- en Landtypewiel om te bepalen waar het geplaatst wordt.



Verbeterde actie: Als de Tiran ten minste één **Arbeider** heeft Ingezet, Bouwt hij volgens dezelfde criteria een tweede Gebouw *(of Stad)*, indien mogelijk.

Na het Bouwen van elk Gebouw of elke Stad Verzet de Tiran zijn dichtstbijzijnde Arbeider naar het Landveld waar zojuist is Gebouwd, en zijn dichtstbijzijnde Schip naar de Haven die hoort bij het aangrenzende Zeeveld met het laagste nummer *(of, als de Haven bezet is, naar het Zeeveld zelf)*. *Zie Verzetten op pagina 35*.

Als de Tiran Bouwt op een veld met gesloten Grondstoffen- en/of Bevolkingstegels, draai je die tegels open *(aangezien dat veld nu verkend is)*.

Samenvatting:

1. Bepaal welk Gebouw/welke Stad gebouwd wordt en waar het geplaatst wordt *(moet een geldige plaatsing zijn)*. Claim 1 Profetiekaart, indien van toepassing.



2. **Verbeterde actie:** Als de Tiran ten minste **1 Arbeider** heeft Ingezet, herhaal je stap 1 *(alleen Gebouw/Stad Bouwen)*.
3. Betaal Grondstoffen.
4. Verzet 1 Arbeider en 1 Schip naar elk Gebouwd Gebouw/elke Gebouwde Stad.



1 Agora



1 Citadel



1 Tempel

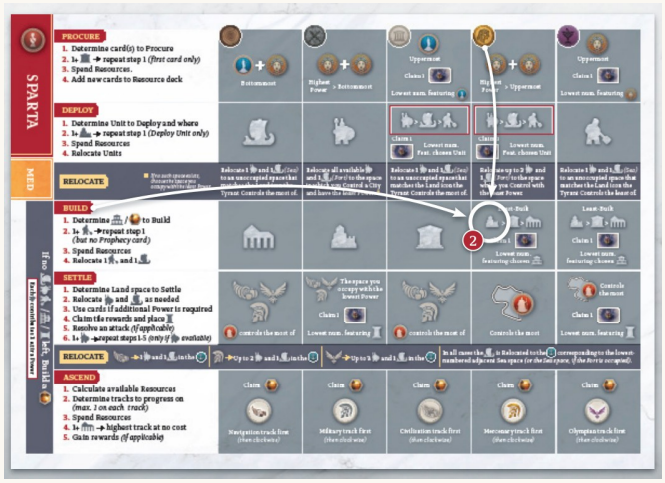


Minst-Gebouwd
[Citadel **>** *Tempel* **>** *Agora]*. **Claim 1 Profetiekaart**
[laagste nummer met het gekozen Gebouwtype (of het type Willekeurig Gebouw) (als er geen is, geen Profetiekaart)].

Bouwvoorbeeld: ***De Tiran*** *(rood)* ***is Sparta en voert een Bouwen-actie uit.*** *De Grondstof op de actieve kaart is Goud, dus de Tiran Bouwt het Gebouw waarvan hij er het minst heeft Gebouwd (in dit geval om het even welk, aangezien hij er geen heeft Gebouwd), maar omdat Citadellen als eerste in de criteria verschijnen (Goud-kolom van de Bouwen-rij op de Sparta-Stadstaat-Solo-spelhulp) is dat het gekozen Gebouwtype. Je hebt een Citadel in Massalia en daarom kan de Tiran zijn Citadel daar niet Bouwen, maar alle andere velden zijn toegestaan (volgens de normale regels, met negeren van de Arbeider-vereiste). Om het veld te bepalen waar de Tiran Bouwt, kijk je eerst naar de Grondstof op de actieve kaart: aangezien dit Goud is, kiest de Tiran de Regio met het Huurlingenspoor, namelijk Iberia. Kijk vervolgens naar het Landsymbool dat bij die Grondstof (Goud) hoort, namelijk Adelaar.*

Het Adelaar-veld in Iberia is echter Massalia, waar je al een Citadel hebt, dus dat is geen toegestaan veld. Het volgende Landsymbool met de klok mee rond het rad is Hoorn des Overvloeds, en aangezien het Hoorn-des-Overvloeds-veld in Iberia, Thartessos, toegestaan is, Bouwt de Tiran daar een Citadel. Hij geeft 2 Grondstoffen uit door 1 kaart van de Grondstoffenstapel af te leggen en plaatst zijn eerste Citadel op dat veld. Aangezien Thartessos nu verkend is, worden de Bevolkings- en Grondstoffentegels omgedraaid met de beeldzijde naar boven. Ten slotte Verzet de Tiran zijn dichtstbijzijnde Arbeider naar hetzelfde veld, en Verzet hij ook zijn dichtstbijzijnde Schip naar de aangrenzende Haven.

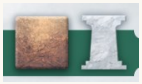








VESTIGEN



De Tiran Vestigt een Landveld dat nog geen Zuil bevat, en Verzet daar Eenheden naartoe. De Tiran kiest een veld op basis van criteria die door de Actieve kaart worden bepaald; gebruik het Grondstoffen- en Landtypewiel om te bepalen welk van die mogelijke velden hij Vestigt. Verzet Eenheden naar het gekozen veld volgens het Landsymbool op het veld *(zie onderstaande criteria)*; als dit een aanval zou activeren, los je die nog niet op. Als de Tiran na het Verzetten van Eenheden niet voldoende Kracht op het veld heeft om het te Vestigen *(volgens de normale regels)*, leg je één voor één kaarten af van de Grondstoffenstapel, waarbij je de Kracht van elke kaart toevoegt om zijn totale Kracht op het veld te verhogen *(maar het Grondstoftype negeert)*, totdat hij voldoende Kracht heeft om het veld te Vestigen of geen Grondstoffenkaarten meer over heeft. In elk geval Vestigt de Tiran het veld toch. De Tiran verwijdert alle Bevolkingstegels van het veld, ontvangt hun beloningen en plaatst daar een Zuil, zoals normaal. Als er eerder tijdens het Verzetten een aanval was geactiveerd, los je die nu op.

In het geval dat alle Landvelden die door de criteria van de Actieve kaart worden aangegeven al Zuilen bevatten, kiest de Tiran simpelweg een veld om Eenheden naartoe te Verzetten, en Bouwt hij daar in plaats daarvan een Stad, indien mogelijk.



Het Landsymbool waarvan de Tiran de meeste Beheerst.



Het veld dat je bezet met de laagste Kracht. Claim 1 Profetiekaart *[laagste nummer met een Zuil (als er geen is, geen Profetiekaart)]*.



Het Landsymbool waarvan de Tiran de meeste Beheerst.



Veld in een Regio waarin de Tiran de meeste andere velden Beheerst.



Veld in een Regio waarin de Tiran de meeste andere velden Beheerst. Claim 1 Profetiekaart *[laagste nummer met een Zuil (als er geen is, geen Profetiekaart)]*.



Verbeterde actie: Als de Tiran ten minste één **Hopliet** heeft Ingezet, Vestigt hij volgens dezelfde criteria een tweede Landveld, indien mogelijk. Als de Tiran echter geen beschikbare Hoplieten heeft om te Verzetten bij het Vestigen van een tweede veld *(**let op:** elke Eenheid mag niet meer dan eenmaal per beurt worden Verzet)*, voert hij geen Verbeterde actie uit.

Als de Tiran zou Vestigen maar geen Zuil heeft om te plaatsen omdat al zijn Zuilen al op het bord liggen, bouwt hij in plaats daarvan een Stad *(maximaal eenmaal per actie)*.
Volg de regels voor het Bouwen van een Stad op pagina 34.

Samenvatting:

1. Bepaal het Landveld dat Gevestigd wordt.
2. Verzet de dichtstbijzijnde Eenheden volgens onderstaande criteria naar het veld.
3. Gebruik kaarten als er extra Kracht nodig is.
4. Verwijder Bevolkingstegels, ontvang hun beloningen en plaats een Zuil.
5. Los een aanval op *(indien van toepassing)*.



6. **Verbeterde actie:** Als de Tiran ten minste **1 Hopliet** heeft Ingezet, herhaal je stap 1-5 *(alleen als er nog ten minste 1 Hopliet beschikbaar is om te Verzetten)*.

Criteria voor het Verzetten van Landeenheden naar een veld dat wordt Gevestigd:



1 Hopliet en **1 Schip**



Tot 2 Hoplieten en **1 Schip**



Tot 3 Hoplieten en **1 Schip**

In al deze gevallen wordt het Schip Verzet naar de Haven die hoort bij het aangrenzende Zeeveld met het laagste nummer *(of naar het Zeeveld zelf, als de Haven bezet is)*.

> *Vestigen-voorbeeld: **De Tiran** (rood) **is Thebai en voert een Vestigen-actie uit.** De Grondstof op de Actieve kaart is Wijn, dus de Tiran zal proberen te vestigen in de Regio waarin hij de meeste andere velden Beheerst (namelijk Sterea Ellada), en vervolgens 1 Profetiekaart claimen met een Zuil erop. Het Landicoon dat met Wijn overeenkomt is de Hoorn des Overvloeds. Het Hoorn-des-Overvloeds-veld in Sterea Ellada (Euboia) bevat echter al een Zuil, net als het veld dat overeenkomt met het volgende Landicoon met de klok mee rond het wiel, de Adelaar (Aitolia), dus moet het laatste Landicoon op het wiel worden beschouwd; dit is de Helm, en het Helm-veld in die Regio, Attika, bevat nog geen Zuil, dus de Tiran Vestigt zich in dat veld.*

> *Aangezien het een Helm-veld is, Verzet de Tiran 1 Hopliet naar Attika (het Helm-icoon geeft tot 2 aan, maar aangezien hij slechts 1 Hopliet op het bord heeft, kan hij er maar 1 Verzetten) en 1 Schip naar de bijbehorende Haven, en draait vervolgens de Bevolkings- en Grondstoffentegels in dat veld open, omdat het nu verkend is. Dit geeft de Tiran 4 Kracht in het Landveld, één minder dan nodig is om het te Vestigen aangezien de Bevolkingstegel 4 Kracht heeft, dus de Tiran legt een*

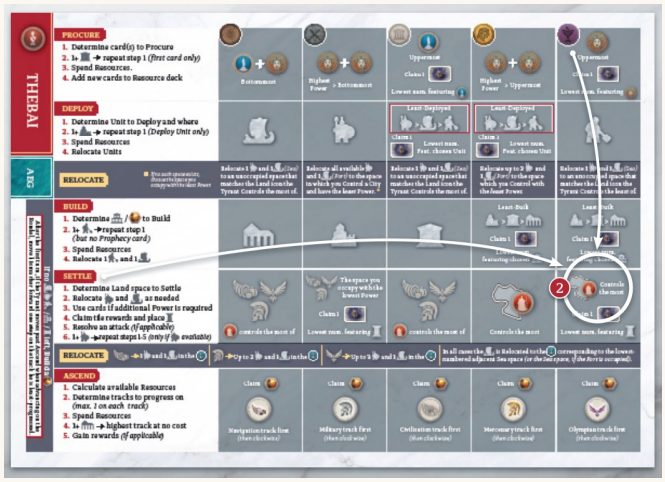
Grondstofkaart af; deze toont 3 Kracht, wat genoeg is om de Vestigen-actie te voltooien. De Tiran verwijdert de Bevolkingstegel, krijgt zijn beloning (vooruitgaan op het Regiospoor) en plaatst een Zuil. Vervolgens claimt hij de Profetiekaart, zijnde de enige open kaart op het bord met een Zuil erop.

Hadden alle velden in Aitolia Zuilen bevat, dan zou de Tiran zijn Eenheden hebben Verzet naar het eerste veld dat door het wiel werd geselecteerd, Euboia, en daar in plaats daarvan een Stad hebben Gebouwd, en ook de Profetiekaart hebben geclaimd.









VERWERVEN



De Tiran zal kaarten Verwerven en betaalt daarvoor evenveel Grondstoffen als een speler zou doen *(zie Hoe de Tiran Grondstoffen uitgeeft op pagina 34)*. Welke kaarten de Tiran Verwerft, wordt bepaald door de **Grondstof op de Actieve kaart**, volgens onderstaande criteria.



Verbeterde actie: Als de Tiran ten minste één **Tempel** heeft gebouwd, Verwerft hij **1 extra kaart**, namelijk de eerste kaart in de lijst volgens dezelfde criteria.

Leg alle kaarten die de Tiran Verwerft aan het einde van zijn beurt onderaan het Grondstoffendeck; op deze manier verkregen kaarten kunnen niet worden gebruikt om in dezelfde beurt verdere acties te betalen. De Tiran Verbant geen kaarten.

SAMENVATTING:

1. Bepaal welke kaarten je Verwerft op basis van de Grondstof op de Actieve kaart *(zie de criteria hieronder)*. Claim 1 Profetiekaart, indien van toepassing.



2. **Verbeterde actie:** Als de Tiran ten minste **1 Tempel** heeft Gebouwd, herhaal je stap **1** *(alleen de eerste kaart)*.
3. Geef Grondstoffen uit. **Herinnering: Elk Monument kost 3 Grondstoffen.**
4. Voeg nieuwe kaarten **onderaan** het Grondstoffendeck toe.



1 Personagekaart en
1 Monument *[onderste]*



2 Personagekaarten
[hoogste kracht > onderste]



1 Monument *[bovenste]* en **1 Profetiekaart**
[*laagste nummer met Monumenten (indien geen, geen Profetiekaart)]*

2 Personagekaarten
[hoogste kracht > bovenste]

1 Personagekaart [bovenste] en **1 Profetiekaart** [*laagste nummer met Personagekaarten (indien geen, geen Profetiekaart)]*

Inzetten



De Tiran zal Eenheden Inzetten en betaalt daarvoor evenveel Grondstoffen als een speler zou doen *(zie Hoe de Tiran Grondstoffen uitgeeft op pagina 34)*. Welke Eenheden de Tiran Inzet, wordt bepaald door de Grondstof op de **Actieve kaart**, volgens onderstaande criteria. Als dit een Voorkeurseenheid van een Stadstaat oplevert, raadpleeg dan de prioriteitenkaart op de Solo-spelershulp van de Stadstaat. De Tiran zal altijd de **goedkoopste beschikbare Eenheid van het gekozen type** Inzetten. De Tiran mag Eenheden alleen Inzetten in *(of, in het geval van Schepen, aangrenzend aan)* **Landvelden die een van zijn Steden of Gebouwen van een geschikt type bevatten**, volgens de normale regels. Als een Eenheid in meer dan één mogelijk veld kan worden Ingezet, gebruik dan de Grondstof- en Landtype-wielen om te bepalen waar je deze plaatst *(plaats een Schip in het laagstgenummerde Zeeveld dat aangrenzend is aan het door de wielen gekozen Landveld)*.

Verbeterde actie: Als de Tiran ten minste één **Citadel** heeft Gebouwd, zal hij volgens dezelfde criteria een tweede Eenheid Inzetten, indien mogelijk.

Voor elke Eenheid die de Tiran niet kan Inzetten omdat alle Eenheden van dat type al op het Speelbord staan, Bouwt hij in plaats daarvan een Stad *(volg de regels voor het Bouwen van een Stad op pagina 34)*.

Na het Inzetten van Eenheden *(en/of het in plaats daarvan Bouwen van Steden)* zal de Tiran Eenheden Verzetten, afhankelijk van de Grondstof op de Actieve kaart. Gelijke gevallen worden beslist met de wielen. Verzet de dichtstbijzijnde Eenheden van de typen die door de Actieve kaart worden bepaald.

Samenvatting:

1. Bepaal welke Eenheid je Inzet en waar je deze plaatst *(moet een legale plaatsing zijn)*. Claim 1 Profetiekaart, indien van toepassing.
2. **Verbeterde actie:** Als de Tiran ten minste **1 Citadel** heeft Gebouwd, herhaal je stap **1** *(alleen Eenheid Inzetten)*.
3. Geef Grondstoffen uit.
4. Verzet Eenheden.

1 Schip. Verzet 1 Hopliet en 1 Schip *(Zeeveld)* naar een onbezet veld dat overeenkomt met het Land-icoon waarvan de Tiran er het meeste Beheerst.

1 Hopliet. Verzet alle beschikbare Hoplieten en 1 Schip *(Haven)* naar het veld waar je een Stad Beheerst en de minste Kracht hebt. Als zo'n veld niet bestaat, kies dan het veld dat je met de minste Kracht bezet.

1 Voorkeurseenheid van de Stadstaat. Claim 1 Profetiekaart *[de laagstgenummerde met het gekozen Eenheidstype (als er geen is, geen Profetiekaart)]*. Verzet 1 Hopliet en 1 Schip *(Zeeveld)* naar een onbezet veld dat overeenkomt met het Land-icoon waarvan de Tiran er het meeste Beheerst.

1 Voorkeurseenheid van de Stadstaat. Claim 1 Profetiekaart *[de laagstgenummerde met het gekozen Eenheidstype (als er geen is, geen Profetiekaart)]*. Verzet maximaal 3 Hoplieten en 1 Schip *(Haven)* naar het veld dat je met de minste Kracht Beheerst.

1 Arbeider. Verzet 1 Hopliet en 1 Schip *(Zeeveld)* naar een onbezet veld dat overeenkomt met het Land-icoon waarvan de Tiran er het minste Beheerst.

Alle gelijke gevallen worden zoals gebruikelijk beslist met de wielen.

Bestijgen



De Tiran boekt voortgang op zoveel mogelijk Regiosporen, **tot een maximum van één stap op elk van de 6 sporen**. Om te bepalen op hoeveel sporen hij voortgang boekt, bereken je eerst hoeveel Grondstoffen hij kan betalen *(zonder een Aanvulling uit te voeren)*, en verplaats je vervolgens de fiches van de Tiran één spoor per keer volgens de hieronder beschreven voorkeursvolgorde, terwijl je het aantal benodigde Grondstoffen bijhoudt, totdat hij ofwel op alle 6 de sporen voortgang heeft geboekt, ofwel niet verder kan zonder de Grondstoffen te overschrijden die hij kan betalen.

> Speciaal geval: Als de Tiran minder Grondstoffen heeft dan nodig is om op welk spoor dan ook voortgang te boeken, boekt hij voortgang op precies één spoor. De Tiran boekt dan onmiddellijk voortgang op het eerste spoor in zijn voorkeursvolgorde, zonder Grondstoffen te betalen.

Voorkeursvolgorde voor het boeken van voortgang op sporen: De Tiran geeft voorrang aan voortgang op sporen waar hij een Stad kan verkrijgen door naar de volgende stap te gaan, boven sporen waar dat niet kan,

waarbij hij in beide gevallen het Grondstoffenwiel gebruikt om de onderlinge prioriteitsvolgorde te bepalen.



Verbeterde actie: Als de Tiran ten minste één **Agora** heeft Gebouwd, boekt hij een extra stap voortgang op een spoor waar hij het verst is gevorderd *(gelijke standen worden opgelost met het Grondstoffenwiel)*, zonder Grondstoffen te betalen.

Vervolgens ontvangt de Tiran alle van toepassing zijnde beloningen voor de stappen waarnaar hij tijdens deze Bestijgen-actie is gevorderd *(zie de spoorbeloningen op pagina 35)*.

De Tiran vult na een Bestijgen-actie geen kaarten of Zuilen aan, zoals een speler dat wel zou doen.

Samenvatting:

1. Bereken de beschikbare Grondstoffen.
2. Bepaal op welke sporen de Tiran voortgang boekt.
3. Betaal Grondstoffen.



4. **Verbeterde actie:** Als de Tiran ten minste **1 Agora** heeft Gebouwd, boekt hij voortgang op zijn hoogste spoor, zonder Grondstoffen te betalen.
5. Ontvang beloningen, indien van toepassing.

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt op dezelfde manier geactiveerd als in het normale spel.

De eindscore wordt normaal berekend, met de volgende uitzonderingen:

- De Schepen van de Tiran die zich op Zeevelden bevinden *(niet in Havens)* leveren **1 Kracht** aan elk aangrenzend Landveld; hij hoeft niet te kiezen aan welk afzonderlijk veld elk Schip Kracht levert, zoals een speler zou moeten.
- De Tiran verdient Roem voor al zijn Mythologiekaarten als volgt: Halfgoden zijn elk **1 Roem** waard, terwijl Titanen en Olympiërs elk **3 Roem** waard zijn.
- Elke niet-gebouwde Stadstegel in zijn speelgebied is **2 Roem** waard.

> Bepaal de winnaar van het spel volgens de normale regels
> *(inclusief het oplossen van gelijke standen).*

Bijlage Kaartvermogens

De volgende regels gelden telkens wanneer je de bijbehorende kaartvermogens gebruikt:

Actiekaarten



Schildmaker: Je mag alleen zijn eerste vermogen gebruiken.



Olympisch Atleet: Niet gebruikt: deze kaart wordt uit het solospel verwijderd *(zie de opbouw van de Solomodus)*.

Mythologiekaarten

> Een Mythologiekaart die Eenheden verplaatst, activeert **geen** gevecht.



Sfinx: Leg de bovenste kaart van de Basisstapel af telkens wanneer de Tiran een Eenheid verplaatst naar een veld dat de Sfinx-tegel bevat.



Hyperion/Iapetos: Als het gebruik van deze vermogens het laatste beschikbare veld voor een Gebouw of Eenheid van het bijbehorende type op het Spelersbord van de Tiran vult, retourneer dan de bijbehorende Verbeterde Actieherinneringstegel samen met hem van het Rondeel.



Okeanos: Verhindert alleen dat de Tiran zijn Schepen verplaatst.



Gaia: Niet gebruikt: deze kaart wordt uit het solospel verwijderd *(zie de opbouw van de Solomodus)*.



Gorgon: De geselecteerde Eenheid van de Tiran kan tijdens deze beurt op geen enkele manier worden verplaatst.



Perseus: Niet gebruikt: deze kaart wordt uit het solospel verwijderd *(zie de opbouw van de Solomodus)*.

Bezoek voor meer informatie:

apeiron.games/pillars

Spelontwerp: Tamás Oláh

Solo-ontwerp: David Digby

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

Historisch en cultureel advies: Jan Heinemann

Solo-ontwikkeling: Chuck Case, Shane Ryan

Illustratie: Dávid Szabó

Grafisch ontwerp: Rob Ingle

Redactie regelboek: Chris Spath

Correctie: Jess Spath
3D-art *(Held-miniaturen)*: Károly Horváth

3D-art *(Eenheden, Gebouwen, Zuil, Stad)*: Dániel Bándoli

3D-printen en schilderen van prototypes: 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 Barkóczi.**

Speciale dank aan: Marc Specter, en de crew van Grand Gamers Guild.

© Apeiron Games, Inc., 2024. Alle rechten voorbehouden.

Opgedragen aan Herodotos, de "Vader van de Geschiedenis"

"Herodotos van Halikarnassos toont hier zijn onderzoek, opdat de daden van de mensen niet in vergetelheid raken met de tijd, en grootse en wonderbaarlijke werken—sommige verricht door Grieken, sommige door barbaren—niet zonder hun roem blijven; en in het bijzonder om te tonen waarom de twee volken met elkaar streden."

(Herodotos, Historiën, Boek 1)

Een welgemeend dankjewel aan onze backers

Aan onze 1.820 Kickstarter-backers: bedankt dat jullie deze droom tot leven hebben gebracht. Jullie geloof en steun hebben een idee in werkelijkheid veranderd.

***Pillars of Heracles* is niet zomaar een spel; het is een reis door de geschiedenis, een liefdeswerk van een team gepassioneerde makers en een eerbetoon aan deze prachtige beschaving. Zonder jullie was het ons niet gelukt. Op de avonturen en herinneringen die we samen zullen maken.**

Met dankbaarheid, *het team van Pillars of Heracles*

Strategie door de Eeuwen heen

APEIRON.GAMES

REIS DOOR HET ARCHAÏSCHE TIJDPERK:

Een historische proloog

Jan Heinemann, M.A., onafhankelijk historicus en redacteur

De Archaïsche periode van de 8e eeuw v.Chr. tot 480 v.Chr. was vormend voor de oude geschiedenis van het Middellandse Zeegebied. Na de instorting van de Late Bronstijd en de daaropvolgende "Donkere eeuwen" maakte het oude Griekenland een diepgaande sociale, culturele en politieke transformatie door. Van verspreide nederzettingen en boerderijen naar poleis* en bloeiende landbouw, van houten tempels naar iconische stenen gebouwen, van op giften gebaseerde gevolgschap van vooraanstaande families van basileis** naar meer democratische of op zijn minst representatieve regeringsvormen, van lokale culten naar een beknoptere canon van goden en mythen. Er begon een onderliggende Helleense identiteit te ontstaan.

Hoewel de oude zeevaart vooral een activiteit overdag en dicht bij de kust was, werd de Middellandse Zee geen grens, maar veeleer een ruimte van mobiliteit, verbinding en handel. Met groeiende en meer geconcentreerde bevolkingen leidde sociaal en politiek conflict tot een tijdperk van georganiseerd stichten van nederzettingen langs de kusten van de Middellandse Zee en de Zwarte Zee, met profetieën uitgevaardigd in Delphi als het sturende centrum van Helleense conflictoplossing en diplomatie. Die nieuw gestichte nederzettingen waren geen kolonies, maar waren onafhankelijk van hun moeder-poleis, hoewel de banden bleven bestaan. De oorlogvoerende poleis van het Griekse vasteland, evenals die overzee, bundelden gedeeltelijk hun krachten om de binnenvallende overmacht te bestrijden tijdens de Perzische Oorlogen, wat een netwerk van allianties creëerde onder leiding van Sparta en Athene, die uiteindelijk zouden botsen in de Peloponnesische Oorlogen tijdens de Klassieke periode, en die in hun uitputting de weg zouden vrijmaken voor de Macedonische en later Romeinse overheersing van Hellas.

**Poleis is het meervoud van polis, de Griekse term voor stadstaat.*

***Basileis is het meervoud van basileus, de Griekse term voor verschillende soorten monarchen en leiders van Griekse stammen.*