

AEGEAPOLIS

ARCHITECTS OF THE SCATTERED SEA

Ein Strategiespiel über Handel, Krieg und wechselnde Bündnisse im Peloponnesischen Krieg.

2–4 Spieler · ab 14 Jahren · 90–240 Minuten



Aegeapolis — die vier Fraktionscharaktere und das Titellogo

WILLKOMMEN IM KLASSISCHEN GRIECHENLAND

431 v. Chr. Die Ägäis ist ein Streufeld stolzer Stadtstaaten, und der lange Krieg zwischen Athen und Sparta hat begonnen. Ihr übernehmt das Ruder einer *Polis* und lenkt ihr Schicksal über elf Jahre — gründet Handel, hebt Heere aus, erobert rivalisierende Städte und prägt die Münzen, die euch alle überdauern werden.

AEGEAPOLIS ist ein kompetitives Strategiespiel. Handel ist nicht vorgeschrieben, aber er lohnt sich: Die Heimatstadt jeder Fraktion ist bei manchen Ressourcen stärker als bei anderen, deshalb zieht es die Spieler zueinander. Die Kunst besteht darin, zu wissen, wie weit man kooperiert, bevor man einem Rivalen den Sieg schenkt.

Ihr führt eine von vier Fraktionen, jede mit eigenem Charakter und eigener Stärke:

- Athen — Athene (blau) · Stärke: Poleis entdecken und expandieren
- Sparta — Leonidas (schwarz) · Stärke: Poleis erobern
- Korinth — Sisyphos (terrakotta) · Stärke: Wirtschaft und Absicherung
- Theben — Phix (creme) · Stärke: punktuelle Übermacht vor Ort und Wirtschaft

Das Ziel: Wer bei Spielende die meisten Siegpunkte (VP) hat, gewinnt. Siegpunkte gibt es vor allem für kontrollierte Poleis, für Münzen in eurer Hand und für erfüllte Auftragskarten. Das sind keine drei getrennten Rennen: Die Karte ist die Brücke zwischen dem Weg der Eroberung und dem Weg der Münzen — jede Stadt, die ihr haltet, speist beide.

HINWEIS

Dieses Heft behandelt das Sandbox-Spiel — das eigenständige kompetitive Spiel, hier als volles Spielerlebnis erklärt (5 × 5 Brett, Auftragskarten, Staatsformen). Der Kampagnen-Modus (kompetitive, erzählerisch getragene Szenarien — 2 gegen 2, einer gegen alle oder jeder für sich) hat sein eigenes Kampagnenbuch.

SPIELMATERIAL

Gemeinsames Material

- 29 Poliskacheln
- 28 Auftragskarten
- 80 Flottenpunkte (FP) — blaue Marker (Tiere)
- 40 Armeepunkte (AP) — rote Marker (Hoplitenhelm)
- 40 geprägte Münzen — 8 Motive × je 5, geprägt in den 8 Münzprägestätten (Abydos · Aegina · Argos · Korinth · Megara · Milet · Rhodos · Thera)
- 20 ungeprägte Münzen
- 4 normale Würfel
- 4 Spartanerwürfel (schwarz)
- 4 Sichtschirme
- 1 Tableau (Staatsformen, Zeitleiste, Jahreszeiten, Fortschrittsbogen als Wertungsleiste)
- 1 Rundenmarker
- 1 Token „Schiefe Schlachtreihe“ (Theben)
- 1 EUNOMIA-Token (Sparta)
- 5 Baumeister-Figuren (Korinth)
- 20 Festungsanlagen-Token (Korinth)
- 4 Kreuzbrücken (Crossed Bridges, je 2 Teile = 8 Teile) — besondere Handelsstraßen für zwei Handelsrouten, die einander physisch kreuzen
- 4 Spielhilfen „1 von 2“ + 4 Spielhilfen „2 von 2“ (A6, beidseitig)

Je Spielerfarbe (blau · schwarz · terrakotta · creme):

- 1 König (Kronenfigur)
- 11 Helden — 3 Navigatoren, 4 Kämpfer, 4 Attentäter
- Phalangen in drei Stückelungen: 20 Einer (×1), 10 Fünferverbände (×5), 5 Zehnerverbände (×10)

- 10 Handelsstraßen (Brücken)
- 10 Kontroll-Marker („Häuser“) — auf eine Polis gelegt, um eure Kontrolle zu zeigen

SO LÄUFT DAS SPIEL

Das Spiel geht über elf Runden. Jede Runde ist ein Jahr (431 v. Chr. → 421 v. Chr.), und jedes Jahr hat vier Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst, Winter.

Ein Jahr läuft in bis zu vier Phasen ab:



Der Rhythmus eines Jahres — vier Phasen im Uhrzeigersinn

1. Wohlstand (nur im Frühling ungerader Jahre — 431, 429, 427, 425, 423 v. Chr.) — eure Städte schütten Ressourcen aus.
2. Aktionen (Frühling, Sommer, Herbst) — jeder Spieler führt genau eine Aktion aus, in Spielerreihenfolge; sobald jeder seine eine Aktion gemacht hat, endet die Jahreszeit. Es wird nicht gepasst.
3. Wertung (am Ende gerader Jahre — 430, 428, 426, 424, 422 v. Chr. — und nach dem letzten Jahr 421 v. Chr.) — die Spieler erhalten Siegpunkte.
4. Widerstand (jeden Winter) — ein bedrängter Spieler bekommt Verteidigungs-Verstärkung (pauschal 6 Phalangen, einmal).

Die Spielerreihenfolge wird jede Jahreszeit (außer im Winter) über einen Beutel bestimmt: Jeder Spieler hat einen Einer-Phalanx-Marker seiner Farbe im Beutel. Es wird einer gezogen — dieser Spieler beginnt die Jahreszeit; die übrigen folgen in Tischreihenfolge. Nach der Jahreszeit rückt derjenige, der sie begonnen hat, den Jahreszeiten-Marker weiter und zieht den nächsten Startmarker.

Sieg: Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler nach einem Wertungsschritt 30 Siegpunkte erreicht (oder eine Auftragskarte beendet es vorzeitig — siehe *Spielende*). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

HINWEIS

Neu im Spiel? Lest die Abschnitte *Aufbau* und *Schlüsselbegriffe* einmal durch und lernt den Rest beim Spielen. Die Aktionen sind das Herz jedes Zuges.

AUFBAU

1. Baut das Brett auf. Jeder Spieler legt seine Heimatpolis an einen äußeren Punkt der Spielfläche — eine 5×5 -Fläche bei 4 Spielern (Heimatpoleis in den vier Ecken), ein sich verjüngendes 19-Felder-Brett bei 3 Spielern (drei äußere Punkte; 16 Kacheln werden aufgedeckt) oder ein kleineres 13-Felder-Feld bei 2 Spielern (die zwei Heimatpoleis an gegenüberliegenden äußeren Punkten; 11 Kacheln werden aufgedeckt). Bei 2 oder 3 Spielern nehmen entsprechend viele Fraktionen teil — die Spieler wählen, welche; die Aufbau-Diagramme zeigen nur Beispiel-Anordnungen von Farben — sie binden keine Fraktion an einen Platz und schließen keine aus. Mischt die übrigen Poliskacheln verdeckt zum Polisstapel. Der Rest des Bretts wird Kachel für Kachel über die Aktion Entdecken aufgedeckt, während das Spiel läuft.
2. Nehmt eure Fraktion. Jeder Spieler nimmt eine Heimatpolis und alles Material in dieser Farbe, dazu einen Sichtschirm.
3. Teilt die Auftragskarten aus. Jeder Spieler erhält 7 Auftragskarten. Behaltet 3, gebt 4 zurück. Mischt die zurückgegebenen Karten verdeckt zu einem Nachziehstapel. (Bei weniger als 4 Spielern mischt auch die nicht ausgeteilten Karten in diesen Nachziehstapel.)
4. Wählt eine Start-Staatsform. Mit Blick auf die 3 behaltenen Karten wählt jeder Spieler eine Start-Staatsform: Monarchie, Demokratie oder Aristokratie (siehe *Staatsformen*). Nehmt das passende Bauteil (bei Monarchie einen König).
5. Richtet die Vorräte ein. Sortiert Flottenpunkte, Armeepunkte, geprägte und ungeprägte Münzen zu einem gemeinsamen Vorrat. Füllt die geprägten Münzen in den Münzbeutel. Legt das Tableau aus und stellt den Rundenmarker auf Jahr 1 (431 v. Chr.).



Aufbau — Beispiel-Anordnungen. 5x5-Brett für 4 Spieler (vier Fraktionen in den Ecken), sich verjüngendes 19-Felder-Brett für 3 Spieler (drei äußere Punkte) und 13-Felder-Feld für 2 Spieler (zwei Heimatpoleis an gegenüberliegenden äußeren Punkten; 11 Kacheln werden im Spiel entdeckt). Die gezeigten Farben sind nur ein Beispiel — die Spieler wählen, welche Fraktionen teilnehmen und wo; keine Fraktion ist an einen Platz gebunden oder ausgeschlossen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Aktiver Spieler	Der Spieler, der gerade am Zug ist.
Flottenpunkte (FP)	Blaue Ressource. Bewegen Heere und bauen Handelsstraßen.
Armeepunkte (AP)	Rote Ressource. Rekrutieren Phalangen (1 AP → 4 Phalangen).
Phalanx	Eine griechische Kampfeinheit. Plural: Phalangen. Hat 1 HP. Die Marker ×1 / ×5 / ×10 sind nur Stückelungen zum Wechseln — keine Einheiten unterschiedlichen Werts.
Geprägte Münze	Eine Münze mit dem Motiv einer Münzprägestätte. Wird im Handel, in der Wertung und bei Münzkombo-Auftragskarten eingesetzt.
Ungeprägte Münze	Eine neutrale Münze. Joker für 1 FP oder 1 AP — und mehr (siehe <i>Ungeprägte Münzen — das volle Bild</i>).
Münzprägestätte	Eine Polis, deren Münzmotiv ihr in der Münzprägestätten-Wertung einsetzen dürft. Eine Münzprägestätte ist keine Münzquelle.
Heimatpolis	Die Heimatstadt einer Fraktion. Kann nicht angegriffen werden.
Wohlhabende Polis	Eine rohstoffreiche neutrale Stadt. Verteidigung 4 Phalangen.
Grundpolis	Jede andere neutrale Stadt. Verteidigung 2 Phalangen.
Handelsstraße	Eine Brücke zwischen zwei benachbarten Poleis.
Handelsroute	Eine Kette aus Handelsstraßen und Poleis.
Held	Eine Phalanx mit besonderer Fähigkeit: Navigator, Kämpfer oder Attentäter (nur unter Aristokratie).
König	Bauteil der Monarchie. Kämpft nicht, stärkt aber die Phalangen auf seiner Kachel.

BEGRIFF	BEDEUTUNG
Baumeister	Bauteil Korinths. Errichtet im Winter Festungsanlagen.
Kontrolle	Ihr kontrolliert eine Polis, sobald ihr sie in Besitz nehmt — durch Eroberung, als Start-Heimatpolis oder als Geschenk — und markiert sie mit einem Kontroll-Marker. Kontrolle bleibt bestehen, auch wenn keine Einheit auf der Kachel steht, bis ein Rivale sie erobert. Kontrolle ist die Bezugsgröße für den Wohlstand, die Poleis-Wertung, die Münzprägestätten-Wertung und die Monopol-Karten.
Aufdruck der Polis	Die auf einer Poliskachel abgebildeten Ressourcen (ihre FP-, AP- und/oder Münz-Symbole) — das, was eine Heimatpolis im Wohlstand ausschüttet und was jede Polis im Handel anbietet.

HINWEIS

Zwei Poleis sind benachbart, wenn sie sich waagerecht, senkrecht oder diagonal berühren.

PHASE 1 — WOHLSTAND

Im Frühling jedes ungeraden Jahres (431, 429, 427, 425, 423 v. Chr. — nie 421) schüttet jede von euch kontrollierte Polis an euren Vorrat aus. Was eine Polis ausschüttet, hängt allein an den auf ihrer Kachel aufgedruckten Ressourcen. Eine Münzprägestätte zu sein erhöht die Ausschüttung nicht — eine Münzprägestätte schüttet genau ihren Aufdruck aus, wie jede andere Polis, und ist nie eine Quelle zusätzlicher Münzen (sie zählt allein für die Münzprägestätten-Wertung in der Wertungsphase).

Eure Heimatpolis schüttet ihren vollen Aufdruck aus:

- Athen: 5 FP + 1 AP
- Sparta: 3 AP + 2 FP
- Korinth: 2 FP + 1 AP + 1 geprägte Münze
- Theben: 2 FP + 1 AP + 1 geprägte Münze

Jede ausgeschüttete Münze wird blind aus dem Münzbeutel gezogen — greift hinein, ohne hinzusehen, und nimmt eine Münze; tastet nicht nach einer bestimmten Form. Auch Korinth, selbst eine Münzprägestätte, zieht schlicht eine zufällige Münze.

Jede weitere Polis, die ihr kontrolliert, schüttet aus:

- Wohlhabende Polis → 1 geprägte Münze (zufälliger Zug aus dem Beutel).
- Grundpolis → 1 FP oder 1 AP (ihr wählt).

HINWEIS

Drei Münzquellen, eine Lehre. Geprägte Münzen kommen auf drei Wegen ins Spiel: durch Handel, durch eure Heimatpolis im Wohlstand und durch jede Wohlhabende Polis, die ihr im Wohlstand kontrolliert. Der Münzbeutel kann leer werden — das ist so gewollt (siehe *Phase 3 — Wertung*). Ist der Beutel leer, wenn eine Münze ausgeschüttet würde, entfällt diese Münze ersatzlos: Es gibt keinen Ersatz, und die Ausschüttung lässt sich später nicht nachholen.



PHASE 2 — AKTIONEN

In eurem Zug führt ihr genau eine Aktion aus, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die sieben Aktionen sind: Entdecken · Handelsstraße bauen · Handel · Rekrutieren · Bewegen & Kampf · Auftrag · Staatsformenwechsel. (*Korinth hat eine 8. Aktion — siehe Baumeister & Festungsanlagen.*)

Jederzeit dürft ihr außerdem Transaktionen mit dem aktiven Spieler machen — Münzen, Flottenpunkte, Armeepunkte, Auftragskarten oder unverbindliche Versprechen tauschen. Transaktionen sind frei in der Form und kosten keine Aktion (siehe *Handel*).

ENTDECKEN

Legt eine neue Poliskachel an eine gewählte Position. Die Kachel stammt aus einer von zwei Quellen:

- Polisstapel — zieht eine verdeckte Kachel und legt sie offen aus.
- Ablagestapel — nimmt die oberste, offen liegende Kachel (nur die oberste ist verfügbar).

Ihr dürft Flottenpunkte ausgeben, um die Aktion zu erweitern:

- Standard (kostenlos): legt 1 Kachel (aus Stapel oder Ablage).
- Auswahl (+1 FP): zieht eine zweite Kachel für *dieselbe* Position (aus beliebiger Quelle). Behaltet eine und legt sie; die andere kommt offen auf den Ablagestapel.
- Handelsstraße (+1 FP): baut als Teil derselben Aktion auch eine Handelsstraße zur neuen Polis.

Die beiden Erweiterungen sind kombinierbar — maximale Aktionskosten 2 FP (Auswahl + Handelsstraße).

BEISPIEL

Athene zahlt 1 FP für Auswahl. Sie zieht eine Kachel vom Stapel und nimmt eine vom Ablagestapel. Sie legt die bessere und gibt die andere obenauf zurück auf den Ablagestapel. Später kann ein Rivale sich genau diese Kachel mit einem Standard-Entdecken greifen.

Doppel-Verzicht: Gefällt euch bei der Auswahl keine der beiden Kacheln, legt ihr beide offen auf den Ablagestapel (ihr bestimmt die Reihenfolge) und legt in diesem Zug keine Kachel aus.

HANDELSSTRASSE BAUEN

Baut eine Handelsstraße (Brücke) zwischen zwei benachbarten, bereits entdeckten Poleis. Die erste Handelsstraße der Aktion ist kostenlos; eine zweite in derselben Aktion kostet 1 FP.

Zum Bauen müsst ihr eine der beiden Poleis kontrollieren oder bereits eine Handelsstraße besitzen, die eine von ihnen erreicht. Ein Spieler, der eine der zu verbindenden Poleis kontrolliert, darf die Handelsstraße verbieten. Handelsstraßen können niemals zerstört werden.

HINWEIS

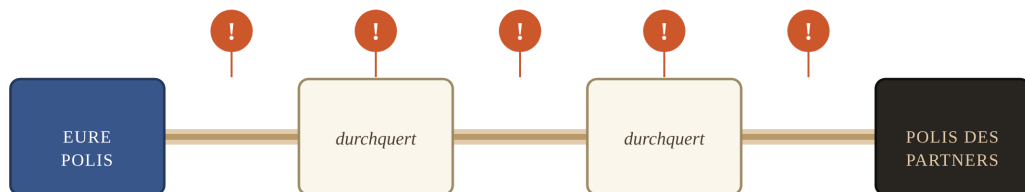
Kreuzbrücken. Muss eine Handelsroute eine andere kreuzen, verwendet für die darüber verlaufende Verbindung eine Kreuzbrücke (Crossed Bridge). Sie ist eine gewöhnliche Handelsstraße — die beiden Routen kreuzen sich nur physisch; sie verbinden sich an dieser Stelle nicht.

HANDEL

Handel ist der größte Ressourcenhebel im Spiel — und der umkämpfteste. Ein Handel läuft immer zwischen zwei Poleis, die durch eine Handelsroute verbunden sind. Die Route darf durch weitere Poleis führen. Diese Poleis sind nicht am Handel beteiligt. Ihre Besitzer dürfen den Handel verbieten oder vorher etwas dafür verlangen. Dasselbe gilt für den Besitzer jeder Handelsstraße entlang der Route. Das nennt sich *Konzession*: eine offene Verhandlung über Ressourcen, Karten oder Versprechen, nie ein fester Wegzoll. Jeder Besitzer entlang der Route darf seine eigene Konzession getrennt fordern.

Eine Aktion = ein Handel = eine Ziel-Polis. Ihr könnt nicht mehrere Handel in einer Aktion aneinanderreihen.

HANDEL — EINE ROUTE ZWISCHEN ZWEI POLEIS



Ressourcen wechseln nur zwischen den beiden End-Poleis — die dazwischen sind nicht am Handel beteiligt

! Der Besitzer jeder Polis und jeder Handelsstraße auf der Route darf **verbieten** oder eine **Konzession** fordern.

Eine Konzession ist offene Verhandlung — Ressourcen, Karten oder Versprechen — nie ein fester Wegzoll.

EINE AKTION = EIN HANDEL = EINE ZIEL-POLIS

Ein Handel läuft zwischen zwei Poleis entlang einer Route; jede durchquerte Polis und jede Handelsstraße darf ihn verbieten oder vorher eine Konzession fordern

Es gibt drei Arten von Handel:

1 — Handel mit einer eigenen Polis. Eure Heimatpolis erhält die Güter einer eurer anderen Poleis. Diese Polis erhält danach eine ungeprägte Münze auf ihre Kachel — die dort eine Ressourcengruppe blockiert, genau wie auf einer neutralen Kachel.

2 — Handel mit einer neutralen Polis. Läuft immer zu eurer Heimatpolis. Ihr erhaltet die Güter der neutralen Polis; die neutrale Polis erhält eine ungeprägte Münze auf ihre Kachel. Jede ungeprägte Münze auf einer Kachel blockiert eine Ressourcengruppe (die AP-Gruppe, die FP-Gruppe oder das Münz-Angebot — ihr wählt, worauf ihr verzichtet). Eine neu gelegte ungeprägte Münze blockiert eine Gruppe erst ab dem nächsten Handel, nicht schon bei dem Handel, der sie dorthin legt.

3 — Handel mit einem Mitspieler. Ihr und euer Partner nominiert jeweils eine Polis, die ihr kontrolliert. Beide nominierten Poleis müssen in einem einzigen Handelsnetz liegen, das per Route — direkt oder über überbrückte Poleis — mit eurer Heimatpolis (der des aktiven Spielers) verbunden ist. Keine der beiden muss eine Heimatstadt sein, aber jeder von euch darf seine eigene Heimatpolis nominieren (dann mit ihrem vollen Aufdruck). Beide Spieler müssen der Polis-Wahl des anderen zustimmen. Manchmal muss die verbindende Route über die Handelsstraße eines dritten Spielers laufen oder durch die Polis eines dritten Spielers, die sich nicht umgehen lässt. Dieser Dritte darf dann den Handel verbieten oder vorher eine Konzession fordern; lehnt er ab, darf jede Seite eine andere Polis nominieren. Es werden auf beiden Seiten Güter erzeugt:

- Ihr (aktiv): erhaltet alle Güter, die die nominierte Polis des Partners anbietet.
- Partner (passiv): erhält eine Ressourcengruppe aus eurer nominierten Polis.
- Beide Seiten nehmen außerdem alle ungeprägten Münzen, die auf der Kachel des Partners liegen (sie wandern hinter den jeweils eigenen Sichtschirm). Im Spieler-Handel wird keine neue ungeprägte Münze gelegt, und blockierte Gruppen gelten nicht.

BEISPIEL

Sparta (aktiv) will mit Theben handeln. Die einzige Route zu einer thebanischen Polis läuft über eine Handelsstraße Korinths, also darf Korinth sie verbieten oder eine Konzession fordern — Korinth verlangt 1 Münze, und Sparta willigt ein. Jetzt nominiert jede Seite eine Polis in diesem Netz: Theben bietet Ephesos, Sparta bietet Assos (eine Polis in diesem Netz, die es kontrolliert — nicht seine Heimat). Sparta erhält alle Güter von Ephesos — 2 Münzen, 3 FP, 1 AP. Theben erhält eine Gruppe aus Assos: 4 Münzen.

HINWEIS

Spieler mit der Staatsform Demokratie erhalten für jeden Handel, an dem sie beteiligt sind, 1 ungeprägte Münze.

REKRUTIEREN

Gebt Armeepunkte aus, um Phalangen auszuheben — nur in eurer Heimatpolis: 1 AP → 4 Phalangen. Es gibt keine Unterhaltskosten. Unter Aristokratie entstehen beim Rekrutieren zusätzlich Helden (siehe *Staatsformen*).

BEWEGEN & KAMPF

Gebt Flottenpunkte aus, um Phalangen (und Helden) aus einer Polis herauszubewegen. Gehört ein Ziel nicht euch, folgt ein Kampf (siehe *Kampf*).

Kosten: Zählt alle Einheiten, die ihr bewegt, teilt durch 4 (aufgerundet) und multipliziert mit der Entfernung zum weitesten Ziel — so viele Flottenpunkte kostet es. Die Bewegung darf waagerecht, senkrecht oder diagonal verlaufen und über leere Felder hinwegziehen. Für die Bewegung sind keine Handelsstraßen nötig.

Ausbreitungsbewegung. Eine Bewegung schickt Einheiten von einer Startpolis zu bis zu drei Zielen. Die wichtigsten Regeln:

- Kein Mitnehmen unterwegs — jede Einheit startet an derselben Polis und endet an einem der (bis zu drei) Ziele.
- Ein Preis für die ganze Ausbreitung. Zählt alle Einheiten, die die Startpolis verlassen, teilt durch 4 (aufgerundet) und multipliziert mit der Entfernung zum weitesten Ziel. Das sind die vollständigen Kosten — es wird kein Pfad mit einem anderen verglichen. Sich aufzufächern lohnt sich: bis zu drei Ziele zu erreichen kostet trotzdem nur diese eine weiteste Entfernung.
- König und Baumeister zählen nie in die Einheiten-durch-4-Kosten (sie reiten gratis mit).
- Baumeister dürfen sich bei einer Ausbreitungsbewegung auf verschiedene Ziele verteilen — jeder Baumeister muss mit mindestens 1 Phalanx reisen (er kann nicht allein ziehen).
- Jeder Navigator in der bewegten Streitmacht senkt die Gesamtkosten um 1 FP — angewendet zuletzt, nach einer etwaigen Konvergenz (Minimum 0).
- Löst die Bewegung mehrere Kämpfe aus, bestimmt der Angreifer die Reihenfolge der Gefechte.

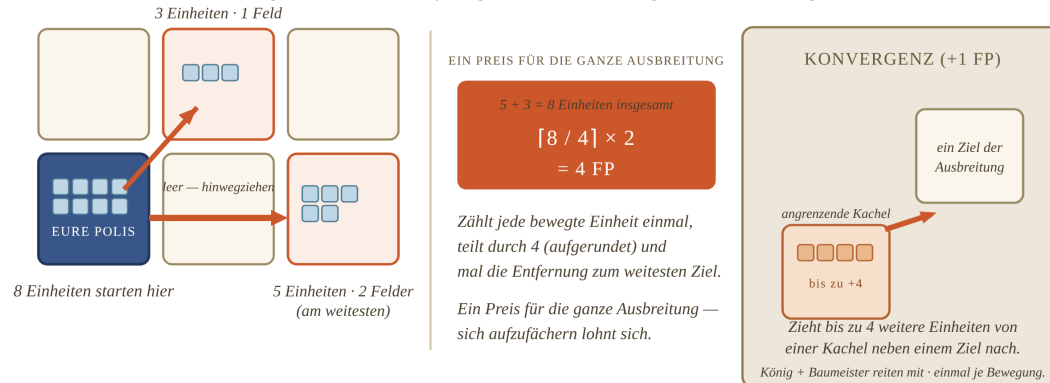
BEISPIEL

Leonidas bewegt 8 Phalangen aus seiner Heimat: 5 zu einer Polis 2 Felder entfernt, 3 zu einer Polis 1 Feld entfernt. Er zählt alle 8 Einheiten einmal, teilt durch 4 und multipliziert mit der weitesten Entfernung: $\lceil 8 / 4 \rceil \times 2 = 4$ FP. Beide Gruppen bewegen sich für diesen einen Preis.

Konvergenz (+1 FP). Das ist eine bezahlte Ausnahme von der Ausbreitungsregel. Gebt einen zusätzlichen Flottenpunkt aus, um bis zu 4 weitere Einheiten auf dieses Ziel nachzuziehen — von einer Kachel, die daran angrenzt (waagerecht, senkrecht oder diagonal). So bündelt ihr Truppen von einer zweiten Kachel für einen Zug oder Angriff. Der König und alle Baumeister der Nachbarkachel reiten gratis mit, genau wie bei einer normalen Bewegung — zusätzlich zu den bis zu 4 Einheiten. Sie zählen nicht in diese 4 Einheiten und erhöhen die Flottenpunkt-Kosten nicht. Damit lässt sich ein König — und sein Kampfbonus — in einen Angriff bringen, der von einer anderen Kachel ausgeht. Konvergenz darf einmal pro Bewegungs-Aktion eingesetzt werden.

BEWEGUNG — AUSBREITUNG ÜBER DAS BRETT

[alle bewegten Einheiten ÷ 4] × Entfernung zum weitesten Ziel · König und Baumeister reiten gratis mit



Eine Ausbreitungsbewegung fächert für einen Preis auf bis zu drei Ziele — alle bewegten Einheiten ÷ 4, mal der weitesten Entfernung; Konvergenz zieht für +1 FP bis zu 4 weitere Einheiten von einer angrenzenden Kachel nach

AUFTRAG

Zieht eine Auftragskarte (siehe Auftragskarten). Ihr dürft Karten halten und tauschen; ihre Siegpunkte zählen erst, wenn ihr sie aufdeckt.

KAMPF

Ein Kampf entsteht, wenn ihr Einheiten in eine Polis bewegt, die einem anderen Spieler gehört oder neutral ist. Hat das Ziel keine Phalangen, erobert ihr die Polis automatisch. Eine Festungsanlage allein verteidigt nicht — ihr nehmt die Polis kampfflos und erbt die Festungsanlage intakt. Verteidigt mindestens eine Phalanx, führt ihr das Gefecht über eine oder mehrere Kampfrunden aus. Eine Festungsanlage hilft nur, wenn eine Phalanx mit ihr verteidigt.

Wenn ihr eine Polis erobert, nehmt ihr alle ungeprägten Münzen, die dort liegen, hinter euren Sichtschirm.

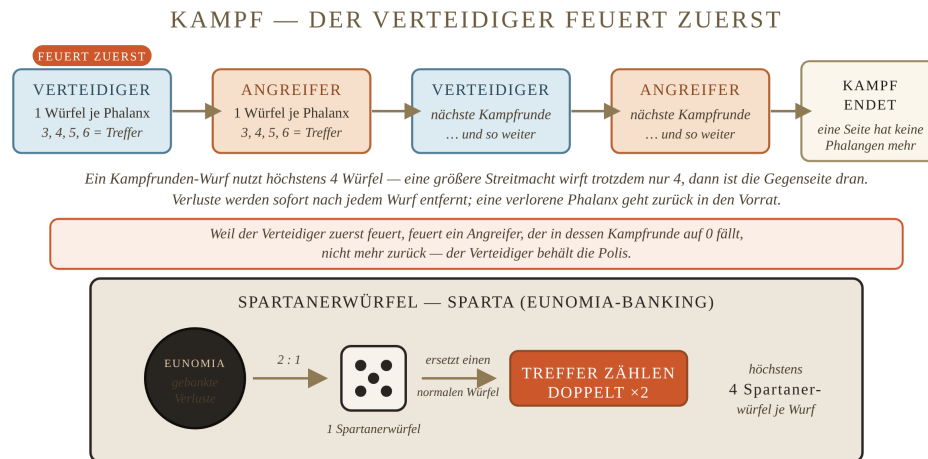
Begriffe: Ein Kampf ist das ganze Gefecht · eine Kampfrunde ist eine Seite, die feuert · ein Kampfrundenwurf nutzt höchstens 4 Würfel — auch ein größeres Heer wirft in dieser Runde nur 4, dann ist die Gegenseite dran.

Ablauf — erst der Verteidiger, dann der Angreifer, im Wechsel:

1. Jede Seite würfelt einen Würfel je Phalanx, höchstens 4 Würfel pro Kampfrunde. Eine 3, 4, 5 oder 6 ist ein Treffer. Mit mehr als 4 Phalangen werft ihr in dieser Runde trotzdem nur 4 Würfel; danach ist die Gegenseite dran.
2. Jeder Treffer nimmt einer gegnerischen Einheit 1 HP. Eine Phalanx hat 1 HP; verliert sie ihn, geht sie zurück in den Vorrat.
3. Verluste werden sofort nach jedem Wurf entfernt. Die nächste Kampfrunde läuft genauso ab.
4. Der Kampf endet, wenn eine Seite keine Phalangen mehr auf der Kachel hat. Weil der Verteidiger zuerst feuert, feuert ein Angreifer, der in der Kampfrunde des Verteidigers auf 0 reduziert wird, nicht mehr zurück — der Verteidiger behält die Polis.

Bei einer neutralen Polis würfelt der Spieler links vom aktiven Spieler für sie und verteilt ihre Treffer. Löst eine Ausbreitungsbewegung mehrere neutrale Kämpfe aus, würfelt der linke Nachbar für jeden — in der Reihenfolge, die der Angreifer wählt.

Verteidigungswerte: Grundpolis = 2 Phalangen, Wohlhabende Polis = 4 Phalangen.



Der Kampf läuft verteidigerzuerst und rundenweise im Wechsel; Spartanerwürfel ersetzen normale Würfel, und ihre Treffer zählen doppelt

RÜCKZUG (NUR DER ANGREIFER)

Nach jeder Kampfrunde des Verteidigers und vor der eigenen Kampfrunde darf sich der Angreifer zurückziehen, statt weiterzukämpfen. Der Verteidiger kann sich nie zurückziehen.

- **Wohin:** in eine angrenzende Polis, die euch gehört oder unverteidigt ist (keine Phalangen) — grenzt keine solche Polis an, könnt ihr euch nicht zurückziehen. Zieht ihr in eine unverteidigte fremde oder neutrale Polis, erobert ihr sie automatisch und nehmt ihre ungeprägten Münzen.
- **Kosten:** das Bewegungsverhältnis — 1 Flottenpunkt je 4 sich zurückziehende Phalangen und Helden — aus eurem Vorrat gezahlt (König und Baumeister kosten keine Flottenpunkte). Ohne Flottenpunkte könnt ihr euch nicht zurückziehen.
- Der Rückzug ist keine zusätzliche Aktion, sondern eine Reaktion innerhalb eures laufenden Bewegungs- und Kampfzuges.

Eure überlebenden Phalangen ziehen auf diese Polis, und der Kampf endet.

HELDEN- UND KÖNIGS-EFFEKTE IM KAMPF

- **Kämpfer:** fügt in eurer ersten Kampfrunde eines Gefechts +2 Würfel über der Obergrenze von 4 hinzu — im Angriff wie in der Verteidigung. Kämpfer stapeln sich: bis zu 4 Kämpfer geben +8 (bis zu 12 Würfel in dieser Runde). Ab eurer zweiten Kampfrunde gilt wieder das Maximum von 4. Der Kämpfer wird nicht verbraucht.
- **Attentäter:** tötet vor dem Gefecht eine gegnerische Phalanx — im Angriff wie in der Verteidigung (in der Verteidigung vor der ersten Kampfrunde des Verteidigers). Dieser Vorab-Treffer umgeht jede Festungsanlage und entfernt eine Phalanx dahinter.
- **König (Monarchie):** kämpft nicht, aber Phalangen auf der Kachel des Königs treffen bei 2–6 (83 %). Um einen Angriff zu stärken, muss der König mit dem angreifenden Heer auf die umkämpfte Kachel ziehen — und teilt dessen Todesrisiko.

HINWEIS

Athenes +2 Phalangen (Athen) würfeln im Gefecht nicht mit — sie werden erst nach der Eroberung in die Polis gestellt.

SPARTANERWÜRFEL (SPARTA) — EUNOMIA-BANKING

Spartanerwürfel ersetzen beliebige geworfene Würfel — auch die eines Kämpfers. Sie sind keine zusätzlichen Würfel, und ihre Treffer zählen doppelt. Die Spartanerwürfel sind schwarz: Für je 2 gebankte Verluste, die ihr ausgebt, wird ein weißer Würfel durch einen schwarzen Spartanerwürfel ersetzt. Wie bei allen Würfeln zählen höchstens 4 Spartanerwürfel in einem Kampfrendenwurf.

- Bankt eure Verluste. Jede Phalanx, die Sparta im Kampf verliert, wird auf dem EUNOMIA-Token gesammelt — über alle Kämpfe hinweg und ohne Obergrenze (physisch sind es die verlorenen Armee-Marker selbst — fünf $\times 1$ -Marker lassen sich gegen einen $\times 5$ -Marker tauschen und ein $\times 5$ -Marker zurück gegen fünf $\times 1$).
- Löst sie ein. Vor jedem Kampf wählt Sparta frei, wie viele gebankte Verluste es einsetzt. Je 2 gebankte Verluste $\rightarrow$ 1 Spartanerwürfel (2 : 1), begrenzt durch die Würfel, die ihr tatsächlich werft (höchstens 4 pro Kampfrunde). Eingesetzte Verluste verlassen den Token. Mit weniger als 2 gebankten Verlusten steht kein Spartanerwürfel zur Verfügung.

BEISPIEL

Sparta hat 8 Verluste gebankt und greift mit 12 Phalangen an. Jede Kampfrunde des Angreifers wirft höchstens 4 Würfel, also kann Leonidas bis zu 4 davon in Spartanerwürfel verwandeln — bei 2 : 1 kostet das 8 gebankte Verluste. Setzt er in seiner ersten Kampfrunde alle 8 ein $\rightarrow$ 4 Spartanerwürfel (Treffer zählen doppelt, bis zu 8 Treffer) statt 4 normaler Würfel; die 8 Verluste verlassen den Token, und die Bank ist für die nächste Kampfrunde leer. Hätte er nur 4 eingesetzt, würfelte er 2 Spartanerwürfel + 2 normale und behielte 4 Verluste für ein späteres Gefecht.



Das EUNOMIA-Token — hier bankt Sparta seine Kampfverluste und gibt sie als Spartanerwürfel wieder aus

STAATSFORMEN

Eure Staatsform wird im Aufbau gewählt und lässt sich später ändern. Ein Staatsformenwechsel kostet eine ganze Aktion.

MONARCHIE

Ihr habt eine König-Figur. Sie bewegt sich wie eine Phalanx (und reitet gratis mit), kämpft nicht, stärkt aber die Phalangen auf ihrer Kachel, sodass diese bei 2–6 (83 %) treffen. Der König kann nicht für sich allein als Ziel gewählt werden: Solange irgendeine Einheit seines Heeres steht, überlebt der König. Erst wenn die letzte Einheit dieses Heeres stirbt, fällt der König mit ihr — und ihr erhaltet im folgenden Jahr einen neuen, in einer beliebigen Polis, die ihr kontrolliert. Wechselt ihr *weg* von der Monarchie, wird der König schwächer — er verstärkt dann nur noch bis zu 4 Einheiten auf seiner Kachel.

DEMOKRATIE

Handelsorientiert. Ihr erhaltet 1 ungeprägte Münze für jeden Handel, an dem ihr beteiligt seid.

ARISTOKRATIE

Jedes Mal, wenn ihr rekrutiert, erhaltet ihr zusätzlich Helden:

- Phalangen = AP × 4 (wie immer)
- Helden = 1 je 3 ausgegebene AP, aufgerundet — 1 Held bei 1–3 AP, 2 bei 4–6 AP, 3 bei 7–9 AP, 4 bei 10–12 AP.

Den Subtyp jedes Helden wählt ihr bei der Rekrutierung. Die Obergrenzen unten entsprechen den Figuren in eurer Farbe — mehr könnt ihr nie haben:

- Navigator — senkt die Gesamtkosten einer Bewegung um 1 FP je bewegtem Navigator (max. 3 pro Spieler).
- Kämpfer — fügt in eurer ersten Kampfrunde +2 Würfel über der Obergrenze von 4 hinzu (stapelbar; siehe *Kampf*) (max. 4 pro Spieler).
- Attentäter — tötet vor dem Gefecht 1 gegnerische Phalanx, im Angriff wie in der Verteidigung (max. 4 pro Spieler).

HINWEIS

Helden wirken nur unter Aristokratie. Wechselt ihr zu einer anderen Staatsform, werden eure Helden zu regulären Phalangen (1 HP, kein Subtyp, keine Fähigkeit) — sie bleiben auf dem Brett. Kehrt ihr zur Aristokratie zurück, werden sie wieder aktiviert.

BAUMEISTER & FESTUNGSANLAGEN (KORINTH)

Korinth hat eine 8. Aktion: einen Baumeister rekrutieren. Das kostet nur die Aktion — keine Armeepunkte, keine Flottenpunkte, keine Münzen. Der Baumeister erscheint in Korinths Heimatpolis und bewegt sich danach zusammen mit einem korinthischen Heer (er kann nicht allein ziehen und reitet gratis mit). Höchstens 5 Baumeister im Spiel — die Obergrenze zählt die Baumeister, die gerade im Spiel sind; ein verlorener Baumeister gibt seinen Platz frei, und ein neuer darf rekrutiert werden.

- Im Winter errichtet jeder Baumeister im Spiel automatisch eine Festungsanlage dort, wo er steht (nicht in der Heimatpolis). Keine zusätzlichen Kosten, keine weitere Entscheidung.
- Eine Festungsanlage hat 3 HP. Sie ist bei jedem Angriff auf ihre Kachel das erste Ziel. Jeder Treffer legt einen Marker darauf; bei 3 Markern ist sie zerstört. Übersteht sie einen Kampf beschädigt, wird sie am Ende dieses Kampfes vollständig repariert.

- Festungsanlagen stapeln sich — mehrere können auf einer Polis stehen. Treffer füllen eine Anlage nach der anderen: Sie sammeln sich auf einer einzelnen Festungsanlage, bis diese zerstört ist (3 Treffer), und laufen dann in die nächste über; sobald die letzte Anlage fällt, gehen weitere Treffer auf die Phalangen über. Kein Treffer verfällt.
- Wechselt eine Polis mit Festungsanlagen den Besitzer (durch Eroberung oder als Geschenk), erbt der neue Kontrolleur sie. Ein Baumeister stirbt dagegen endgültig mit seinem Heer — die Festungsanlagen, die er bereits gebaut hat, bleiben auf dem Brett.

UNGEPRÄGTE MÜNZEN — DAS VOLLE BILD

Eine ungeprägte Münze ist ein breiter Joker mit vier Verwendungen (und keiner darüber hinaus):

1. Joker für 1 FP *oder* 1 AP, im Verhältnis 1 : 1, jederzeit — für Bewegung, Rekrutierung, Bau und Kampf-AP. *(Sie ist mehr wert als 1 FP/AP — nutzt sie so also nur, wenn ihr knapp seid, siehe Kasten.)*
2. Zählt in der regulären Münz-Wertung als volle Münze — aber nicht in der Münzprägestätten-Wertung (sie trägt kein Motiv).
3. Füllt Münzkombos auf den Combo- und Flush-Karten auf und senkt den Siegpunkt-Wert der Karte, je mehr Leermünzen ihr einsetzt.
4. Handel & Transaktionen — ein gültiger Gegenstand in Transaktionen; entsteht beim Handel mit neutralen Poleis (wo sie eine Gruppe blockiert) und durch die Demokratie.

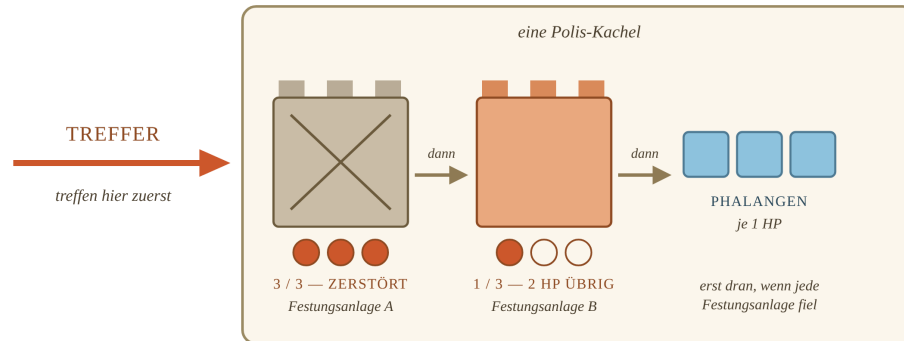
HINWEIS

Warum der Joker teuer ist. Grob gilt 1 ungeprägte Münze ≈ 2 AP ≈ 4 FP — dazu kommen ihre Wertungs- und Combo-Funktionen. Sie 1 : 1 gegen einen einzelnen Flotten- oder Armeepunkt zu tauschen verbrennt den größten Teil ihres Werts. Die Wirtschaft diszipliniert diesen Tausch, deshalb erlaubt ihn die Regel jederzeit.



Eine Festungsanlage — von Korinths Baumeister errichtet, je 3 HP

FESTUNGSANLAGEN — DAS ERSTE ZIEL



*Treffer füllen eine Festungsanlage nach der anderen — 3 Treffer zerstören sie, dann läuft der Rest in die nächste, zuletzt auf die Phalangen.
Kein Treffer verfällt. Eine Festungsanlage allein verteidigt nicht — sie braucht mindestens eine Phalanx.*

Festungsanlagen sind das erste Ziel; Treffer füllen eine nach der anderen, laufen dann in die nächste über und zuletzt auf die Phalangen

PHASE 3 — WERTUNG

Am Ende jedes geraden Jahres (430, 428, 426, 424, 422 v. Chr.) und nach dem letzten Jahr (421 v. Chr.) läuft die Winter-Wertung in einer festen Reihenfolge ab:

1. Vor der Wertung — die Spieler dürfen Winter-Auftragskarten einlösen, die zuerst wirken: Monopol, Münz-Multiplikator, Münzkompos & Flushes sowie Extra-Wertung.
2. Die drei Rangfolgen — Poleis, dann Münzen, dann Münzprägestätten.
3. Nach der Wertung — die Karten für eine zweite Münz-Wertung werden abgehandelt.

Jeder Spieler darf pro Wertung höchstens eine Winter-Auftragskarte einlösen (siehe *Auftragskarten*).

Bei jeder Rangfolge werden die Plätze von oben nach unten gewertet — 1. Platz = 3 VP, 2. = 2 VP, 3. = 1 VP, ein Rang je Spieler (ein 4. Platz erhält

o). Bei 2 Spielern gelten nur die oberen zwei Ränge — 3 VP / 2 VP. Gleichstand teilt den besseren Rang.

EINE WERTUNG — WAS WERTET, IN WELCHER REIHENFOLGE



Sofort-Karten (Kampf & Kontrolle) werten in dem Moment, in dem sie erfüllt sind — nicht bei einer Wertung.

Pro Wertung darf höchstens eine Winter-Karte eingelöst werden.

Eine Wertung läuft in fester Reihenfolge ab — vor der Wertung die Winter-Karten, die zuerst wirken (Monopol, Münz-Multiplikator, Kombos & Flushes, Extra-Wertung); dann die drei Rangfolgen Poleis · Münzen · Münzprägestätten zu 3–2–1; dann die Karten für die zweite Münz-Wertung. Kampf- und Kontroll-Karten werten jederzeit sofort.

1 — Poleis-Rangfolge (*offen*). Zählt die Poleis, die jeder Spieler kontrolliert. Rang bilden und werten.

2 — Münz-Rangfolge (*geheimer Faust-Commit — jeder Spieler verbirgt gewählte Münzen in der geschlossenen Faust, dann wird gleichzeitig aufgedeckt*).

1. Nehmt hinter eurem Sichtschirm beliebig viele Münzen, die euch gehören (geprägt oder ungeprägt), in die geschlossene Faust.

2. Alle Fäuste kommen in die Tischmitte.

3. Auf „3 – 2 – 1“ öffnen alle gleichzeitig.

4. Rang nach der Anzahl eingesetzter Münzen; Wertung 3–2–1.

5. Eingesetzte Münzen verlassen euch: Geprägte Münzen wandern zurück in den Münzbeutel, ungeprägte an den Spielfeldrand. Sie kommen nicht zurück.

3 — Münzprägestätten-Wertung (*geheimer Faust-Commit, genau wie oben*) — aber ihr dürft nur Münzen einsetzen, deren Münzprägestätte ihr gerade kontrolliert. Ungeprägte Münzen zählen hier nie. Keine Münzprägestätte unter Kontrolle → leere Faust oder aussetzen. Eingesetzte Münzen verlassen euch auf demselben Weg.

BEISPIEL

Zwei Spieler halten Münzen aus der Münzprägestätte Argos. Die Münzen mit dem „Wolf von Argos“ darf nur derjenige in die Münzprägestätten-Wertung geben, der Argos kontrolliert. In der Münz-Wertung zählen dieselben Münzen für beide Besitzer.

HINWEIS

Eine Wertung ist ein einziger Schuss. Eingesetzte Münzen sind verbraucht — für die nächste Wertung müsst ihr euren Bestand neu aufbauen (die Wertungen fallen in die Jahre 2, 4, 6, 8, 10 und 11), über Handel, Eroberung und Wohlstands-Züge. Nur Korinth hat eine dauerhafte Münzprägestätte in der Heimat (Pegasus); Athen, Sparta und Theben müssen eine Münzprägestätte erobern, um in der Münzprägestätten-Wertung zu punkten.

PHASE 4 — WIDERSTAND (WINTER)

Jeden Winter wird ein bedrängter Spieler verstärkt. Das Brett wird zu Winterbeginn geprüft: Stehen bei einem oder mehreren Rivalen Phalangen auf irgendeiner Polis neben eurer Heimatpolis, erhaltet ihr pauschal 6 Phalangen in eurer Heimatpolis — einmal, gleichgültig wie viele gegnerische Heere oder angrenzende Kacheln beteiligt sind.

Der Auslöser ist immer derselbe: Es spielt keine Rolle, *warum* der Rivale dort steht (Kontrolle einer Handelsroute, ein wohlhabender Nachbar, schlichte Aggression). Die angrenzende Anwesenheit feindlicher Phalangen ist der ganze Auslöser — mehr nicht. Die Verstärkung beträgt pauschal 6 Phalangen, unabhängig von eurer Staatsform.

WIDERSTAND — WINTERVERSTÄRKUNG

EURE HEIMATPOLIS

ZU WINTERBEGINN

Steht eine gegnerische Phalanx auf **irgendeiner** Polis neben eurer Heimatpolis ...

→ +6 PHALANGEN

... in eurer Heimatpolis.

Einmal — gleichgültig wie viele Rivalen oder angrenzende Kacheln. Unabhängig von der Staatsform.

Eine gegnerische Phalanx auf irgendeiner Kachel neben eurer Heimatpolis löst pauschal +6 Phalangen aus — einmal, egal wie viele

DIE DREI ARTEN VON POLIS

ART	BEISPIELE	VERTEIDIGUNG	ANMERKUNGEN
Heimatpolis	Athen, Sparta, Korinth, Theben	Kann nicht angegriffen werden	Heimat jeder Fraktion; schüttet im Wohlstand den vollen Aufdruck aus.

ART	BEISPIELE	VERTEIDIGUNG	ANMERKUNGEN
Wohlhabende Polis	Assos, Milet, Ephesos, Naxos	4 Phalangen	Rohstoffreich; schüttet im Wohlstand 1 geprägte Münze aus.
Grundpolis	alle übrigen	2 Phalangen	Schüttet im Wohlstand 1 FP oder 1 AP aus.

AUFTRAGSKARTEN

Ihr startet mit 3 Auftragskarten und dürft mit der Aktion **Auftrag** weitere ziehen. Die Karten liegen verdeckt hinter eurem Sichtschirm — Rivalen sehen eure Ziele nicht, und ihr dürft Karten in Transaktionen tauschen. Die Siegpunkte einer Karte zählen erst, wenn ihr sie aufdeckt.

Es gibt 28 Karten in diesen Familien:

FAMILIE	WANN	VP
Kampf-Aufträge	Instant — Frühling/Sommer/Herbst	2–4 je Karte
Kontroll-Aufträge	Instant — Frühling/Sommer/Herbst	3 oder 6 je Karte
Monopol (über 50 % eines Symbols auf allen spielerkontrollierten Poliskacheln: FP / AP / Münzprägestätte / Münze; bei 2 Spielern zählen auch neutrale Kacheln — ihr braucht mehr als alle neutralen und gegnerischen Kacheln zusammen)	Winter, vor der Wertung, ab 428 v. Chr.	5 (4 Spieler) / 3 (3 Spieler) / 3 (2 Spieler)
Münz-Multiplikator (×2 während der regulären Münz-/Münzprägestätten-Wertung)	Winter, vor der Wertung	6-4-2
Zweite Münz-Wertung (zusätzliche Rangfolge nach der regulären)	Winter, nach der Wertung	3-2-1
Münzkombos (Full House, Straight, Four Pairs, Double Triple)	Winter, vor der Wertung	3–8 (weniger Leermünzen = mehr VP)
Münz-Flushes (Vögel & Blumen, Meerestiere, Landtiere)	Winter, vor der Wertung	3–5
Extra-Wertung (FP / AP / Handelsstraßen)	Winter, vor der Wertung	3-2-1

HINWEIS

Zwei Kartenarten — ein Winter-Platz. Die Kampf- und Kontroll-Aufträge tragen die Aufschrift „Instant“: Sie lösen in dem Moment aus, in dem ihre Bedingung eintritt, und zwar unbegrenzt oft. Jede andere Familie ist eine Winter-Karte — davon darf jeder Spieler höchstens eine pro Wertung einlösen. Eure einzige offene Frage in jeder Wertung ist also, *welche* Winter-Karte ihr spielt; ein Stapel gehaltener Karten lässt sich nicht mehr auf einen Schlag einlösen.

HINWEIS

Four Pairs — die mittlere Stufe. Die Leermünzen-Staffel lautet o Leermünzen $\rightarrow 8 \text{ VP} \cdot 1$ oder 2 Leermünzen $\rightarrow 6 \text{ VP} \cdot \text{ab } 3 \rightarrow 4 \text{ VP}$. Eine Leermünze zählt hier genauso viel wie zwei. (Nur Four Pairs hat diese Lücke; die anderen Kombos fallen mit jeder einzelnen Leermünze eine Stufe.)

Manche Kampf-Aufträge setzen eine Staatsform voraus: Die Karten, die ihr mit eigenen Helden erfüllt, verlangen bei euch Aristokratie; eine verlangt Aristokratie beim Ziel-Spieler; eine verlangt beim Ziel-Spieler Monarchie (es muss ein König da sein, den man töten kann).

HINWEIS

Winter-Karten sind regelmäßig, nicht spät. Eine Wertung fällt in jedes gerade Jahr und nach Jahr 11 — sechs insgesamt —, deshalb sind Winter-Karten ein wiederkehrendes Werkzeug, um eine Wertung zu verbiegen, und kein Trick allein fürs Spielende. Sie werden ausschließlich in einer Wertung gespielt: In den Wintern ungerader Jahre (1, 3, 5, 7, 9) gibt es den Widerstand, aber keine Wertung — dort wird also keine Winter-Karte gespielt. Monopol-Karten kommen erst ab 428 v. Chr. ins Spiel; die übrigen Winter-Karten wirken ab der ersten Wertung. Eine aufgedeckte Karte kann das Spiel auch vorzeitig beenden (siehe *Spielende*).

DIE VIER FRAKTIONEN

Jede Fraktion hat eine Heimatpolis und eine Sonderfähigkeit.



Athene — Athen

ATHEN — ATHENE · BLAU

Stärke: entdecken und expandieren. Nach der Eroberung einer Ziel-Polis stellt Athene noch im selben Zug 2 zusätzliche Phalangen direkt in diese Polis. Heimat-Ausschüttung: 5 FP + 1 AP — schnell, aber knapp an Armeepunkten.



Leonidas — Sparta

SPARTA — LEONIDAS · SCHWARZ

Stärke: erobern. Spartanerwürfel ersetzen normale Würfel, und ihre Treffer zählen doppelt; Verluste werden auf dem EUNOMIA-Token gebankt und im Verhältnis 2 : 1 eingelöst (siehe *Kampf*). Heimat-Ausschüttung: 3 AP + 2 FP — starke Heere, knapp an Bewegung.



Sisyphos — Korinth

KORINTH — SISYPHOS · TERRAKOTTA

Stärke: Wirtschaft und Absicherung. Die Aktion Baumeister / Festungsanlage (siehe *Baumeister & Festungsanlagen*) und als einzige Fraktion eine dauerhafte Münzprägestätte in der Heimat (Pegasus). Heimat-Ausschüttung: 2 FP + 1 AP + 1 geprägte Münze.

THEBEN — PHIX · CREME



Phix — Theben

Stärke: punktuelle Übermacht vor Ort und Wirtschaft. Schiefe Schlachtreihe: dreimal pro Spiel 4 zusätzliche Würfel zu einem Kampfrendenwurf, im Angriff wie in der Verteidigung — werft zuerst eure normalen Würfel (max. 4), dann die 4 zusätzlichen als zweiten Durchgang. Beide Durchgänge bilden einen Kampfrendenwurf: Ihre Treffer werden zusammengezählt, und der Gegner feuert erst danach zurück (vor dem Würfeln ankündigen; einmal je Wurf). Heimat-Ausschüttung: 2 FP + 1 AP + 1 geprägte Münze.



Das Token „Schiefe Schlachtreihe“ (Theben) — Phix' Schiefe Schlachtreihe: drei Ladungen pro Spiel

SPIELLENDE

Das Sandbox-Spiel endet auf zwei Wegen:

- 1 — Die Schwelle bei einer Wertung erreichen. Hat nach einer Wertung (den Wertungen von 430, 428, 426, 424, 422 und 421 v. Chr.) ein Spieler 30 Siegpunkte erreicht, endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.
- 2 — Vorzeitiges Ende durch eine Auftragskarte. Deckt ein Spieler im Frühling, Sommer oder Herbst eine Instant-Auftragskarte auf, die ihn auf 30 oder mehr Siegpunkte bringt, endet das Spiel sofort. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt (bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge) — nicht automatisch derjenige, der das Ende ausgelöst hat.

Erreicht niemand 30 Siegpunkte, endet das Spiel nach der letzten Wertung von Jahr 11 (421 v. Chr.), und die höchste Siegpunktzahl gewinnt. Gleichstand um den Sieg wird über die Spielerreihenfolge aufgelöst — das unterscheidet sich vom Gleichstand *innerhalb einer Wertungs-Rangfolge*, wo gleichplatzierte Spieler den besseren Rang teilen (siehe *Phase 3 — Wertung*).

HINWEIS

Wegen des vorzeitigen Endes kann eine verdeckte Kartenhand den Tisch jederzeit kippen. Jeder Spieler muss damit rechnen, was ein Rivale gerade hält — und genau das schärft das Verhandeln in der Schlussphase.



Die geprägten Münzen der acht Münzprägestätten — die Währung des Spiels. Der Sieg selbst wird in Siegpunkten gezählt.

EIN BEISPIELZUG

Theben (Phix), Sommer 429 v. Chr.

BEISPIEL

Phix ist knapp an Münzen und will ihren Bestand vor der nächsten Wertung Ende 428 v. Chr. aufbauen.

Zug 1 (Handel): Phix' Route erreicht eine neutrale Wohlhabende Polis, Naxos. Sie handelt: Ihre Heimatpolis erhält die Güter von Naxos — 3 Münzen, 5 FP. Auf Naxos wird eine ungeprägte Münze gelegt, die deren Münz-Gruppe für das nächste Mal blockiert. Sonst verzichtet sie auf nichts; die Münzen wandern hinter ihren Sichtschirm.

Zug 2 (Bewegen & Kampf): Sie bewegt 4 Phalangen ein Feld weit auf eine Grundpolis (Verteidigung 2 Phalangen). Kosten: $\lceil \frac{4}{4} \rceil \times 1 = 1$ FP. Der Verteidiger würfelt zuerst (2 Würfel), dann Phix (4 Würfel). Nach ein bis zwei Runden räumt sie das Feld und erobert — ein Gewinn für die Poleis-Rangfolge.

Transaktion (jederzeit): Athene bietet Phix 2 AP für 1 geprägte Münze. Phix lehnt ab — sie braucht die Münzen für die Wertung.

Zug 3 (Auftrag): Sie zieht eine Karte und hält sie verdeckt. Es ist ein Münzkombo (Four Pairs) — ein Plan für den Winter.

Das ist der Rhythmus jedes Zuges: eine Aktion, dann reagiert der Tisch. Die Tiefe steckt darin, *welche* Aktion — und im Verhandeln darum.

KURZREFERENZ

Das Jahr: Wohlstand (ungerade Jahre) → Aktionen (Frühling/Sommer/Herbst) → Wertung (gerade Jahre + 421) → Widerstand (Winter).

Aktionen (eine pro Zug):

- Entdecken — Kachel legen (Stapel/Ablage); +1 FP Auswahl, +1 FP Handelsstraße.
- Handelsstraße bauen — kostenlos; 2. Straße +1 FP. Nie zerstörbar.
- Handel — eine Ziel-Polis; größter Hebel, anfechtbar. Eigene / neutrale / Mitspieler-Polis.
- Rekrutieren — 1 AP → 4 Phalangen (Aristokratie: + Helden).
- Bewegen & Kampf — $\lceil \text{Einheiten} \div 4 \rceil \times \text{Entfernung}$ in FP; Ausbreitung auf ≤ 3 Ziele für einen Preis (alle Einheiten $\div 4 \times$ weiteste Entfernung); König/Baumeister gratis; -1 FP je Navigator.
- Auftrag — 1 Karte ziehen.
- Staatsformenwechsel — Monarchie / Demokratie / Aristokratie.
- (Korinth) Baumeister rekrutieren — 8. Aktion, keine Ressourcenkosten.

Kampf: erst Verteidiger, dann Angreifer, im Wechsel. 3–6 = Treffer (Monarchie 2–6). Max. 4 Würfel pro Kampfrunde. Spartanerwürfel ersetzen + zählen doppelt, Einlösung 2 : 1; Thebens Schiefe Schlachtreihe fügt 4 Würfel hinzu (Angriff oder Verteidigung, 3×/Spiel); Kämpfer +2 Würfel in der ersten Runde; Attentäter tötet vorab, im Angriff wie in der Verteidigung.

Wertung (3-2-1, Gleichstand teilt den besseren Rang): Polis (offen) · Münzen (Faust-Commit, alle Münzen) · Münzprägestätten (Faust-Commit, nur kontrollierte Motive). Eingesetzte Münzen sind verbraucht.

Sieg: die meisten VP, sobald ein Spieler 30 erreicht (nach einer Wertung oder vorzeitig durch eine Auftragskarte).

Vollständige Credits, Designer-Notiz und Danksagungen folgen in der finalen Ausgabe. © Admira Games. Spieldesign: Oliver Vogeler. Art and Graphic Design: Julia Bender.