

AEGEAPOLIS

ARCHITECTS OF THE SCATTERED SEA

NACHSCHLAGEHEFT

Hier schlagt ihr während der Partie nach. Das Spiel lernt ihr mit dem Lernheft.

Auftragskarten	2
Die vier Fraktionen	4
Ungeprägte Münzen — das volle Bild	6
Die drei Arten von Polis	6
Schlüsselbegriffe	7
Oft übersehen	8

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

Kombo- und Flush-Münzen verlassen euch. Löst ihr eine Kombo- oder Flush-Karte ein, zeigt ihr die Münzen vor und gebt sie ab: geprägte in den Münzbeutel, ungeprägte in den gemeinsamen Vorrat. Die Karten werden vor der Wertung eingelöst — dieselben Münzen zählen danach nicht mehr in der Münz- oder Münzprägestätten-Wertung.

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 → 8 VP · 1 oder 2 Leermünzen → 6 VP · ab 3 → 4 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. Kampf- und Kontroll-Karten können das Spiel dagegen **vorzeitig beenden** (siehe Lernheft, Spielende).

	431	430	429	428	427	426	425	424	423	422	421
Wertung											
Winter-Karte <i>höchstens eine pro Wertung</i>											
oder Monopol											

431 → 421 v. Chr.

DIE VIER FRAKTIONEN

Jede Fraktion hat eine Heimatpolis und eine Sonderfähigkeit.

■ 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.

■ 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 Lernheft, *Kampf*). Heimat-Ausschüttung: 3 AP + 2 FP — starke Heere, knapp an Bewegung.



■ KORINTH — SISYPHOS · TERRAKOTTA

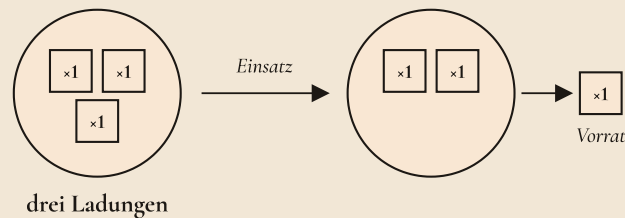
Stärke: Wirtschaft und Absicherung. Die Aktion **Baumeister / Festungsanlage** (siehe Lernheft, *Baumeister & Festungsanlagen*) und als einzige Fraktion eine dauerhafte Münzprägestätte in der Heimat (Pegasus). Heimat-Ausschüttung: 2 FP + 1 AP + 1 geprägte Münze.



□ THEBEN — PHIX · CREME

Stärke: punktuelle Übermacht vor Ort und Wirtschaft. **Schiefe Schlachtreihe:** dreimal pro Spiel 4 zusätzliche Würfel zu einem Kampfrundenwurf, **im Angriff wie in der Verteidigung** — werft zuerst eure normalen Würfel (max. 4), dann die 4 zusätzlichen als zweiten Durchgang. Beide Durchgänge bilden **einen** Kampfrundenwurf: 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.

Stellt beim Aufbau drei eurer Einer (×1) auf das Token, sie zeigen die drei Ladungen an. Bei jedem Einsatz kommt einer zurück in euren Vorrat. Ein leeres Token ist verbraucht.



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

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 Kombo- und Flush-Karten auf und senkt den Siegpunkt-Wert der Karte, je mehr Leermünzen ihr einsetzt. Danach verlässt sie euch zusammen mit den übrigen Münzen der Karte.
- 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 $\approx$ 2 AP $\approx$ 4 FP — dazu kommen ihre Wertungs- und Kombo-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.

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.
Wohlhabende Polis	Assos, Milet, Ephesos, Naxos	4 Phalangen	Rohstoffreich; schüttet im Wohlstand 1 geprägte Münze aus. Bordüre und Labyrinth in Gold.
Grundpolis	alle übrigen	2 Phalangen	Schüttet im Wohlstand 1 FP oder 1 AP aus. Labyrinth in dunklem Orange.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

AKTIVER SPIELER Der Spieler, der gerade am Zug ist.

ARMEEPUNKTE (AP) Rote Ressource. Rekrutieren Phalangen (1 AP → 4 Phalangen).

AUFDROCK 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.

BAUMEISTER Bauteil Korinths. Errichtet im Winter Festungsanlagen.

FLOTTENPUNKTE (FP) Blaue Ressource. Bewegen Heere und bauen Handelsstraßen.

GEPRÄGTE MÜNZE Eine Münze mit dem Motiv einer Münzprägestätte. Wird im Handel, in der Wertung und bei Münzkombo-Auftragskarten eingesetzt.

GRUNDPOLIS Jede andere neutrale Stadt. Verteidigung 2 Phalangen.

HANDELSROUTE Eine Kette aus Handelsstraßen und Poleis.

HANDELSSTRASSE Eine Brücke zwischen zwei benachbarten Poleis.

HEIMATPOLIS Die Heimatstadt einer Fraktion. Kann nicht angegriffen werden.

HELD Eine Phalanx mit besonderer Fähigkeit: Navigator, Kämpfer oder Attentäter (nur unter Aristokratie).

JAHR Die Zeiteinheit des Spiels: 431 v. Chr. → 421 v. Chr., insgesamt elf Jahre. Jedes Jahr hat vier Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst, Winter.

KAMPFRUNDE Eine Seite feuert in einem Kampf; Verteidiger und Angreifer wechseln sich ab (siehe Lernheft, *Kampf*).

KÖNIG Bauteil der Monarchie. Kämpft nicht, stärkt aber die Phalangen auf seiner Kachel.

KONTROLLE Ihr kontrolliert eine Polis, sobald ihr sie in Besitz nehmt — als Start-Heimatpolis, durch Eroberung oder durch Übergabe (nach Absprache zieht der bisherige Besitzer ab und ihr zieht ein — je eine Aktion) — 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.

MÜNZPRÄGESTÄTTE Eine Polis, deren Münzmotiv ihr in der Münzprägestätten-Wertung einsetzen dürft. Eine Münzprägestätte ist **keine** Münzquelle.

PHALANX Eine griechische Kampfeinheit. Plural: Phalangen. Hat 1 HP. Die Marker $\times 1$ / $\times 5$ / $\times 10$ sind nur Stückelungen zum Wechseln — keine Einheiten unterschiedlichen Werts.

UNGEPRÄGTE MÜNZE Eine neutrale Münze. Joker für 1 FP oder 1 AP — und mehr (siehe *Ungeprägte Münzen — das volle Bild*).

WOHLHABENDE POLIS Eine rohstoffreiche neutrale Stadt. Verteidigung 4 Phalangen.

HINWEIS

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

OFT ÜBERSEHEN

Jeder Punkt ist eine Regel, die neue Spieler oft übersehen. Die Angaben in Klammern sind Abschnitte im Lernheft, sofern nicht „Nachschlageheft“ davorsteht.

AKTIONEN

- **Entdecken** — „Sagt zuerst das Feld an, dann nehmt die Kachel.“ (Entdecken)
- **Münzen im Handel** — „Jede geprägte Münze, die ein Handel ausschüttet, wird blind aus dem Münzbeutel gezogen, genau wie im Wohlstand. Eine Münzprägestätte liefert dabei keine bestimmte Münze.“ (Handel)
- **Keine ungeprägte Münze mehr im Vorrat** — „Der Handel findet trotzdem statt, es wird keine Münze gelegt, auch nicht später.“ (Kurzreferenz)
- **Handel zwischen Spielern** — „Im Spieler-Handel wird keine neue ungeprägte Münze gelegt, und blockierte Gruppen gelten nicht.“ (Handel)
- **Rekrutieren** — „In einer Rekrutier-Aktion dürft ihr beliebig viele AP ausgeben.“ (Rekrutieren)
- **Konvergenz** — „Die nachgezogenen Einheiten kommen mit der Bewegung an, vor einem Kampf; während oder nach einem Kampf lassen sie sich nicht nachziehen.“ (Bewegen & Kampf)
- **Transaktionen** — „Was ihr über ein Tauschgut sagt, muss stimmen — eine Transaktion wirkt sofort.“ (Phase 2 — Aktionen)
- **Handelsstraßen** — „Mehrere Spieler dürfen jeweils eine Handelsstraße zwischen denselben zwei Poleis bauen — es gibt keine Obergrenze.“ (Handelsstraße bauen)

KAMPF

- **König nach dem Wechsel aus der Monarchie** — „Er stärkt dann nur noch die ersten 4 Würfel eurer ersten Kampfrunde in jedem Kampf, an dem er teilnimmt: Diese 4 Würfel treffen bei 2–6, jeder weitere Würfel bei 3–6.“ (Staatsformen)

- **Festungsanlagen** — „Eine Festungsanlage auf der Kachel nimmt die Treffer des Angreifers zuerst; welche Phalangen dahinter verloren gehen, wählt der betroffene Spieler selbst.“ (Kampf)
- **Spartanerwürfel** — „Vor jeder Kampfrunde wählt Sparta frei, wie viele gebankte Verluste es einsetzt.“ „Wie bei allen Würfeln zählen höchstens 4 Spartanerwürfel in einem Kampfrendenwurf.“ (Spartanerwürfel (Sparta))
- **Eroberung** — „Wenn ihr eine Polis erobert, nehmt ihr alle ungeprägten Münzen, die dort liegen, hinter euren Sichtschirm.“ (Kampf)

WERTUNG

- **Poleis-Rangfolge** — „Zählt die Poleis, die jeder Spieler kontrolliert.“ (Phase 3 — Wertung)
- **Leere Faust** — „Eine leere Faust bekommt keinen Rang und keine VP — Ränge erhalten nur Spieler, die mindestens 1 Münze einsetzen.“ (Phase 3 — Wertung)
- **Münzprägestätten-Wertung** — „Ihr dürft nur Münzen einsetzen, deren Münzprägestätte ihr gerade kontrolliert.“ (Phase 3 — Wertung)
- **Kombo- und Flush-Karten** — „Kombo- und Flush-Münzen verlassen euch.“ (Nachschlageheft, Auftragskarten)

FRAKTIONEN UND BAUMEISTER

- **Baumeister** — „Im Winter errichtet jeder Baumeister im Spiel automatisch eine Festungsanlage dort, wo er steht (nicht in der Heimatpolis).“ (Baumeister & Festungsanlagen (Korinth))
- **Startspieler** — „Legt den gezogenen Marker zurück in den Beutel; der Beutel bleibt bei diesem Spieler.“ (So läuft das Spiel)