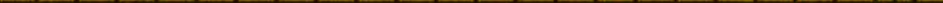


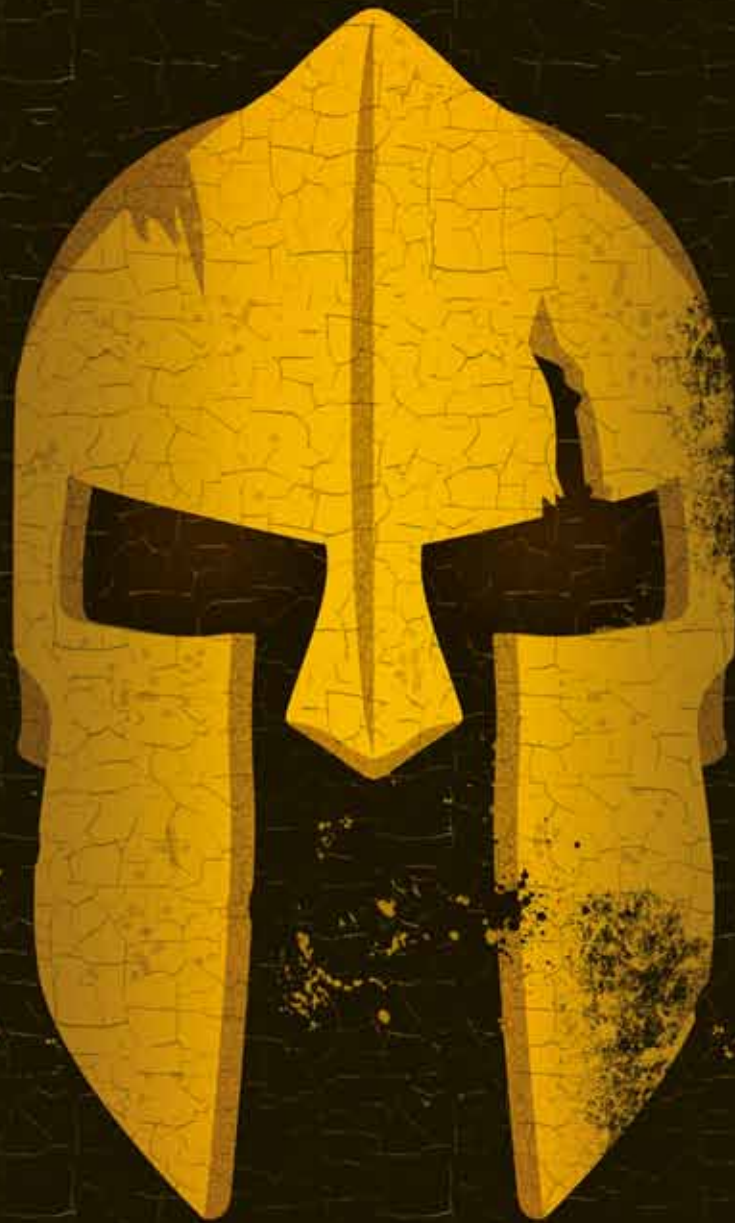
Fran Díaz



POLIS



Machtkampf um die Vorherrschaft



Spielanleitung

GENERELLER ÜBERBLICK

Die beiden wichtigsten Aspekte in *Polis - Machtkampf um die Vorherrschaft* sind Bevölkerung und Prestige, da der endgültige Punktestand eines Spielers ausschließlich aus der Addition dieser beiden Werte am Ende der 4. Spielrunde berechnet wird. Daher sollte jeder Spieler, wenn er sich auch um die verschiedenen anderen Gesichtspunkte des Spieles kümmern muss, diese beiden Aspekte immer im Auge behalten.

Die **Bevölkerung** lebt in den Poleis. Während des Spieles wetteifern beide Spieler darum, die meisten der 16 möglichen Bündnispartner in ihren Städtebund einzugliedern. Allerdings müssen sie dabei beachten, dass sie ihre Bevölkerung am Ende der Runde auch versorgen können, da sonst Prestige- oder Bevölkerungsverluste drohen.

Jede Polis wird auf dem Spielplan durch eine Zahl in einem Kreis dargestellt. Diese Zahl gibt sowohl die **Grundbevölkerung** der neutralen Stadt (solange sie von keinem Spieler annektiert wurde) als auch ihren **Befestigungswert** an, der den Ausgang von Belagerungen beeinflusst. Ein hoher Wert erschwert eine erfolgreiche Belagerung.

Sobald eine Polis von einem Spieler annektiert wurde, kann ihre Bevölkerung einen Wert zwischen 1 und dem rechts auf dem Polisplättchen dargestellten **Bevölkerungsmaximum** annehmen. Die Zahl in der Mitte des Plättchens gibt die **maximale Wachstumsrate** der Polis pro Runde an.



Die Bevölkerung einer annektierten Polis wird mit einer Anzahl Klötzchen des entsprechenden Spielers dargestellt, die dem aktuellen Wert entspricht. Diese werden rechts neben das Polisplättchen in die Auslage des Spielers gelegt. Klötzchen können später zu **Hopliten**, **Galeeren** oder **Handelsschiffen** werden, wenn die entsprechenden Kosten an Waren vom Spieler bezahlt werden.

Auf diese Weise reduziert der Spieler zwar die Bevölkerung, aber alle 3 Arten von Einheiten werden benötigt, um verschiedene, wichtige Aktionen durchzuführen.

Hopliten sind militärische Landeinheiten, dargestellt durch Klötzchen in Landgebieten. Hat ein Spieler die meisten Klötzchen in einem Landgebiet, **kontrolliert** er dieses und **blockiert** dadurch die Bewegung gegnerischer Einheiten.

Galeeren sind militärische Seeeinheiten, dargestellt durch Klötzchen in Seegebieten. Auch hier gilt: Hat ein Spieler die meisten Klötzchen in einem Seegebiet, **kontrolliert** er dieses und **blockiert** dadurch die Bewegung gegnerischer Einheiten und auch die Bewegung von Handelsschiffen.

Die **Handelsschiffe** eines Spielers erlauben ihm, die beiden wertvollsten Waren zu beschaffen: **Silber**, welches durch den Handel mit Metall, Holz, Wein und Öl erworben wird, sowie **Weizen**, der zusätzlich auch mit Silber gekauft werden kann.

Befinden sich nach dem Zug eines Spielers insgesamt **8 oder mehr** Hopliten oder Galeeren beider Spieler im selben Gebiet, so kommt es dort automatisch zu einer **Schlacht**. Dazu werden die Kampfkarten benötigt. In mehreren Kampfrunden legen die Spieler, abwechselnd als Angreifer und Verteidiger, je 2 Karten aus, um gegnerische Einheiten zu zerstören und Prestige zu gewinnen.

Zusätzlich besitzt jeder Spieler noch einen **Proxenos**, eine Art einflussreichen und manipulativen Diplomaten. Der Proxenos erreicht seine Ziele durch Bestechung, weshalb selbst blockierte Gebiete ihn nicht aufhalten können. Er kann jedoch vom gegnerischen Spieler gefangen genommen werden und muss dann wieder teuer ausgelöst werden.

Während des Spiels müssen die Spieler 6 verschiedene **Waren** auf ihrer Ablage verwalten:



Der Vorrat an Wein, Öl und Weizen ist **verderblich**, er kann nicht komplett in die nächste Runde mitgenommen werden. Metall, Holz und Silber können ohne Verluste gelagert werden.

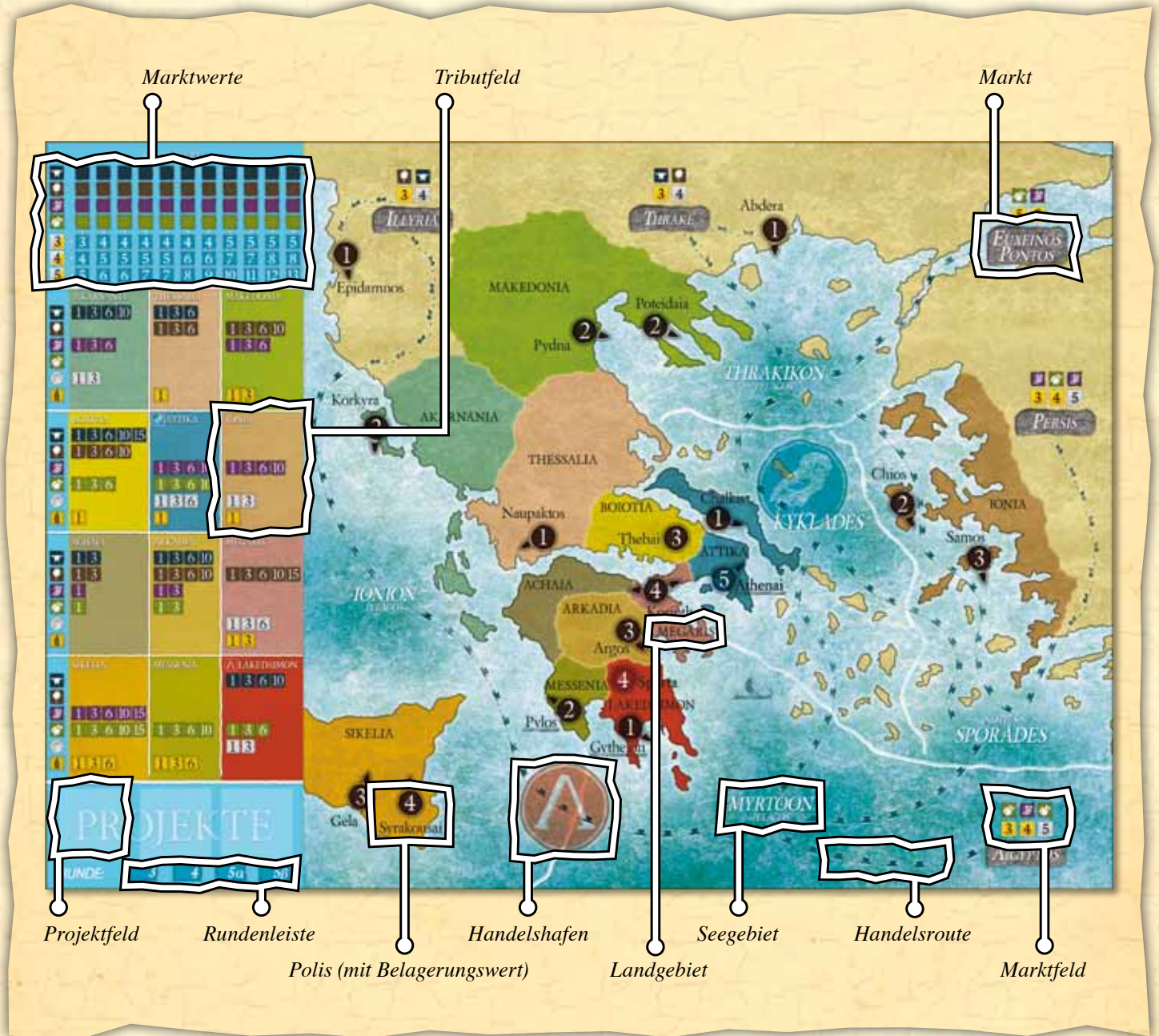
Prestige (auch auf der Ablage verwaltet) wird nicht nur für den Spielsieg, sondern auch zum **Durchführen militärischer Aktionen** benötigt. Man erhält Prestige für Annexion neuer Poleis, abgeschlossene Projekte, beseitigte gegnerische Einheiten und Poleis mit großer Bevölkerung.



DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan sind folgende wichtigen Elemente dargestellt: Der Bereich auf der linken Seite enthält alle generellen Informationen: die veränderlichen **Marktwerte** der vier handelbaren Waren, in den **Tributfeldern** die in den Landgebieten produzierten Waren, die **Projektfelder** für Projekteplättchen und die **Rundenleiste** (3, 4, 5a und 5b).

Der Rest des Spielplans wird von der Landkarte mit den 18 Poleis, den 12 Landgebieten und 5 Seegebieten, den 5 Märkten, den 2 Handelshäfen sowie den Handelsrouten eingenommen. (Teile eines Landgebietes, die dieselbe Farbe haben, stellen ein zusammengehöriges Landgebiet dar. Die Insel mit der Polis Chalkis gehört z.B. zu Attika.)



SPIELABLAUF

Allgemeines

Das Spiel verläuft über vier Runden, bezeichnet als 3, 4, 5 α und 5 β . Die Ziffer der Runde gibt jeweils das **Rundenmaximum an Hoplit**en oder Galeeren an, die **ein Spieler zu jedem Zeitpunkt (auch während der Bewegung)** in einem Gebiet (Land oder See) haben darf. So kann es deshalb erst in der 2. Runde zu Kampfhandlungen kommen (s. Schlachten S. 15). Außerdem geben diese Zahlen vor, welche Ladungen auf den 5 Märkten in der aktuellen Runde bereits handelbar sind. Die beiden Zeichen α und β dienen ausschließlich der Unterscheidung der letzten 2 Runden – aufgrund der spezifischen Ereigniskarten.

Ein Beispiel: In der 1. Runde (mit 3 bezeichnet) können in einem Gebiet je 3 Hoplit

Geschichtlicher Hintergrund

Die erste Spielrunde (3) stellt den Zeitraum der Ausdehnung des Einflusses Athens dar, beginnend mit dem endgültigen Sieg über die Persische Flotte, welche sich noch immer an den südöstlichen Küsten der Sporaden aufhielt. Zur gleichen Zeit leidet Sparta unter dem Gerichtsprozess gegen seinen König Leotychidas II und dessen Heerführer Pausanias.

Die zweite Spielrunde (4) beginnt um 460 v. Chr., als die Feindseligkeiten zwischen Athen und Sparta zu ersten Kampfhandlungen führen, die schließlich im Ersten Peloponnesischen Krieg münden. Es sind aber auch die Jahre, in denen Perikles Athen zu neuer kultureller Blüte führt.

Während des Zeitraums, den die dritte Runde (5 α) repräsentiert, verhärten sich die Fronten im Archidamischen

Krieg. Sparta plündert mehrfach in Attika und die Bevölkerung sucht Zuflucht hinter Athens Mauern, wo sie von der Pest dahingerafft wird. Unter den Opfern befindet sich auch Perikles. Athen erholt sich jedoch wieder, und ein temporärer Waffenstillstand – der Nikiasfrieden – wird beschlossen.

Schließlich kommt es zur finalen Konfrontation der beiden Poleis (in Runde 5 β), in der das wankelmütige militärische Genie Alkibiades zweimal die Seiten wechselt. Athens desaströser Feldzug bei Sizilien ermöglicht Sparta, aufgrund siegreicher Seegefechte eine Blockade zu errichten, die Athen um die benötigte Weizenversorgung bringt, und damit zur Niederlage führt.

Zwei wichtige Hinweise

Limitiertes Material: Die Klötzchen und Schiffe eines Spielers sind auf die vorhandene Anzahl begrenzt. Sollte es vorkommen, dass ein Spieler keine Klötzchen oder Schiffe mehr in seinem (ungenutzten) Vorrat hat, so kann er Aktionen, in denen diese benötigt werden (Bau von Einheiten, Belagerung oder Bürgerkrieg), so lange nicht nutzen, bis wieder genügend Spielsteine vorhanden sind. Der Vorrat an Scheiben ist nicht limitiert. Sollten diese nicht ausreichen, kann beliebiges anderes Material als Ersatz verwendet werden.

Aufrunden: Wenn im Laufe des Spiels gerundet wird, muss ausschließlich aufgerundet werden. Dies bedeutet, dass immer zu Ungunsten des Spielers gerundet wird (Ausnahmen: Ereigniskarte Ägypten rebelliert gegen Persien und Projektplättchen Phidias).

Beispiel: Wenn am Rundenende (5. Lagerhaltung) die Hälfte des Weizens verdirbt, muss ein Lagerbestand von 5 Weizen auf 2 reduziert werden.

Rundenanfang

1. Projektplättchen vorbereiten

Zu Beginn jeder Runde werden zunächst 3 **Projekteplättchen** vom verdeckten Stapel auf die auf dem Spielplan dafür vorgesehenen Projektfelder gelegt. Diese 3 Projekte können in der aktuellen Runde von Poleis verwirklicht werden.

2. Ereigniskarte ausführen

Danach deckt der **Spieler mit mehr Prestige** (bei Gleichstand der Athen-Spieler) die Ereigniskarte der aktuellen Runde auf und liest sie vor. Dieser Spieler muss nun zuerst die Effekte der Karte ausführen. Danach tut dies auch der andere Spieler.

Texte mit **blauem Hintergrund** betreffen **nur den Athen-Spieler**, solche mit **rotem Hintergrund** **nur den Sparta-Spieler**. Auch bei der Ausführung der Ereigniskarten muss immer beachtet werden, dass das aktuelle Rundenmaximum in Gebieten und das Bevölkerungsmaximum in Poleis nie überschritten werden darf. Die Auswirkungen einer Ereigniskarte sind nur für die aktuell Runde gültig.

3. Startspieler bestimmen

Startspieler einer Runde ist nach der Ausführung der Ereigniskarte immer der **Spieler mit weniger Prestige** (bei Gleichstand der Sparta-Spieler).

Aktionen

Der Startspieler beginnt die Runde, indem er **2 verschiedene der möglichen 12 Aktionen** nacheinander ausführt. Am Ende jedes Zuges wird überprüft, ob es zu **Schlachten** auf dem Spielplan kommt (s. Schlachten S. 15). Danach ist der andere Spieler mit 2 verschiedenen Aktionen an der Reihe. Abwechselnd setzen die Spieler die Runde mit ihren Zügen fort, bis beide Spieler gepasst haben.

Ein Spieler muss **passen**, wenn er auf **eine oder beide Aktionen** in seinem Zug **verzichtet**. Damit **endet sein Zug** und er kann in der aktuellen Runde keine weitere Aktion mehr durchführen. Der andere Spieler kann dann noch **beliebig viele Aktionen** (jetzt auch dieselbe Aktion mehrfach) durchführen, bis auch er passt. Erst dann ist sein Zug zu Ende. **Jede dieser Aktionen, nachdem der Gegner gepasst hat, muss** aber (vor der Durchführung) **mit 1 Ware** (Metall, Holz, Wein, Öl, Silber oder Weizen) aus dem Lager **bezahlt werden**.

Nachfolgend werden die 12 verschiedenen Aktionen beschrieben. Für eine bessere Übersicht sind 4 Aktionen jeweils in einer übergeordneten Kategorie zusammengefasst: Entwicklungsaktionen, Militärische Aktionen und Politische Aktionen.

I. ENTWICKLUNGSAKTIONEN

a. Hopliten ausbilden

Diese Aktion kann **pro Zug** nur in **1 Polis** durchgeführt werden. Für jeden Hopliten, den ein Spieler ausbilden will, muss er **1 Metall (oder 1 Silber)** an Ausrüstungskosten bezahlen. Dann nimmt er pro bezahltes Metall (oder Silber) 1 Bevölkerungsklötzchen seiner Polis und legt es in das **zugehörige Landgebiet**. Dabei ist darauf zu achten, dass ein Gebiet nur Hopliten aufnehmen kann, wenn das **Rundenmaximum (3, 4 oder 5) noch nicht erreicht ist**. Außerdem darf das **letzte Bevölkerungsklötzchen einer Polis nie verwendet werden**.

2 Poleis, **Epidamnos und Abdera** (Plättchen mit farblosem Hintergrund), liegen in keinem regulären Landgebiet. In ihnen können **weder Hopliten produziert** noch können diese in den diese Poleis umgebenden Bereich gezogen werden.



Beispiel: Die Abbildung zeigt den Sparta-Spieler im Besitz der Polis Pylos, die ihr Bevölkerungsmaximum (3) erreicht hat. Er entscheidet sich, dort Hopliten auszubilden. Da dies die 2. Runde ist (maximal 4 Einheiten in einem Gebiet), kann er nur noch 2 Hopliten in Messenia einsetzen. Der Spieler bezahlt 2 Metall, nimmt 2 Klötzchen der Bevölkerung von Pylos (das letzte Bevölkerungsklötzchen darf auch nicht verwendet werden) und setzt sie in Messenia ein.

b. Galeeren bauen

Diese Aktion kann pro Zug nur in **1 Polis** durchgeführt werden. Für jede Galeere, die ein Spieler in der Werft bauen will, muss er **1 Holz (oder 1 Silber)** für den Rumpf bezahlen. Dann nimmt er pro bezahltes Holz (oder Silber) 1 Bevölkerungsklötzchen seiner Polis und legt es in ein **Seegebiet**, auf das der **Pfeil der Polis** auf dem Spielplan weist. Dabei ist darauf zu achten, dass ein Gebiet nur Galeeren aufnehmen kann, wenn das **Rundenmaximum (3, 4 oder 5) noch nicht erreicht ist**. Außerdem darf das **letzte Bevölkerungsklötzchen einer Polis nie verwendet werden**.

Mit **Ausnahme von Sparta und Thebai** (diese beiden Poleis haben keinen Hafen) können Galeeren in jeder Polis gebaut werden. Zudem hat die Polis **Korinthos 2 Pfeile**. Für jede in dieser Polis gebaute Galeere kann der Spieler einzeln entscheiden, in welches der 2 Seegebiete sie gesetzt wird.

Beispiel: Der Athen-Spieler, im Besitz der Polis Chalkis mit einer Bevölkerung von 2 (Maximum), möchte in der 2. Runde dort Galeeren bauen. Der Spieler bezahlt 1 Holz und setzt 1 Bevölkerungsklötzchen von Chalkis im Seegebiet Kyklades ein. Das Maximum (4 Einheiten pro Gebiet) ist damit erreicht.



c. Handelsschiffe bauen

Diese Aktion kann **ausschließlich** in den 3 **Handelsstädten** ausgeführt werden (zu erkennen am Ankersymbol auf den Plättchen bzw. dem unterstrichenen Namen auf dem Spielplan – siehe Abbildung) und auch **nur von dem Spieler**, dem sie loyal sind (Farbe des Symbols): Gytheion und Pylos stehen zu Sparta und Athenai natürlich zu Athen. Der andere Spieler kann, selbst wenn er eine dieser Poleis annektiert hat, **dort keine Handelsschiffe bauen**.



Für jedes Handelsschiff, das ein Spieler bauen möchte, muss er **1 Holz (oder 1 Silber)** für den Rumpf bezahlen. Dann legt er pro bezahltes Holz (oder Silber) 1 Bevölkerungsklötzchen der Polis (die Crew) zurück in seinen Vorrat und platziert 1 Schiffe seiner Farbe aus dem Vorrat in seinem **Handels-hafen**. Dieser liegt für den Sparta-Spieler zwischen den Seegebieten Ionion Pelagos und Myrtoon Pelagos (roter Kreis) und für den Athen-Spieler in den Kykladen (blauer Kreis). Auch hier muss man daran denken, dass **das letzte Bevölkerungsklötzchen einer Polis nie verwendet werden darf**.

d. Neues Projekt beginnen

In etwa 2/3 aller Poleis kann ein Projekt begonnen werden, welches dem Spieler bei Fertigstellung wertvolles Prestige einbringt. Ob und welche Projekte in einer Polis angestrebt werden können, steht an den **Rändern des jeweiligen Polisplättchens**. So können zum Beispiel in Abdera Statuen errichtet und in Samos Feste gefeiert werden. Eine **annektierte Polis kann pro Runde nur 1 Projekt beginnen**.

Um ein Projekt zu beginnen zahlt ein Spieler die links auf dem Projektplättchen angegebenen Waren und/oder Silber. Dabei kann **jede Warenart** (allerdings nur in vollem Umfang) durch die gleiche Menge an **Silber ersetzt werden**. Dann nimmt er das gewählte Projektplättchen und legt es links neben sein Polisplättchen. Dieses Projekt steht dem anderen Spieler nun **nicht mehr zur Verfügung**. Allerdings werden durch **Übernahme** gegnerischer Poleis auch deren Projekte übernommen.



Beispiel: Der Athen-Spieler will in Athenai ein Projekt beginnen. Von den 2 noch verfügbaren kann er allerdings nur den Philosophen Sokrates wählen.

Er bezahlt die Kosten für dieses Projekt, in diesem Fall 6 Silber, nimmt das Projektplättchen und platziert es links neben seinem Polisplättchen Athen.

Alle begonnenen Projekte werden am **Ende der Runde fertig gestellt** und bringen jeweils dem Spieler, der die Polis **dann annektiert hat**, das darauf angegebene, **nicht in Klammern stehende, Prestige**. Das in Klammern stehende, „der Nachwelt erhaltene“ Prestige wird erst am Spielende verliehen.

Um bei dem Beispiel zu bleiben: Wird das Projekt in Athenai fertig, bringt es sofort 4 Prestige. Erst am Spielende wird das in Klammern stehende Prestige von 2 Punkten vergeben.

Wechselt während des Spiels eine Polis den Besitzer, so erhält der neue Besitzer diese **mit allen zugehörigen Projekten**, egal ob sie bereits fertiggestellt sind oder nicht. Wird eine Polis neutral (durch Belagerung oder fehlende Nahrungsversorgung), wird sie ebenfalls mit allen zugehörigen Projekten zur Seite gelegt und kann später **mit diesen neu annektiert** werden.

Insgesamt gibt es 14 verschiedene Projektplättchen, von denen pro Runde jeweils 3 zur Verfügung stehen. In jedem Spiel werden daher 2 Projekte nicht ins Spiel kommen. Die 14 Projekte lassen sich in 7 verschiedene Typen einteilen:

Philosophen (3x): Auf diesen Plättchen, deren Titel den Namen des jeweiligen Denkers tragen, ist links unten die Menge an Silber angegeben, die nötig ist, um ihn für eine Polis anzuwerben. Dies kann entweder in Syrakousai oder Athenai geschehen.

Künstler (1x): Phidias erschafft wundervolle Skulpturen und phantastische Bauwerke für die Stadt, wenn sie ihm seinen Lohn in Silber bezahlen kann. Er kann nur für die Polis Athenai angeworben werden. Phidias verleiht am Rundenende Prestige in Höhe der **halben aktuellen Bevölkerungsgröße** Athenais (aufgerundet).

Tempel (2x): Diese beeindruckenden, jedoch ziemlich teuren Gebäude (wenn man die Menge an Holz und Metall zur Konstruktion sowie das den Arbeitern zu bezahlende Silber bedenkt) bringen dem Spieler eine beachtliche Menge an Prestige ein. In Syrakousai und Sparta können sie gebaut werden.

Theater (2x): Erschwinglicher in den Baukosten werden diese Gebäude in den Hügeln nahe der Polis errichtet. Dies kann in Korinthos, Athenai oder Thebai angestrebt werden.

Statuen (2x): Am einfachsten und günstigsten zu bauen sind diese Kunstwerke. Die Bildhauer benötigen nur ein wenig Holz, und vielleicht noch etwas Metall für das Gerüst. Dafür ist aber auch der Prestigegewinn recht gering. In Abdera, Gela, Epidamnos und Sparta können Statuen errichtet werden.

Fest (2x): Während dieser Feierlichkeiten zu Ehren der Götter werden u.a. Unmengen von Wein benötigt. Sie können in Sparta, Poteidaia und Samos ausgerichtet werden.

Wettkämpfe (2x): Neben den Olympischen Spielen fanden in den Poleis regelmäßig auch kleinere Wettkämpfe statt, bei denen den Siegern der Disziplinen Öl und manchmal auch Wein oder Silber geschenkt wurde. Diese Wettkämpfe können in Pydna, Argos und Korinthos ausgetragen werden.

II. MILITÄRISCHE AKTIONEN

-1



Jede militärische
Aktion kostet immer
genau **1 Prestige!**

e. *Hopliten bewegen* (-1 Prestige)

Mit dieser Aktion kann ein Spieler eine **Anzahl von Hopliten** bewegen, die vom **Zielgebiet** der Bewegung abhängig ist. Die Entfernung (Anzahl durchreister Gebiete) sowie die Route der Einheiten ist **beliebig**, allerdings müssen dabei einige Einschränkungen beachtet werden:

- Alle Hopliten können aus **verschiedenen Startgebieten** kommen, **müssen** aber ihre Bewegung in **demselben Zielgebiet beenden**. Das Rundenmaximum (abhängig von der aktuellen Runde 3, 4 oder 5 Einheiten) gibt vor, wie viele Einheiten **noch in dieses Gebiet gezogen werden können**. Es ist nicht möglich, in 1 Aktion Hopliten in verschiedene Zielgebiete zu bewegen.
- Hopliten können entweder durch **Land- oder Seegebiete** gezogen werden – eine Kombination ist nicht möglich.
- Eine Bewegung über ein oder mehrere Seegebiete **muss immer in einem direkt an das Startgebiet angrenzenden Seegebiet beginnen** (unabhängig von den Pfeilen der Poleis des Landgebietes) **und immer im Zielgebiet zu Land enden**. Allerdings muss der Spieler **keine** Handelsschiffe oder Galeeren in den durchreisten Seegebieten besitzen.

Es ist also z.B. nicht möglich, eine Bewegung in Attika zu beginnen, danach über die Seegebiete Kyklades und Thrakikon Pelagos nach Makedonia zu gelangen, um dann nach Akarnania weiterzuziehen. In diesem Fall muss das Zielgebiet Makedonia sein.

- Hopliten können **nicht durch vom Gegner kontrollierte Gebiete** (sowohl zu Land als auch zur See) gezogen werden. Ein Gebiet wird dann vom Spieler kontrolliert, wenn sich in diesem mehr eigene Einheiten als solche des Gegners befinden (z.B. 3 Hopliten des Athen-Spielers, aber nur 1 Einheit des Sparta-Spielers). Es ist **jedoch erlaubt**, die **Bewegung in einem vom Gegner kontrollierten Gebiet zu beginnen und zu beenden**.

- Hopliten können **niemals** durch **Landgebiete** gezogen werden, **deren Rundenmaximum für diesen Spieler in dieser Runde bereits erreicht ist**. Die Anzahl Galeeren in **Seegebieten** ist jedoch **unerheblich**.

So kann z.B. ein Hoplit in der 4. Runde nicht von Boiotia durch Thessalia nach Makedonia ziehen, wenn der Spieler in Thessalia bereits 5 Einheiten besitzt.

- Hopliten werden nicht in Gruppen oder gleichzeitig gezogen, sondern **einzel nacheinander**. Daher ist es für den aktiven Spieler wichtig, sich die Reihenfolge, in der er Einheiten ziehen möchte, genau zu überlegen. Durch den Abzug von Einheiten kann der Gegner eventuell **Kontrolle über ein Gebiet** erhalten, welches dann blockiert wäre.

Ein Spieler, der die **Polis Korinthos annektiert** hat, hat die Möglichkeit, Hopliten vom Seegebiet Kyklades (durch den Isthmus, und dann über den Diolkos, eine Art Karrenzugweg) **direkt** ins Ionion Pelagos zu ziehen – oder umgekehrt.

Bereiche, die nicht farblich als Landgebiete abgegrenzt sind (um die Städte Epidamnos und Abdera sowie den Markt Persiens herum) **können nicht von Hopliten betreten werden**. Zudem gibt es 2 Landgebiete, die **nur über Wasser** zu erreichen sind: Sikelia und Ionia.

Die Abbildung, die unten auf dieser Seite zu sehen ist, zeigt die Bewegung von 5 Hopliten (in einer der letzten 2 Runden).



Anhand dieses Beispiels lässt sich recht gut nachvollziehen, warum eine durchdachte Reihenfolge so wichtig ist. Da das Zielgebiet für alle Hoplitens gleich sein muss, entscheidet sich der Athen-Spieler für Thessalia, da er dort noch keine Einheiten besitzt. Die Einheiten, die er bewegen will, befinden sich in 3 verschiedenen Gebieten.

- A) Als erstes bewegt er den Hopliten im Gebiet Ionia (Nr. 1). Dieser muss über das Seegebiet Nótios Sporades bewegt werden, was möglich ist, da das Feld nicht vom Gegner blockiert wird. Danach wird der Hoplit durch das Seegebiet Kyklades bewegt (vom Athen-Spieler selbst kontrolliert) und landet direkt im Zielgebiet Thessalia an.
- B) 2 weitere Hoplitens (Nr. 2 und 3) werden nun über den Landweg von Attika durch Boiotia (welches keiner der Spieler kontrolliert) nacheinander nach Thessalia gezogen.
- C) Schließlich werden die letzten beiden Hoplitens (Nr. 4 und 5) direkt von Boiotia nacheinander ins angrenzende Gebiet Thessalia bewegt. Sobald Hoplit Nr. 4 Boiotia verlässt, fällt es unter die Kontrolle des Sparta-Spielers. Hoplit Nr. 5 kann aber dennoch gezogen werden, da es sich um das Startgebiet handelt und er es nicht durchquert.

Zu welchem Zeitpunkt der Athen-Spieler den Hoplitens in Ionia gezogen hätte, ist hier irrelevant. Hätte er aber einen der Hoplitens Nr. 4 und 5 aus Boiotia vor den beiden aus Attika (Nr. 2 und 3) gezogen, wäre deren Weg über Boiotia blockiert gewesen und er hätte nach einem anderen Weg (z.B. über das Seegebiet Kyklades) suchen müssen.

f. Galeeren bewegen (-1 Prestige)

Die Bewegung der Galeeren folgt denselben Prinzipien wie die Bewegung der Hoplitens. Das heißt, dass die Anzahl der Galeeren, die in das Zielgebiet bewegt werden können, vom **Rundenmaximum** abhängig ist (je nach Runde 3, 4 oder 5), dass Galeeren aus **verschiedenen Startgebieten** kommen können, einzeln nacheinander gezogen werden müssen und dass **Seegebiete**, in denen das **Rundenmaximum** an eigenen Galeeren bereits erreicht ist, **nicht durchquert werden dürfen**.

Auch hierbei ist es **nicht erlaubt, vom Gegner kontrollierte Seegebiete zu durchqueren** (wohl aber, in ihnen zu starten und die Bewegung zu beenden).

Und auch hier darf ein Spieler, der die Polis Korinthos annektiert hat, Galeeren vom **Seegebiet Ionion Pelagos direkt in das Seegebiet Kyklades ziehen** - oder umgekehrt. Die einzige Ausnahme zur Bewegung der Hoplitens besteht natürlich darin, dass sich Galeeren **ausschließlich auf den 5 Seegebieten** bewegen dürfen.

g. Polis belagern (-1 Prestige)

Um eine Polis (neutral oder bereits vom Gegner annektiert) zu belagern, muss der aktive Spieler das entsprechende Landgebiet **kontrollieren** (mehr Hoplitens besitzen) und die Anzahl der eigenen Hoplitens muss **mindestens dem Befestigungswert** der Polis entsprechen (die gegenwärtige Bevölkerungszahl spielt keine Rolle). Dieser ist sowohl auf den Polisplättchen als auch auf dem Spielplan angegeben.

Die beiden Poleis **Korinthos** und **Syrakousai** können daher in der 1. Runde nicht belagert werden, da es nicht möglich ist, genug Hoplitens in das entsprechende Gebiet zu ziehen. **Athen und Sparta** (die beiden Hauptstädte) können **nicht** belagert werden. Dies gilt auch für **Epidamnos und Abdera**, da keine Hoplitens in das umgebende Gebiet gezogen werden können.

Zusätzlich kann eine Polis nur dann belagert werden, wenn der Spieler noch genügend Klötzchen in seinem Vorrat besitzt, um bei einem Sieg die notwendige Anzahl als Bevölkerung platzieren zu können (siehe unten).

Sind alle Voraussetzungen für eine Belagerung erfüllt, wirft der Spieler den vierseitigen Würfel. Bei einem Befestigungswert von 1 ist kein Würfelwurf nötig.

Ist das **Würfelergebnis niedriger als der Befestigungswert**, ist die Belagerung **nicht erfolgreich**. Der belagernde Spieler **verliert** zunächst **1 Hoplitens** in dem Landgebiet. Eine Polis, die **nicht neutral** ist, **verliert ebenfalls 1 ihrer Bevölkerungsklötzchen**. Wird dadurch das **letzte Klötzchen** des Polisplättchens entfernt, rebellieren die angsterfüllten Einwohner gegen den Herrscher und **die Polis wird neutral** (also aus der Auslage des Spielers entfernt, inklusive all ihrer Projekte). Bei einer neutralen Polis passiert bei erfolgloser Belagerung nichts.

War eine Belagerung erfolglos, kann in jedem späteren Zug ein neuer Versuch gestartet werden (1x pro Zug), sofern der Spieler in dem Gebiet über genügend Hoplitens verfügt (entsprechend den oben genannten Anforderungen).

Ist das Ergebnis **gleich dem oder höher als der Befestigungswert** der Polis, war die Belagerung erfolgreich. Der belagernde Spieler **annektiert** die Polis (übernimmt das Polisplättchen **mit allen Projekten, egal ob fertig gestellt oder nicht**) und erhält sofort Prestige in Höhe des Befestigungswertes. War zudem der **Proxenos** des Gegners in der Polis, wird dieser vom Spielplan entfernt. Er ist nun ein Gefangener des belagernden Spielers und muss vom Gegner ausgelöst werden, um ihn wieder einsetzen zu können.

Bei einer neutralen Polis nimmt der annektierende Spieler nun eine Anzahl von Klötzchen, die der **Grundbevölkerung** entspricht, aus seinem Vorrat und legt sie rechts neben das Plättchen. Erobert er die Polis jedoch von seinem Gegner, dann **tauscht er dessen Bevölkerungsklötzchen gegen dieselbe Menge** an eigenen (aus dem Vorrat, nicht von den Hoplitens) aus. Zuletzt nimmt er eine seiner Scheiben und platziert sie auf der Polis auf dem Spielplan (und entfernt die Scheibe des Gegners, falls vorhanden).

Beispiel 1: Der Athen-Spieler möchte die neutrale Polis Naupaktos durch Belagerung in der 1. Runde (3) annektieren. Da sich bereits 2 Hoplitens des Sparta-Spielers in Thessalia befinden, bewegt er 3 seiner Hoplitens in das Gebiet (-1 Prestige). Für 1 weiteres Prestige belagert er nun die Polis. Die Belagerung ist automatisch erfolgreich, da Naupaktos nur einen Befestigungswert von 1 hat. Der Spieler legt das Polisplättchen in seine Auslage, legt rechts davon 1 Bevölkerungsklötzchen (=Grundbevölkerung) aus seinem Vorrat, platziert 1 eigene Scheibe auf der Polis auf dem Spielplan und erhält als Belohnung 1 Prestige (=Befestigungswert).

Beispiel 2: Nehmen wir an, der Athen-Spieler möchte in der 2. Runde (4) die neutrale Polis Thebai belagern. Im Gebiet Boiotia befinden sich keine Hopliten Spartas. Die Polis hat einen Befestigungswert von 3. Der Spieler zieht nun 3 seiner Hopliten (Minimum für die Belagerung) in das Gebiet (-1 Prestige) und beginnt die Belagerung (erneut -1 Prestige). Der vierseitige Würfel wird geworfen, doch das Ergebnis ist nur eine 2. Die Belagerung ist nicht erfolgreich und der Athen-Spieler verliert zudem noch 1 Hopliten in dem Gebiet. In seinem nächsten Zug entscheidet der Spieler, 2 weitere Hopliten in das Gebiet zu ziehen und die Belagerung erneut zu versuchen (insgesamt -2 Prestige). Diesmal zeigt der Würfel eine 3, die Belagerung gelingt. Der Spieler nimmt sich das Polisplättchen, platziert 3 Bevölkerungsklötzchen (=Grundbevölkerung) aus seinem Vorrat rechts davon, legt 1 eigene Scheibe auf die Polis auf dem Spielplan und erhält 3 Prestige (=Befestigungswert). Wäre es ihm gelungen, die Polis im ersten Zug schon einzunehmen oder hätte er gleich 4 Hopliten nach Boiotia gezogen, wäre die Differenz von gewonnenem (+3) und verlorenem (-2 bzw. -3) Prestige positiv (+1) oder zumindest nicht negativ (0) gewesen.

Beispiel 3: In der letzten Runde (5ß) möchte der Sparta-Spieler die Polis Thebai vom Athen-Spieler erobern. Gegenwärtig hat Thebai eine Bevölkerung von 2 (was für die Belagerung erst einmal irrelevant ist – wichtig ist zunächst nur der Befestigungswert) und es befinden sich 2 Hopliten Athens in Boiotia. Der Sparta-Spieler zieht 4 Hopliten in das Gebiet und belagert die Polis (siehe auch die nachfolgende Abbildung zur Verdeutlichung), was ihn insgesamt 2 Prestige kostet. Er wirft den vierseitigen Würfel, und das Ergebnis ist eine 4. Die Belagerung ist erfolgreich und der Sparta-Spieler erhält das Polisplättchen von seinem Gegner, wobei er die beiden Bevölkerungsklötzchen gegen 2 eigene tauscht. Dann legt er 1 eigene Scheibe auf die Polis auf dem Spielplan und erhält 3 Prestige.

Wäre die Belagerung nicht geglückt, hätte der Sparta-Spieler 1 Hopliten und der Athen-Spieler in Thebai 1 Bevölkerungsklötzchen verloren. Im nächsten Zug könnte der Sparta-Spieler Thebai erneut belagern. Er hätte immer noch genug (3) Hopliten im Gebiet, um die nötigen Voraussetzungen zu erfüllen – wenn der Athen-Spieler nicht mehr Einheiten nach Boiotia zieht. Egal ob die Belagerung dann Erfolg hätte oder nicht, der Athen-Spieler würde durch erneuten Bevölkerungsverlust die Polis auf jeden Fall verlieren, da sie bei 0 Bevölkerung neutral wird.

h. Tribut einfordern (-1 Prestige)

Ein Spieler, der **mindestens 1 Polis in einem Landgebiet annektiert** hat, und zusätzlich über **Hopliten** in dem Gebiet verfügt, kann von der Landbevölkerung des Gebietes Tribut in Form von dort produzierten Waren einfordern. Welche Waren in einem Gebiet produziert werden, ist in dem zugehörigen Tributfeld (in der Spalte links auf dem Spielplan) daran zu erkennen, dass in der entsprechenden Reihe mindestens ein Zahlenfeld ist.

Um den geforderten Tribut einzutreiben, verteilt der Spieler seine Hopliten aus diesem Gebiet frei **auf die Zahlenfelder der Warenreihen** in dem zugehörigen Tributfeld, wobei die einzelnen Reihen von links nach rechts gefüllt werden müssen. Wie viele der in dem Gebiet produzierten Waren der

Spieler nun eintreibt, hängt immer von dem am **weitesten rechts** liegenden Hopliten ab. Die Ziffer, die in dem von ihm verdeckten Zahlenfeld steht, gibt an, wie viele Waren der entsprechenden Sorte eingetrieben werden. Dies können z.B. 1/3/6/10 oder 15 Wein sein, wenn 1/2/3/4/5 Hopliten zum Eintreiben der entsprechenden Ressource geschickt werden (abhängig von der aktuellen Runde und dem Gebiet).

Wird diese Aktion **für die Heimatregion** durchgeführt (Attika für den Athen-Spieler, Lakadaimon für den Sparta-Spieler), so kostet diese Aktion den Spieler **kein Prestige**. Diese Ausnahme gilt natürlich **nicht für den gegnerischen Spieler**.

Nachdem der Tribut eingefordert wurde, werden alle Hopliten wieder in das Landgebiet zurück gesetzt. Danach muss der Spieler **1 seiner Scheiben** in das Tributfeld legen. Dies zeigt an, dass in dem Gebiet bis zum Ende der Runde **kein Spieler mehr Tribut** einfordern kann.

Im Landgebiet **Achaia** gibt es keine Polis. Daher muss ein Spieler nur im Landgebiet selbst Hopliten stationiert haben, um die Aktion dort durchführen zu können.

Beispiel: In Sikelia können bis zu 15 Wein und Öl sowie 6 Weizen eingefordert werden (siehe Abbildung unten). In diesem Gebiet treibt Sparta in der dritten Runde (5α) Tribut mit 5 Hopliten ein. Er kann nun mit 3 Hopliten 6 Wein und mit den 2 anderen 3 Öl eintreiben (A), er könnte aber auch mit allen 5 Hopliten 15 Öl nehmen (B).



III. POLITISCHE AKTIONEN

i. Handel treiben

Silber und Weizen sind die beiden wichtigsten, aber auch die knappsten Ressourcen im Spiel. Die Gebiete produzieren nicht genug und nur durch **Handel** können die wachsenden Poleis ausreichend versorgt werden.

Um Handel mit einem der 5 Märkte (Euxeinos Pontos, Persis, Illyria, Thrake oder Aegyptos) treiben zu können, **muss eine freie Handelsroute vom Handelshafen des Spielers bis zum entsprechenden Marktfeld** vorhanden sein. Keines der Seegebiete darf vom Gegner kontrolliert werden, da dadurch die Route blockiert wird.

Während das erste Seegebiet der athenischen Handelsroute Kyklades ist, kann der Sparta-Spieler sich jedes mal zwischen Ionion Pelagos und Myrtoon Pelagos entscheiden, da sein Handelshafen zwischen diesen beiden Seegebieten liegt. Sind diese Felder (Kyklades bzw. Ionion **und** Myrtoon

Pelagos) **blockiert**, so kann der jeweilige Spieler **keine der Handelsrouten befahren** und ist daher vom Seehandel abgeschnitten, da die Handelsschiffe den Hafen nicht verlassen können. Der Sparta-Spieler muss außerdem darauf achten, dass er nicht beide Handelsstädte (Pylos und Gytheion) verliert, da er sonst ebenfalls keinen Handel mehr treiben kann.

Handelsschiffe bewegen sich **entlang** der durch gestrichelte Linien **angezeigten Routen**. Allerdings kann auch in diesem Fall ein Spieler, der **Korinthos** annektiert hat, seine Handelsschiffe vom Seegebiet Ionien Pelagos direkt in das Seegebiet Kyklades ziehen - oder umgekehrt.

Welche Waren ein Markt anbietet und welche er dafür im Tausch verlangt, ist in dem jeweiligen **Marktfeld in Spalten** dargestellt. Dabei gibt das obere Feld die Art (Metall, Holz, Wein oder Öl) der **geforderten Ware** an, das untere Feld die **angebotene Tauschware** (Weizen oder Silber, erkennbar an der Farbe) sowie die **Größe der entsprechenden Ladung**. Ein Spieler kann sich aber auch entscheiden, die Ladung nicht mit der geforderten Ware zu tauschen, sondern mit Silber zu kaufen (siehe unten).



Der persische Markt bietet 3 Tauschangebote: Wein gegen 3 Weizen, Öl gegen 4 Weizen oder Wein gegen 5 Silber.

Um Handel zu betreiben, bewegt der Spieler **1 einzelnes Handelsschiff über eine freie Route** von seinem Handelshafen zum entsprechenden Markt (Teilstrecken sind nicht möglich) und stellt es auf ein beliebiges **freies Angebotsfeld**. Dabei muss aber beachtet werden, ob die jeweilige Ladung **in der aktuellen Runde bereits verfügbar** ist (nur 3er-Ladungen in der 1. Runde, in der 2. Runde auch 4er-Ladungen und ab der 3. Runde alle Ladungen).

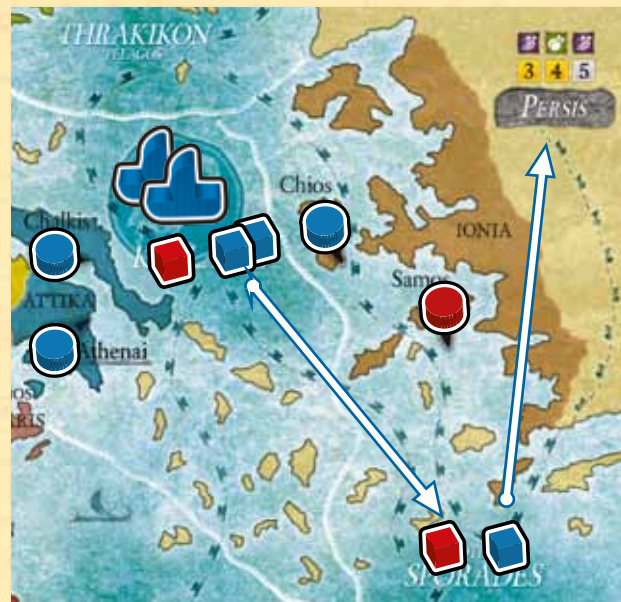


In der 1. Runde (3) wird in Persien nur die linke Ladung angeboten, in der 2. (4) auch die mittlere und in der 3. und 4. (5) zusätzlich die rechte Ladung.

Ein Spieler kann **jede verfügbare** und noch nicht von einem anderen Handelsschiff besetzte Ladung wählen. Die Felder müssen **nicht** von links nach rechts belegt werden. Es ist aber **nicht möglich**, ein Feld nur zu blockieren – der Spieler **muss** die erforderlichen Waren besitzen und **muss** handeln.

Möchte ein Spieler eine Ladung Weizen erstehen, kann er sich entscheiden, ob er dies durch einen **Tauschhandel** mit der geforderten Ware (abhängig von deren Marktwert) oder durch einen **Einkauf** mit Silber erreichen will. Ein Angebot von Silber muss jedoch immer ertauscht werden.

Beim Tauschhandel hängt die **Menge** der abzugebenden Ware vom **Marktwert** der geforderten Ware ab. Um diesen zu bestimmen, schaut man auf die **Spalte**, in der sich der Marker der abzugebenden Warensorte befindet, und die **Zeile**, in der die Ladungsgröße des Tauschangebotes angegeben ist. Der **Kreuzungspunkt** von Spalte und Zeile bestimmt die **abzugebende Warenmenge**.



Beispiel: Der Athen-Spieler möchte in der 2. Runde (4) in Persien sein Öl gegen eine Ladung von 4 Weizen eintauschen. Das Feld ist noch nicht belegt und in dieser Runde auch verfügbar. Auch die Route von seinem Handelshafen bis dorthin ist nicht blockiert (siehe dazu Abbildung oben): Weder das Seegebiet Kyklades noch das Seegebiet Nótios Sporádes wird vom Sparta-Spieler kontrolliert.



Der Spieler platziert sein Handelsschiff auf der mittleren Ladung und überprüft nun, wie viel Öl er für die 4 Weizen abgeben muss.

Da der Spieler einen Tauschhandel durchführt, muss er sich die Spalte, in der der Öl-Marker ist, und die Zeile für die 4er-Ladung ansehen. Auf dem Kreuzungspunkt ist zu sehen, dass er 5 Öl aus seinem Lager abgeben muss.

MARKTWERT													
	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	7	7	8	8
5	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	13

Nach einem Tauschhandel **sinkt** der **Marktwert** der abgegebenen Warensorte, da die Nachfrage vorerst gestillt wurde. Dazu wirft der Spieler den vierseitigen Würfel und zieht den Marker um **entsprechend viele Felder nach rechts** (bzw. so viele wie möglich).

MARKTWERT													
	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	7	7	8	8
5	5	5	6	6	7	7	8	9	10	11	12	13	13

Bleiben wir beim vorhergehenden Beispiel: Der Spieler wirft den vierseitigen Würfel und das Ergebnis ist eine 2. Der Öl-Marker wird um 2 Felder nach rechts bewegt.

Anstelle eines Tauschhandels kann der Spieler Weizen aber auch **mit Silber einkaufen**. Die Kosten in Silber **decken sich dabei 1:1 mit der Menge des eingekauften Weizens**, da der Marktwert der geforderten Ware hierfür unerheblich ist.

In dem oberen Beispiel hätte der Athen-Spieler für die 4 Weizen genau 4 Silber bezahlen müssen.

Hat der Spieler Weizen mit Silber gekauft, verändert sich der **Wert der ursprünglich verlangten Ware** (für einen Tauschhandel) ebenfalls – denn die Nachfrage steigt. Der vierseitige Würfel wird **2x geworfen**. Das **höhere Ergebnis** gibt an, um wie viele **Schritte der Warenmarker nach links** bewegt wird (bzw. so viele wie möglich).

Die beiden Poleis **Epidamnos** und **Abdera** haben als einzige eine **Handelsroute**, die **über Land** führt. Daher kann ein Spieler, der eine der beiden Städte annektiert hat, unabhängig von Seerouten **mit dem verbundenen Markt** (Illyria bzw. Thrake) **Handel treiben** – solange er eine Handelsstadt besitzt. Beim Verlust von Gytheion und Pylos könnte Sparta daher diese Routen nicht mehr nutzen. Unverändert benötigt er dafür ein verfügbares Handelsschiff in seinem Hafen, das er wie üblich auf ein freies Angebotsfeld setzt.



Ein Handelsschiff bleibt immer **bis zum Rundenende** auf dem Angebotsfeld stehen. Es blockiert damit für den Rest der Runde die entsprechende Ladung und ist auch für den Spieler als Figur zunächst nicht mehr verfügbar.

j. Proxenos bewegen

Im antiken Griechenland war der Proxenos ein Diplomat, der als eine Art Botschafter fungierte. Wichtige Poleis setzten berühmte Bürger in diesem Amt ein, um in anderen Städten Einfluss zu gewinnen, und statteten sie mit den dafür nötigen Mitteln aus.

Im Spiel wird der Proxenos mit einer Spielfigur dargestellt, die **von Polis zu Polis** reist. Dabei bewegt er sich genau wie ein Hoplit über Land- oder Seegebiete, kann allerdings **von Blockaden nicht aufgehalten** werden.

Um den Proxenos zu bewegen, wird er von der Polis **entweder** in das **umgebende Landgebiet** gesetzt oder aber in das **angrenzende Seegebiet** (angezeigt durch die Pfeile der Poleis). Dann wird er **von Gebiet zu Gebiet** gezogen, bis er seine Bewegung in der Polis eines Landgebietes beendet. Diese darf jedoch nicht bereits vom gegnerischen

Proxenos besetzt sein, da sich in jeder Polis immer nur 1 Proxenos aufhalten darf. Bei Bewegung durch Seegebiete muss die Polis außerdem angrenzend an das letzte betretene Seegebiet sein (dargestellt durch den Pfeil der Polis).

In beiden Fällen kann der Proxenos nur **entweder über Land- oder über Seegebiete** bewegt werden – ähnlich wie ein Hoplit. Er kann zudem ebenfalls den Diolkos bei Korinth nutzen, wenn der entsprechende Spieler die Polis Korinthos annektiert hat.

Epidamnos und Abdera können als einzige Poleis **nur direkt vom angrenzenden Seegebiet** betreten werden, da sie keine umgebenden Landgebiete besitzen. Daher ist der Proxenos auch **die einzige Möglichkeit**, Epidamnos und Abdera überhaupt zu annektieren. Thebai und Sparta hingegen haben keinen Hafen (keinen Pfeil auf angrenzende Seegebiete) und können **nur über Land** erreicht werden

Ein Proxenos kann zwar nicht durch Blockaden aufgehalten werden, er muss aber **jede gegnerische Einheit in jedem Gebiet**, welches er **durchquert**, mit **1 Silber** bestechen. Das Silber wird allerdings von den Einheiten behalten und geht daher **nicht an den anderen Spieler**.

Es ist wichtig darauf zu achten, seinen Proxenos genügend abzusichern, und im Auge zu behalten, wo er sich gerade befindet. Sollte er sich in einer erfolgreich belagerten Polis befinden, wird er zum Gefangenen. Dann muss er erst wieder ausgelöst werden, bevor er erneut eingesetzt werden kann. Zudem sollte man bedenken, dass die direkteste oder offensichtlichste Route nicht immer die beste Möglichkeit darstellt, den Proxenos in eine Polis zu bringen.



Beispiel: Der Athen-Spieler möchte seinen Proxenos von Naupaktos nach Potidaia bewegen. Der offensichtliche Weg ist durch die zwei Landgebiete Thessalia und Makedonia (siehe Abbildung), wodurch 4 Silber an Bestechung bezahlt werden müssten. Dem Spieler fällt allerdings auf, dass er über den Seeweg nur 1 Silber (an eine Galeere im Myrtoon Pelagos) bezahlen muss (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).



k. Proxenos auslösen

Jeder Spieler besitzt **nur 1 Proxenos**. Wird dieser durch eine Belagerung gefangen genommen, muss er zuerst wieder ausgelöst werden, um erneut einsatzbereit zu sein.

Um seinen eigenen Proxenos auszulösen, muss ein Spieler Lösegeld in Höhe von **2 Silber an seinen Gegner** bezahlen. Danach wird er in seine **Hauptstadt** (Athenai bzw. Sparta) gesetzt und kann ab sofort wieder genutzt werden.

l. Bürgerkrieg anzetteln

Befindet sich der Proxenos in einer **gegnerischen oder neutralen** Polis, kann er einen Bürgerkrieg anzetteln (im antiken Griechenland „Stasis“ genannt). Bedingung dafür ist, dass im Vorrat des Spielers, der den Bürgerkrieg anzetteln will, genügend Klötzchen für die Bevölkerung der zu übernehmenden Polis vorhanden sind.

Um Unfrieden zu stiften, müssen die Bürger der Polis mit Silber bestochen worden. Die **Menge an Silber**, die benötigt wird, hängt davon ab, ob es sich um eine neutrale oder eine vom gegnerischen Städtebund annektierte Polis handelt:

- Ist sie **neutral**, so muss Silber in Höhe der **doppelten Grundbevölkerung** abgegeben werden.
- Gehört sie dem **Gegner**, so muss sogar Silber in **Höhe der dreifachen gegenwärtigen Bevölkerung** (Anzahl der Klötzchen) abgegeben werden. Dieses Silber erhält allerdings **nicht** der Gegner.

Als Ergebnis eines Bürgerkrieges erhält der Spieler, dessen Proxenos ihn ausgelöst hat, das **Polisplättchen** mitsamt **allen fertigen und noch nicht fertiggestellten Projekten**. Er platziert nun seine eigenen Bevölkerungsklötzchen (Grundbevölkerung bei neutraler, aktuelle Bevölkerung bei übernommener gegnerischer Polis, wie auch im Falle einer Belagerung) rechts neben dem Polisplättchen und legt eine eigene **Scheibe** auf die Polis auf dem Spielplan (und entfernt gegebenenfalls die des Gegners). Zuletzt erhält der Spieler **Prestige** in Höhe der **bestochenen Bevölkerung** (nicht des gezahlten Silbers).

In der **Hauptstadt** des Gegners kann **nie** ein Bürgerkrieg angezettelt werden.

Schlachten

Direkt nach dem Zug eines Spielers muss überprüft werden, ob es auf dem Spielplan zu Schlachten kommt. **Ausnahme:** Entscheidet sich der erste Spieler zu passen, finden Schlachten erst statt, nachdem auch der zweite Spieler gepasst hat (also nach dessen letzter Aktion).

Eine Schlacht findet automatisch statt, wenn sich von beiden Spielern **insgesamt 8 oder mehr Einheiten** (maximal 10) in einem Land- oder Seegebiet befinden, was frühestens in der 2. Runde (4) der Fall sein kann. Müssen mehrere Schlachten ausgefochten werden, so entscheidet der Spieler, dessen Zug gerade endet, über deren Reihenfolge.

Eine Schlacht besteht aus einzelnen Angriffsphasen, die nacheinander mit Hilfe der **Kampfkarten** ausgefochten werden. Diese werden ordentlich gemischt. Dann erhält jeder Spieler so viele Karten wie er Hoplitens oder Galeeren **in dem entsprechenden Gebiet** besitzt. Für 5 Hoplitens erhält ein Spieler also vor der Schlacht 5 Kampfkarten.

In jeder Angriffsphase gibt es einen Angreifer und einen Verteidiger. Der Angreifer wählt **2 seiner Kampfkarten** und legt diese offen vor sich aus. Danach muss der Verteidiger auf beide Karten **je 1 Karte** aus seiner Hand offen **ausspielen**. Die Karten werden dann miteinander verglichen, und Einheitsverluste sowie Prestigegewinne festgestellt (siehe unten). Ist der Kampf dann nicht beendet, beginnt eine neue Angriffsphase, wobei der **Verteidiger der letzten Phase zum neuen Angreifer wird**.

Bei einer **Landschlacht** ist immer der **Sparta-Spieler** der erste Angreifer, bei einer **Seeschlacht** immer der **Athen-Spieler**.

Beschreibung der Kampfkarten:

Auf jeder Karte befinden sich je eine **Landformation** (Phalanx, Kavallerie, Bogenschützen, Peltasten, Söldner oder Ruf der Salpinx) sowie eine **Seeformation** (Elite Triere, Triere, Diere, Triacontere, Söldner oder Ruf der Salpinx). Zugeordnet findet sich dort außerdem je ein **Landmanöver** (Othismos, Vorrücken, Stellung halten, Schießen oder Hinterhalt) bzw. ein **Seemanöver** (Dieklous, Periplous, Kyklos oder Hinterhalt).

Der **Prestigewert** (2, 1, 0 oder -1) eines Manövers findet sich als große Zahl oben links auf der Karte. Die Angaben rechts oben geben die Häufigkeit an, mit der das Manöver im Kartenstapel vorhanden ist. Jede Formation kommt nur in Kombination mit **maximal 2 unterschiedlichen** Manövern vor. So ist der Phalanx immer entweder das Manöver Othismos (2 Prestige – diese Karte gibt es 3x) oder Vorrücken (1 Prestige – 5x) zugeordnet.

Sobald Angreifer und Verteidiger ihre Karten gespielt haben, werden jeweils die **2 Karten eines Kartenpaares** miteinander verglichen. Zunächst werden die Formationen betrachtet und dann die Prestigewerte der Manöver verglichen. Dabei kann es zu 2 Situationen kommen:

1. War es dem Verteidiger **nicht möglich**, eine Karte mit der gleichen Formation (wie von der Karte des Angreifers

vorgegeben) zu kontern, so **verliert er 1 Einheit** in dem Gebiet. Der Angreifer erhält außerdem das auf seiner Karte angegebene **Prestige** für das Manöver.

2. Hat der Verteidiger aber eine **passende Karte** gelegt, verliert er keine Einheit. Zeigt die Karte des Angreifers einen **höheren Prestigewert** als die des Verteidigers, erhält der Angreifer Prestige in Höhe der **Differenz**.

2 Formationen haben außerdem spezielle Auswirkungen:

- **Söldner:** Diese einmal vorhandene Karte ist ein Joker. Sie kann vom Verteidiger gespielt werden, um eine beliebige Formation abzuwehren (mit Ausnahme der Karte *Ruf der Salpinx*). Umgekehrt kann sie auch vom Angreifer ausgespielt, dann aber vom Verteidiger **mit jeder beliebigen** Formationskarte abgewehrt werden, und führt daher nie zu Verlusten.
- **Ruf der Salpinx:** Diese Karte befindet sich ein einziges Mal im Kartenstapel und kann deshalb vom Verteidiger **nicht abgewehrt** werden, was somit immer zum Verlust 1 Einheit führt. Wird sie **vom Angreifer** ausgespielt, muss dieser aber als Strafe **1 Prestige bezahlen**. Für den Verteidiger fallen diese Kosten nicht an – da die Karte aber keine andere Formation abwehren kann, ist sie für den Verteidiger nutzlos.

Nach jeder Angriffsphase kommen die gespielten Karten auf einen **Ablagestapel** – sie werden für diesen Kampf nicht mehr benötigt. Danach ziehen beide Spieler **neue Kampfkarten** vom Nachziehstapel. Der vorhergehende Angreifer zieht **immer genau 2 Karten** nach, der Verteidiger allerdings zieht **für jeden erlittenen Verlust 1 Karte weniger**. Hat er also 1 Einheit verloren, zieht er nur (2-1=) 1 Karte, bei 2 verlorenen Einheiten gar (2-2=) 0 Karten.

Nun tauschen Angreifer und Verteidiger **die Rollen** und die Schlacht wird (mit weiteren Angriffsphasen) so lange fortgesetzt, bis einer der folgenden Fälle eintritt:

1. Es sind **nicht mehr genügend Karten** zum Nachziehen für beide Spieler im Stapel.
2. Ein Spieler entscheidet sich für den **Rückzug** und zahlt 1 Prestige an den Gegner (für seine Feigheit). Ein Rückzug kann nur **nach einer Angriffsphase** angekündigt werden und auch nur, solange der betreffende Spieler **noch keine Karten nachgezogen** hat. Zudem muss der Spieler das für den Rückzug zu bezahlende Prestige besitzen, sonst darf er sich nicht zurückziehen. Es ist möglich, sich bereits vor der ersten Kampfunde zurückzuziehen.
3. Der Verteidiger besitzt nach der Angriffsphase **weniger als 2 Einheiten** in dem umkämpften Gebiet.
4. Der Angreifer **ist gezwungen, die Karte Ruf der Salpinx auszuspielen**, kann aber das notwendige **Prestige dafür nicht bezahlen** (und erhält es auch nicht durch seine zweite gespielte Karte).

In den ersten 3 Fällen endet der Kampf sofort – selbst dann, wenn immer noch 8 oder mehr Einheiten im Gebiet vorhanden sein sollten. Es kommt **erst** wieder zum Kampf, wenn **nach dem Zug eines Spielers** die Bedingungen für einen Kampf in dem Gebiet erneut bzw. immer noch erfüllt sind. Das kann auch erst in der **nächsten Spielrunde** der Fall sein. Sollte allerdings die 4. Situation eintreten, so ist das **Spiel augenblicklich zu Ende**, und der Angreifer hat die Partie verloren (s.a. Spielende S. 18).

Nach einer Schlacht müssen immer alle Kampfkarten gemischt werden, damit diese für die nächste Schlacht wieder zur Verfügung stehen.

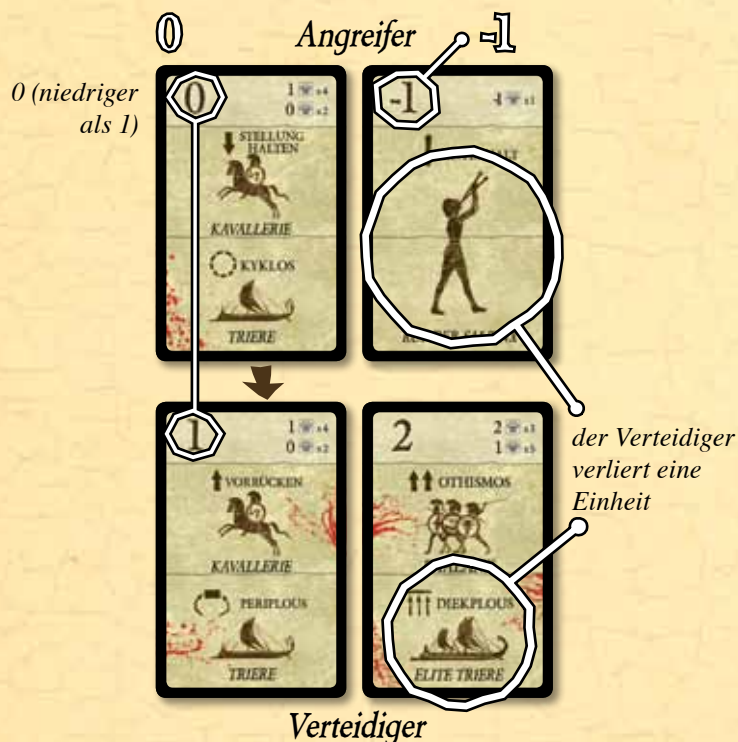
Eine weitere Besonderheit ergibt sich, nachdem **ein Spieler gepasst hat**: Befinden sich nach einer der kostenpflichtigen Aktionen des noch aktiven Spielers in einem Gebiet 8 oder mehr Einheiten, so kommt es vorerst nicht zur Schlacht. Erst, **nachdem auch dieser Spieler gepasst hat**, werden alle finalen Schlachten der Runde abgehandelt (falls die Bedingungen dafür noch immer erfüllt sind).

Beispiel 1 (Landschlacht):

Der Angreifer spielt eine Phalanx (Othismos) und Bogenschützen (Schießen). Der Verteidiger reagiert auf beide Karten mit einer passenden Formation (Phalanx und Bogenschützen) und hat deshalb keine Verluste. Da aber das eine Manöver des Angreifers (Othismos) einen höheren Prestigewert hat als das des Verteidigers (Vorrücken), erhält der Angreifer die Differenz von $2-1=1$ Prestige.

Beispiel 2 (Seeschlacht):

Der Angreifer spielt eine Triere (Kyklos) und den Ruf der Salpinx. Der Verteidiger kontert mit einer Triere (Periplous) und einer Elite Triere (Diekplous). Da er den Angriff der Triere abwehren konnte, verliert der Verteidiger hier keine Einheit und der Angreifer erhält auch kein Prestige (sein Wert 0 ist niedriger). Im anderen Fall verursacht der Ruf der Salpinx 1 Verlust beim Verteidiger, aber der Angreifer verliert durch die Karte auch 1 Prestige.



Beispiel 3 (Landschlacht):

Der Angreifer legt eine Phalanx (Othismos) und Bogenschützen (Vorrücken) aus. Der Verteidiger kontert die Phalanx mit Söldnern (als Joker) und die Bogenschützen mit einer Kavallerie. Dadurch wird die Phalanx aufgehalten, was keinen Verlust verursacht, dem Angreifer aber $2-0=2$ Prestige einbringt. Die ausgespielte Kavallerie kann die Schützen jedoch nicht aufhalten, was zum Verlust 1 Einheit des Verteidigers führt. Zudem erhält der Angreifer noch 1 Prestige, der auf seiner Karte angegeben war.



Rundenende

Sobald auch der 2. Spieler gepasst hat (siehe S. 7), endet die aktuelle Spielrunde. Nacheinander führen nun beide Spieler abwechselnd die folgenden 6 Phasen durch. Der Spieler, der zuerst gepasst hatte, beginnt in jeder Phase.

1. Projekte

In **allen Poleis** (auch den neutralen) werden die in dieser Runde begonnenen Projekte **fertig gestellt**. Dazu wird das Projektplättchen rechts neben das Polisplättchen gelegt, Bevölkerungsklötzchen der Polis liegen dann zukünftig rechts neben Projektplättchen (siehe Abbildung). In Poleis, die ein Spieler annektiert hat, erhält er nun das nicht eingeklammerten **Prestige**. In neutralen Poleis **verfallen diese Punkte** – kein Spieler kann sie mehr erhalten.



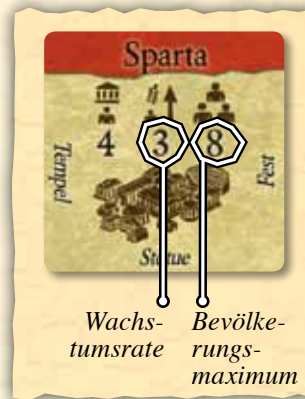
Greifen wir das Beispiel von Seite 8 (Projekt beginnen) wieder auf – bei diesem erhält der Athen-Spieler am Rundenende für das Fertigstellen des Projektes (Sokrates) 4 Prestige. Das „der Nachwelt erhaltene“ Prestige (2 Punkte in Klammern) wird erst bei Spielende vergeben. Dann wird das Projekt rechts neben dem Polisplättchen platziert.

2. Versorgung

Um seinen Städtebund vollständig versorgen zu können, muss ein Spieler genau **so viel Weizen** abgeben, wie er **insgesamt Bevölkerungsklötzchen** in allen seinen Poleis besitzt. Kann er dies nicht, so hat er 2 Möglichkeiten: Er kann entweder die **Differenz** mit **Prestige** 1:1 bezahlen oder er muss nacheinander einzelne Poleis aus seinem Städtebund **entlassen**, bis er seine restliche Bevölkerung (auch als Kombination aus Weizen und Prestige) versorgen kann. Entfernte Polisplättchen werden wie üblich mit allen dazugehörigen Projekten zu den restlichen neutralen Poleis gelegt. Die Bevölkerungsklötzchen gehen in den Vorrat des Spielers zurück. Es ist jedoch nicht möglich, einzelne Klötzchen aus einer Polis zu entfernen, um so die Gesamtbevölkerung zu verringern.

3. Wachstum

In dieser Phase entscheiden die Spieler, ob sie mit ihrem **restlichen Weizen** (falls noch etwas übrig ist) die Bevölkerung in ihren Poleis **wachsen lassen** möchten. Für **je 1 Weizen** kann ein Spieler 1 neues Bevölkerungsklötzchen aus seinem Vorrat zu einer Poleis dazulegen, aber maximal so viele, wie durch die **maximale Wachstumsrate** (mittlerer Wert auf dem Polisplättchen) vorgegeben. Zudem darf die Gesamtzahl an Klötzchen einer Polis nie das **Bevölkerungsmaximum** (rechter Wert auf dem Polisplättchen) übersteigen. Ein Spieler kann so die Bevölkerung in jeder seiner Poleis vergrößern, sofern er noch genug Weizen besitzt.



In Sparta können so bis zu 3 weitere Bevölkerungsklötzchen platziert werden (was 3 Weizen kostet), sofern damit nicht das **Bevölkerungsmaximum** von 8 Klötzchen überschritten wird.

4. Megalopolis

Eine gut geführte Polis, die einer großen Zahl Bürgern Lebensraum bietet, erntet bei der griechischen Bevölkerung Anerkennung. In dieser Phase erhält ein Spieler für jede eigene Polis, deren Zahl an Bevölkerungsklötzchen den **Wert der Grundbevölkerung** übersteigt, 1 Prestige. Wenn Sparta (siehe Abbildung oben) 5, 6, 7 oder 8 Bevölkerungsklötzchen besitzt (Grundbevölkerung ist 4), erhält der Spieler 1 Prestige.

Am Ende der 4. Runde können die folgenden Phasen 5 und 6 übersprungen werden, da sie auf das Ergebnis keine Auswirkung haben. Man kann daher gleich zum Abschnitt **Spielende** (s. nächste Seite) springen.

5. Lagerhaltung

Die Schwierigkeit, verderbliche Lebensmittel in der Antike lange aufzubewahren, schlägt sich auch im Spiel nieder. Bei jedem Spieler **verdirbt** in dieser Phase **die Hälfte** des gelagerten Weins, Öls und Weizens (aufgerundet).

6. Phoros

Als Phoros bezeichnete man einen finanziellen Tribut, der von einzelnen Stadtstaaten an die sie beschützenden Poleis gezahlt wurde. In dieser Phase kann sich jeder Spieler entscheiden, ob er **Prestige** abgeben möchte, um dafür diesen Tribut einzutreiben. Pro abgegebenen Prestige erhält er dabei **1 Silber**.

Vorbereitung der nächsten Runde

Zum Abschluss einer Runde müssen die Spieler die nächste Runde vorbereiten. Folgende Schritte sind durchzuführen:

- Der Rundenmarker wird um ein Feld vorwärts gezogen.
- Die Spieler nehmen ihre Holzscheiben, die sich auf Tributfeldern befinden, zu sich zurück.
- Alle Handelsschiffe werden wieder auf die Handelshäfen des jeweiligen Spielers gesetzt – auch wenn der Sparta-Spieler zu dieser Zeit weder Pylos noch Gytheion besitzt.
- Alle Projektplättchen, die sich jetzt noch auf den Projektfeldern des Spielplans befinden, werden aus dem Spiel genommen.

Nun beginnt die nächste Runde mit den Vorbereitungen wie unter **Rundenanfang** beschrieben.

Szenario einer einzigen Runde (5a) / Ohne Ereigniskarten / Ohne Projektplättchen
 Beide Spieler beginnen mit folgender Startaufstellung (Startbevölkerung in Klammern):



Sparta



Athenai

Syrakousai (6)

Pylos (2)

Gytheion (2)

Sparta (6)



Argos (3)

Thebai (5)

Korinthos (4)

Athenai (7)

Hopliten Spartas: 1 in Akarnania, 1 in Thessalia, 1 in Makedonia, 1 in Achaia, 3 in Sikelia, 2 in Messenia und 4 in Lakedaimon

Galeeren Spartas: 2 in Ionion Pelagos, 2 in Myrtoon Pelagos, 1 in Kyklades und 1 in Nóties Sporades

2 Handelsschiffe im Handelshafen Spartas

Proxenos Spartas in Pydna

4 Prestige 3
 6 Metall 2
 8 Holz 2
 5 Wein 4
 5 Öl 4
 5 Silber 8
 3 Weizen 5

Hopliten Athens: 3 in Boiotia, 3 in Attika, 1 in Arcadia und 2 in Megaris

Galeeren Athens: 3 in Kyklades und 3 in Thrakikon Pelagos

2 Handelsschiffe im Handelshafen Athens

Proxenos Athens in Thebai

Szenario 2

Der Zweite Peloponnesische Krieg (431 - 404 v. Chr.)

Zum Ende des Ersten Peloponnesischen Krieges wurde zwischen Athen und Sparta ein Friedensvertrag geschlossen, der 30 Jahre bestehen sollte. Durch Konflikte mit Korinth bei Korkyra und Potidaia wurde dieser jedoch schon nach 13 Jahren gebrochen. Sparta schlug sich auf die Seite seines Bündnispartners Korinth, was den Beginn des Zweiten Peloponnesischen Krieges einläutete. Während des ersten Zeitabschnittes, der nach dem spartanischen König auch Archidamischer Krieg genannt wird, versuchte Sparta Athen mit seinen Landeinheiten zu bedrängen. Diese Blockaden konnte Athen aufgrund seiner überlegenen Flotte größtenteils umgehen. Die Polis hatte jedoch unter der in ihren Mauern wütenden Pest zu leiden. Besonders schwer traf sie der Tod ihres Herrschers und großen Strategen Perikles. Kurze Zeit danach ging Athen in die Offensive, und nach schweren Verlusten auf beiden Seiten wurde 421 v. Chr. der Nikiasfrieden geschlossen.

415 v. Chr. unternahm Athen dann einen Feldzug nach Sizilien, unter dem Vorwand, die Polis Selinunt im Konflikt gegen Syrakus beizustehen. Das eigentliche Ziel aber war, die Kontrolle über die gesamte Insel sowie die wichtige Polis Syrakus (Bündnispartner Spartas) zu erlangen. Der Feldzug endete desaströs für Athen, und führte zum Beginn des Dekeleisch-Ionischen Krieges. Sparta begann erneut, Athen zu blockieren. Zwar hatte die Polis sich erholen können, was nicht zuletzt auf die neue Flotte zurückzuführen war, die die Spartaner auch in den Schlachten bei Kyzikos und bei den Argenusen besiegte. Dann jedoch beging Athen den schweren Fehler, seine beiden Admiräle zu exekutieren, was es Sparta unter Führung seines Generals Lysander schließlich ermöglichte, die athenische Flotte in der Schlacht von Aigospotamoi (405 v. Chr.) zu vernichten. Sowohl dieser Sieg, als auch die konstante Belagerung der Polis, führten schließlich zur unausweichlichen Niederlage Athens.



Sparta



Athenai



Szenario über 2 Runden (5α und 5β) / Keine Regeleinschränkungen
Beide Spieler beginnen mit folgender Startaufstellung (Startbevölkerung in Klammern):



Projekte:

Sokrates, Demokrit, Tempel des Zeus, Theater mit Skene, Statue der Aphrodite, Fest zu Ehren von Demeter, Nemäische Wettkämpfe

*Hopliten Spartas: 1 in Makedonia,
1 in Megaris, 2 in Sikelia, 2 in Messenia
und 3 in Lakedaimon*

*Galeeren Spartas: 2 in Ionion Pelagos,
2 in Myrtoon Pelagos, 1 in Kyklades
und 1 in Nóties Sporades*

2 Handelsschiffe im Handelshafen Spartas

Proxenos Spartas in Syrakousai

4	Prestige	5
2	Metall	2
2	Holz	3
2	Wein	4
3	Öl	5
2	Silber	4
2	Weizen	5

*Hopliten Athens: 1 in Akarnania,
3 in Makedonia und 2 in Attika.*

*Galeeren Athens: 3 in Kyklades,
1 in Nóties Sporades und 3
in Thrakikon Pelagos.*

2 Handelsschiffe im Handelshafen Athens.

Proxenos Athens in Pydna.

IMPRESSUM

Autor: Fran Diaz

Illustrationen, Grafikdesign: Marek Rutkowski • **Illustration Kampfkarten:** Walter Velez

Grafikdesign und Cover der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Übersetzung: Simon Reitenbach • **Realisation:** Klaus Ottmaier



Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Asylum Games SL.
Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele