

AEGEAPOLIS

ARCHITECTS OF THE SCATTERED SEA

LERNHEFT



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

SANDBOX: 2–4 SPIELER · AB 14 JAHREN · 90–240 MINUTEN

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**, die ihr in der Wertung einsetzt, und für **erfüllte Auftragskarten**. Das sind keine drei getrennten Rennen: Das Brett 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 (Brett je nach Spielerzahl, Auftragskarten, Staatsformen). Der **Kampagnen**-Modus (erzählerisch getragene Szenarien für 1–4 Spieler — 2 gegen 2, einer gegen alle, jeder für sich oder solo) hat sein eigenes Kampagnenbuch.

SPIELMATERIAL

Gemeinsames Material

- 29 Poliskacheln
- 28 Auftragskarten
- 80 Flottenpunkte (FP) — blaue Marker (Triere)
- 40 Armeepunkte (AP) — rote Marker (Hoplitenhelm)
- 40 geprägte Münzen — 8 Motive $\times$ je 5, geprägt in den 8 Münzprägestätten (Abydos · Aegina · Argos · Korinth · Megara · Milet · Rhodos · Thera). Zwei Motive zeigen Delfine: **Thera** (zwei Delfine) und **Megara** (Delfine mit Triskele).
- 20 ungeprägte Münzen
- 1 Münzbeutel (Stoff, für die geprägten Münzen)
- 1 Beutel (Stoff, für die Spielerreihenfolge)
- 4 normale Würfel
- 4 Spartanerwürfel (schwarz)
- 4 Sichtschirme
- 1 Fortschrittsbogen (Staatsformen, Zeitleiste, Jahreszeiten, **Siegpunkteleiste**)
- 1 Jahreszeiten-Marker — ein runder Holzstein in Naturfarbe

- 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
- Neutrale Phalangen in **Weiß**: 40 Einer ($\times 1$), 5 Fünferverbände ($\times 5$) — die Verteidiger der neutralen Poleis, in einer Farbe, die keinem Spieler gehört
- 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 ($\times 1$), 10 Fünferverbände ($\times 5$), 5 Zehnerverbände ($\times 10$)
- 10 Handelsstraßen (Brücken)
- 10 Kontroll-Marker („Häuser“) — auf eine Polis gelegt, um eure Kontrolle zu zeigen

In der Schachtel liegen außerdem 12 Greek-Letter-Tokens. Sie gehören zum Kampagnen-Modus und werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Gemeinsames Material



29
Poliskacheln



28
Auftragskarten



80
Flottenpunkte (FP)



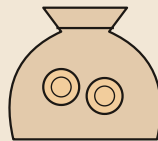
40
Armeepunkte (AP)



40
geprägte Münzen



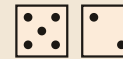
20
ungeprägte Münzen



1
Münzbeutel



1
Beutel



4
normale Würfel



4
Spartanerwürfel



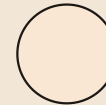
4
Sichtschirme



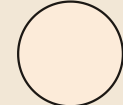
1
Fortschrittsbogen



1
Jahreszeiten-Marker



1
Token „Schiefe
Schlachtreihe“ (Theben)



1
EUNOMIA-Token
(Sparta)



5
Baumeister-Figuren
(Korinth)



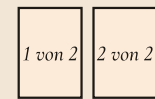
20
Festungsanlagen-
Token (Korinth)



4
Kreuzbrücken
(je 2 Teile)



40 5
Neutrale Phalangen
in Weiß



4 + 4
Spielhilfen

Je Spielerfarbe (blau · schwarz · terrakotta · creme)



1
König



3
Navigatoren



4
Kämpfer
Helden



4
Attentäter



20



10



5

Phalangen



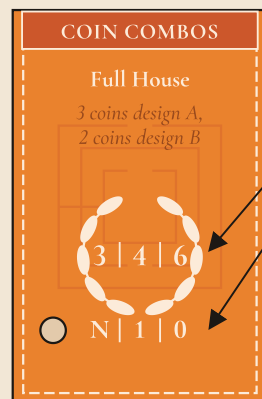
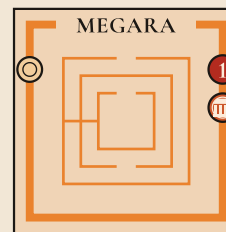
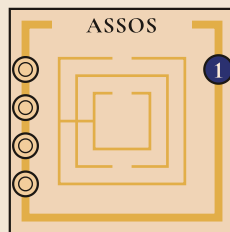
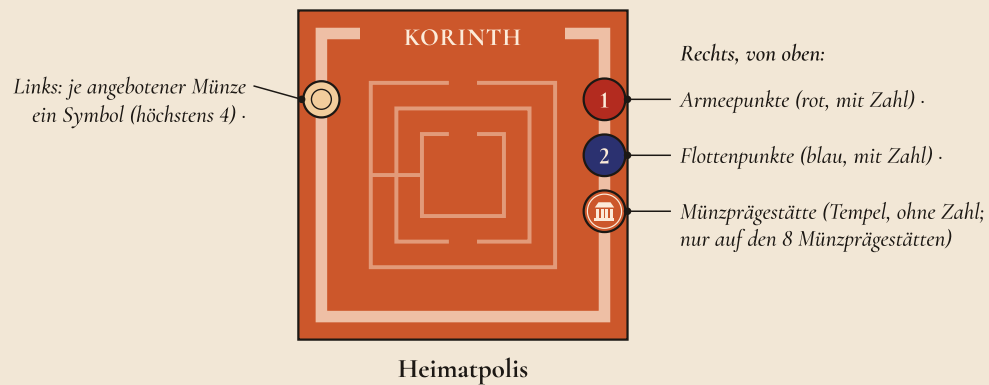
10
Handelsstraßen



10
Kontroll-Marker



12
Greek-Letter-Token



Lest die Spalten von rechts nach links. Jede Zahl ist die höchste Zahl an Leermünzen (ungeprägten Münzen) für die VP darüber; N heißt: beliebig viele mehr.
Full House: keine Leermünze → 6 VP · 1 → 4 VP · ab 2 → 3 VP.

Staatsformen







Zeitleiste & Jahreszeiten

431	430	429	428	427	426	425	424	423	422	421
										
										

Siegpunkteleiste

0									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Ranking

 Poleis	3	2	1
 Münzen	3	2	1
 Münzprägestätte	3	2	1
	1.	2.	3.

1 Staatsformen

Von links nach rechts:

Krone = Monarchie ·

gekreuzte Schwerter = Aristokratie ·

drei Figuren am Tisch = Demokratie

2 Zeitleiste & Jahreszeiten

Zeitleiste:

 Münze = Wohlstand ·

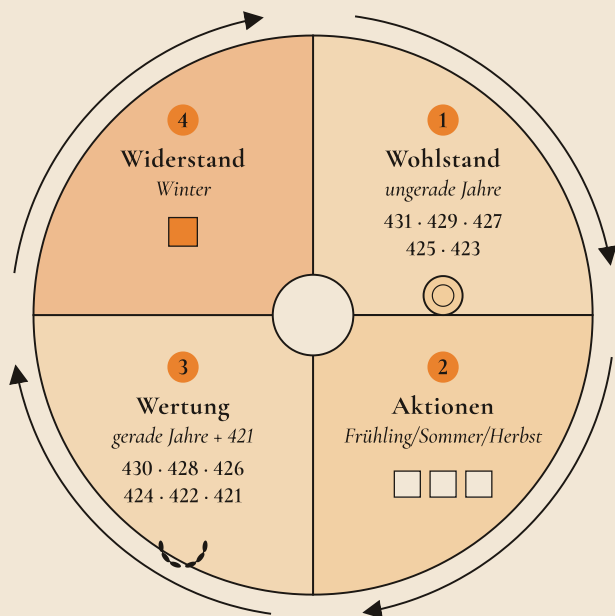
 Terrakotta = Widerstand (jeder Winter) ·

 Lorbeerkrone = Wertung

3 Siegpunkteleiste**4 Ranking** — Übersicht der 3-2-1 VP jeder Rangfolge; hier liegen keine Spielsteine.

SO LÄUFT DAS SPIEL

Das Spiel geht über **elf Jahre** (431 v. Chr. → 421 v. Chr.), und jedes Jahr hat **vier Jahreszeiten**: Frühling, Sommer, Herbst, Winter.



Der Rhythmus eines Jahres — vier Phasen im Uhrzeigersinn

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. Legt den gezogenen Marker zurück in den Beutel; der Beutel bleibt bei diesem Spieler. Nach der Jahreszeit rückt derjenige, der sie **begonnen** hat, den Jahreszeiten-Marker weiter und zieht den nächsten Startmarker.

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.

Ein Jahr läuft in bis zu vier Phasen ab:

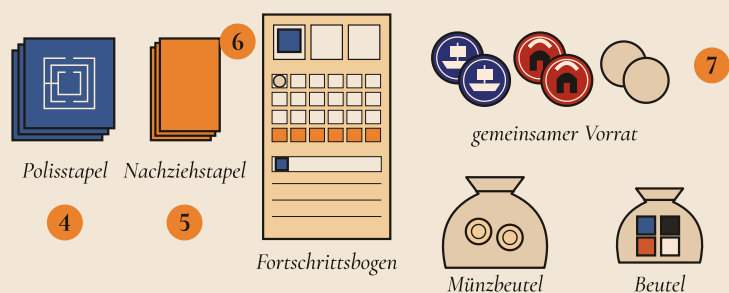
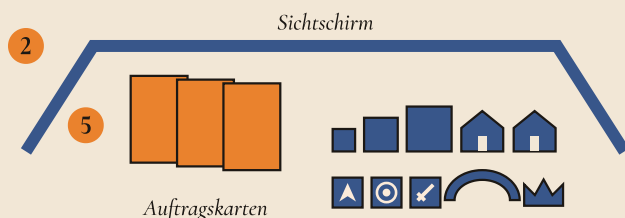
- 1. Wohlstand** (nur im Frühling ungerader Jahre — 431, 429, 427, 425, 423 v. Chr.) — eure Städte schütten Ressourcen aus.
- 2. Aktionen** (Frühling, Sommer, Herbst) — jeder Spieler führt **genau eine** Aktion aus, in Spielerreihenfolge; sobald jeder seine eine Aktion gemacht hat, endet die Jahreszeit. 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) — jeder bedrängte Spieler bekommt Verteidigungs-Verstärkung (pauschal 6 Phalangen, einmal).

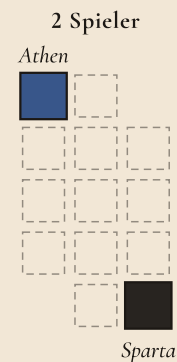
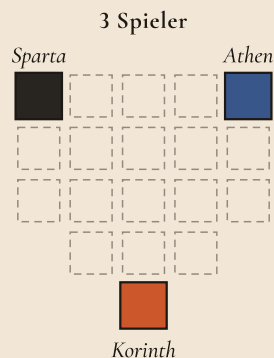
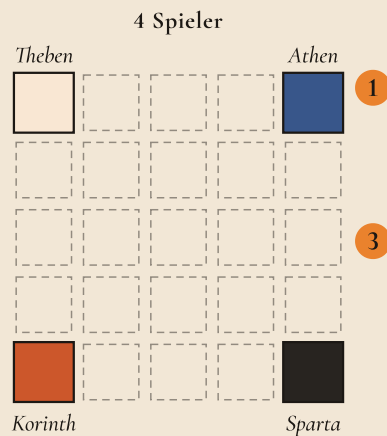
Sieg: Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler nach einem Wertungsschritt **30 Siegpunkte** erreicht (oder eine **Instant**-Auftragskarte beendet es vorzeitig — siehe *Spielende*). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

AUFBAU

- 1 **Wählt die Fraktionen.** Bei 2 oder 3 Spielern nehmen entsprechend viele Fraktionen teil; **die Spieler wählen, welche.** Die Aufbau-Diagramme zeigen nur Beispiel-Anordnungen der Farben: Sie binden keine Fraktion an einen Platz und schließen keine aus.
 - 2 **Nehmt eure Fraktion.** Jeder Spieler nimmt eine Heimatpolis und alles Material in dieser Farbe, dazu einen Sichtschirm.
 - 3 **Baut das Brett auf.** Jeder Spieler legt seine Heimatpolis an einen **äußeren Punkt** der Spielfläche:
 - **4 Spieler:** ein 5×5 -Brett — Heimatpoleis in den vier Ecken; bis zu 21 weitere Kacheln.
 - **3 Spieler:** ein sich verjüngendes 19-Felder-Brett — drei äußere Punkte; bis zu 16 weitere.
 - **2 Spieler:** ein kleineres 13-Felder-Brett — die zwei Heimatpoleis an gegenüberliegenden äußeren Punkten; bis zu 11 weitere.
- Zu Beginn liegen nur die Heimatpoleis aus.**
- 4 **Bildet den Polisstapel.** Mischt die übrigen Poliskacheln verdeckt zum **Polisstapel**. Der Rest des Bretts wird **Kachel für Kachel** über die Aktion **Entdecken** aufgedeckt, während das Spiel läuft.
 - 5 **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.*)
 - 6 **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). Zeigt sie auf dem Fortschrittsbogen an: Stellt einen eurer Zehnervverbände ($\times 10$) auf das Feld dieser Staatsform.
 - 7 **Richtet die Vorräte ein.** Sortiert Flottenpunkte, Armeepunkte, geprägte und ungeprägte Münzen zu einem gemeinsamen Vorrat. Füllt die geprägten Münzen in den **Münzbeutel**. Legt den Fortschrittsbogen aus und stellt den Jahreszeiten-Marker auf Jahr 1 (431 v. Chr.). Jeder Spieler stellt einen Einer ($\times 1$) auf Feld 0 der Siegpunktleiste und legt einen zweiten in den Beutel.

Ihr könnt beginnen — Frühling 431 v. Chr.





Aufbau — Beispiel-Anordnungen. 5×5-Brett für 4 Spieler (vier Fraktionen in den Ecken), sich verjüngendes 19-Felder-Brett für 3 Spieler (drei äußere Punkte) und 13-Felder-Brett für 2 Spieler (zwei Heimatpoleis an gegenüberliegenden äußeren Punkten; bis zu 11 Kacheln werden im Spiel entdeckt). Gezeigt ist jeweils das voll ausgebaute Brett. 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

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.
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.

HINWEIS

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



PHASE 1 — WOHLSTAND

WOHLSTAND —

UNGERADE JAHRE

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



Die acht Münzprägestätten



Abydos



Aegina



Argos



Korinth



Megara



Milet



Rhodos



Thera



FP —
Flottenpunkt
(blau)



AP —
Armee punkt
(rot)



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. Das gilt auch für ungeprägte Münzen: Solange der gemeinsame Vorrat leer ist, wird keine gelegt und keine ausgezahlt.



PHASE 2 — AKTIONEN

AKTIONEN —

EINE PRO ZUG

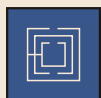
FRÜHLING/SOMMER/HERBST

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*). **Was ihr über ein Tauschgut sagt, muss stimmen** — eine Transaktion wirkt sofort. Alles offenlegen müsst ihr nicht: Ihr dürft nur einen Teil der angebotenen Münzen benennen oder den Partner eine Karte vorher ansehen lassen. Unverbindlich sind nur Versprechen für später.

BEISPIEL

Athene (aktiv) schiebt Phix eine Auftragskarte zum Ansehen hin. Phix hat kein Interesse und gibt sie zurück. Dann bietet Athene 3 Münzen für 2 AP an. Zwei davon, sagt sie, sind Wölfe aus Argos; die dritte benennt sie nicht. Phix nimmt an. Die zwei benannten Münzen müssen Wölfe sein, die dritte kann jede Münze sein.



Entdecken

S. 12

Handelsstraße
bauen

S. 13



Handel

S. 14



Rekrutieren

S. 17



Bewegen & Kampf

S. 18



Auftrag

S. 17

Staatsformen-
wechsel

S. 23

(Korinth)
Baumeister rekrutieren

S. 28

Transaktion (jederzeit)



ENTDECKEN

KOSTEN —

KACHEL LEGEN (STAPEL/ABLAG)

+1 FP AUSWAHL

+1 FP HANDELSSTRASSE

Entdecken bringt eine neue Polis aufs Brett — eine, mit der ihr später handeln oder die ihr erobern könnt.

Legt eine neue Poliskachel auf ein leeres Feld, das an eine Polis angrenzt, die ihr kontrolliert (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Sagt zuerst das Feld an, dann nehmt die Kachel. 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).

BEISPIEL

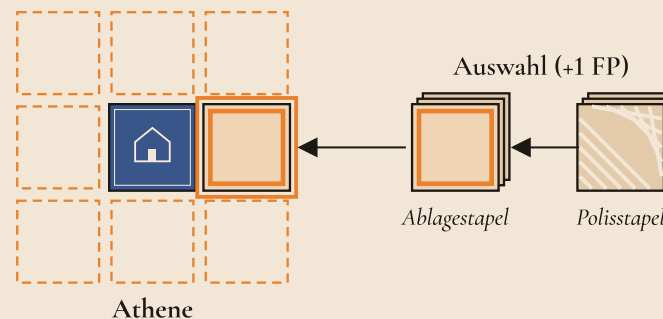
Athene zahlt 1 FP für Auswahl. Sie zieht eine Kachel vom Stapel und nimmt eine vom Ablagestapel. Sie legt die bessere und gibt die andere obenauf zurück auf den Ablagestapel. Später kann ein Rivale sich genau diese Kachel mit einem Standard-Entdecken greifen.

- **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.

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 (+1 FP)**: baut als Teil derselben Aktion auch eine Handelsstraße zur neuen Polis.

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



Neue Polis → Nachschlageheft: Die drei Arten von Polis



HANDELSSTRASSE BAUEN

KOSTEN —

KOSTENLOS

2. STRASSE +1 FP

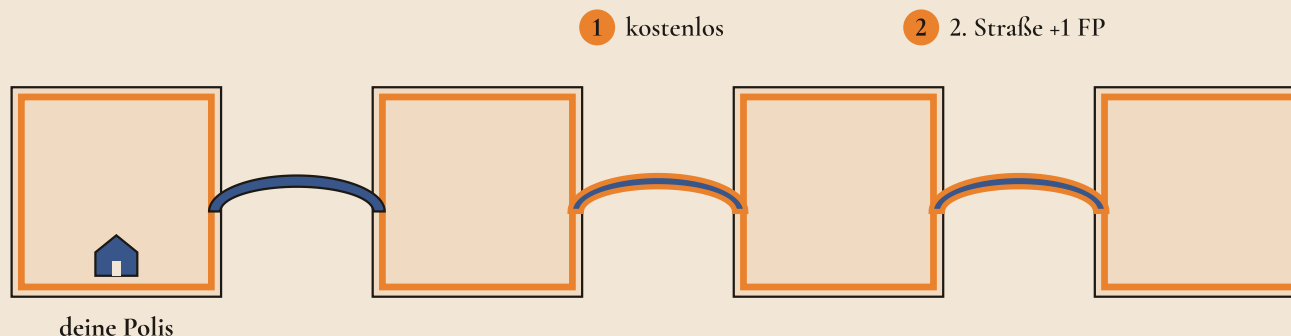
Handelsstraßen verbinden Poleis zu den Routen, über die jeder Handel läuft.

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**.

Mehrere Spieler dürfen jeweils eine Handelsstraße zwischen denselben zwei Poleis bauen — es gibt keine Obergrenze. **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 (siehe *Spielmaterial*).



HANDEL

KOSTEN —

EINE ZIEL-POLIS

EIGENE / NEUTRALE / MITSPIELER-POLIS

Außerhalb des Wohlstands bringt euch der Handel die Güter einer Polis — einer eigenen, einer neutralen oder einer, die ein Mitspieler hält.

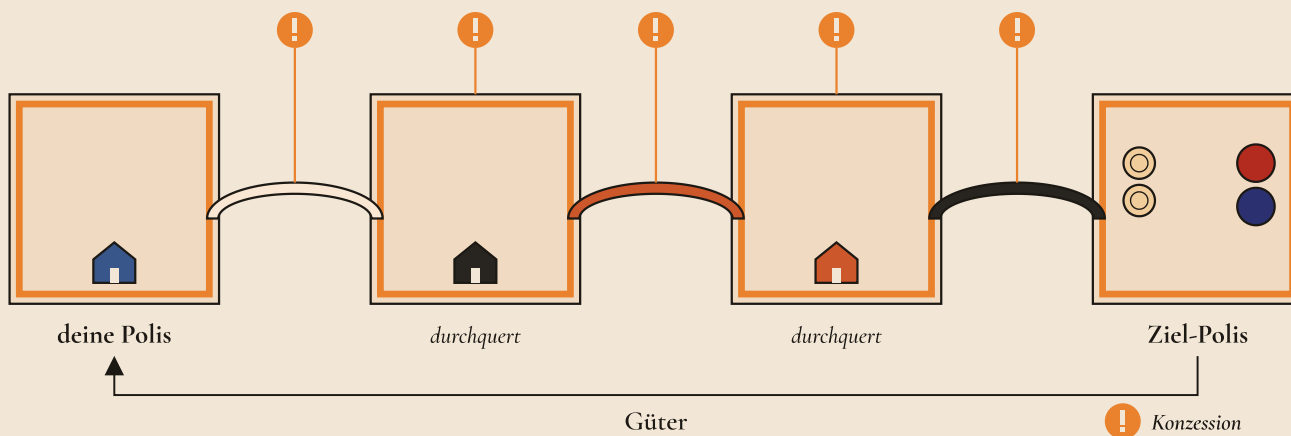
JEDER HANDEL

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.

Münzen beim 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.



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:

A HANDEL MIT EINER EIGENEN POLIS.

- 1 Eure Heimatpolis erhält die Güter einer eurer anderen Poleis.
- 2 Legt eine ungeprägte Münze auf die Kachel dieser Polis. Sie **blockiert dort eine Ressourcengruppe**, genau wie auf einer neutralen Kachel.

B HANDEL MIT EINER NEUTRALEN POLIS.

Läuft immer zu eurer Heimatpolis.

- 1 Ihr erhaltet die Güter der neutralen Polis.
- 2 Legt 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.

Vorrat leer? Liegt keine ungeprägte Münze mehr im gemeinsamen Vorrat, findet der Handel trotzdem statt. Es wird keine Münze gelegt, also wird keine weitere Gruppe blockiert. Nachgelegt wird nichts.

C HANDEL MIT EINEM MITSPIELER.

- 1 Ihr und euer Partner **nominiert jeweils eine Polis, die ihr kontrolliert**. Keine der beiden muss eine Heimatpolis sein, aber jeder von euch darf seine eigene Heimatpolis nominieren (dann mit ihrem vollen Aufdruck).
- 2 Beide nominierten Poleis müssen in einem einzigen Handelsnetz liegen. Dieses Netz muss per Route — direkt oder über überbrückte Poleis — mit **eurer Heimatpolis** (der des aktiven Spielers) verbunden sein. Besitzer entlang dieser Route dürfen den Handel verbieten oder vorher eine Konzession fordern, wie bei jedem Handel; lehnt ein dritter Spieler ab, darf jede Seite eine andere Polis nominieren.
- 3 Beide Spieler müssen der Polis-Wahl des anderen **zustimmen**.
- 4 Ihr (aktiv) erhaltet **alle** Güter aus der nominierten Polis des Partners.
- 5 Euer Partner (passiv) erhält **eine Ressourcengruppe** aus eurer nominierten Polis.
- 6 Jeder von euch nimmt alle **ungeprägten Münzen**, die auf der nominierten Polis des anderen liegen, hinter den eigenen Sichtschirm. Im Spieler-Handel wird keine neue ungeprägte Münze gelegt, und blockierte Gruppen gelten **nicht**.

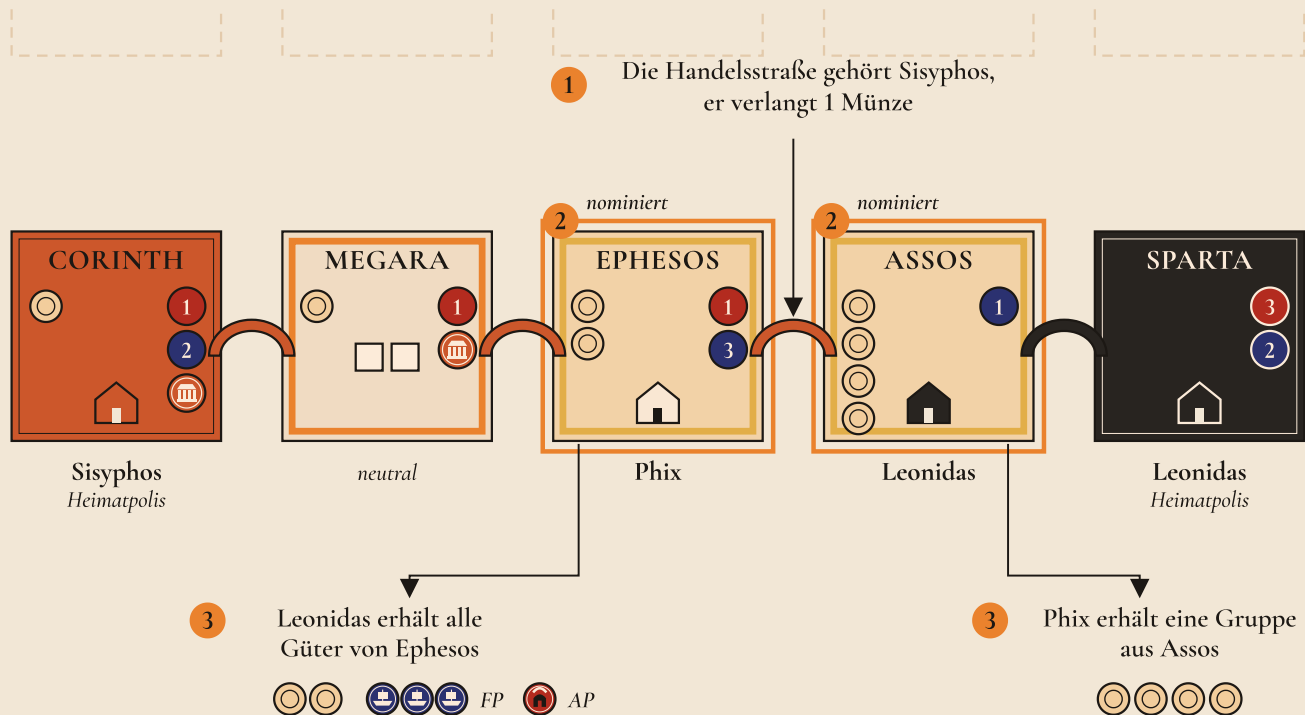
HINWEIS DEMOKRATIE

Spieler mit der Staatsform **Demokratie** erhalten für jeden Handel, an dem sie beteiligt sind, 1 ungeprägte Münze — sofern noch eine im gemeinsamen Vorrat liegt. Eine entgangene Münze wird nicht nachgezahlt.



BEISPIEL

Leonidas (aktiv) will mit Phix handeln. Die einzige Route zu einer thebanischen Polis läuft über eine Handelsstraße von Sisyphos, also darf Sisyphos den Handel verbieten oder eine Konzession fordern. Sisyphos verlangt 1 Münze, und Leonidas willigt ein. Jetzt nominiert jede Seite eine Polis in diesem Netz: Phix nominiert Ephesos, Leonidas nominiert Assos (eine Polis in diesem Netz, die er kontrolliert — nicht seine Heimatpolis). Leonidas erhält alle Güter von Ephesos — 2 Münzen, 3 FP, 1 AP. Phix erhält eine Gruppe aus Assos: 4 Münzen.



BEISPIEL

Athene (Monarchie) handelt in zwei Aktionen mit Milet, einer Münzprägestätte, und mit Naxos, die keine ist. Beide Male zieht sie die Münzen blind aus dem Münzbeutel; den Löwen von Milet bringt ihr der Handel mit Naxos. Auf jede Kachel legt sie eine ungeprägte Münze, nehmen darf sie keine.

Milet · Münzprägestätte	Naxos · keine Münzprägestätte	Athenes Sichtschirm
 Milet ungeprägte Münze gelegt	 Naxos ungeprägte Münze gelegt	 AP FP
		Handel Milet: Wolf · Rose
		Handel Naxos: Löwe · Pegasus · Schildkröte



REKRUTIEREN

KOSTEN —

1 AP → 4 PHALANGEN

ARISTOKRATIE: + HELDEN

Rekrutieren gibt euch Phalangen — die Einheiten, mit denen ihr Poleis erobert und verteidigt.

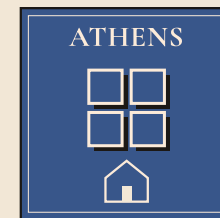
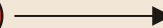
Gebt Armeepunkte aus, um Phalangen auszuheben — **nur** in eurer Heimatpolis: **1 AP → 4 Phalangen**. In einer Rekrutier-Aktion dürft ihr beliebig viele AP ausgeben. Es gibt keine Unterhaltskosten.

HINWEIS ARISTOKRATIE

Unter **Aristokratie** entstehen beim Rekrutieren zusätzlich Helden (siehe *Staatsformen*).



AP



Heimatpolis

BEISPIEL

Leonidas gibt in einer einzigen Rekrutier-Aktion 5 AP aus und stellt 20 Phalangen in seiner Heimatpolis auf. Unter Aristokratie erhielt er zusätzlich 2 Helden (4–6 AP → 2).

Helden → Staatsformen · Aristokratie

AUFTRAG

KOSTEN —

1 KARTE ZIEHEN

Auftragskarten sind eure verdeckten Ziele — mit jeder weiteren habt ihr mehr zur Auswahl.

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

Details → Nachschlageheft: Auftragskarten



BEWEGEN & KAMPF

KOSTEN —

[EINHEITEN ÷ 4] × ENTFERNUNG IN FP

AUSBREITUNG AUF ≤ 3 ZIELE FÜR EINEN PREIS

KÖNIG/BAUMEISTER GRATIS

-1 FP JE NAVIGATOR

Mit Bewegen & Kampf schickt ihr eure Phalangen los — um eigene Poleis zu verstärken oder andere zu erobern.

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.**

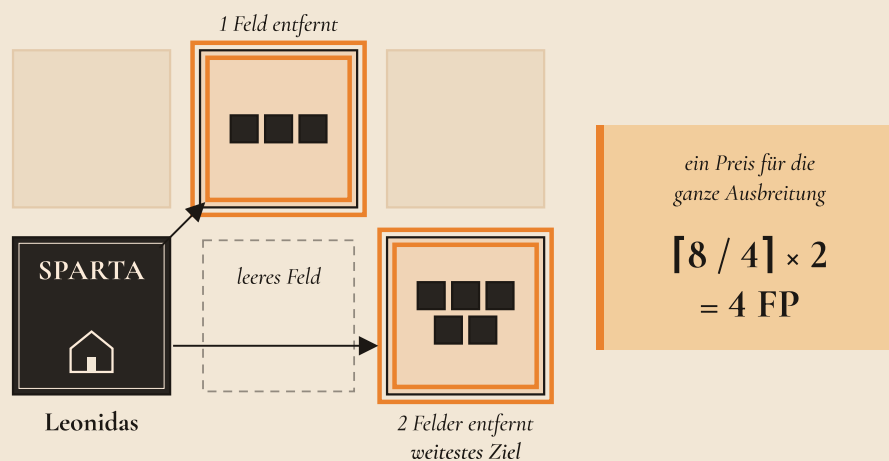
BEISPIEL

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.

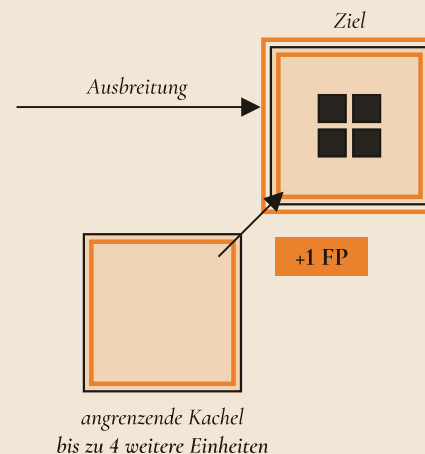


Konvergenz (+1 FP). Das ist eine bezahlte Ausnahme von der Ausbreitungsregel. Gebt **einen zusätzlichen Flottenpunkt** aus, um **bis zu 4 weitere Einheiten auf dieses Ziel** nachzuziehen — von einer Kachel, die daran angrenzt (waagrecht, senkrecht oder diagonal). So bündelt ihr Truppen von einer zweiten Kachel für einen Zug oder Angriff. Die nachgezogenen Einheiten kommen mit der Bewegung an, **vor einem Kampf**; während oder nach einem Kampf lassen sie sich nicht nachziehen. 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.



Konvergenz (+1 FP)



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

Sonderfälle → Staatsformen · Baumeister & Festungsanlagen (Korinth)



KAMPF

KAMPF — ERST VERTEIDIGER, DANN ANGREIFER, IM WECHSEL

3–6 = TREFFER

MAX. 4 WÜRFEL PRO KAMPFRUNDE

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 kampflos 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 Kampfrunde 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 Kampfrunde 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. Eine Festungsanlage auf der Kachel nimmt die Treffer des Angreifers zuerst; welche Phalangen dahinter verloren gehen, wählt der betroffene Spieler selbst.
- 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.



Der Kampf beginnt beim Verteidiger und läuft Kampfrunde um Kampfrunde im Wechsel: 4 verteidigende Phalangen gegen 8 angreifende



Bei einer **neutralen** Polis würfelt der Spieler links vom aktiven Spieler für sie; welche eigenen Phalangen verloren gehen, wählt aber weiterhin der Angreifer. Löst eine Ausbreitungsbewegung mehrere neutrale Kämpfe aus, würfelt derselbe Spieler für jeden — in der Reihenfolge, die der Angreifer wählt.

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

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 Kampfrunde). 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. Welche Phalanx verloren geht, wählt der betroffene Spieler selbst.
- **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 Kampfrundenwurf.

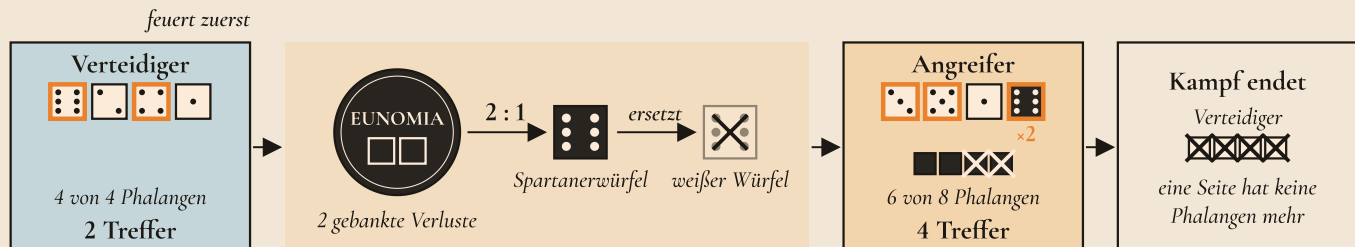
- **Bankt eure Verluste.** Jede Phalanx, die Sparta im Kampf verliert, wird auf dem EUNOMIA-Token gesammelt — über alle Kämpfe hinweg und ohne Obergrenze (physisch sind es die verlorenen Armee-Marker selbst — fünf $\times 1$ -Marker lassen sich gegen einen $\times 5$ -Marker tauschen und ein $\times 5$ -Marker zurück gegen fünf $\times 1$).
- **Löst sie ein.** Vor jeder Kampfrunde 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

Leonidas 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



Derselbe Kampf mit Sparta als Angreifer: 2 gebankte Verluste werden zu 1 Spartanerwürfel. Er ersetzt einen normalen Würfel, und seine Treffer zählen doppelt. Der Verteidiger ist in Kampfrunde 2 besiegt statt in Kampfrunde 4

Sonderfälle $\rightarrow$ Baumeister & Festungsanlagen (Korinth) · Nachschlageheft: Die vier Fraktionen · Ungeprägte Münzen — das volle Bild



STAATSFORMEN

STAATSFORMENWECHSEL —

MONARCHIE / DEMOKRATIE / ARISTOKRATIE

Eure Staatsform wird im Aufbau gewählt und lässt sich später ändern. Ein Staatsformenwechsel kostet eine ganze Aktion. Setzt dabei euren Zehnerverband ($\times 10$) auf das neue Feld um.

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 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. Das gilt auch, wenn Kämpfer oder die Schiefe Schlachtreihe diese Kampfrunde erweitern: Der König stärkt nur den ersten Wurf der 4 Würfel, nicht die zusätzlichen Würfel.

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.

DEMOKRATIE

Handelsorientiert. Ihr erhaltet 1 ungeprägte Münze für jeden Handel, an dem ihr beteiligt seid — sofern noch eine im gemeinsamen Vorrat liegt. Eine entgangene Münze wird nicht nachgezahlt.

ARISTOKRATIE

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

- **Phalangen** = $AP \times 4$ (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).



PHASE 3 — WERTUNG

WERTUNG —

GERADE JAHRE + 421

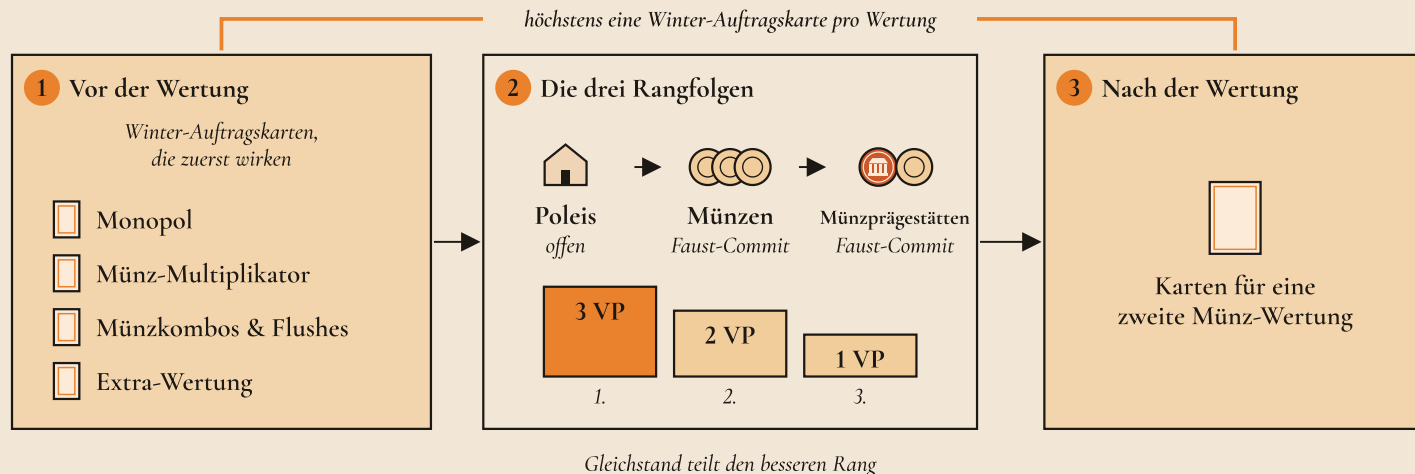
3-2-1, GLEICHSTAND TEILT DEN BESSEREN RANG

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, Münzkombos & 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 Nachschlageheft, *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 0; in der Münz- und Münzprägestätten-Wertung erhält nur einen Rang, wer Münzen einsetzt). Bei **2 Spielern** gelten nur die oberen zwei Ränge — **3 VP / 2 VP**. **Gleichstand teilt den besseren Rang.**



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 Jeder streckt eine Faust zur Tischmitte aus — **auch eine leere**.
- 3 Auf „3 – 2 – 1“ drehen alle gleichzeitig die Faust um und öffnen sie.

- 4 Rang nach der Anzahl eingesetzter Münzen; Wertung 3-2-1. **Eine leere Faust bekommt keinen Rang und keine VP** — Ränge erhalten nur Spieler, die mindestens 1 Münze einsetzen.
- 5 **Eingesetzte Münzen verlassen euch**: Geprägte Münzen wandern zurück in den **Münzbeutel**, ungeprägte in den **gemeinsamen Vorrat**. 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 → ihr streckt trotzdem eine leere Faust zur Tischmitte aus. Auch hier bekommt sie keinen Rang. Eingesetzte Münzen verlassen euch auf demselben Weg.

BEISPIEL

(Fortsetzung von S. 16) Zur Wertung kontrolliert Athene Argos, aber weder Milet noch die Münzprägestätten ihrer anderen Münzen. In der Münzprägestätten-Wertung darf also nur der Wolf von Argos in ihre Faust. Deshalb hält sie den Wolf zurück und setzt in der Münz-Wertung die anderen vier ein: Rose, Löwe, Pegasus und Schildkröte. In der Münzprägestätten-Wertung setzt sie dann den Wolf ein.

Athenes Sichtschirm					Münz-Wertung Athenes Faust				Münzprägestätten-Wertung Athenes Faust	
✓ Argos	✗ Milet	✗	✗	✗						
✓ Münzprägestätte kontrolliert · ✗ nicht kontrolliert										

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.



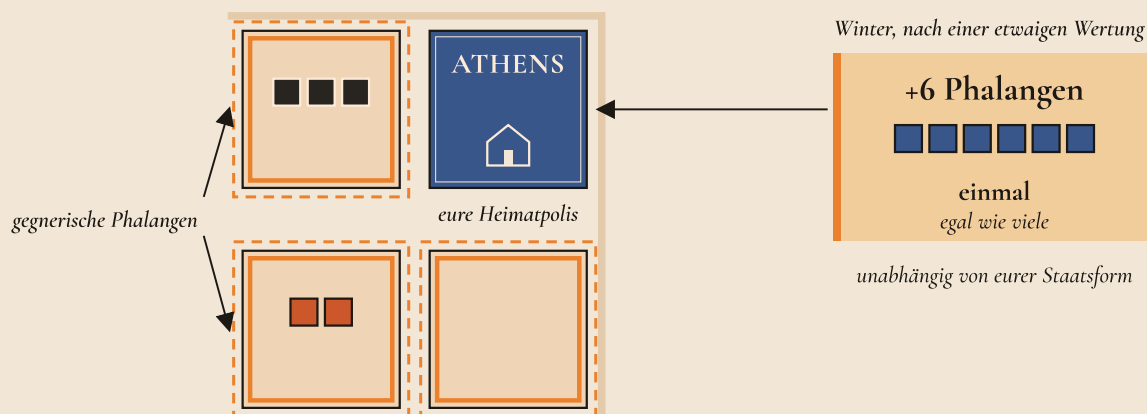
PHASE 4 — WIDERSTAND (WINTER)

WIDERSTAND —

WINTER

Jeden Winter wird jeder bedrängte Spieler verstärkt. In einem Wertungsjahr wird das Brett erst nach der vollständigen Wertung geprüft: Stehen Phalangen eines oder mehrerer Rivalen 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.



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

EIN BEISPIELJAHR: FRÜHLING BIS HERBST

Theben (Phix), Frühling bis Herbst 429 v. Chr. — eine Aktion pro Jahreszeit.

1 Zug 1 — Frühling

Handel

Wohlhabende Polis
neutral

Heimatpolis
Phix

Ungeprägte Münze auf Naxos:
Münz-Gruppe für das nächste Mal blockiert

2 Zug 2 — Sommer

Bewegen & Kampf

Phix

Grundpolis

Verteidiger
2 Würfel

Phix
4 Würfel

+1 Polis

3 Zug 3 — Herbst

Auftrag

verdeckt

Münzkombo
(Four Pairs)
ein Plan für die Wertung
Ende 428 v. Chr.

Transaktion (jederzeit)

Athene

2 AP

1 geprägte Münze

Phix lehnt ab
braucht die Münzen für die Wertung

BEISPIEL

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

Zug 1 — Frühling (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 — Sommer (Bewegen & Kampf): Sie bewegt 4 Phalangen ein Feld weit auf eine Grundpolis (Verteidigung 2 Phalangen). Kosten: $\lceil 4/4 \rceil \times 1 = 1$ FP. Der Verteidiger würfelt zuerst (2 Würfel), dann Phix (4 Würfel). Nach wenigen Kampfunden sind die Verteidiger geschlagen, und sie erobert die Polis — 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 — Herbst (Auftrag): Sie zieht eine Karte und hält sie verdeckt. Es ist ein Münzkombo (Four Pairs) — ein Plan für die Wertung Ende 428 v. Chr.

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

BAUMEISTER & FESTUNGSANLAGEN (KORINTH)

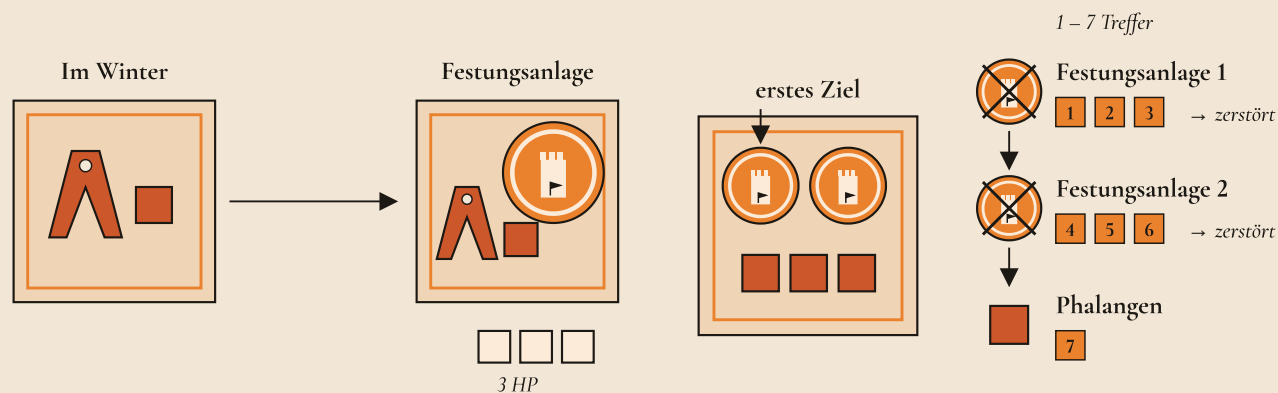
(KORINTH) BAUMEISTER REKRUTIEREN —

8. AKTION, KEINE RESSOURCENKOSTEN

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). Außerhalb von Korinths Heimatpolis muss ein Baumeister immer zusammen mit mindestens 1 Phalanx stehen. **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 Übergabe), **erbt** der neue Kontrolleur sie. Ein Baumeister stirbt dagegen endgültig mit seinem Heer — die Festungsanlagen, die er bereits gebaut hat, **bleiben auf dem Brett**.



Eine Festungsanlage — von Korinths Baumeister errichtet, je 3 HP

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

SPIELENDE

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**, und dieser Spieler **gewinnt**.

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.

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*).



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

TIPPS FÜR DIE ERSTE PARTIE

Das sind keine Regeln, sondern das, was neue Spieler meist erst auf die harte Tour lernen.

- 1 **Eure Fraktion wählt nicht euren Weg.** Sie begünstigt manche Wege, erzwingt aber keinen: Jede Fraktion kann auf Münzen spielen, auf Eroberung oder auf eine Mischung. Am stärksten prägen euer Spiel die Auftragskarten, die ihr behaltet, danach die Poleis, die ihr nehmt und mit denen ihr handelt.
- 2 **Plant für die nächste Wertung.** Gewertet wird am Ende jedes geraden Jahres und nach dem letzten Jahr (siehe Phase 3 — Wertung). Legt gleich nach einer Wertung fest, was ihr bei der nächsten gewinnen wollt — die Poleis-, Münz- oder Münzprägestätten-Wertung — und welche Winter-Auftragskarte ihr dort einlösen könntet. Darauf arbeitet ihr dann hin.
- 3 **Haltet euer Handelsnetz mit eurer Heimatpolis verbunden.** Handelt ihr mit einem Mitspieler, gilt: „Dieses Netz muss per Route — direkt oder über überbrückte Poleis — mit eurer Heimatpolis (der des aktiven Spielers) verbunden sein“ (siehe Handel).
- 4 **Der Verteidiger feuert zuerst.** „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“ (siehe Kampf). Greift mit deutlich mehr Phalangen an, als der Verteidiger hat.
- 5 **Eine Münze hat drei Aufgaben.** Sie wird im Handel eingesetzt, sie punktet in der Münz- und der Münzprägestätten-Wertung, und sie erfüllt Münzkombo-Auftragskarten. „Eingesetzte Münzen sind verbraucht“ (siehe Phase 3 — Wertung). Bevor ihr eine Münze einsetzt, fragt euch, was sie sonst noch leisten könnte.
- 6 **Eure Auftragskarten bleiben verdeckt, bis sie punkten.** „Die Siegpunkte einer Karte zählen erst, wenn ihr sie aufdeckt“ (siehe Nachschlageheft, Auftragskarten). Eure Ziele sieht niemand, also müssen die anderen schätzen, wie nah ihr an 30 seid. Eine Instant-Karte löst aus, sobald ihre Bedingung eintritt. Bringt sie euch im Frühling, Sommer oder Herbst auf 30 VP, endet das Spiel sofort (siehe Spielende).
- 7 **Behaltet die 30 VP im Blick.** Sobald die nächste Wertung — mit der einen Winter-Karte, die ihr dort einlösen dürft — oder eine Instant-Karte euch auf 30 VP bringen könnte, fangt an zu rechnen und schaut, wer sonst nah dran ist. Wer kurz vor 30 steht, kann den ganzen Tisch gegen sich aufbringen.
- 8 **Vertraut der Transaktion, nicht dem Versprechen.** „Was ihr über ein Tauschgut sagt, muss stimmen — eine Transaktion wirkt sofort.“ „Unverbindlich sind nur Versprechen für später“ (siehe Phase 2 — Aktionen).

Eine Schlacht zu verlieren, die ihr nicht hättet beginnen sollen, gehört dazu, wenn ihr Aegeapolis lernt.

KURZREFERENZ

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

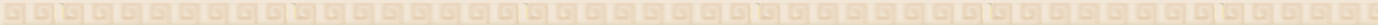
Aktionen (eine pro Zug):

- **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. Keine ungeprägte Münze mehr im Vorrat: Der Handel findet trotzdem statt, es wird keine Münze gelegt, auch nicht später.
- **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 $\text{Einheiten} \div 4 \times \text{weiteste Entfernung}$); 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; nach dem Wechsel weg von der Monarchie stärkt der König nur die ersten 4 Würfel eurer ersten Kampfrunde jedes Kampfes). 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 Kampfrunde**; Attentäter tötet vorab, **im Angriff wie in der Verteidigung**.

Wertung (3-2-1, Gleichstand teilt den besseren Rang): Poleis (offen) · Münzen (Faust-Commit, alle Münzen) · Münzprägestätten (Faust-Commit, nur kontrollierte Motive). Eingesetzte Münzen sind verbraucht. Jeder streckt eine Faust zur Tischmitte aus, auch eine leere (eine leere Faust bekommt keinen Rang). Münzen, die ihr auf einer Kombo- oder Flush-Karte einlöst, verlassen euch vor der Wertung.

Sieg: die meisten VP, sobald ein Spieler 30 erreicht (nach einer Wertung oder vorzeitig durch eine **Instant-Auftragskarte**: Dann gewinnt, wer sie aufdeckt).



DAS NACHSCHLAGEHEFT

Während der Partie schlagt ihr im Nachschlageheft nach. Dort stehen die Auftragskarten, die vier Fraktionen, die ungeprägten Münzen und die drei Arten von Polis, dazu alle 19 Schlüsselbegriffe und eine Seite mit Regeln, die oft übersehen werden.

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