

PELOPONNES » ERSTE ERWEITERUNG +1 SPIELER



Material

8 Plättchen (4 Gebäudeplättchen und 4 Landschaftsplättchen)
2 Farbchips (weiß)
5 Besitzmarker aus Holz (weiß)
10 Silbermünzen aus Holz (grau)
Spielertableau



Der Stern identifiziert die Plättchen der Ersten Erweiterung



Vorbereitung + Ablauf

Der zusätzliche Spieler nimmt sich das Tableau, sowie die 5 Besitzmarker (weiß) und setzt diese, wie die anderen Spieler auch auf die Felder „0“ der Besitzanzeigen.

Die 8 zusätzlichen Plättchen werden nach ihrer Rückseite (A, B, C) sortiert und mit den Plättchen des Hauptspiels zusammengemischt. Zu Beginn jeder Spielrunde werden nun immer 6 Plättchen aufgedeckt.

Das Eroberungsplättchen wird nur bei weniger als 6 Spielern benötigt.

Es ist möglich Peloponnes auch mit weniger Spielern zu spielen und dabei die 8 zusätzlichen Plättchen zu verwenden.

Es werden dann zu Beginn jeder Spielrunde 6 Plättchen aufgedeckt. Davon so viele, wie Spieler teilnehmen nebeneinander ausgelegt. Die übrigen Plättchen bilden die Eroberungsreihe.



Besondere Gebäude

Palisade (Stockade)

Der Besitzer darf künftig beliebige Landschaftsplättchen ohne Beachtung der Legeregel anlegen. Er verliert sofort zwei seiner Bewohner. Hat er weniger, darf er das Gebäude nicht in Besitz nehmen.

Die verlorenen Bewohner erhält der Spieler nicht zurück, sollte das Gebäude abgerissen werden müssen.

Bei Spielende hat der Gebäudebesitzer die Wahl, ob er die 3 Machtpunkte zu seinen Gebäudepunkten oder seinen Bevölkerungspunkten addiert.

Schatzkammer des Atreus (Treasury of Atreus), Akrokorinth (Acrocorinth)

Jedes dieser Gebäude schützt den Besitzer vor der Auswirkung einer bestimmten Katastrophe.

PELOPONNES » SEE-ERWEITERUNG

Material

8 Seeplättchen

Vorbereitung

Die Seeplättchen werden verdeckt gemischt und so viele offen auf dem Tisch ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Übrige Seeplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Seeplättchen im Spiel

Nachdem die Plättchen einer Runde aufgedeckt wurden, darf jeder Spieler vor Abgabe seines Gebots ein Seeplättchen einnehmen. Er gibt die auf dem Seeplättchen verlangten Rohstoffe/Münzen (oben links auf dem Plättchen) ab und nimmt das Plättchen zu seinen Gebäudeplättchen (links neben seine Zivilisation).

Befinden sich auf dem Seeplättchen Bewohner, gewinnt er diese sofort hinzu



und müssen fortan auch versorgt werden. Machtpunkte zählt der Spieler bei Spielende zu seinen Gebäude- und Landschaftspunkten hinzu.

Jedes Seeplättchen versorgt bei jeder Versorgung einen Bewohner, es muss also eine Nahrung weniger abgegeben werden, als der Spieler Bewohner hat.
Beispiel: Cassandra verfügt über 2 Seeplättchen, 10 Bewohner und 6 Nahrung. Normalerweise würden bei der Versorgung 4 Bewohner sterben. Da sie aber zwei Seeplättchen besitzt, werden zwei Bewohner zusätzlich versorgt - es sterben also nur 2 Bewohner.

Eingenommene Seeplättchen kann man nicht wieder verlieren. Seeplättchen zählen weder zu den Gebäude- noch zu den Landschaftsplättchen im Bezug auf die Katastrophen.

PELOPONNES » HELLAS ERWEITERUNG + EINE SPIELRUNDE (D)

Material

6 D - Plättchen
4 Zivilisationsplättchen
2 Blanko Katastrophenchips
1 „20 +“- Chip

Hintergrund

Auch Syrakus, Theben und Delphi melden ihre Ansprüche an und streben nach der Vormachtstellung in der Ägäis. Der Koloss, das Orakel und die Münzpräge lassen ihre Erbauer in ruhmreichem Glanz erstrahlen.

Vorbereitung

Die 4 Zivilisationsplättchen werden unter die Zivilisationsplättchen des Grundspiels gemischt und jedem Spieler eines ausgeteilt.



Die beiden Blankochips werden unter die 16 Katastrophenchips des Grundspiels gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Nur beim Spiel zu sechst werden alle D-Plättchen benötigt. Mit weniger Spielern wird das Landschaftsplättchen mit dem kleinen * unten links aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die verbliebenen D-Plättchen werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Die Hellas Erweiterung im Spiel

Mit der Hellas-Erweiterung wird eine Spielrunde mehr gespielt, also 9 Spielrunden. Während dieser zusätzlichen Spielrunde wird eine weitere Versorgung ausgeführt, wenn das Plättchen mit Versorgungsaufdruck aufgedeckt wird. Ansonsten ändert sich der Spielablauf des Grundspiels nicht.

Neue Zivilisationen

Zivilisation Syrakus (Syracuse)

Der Spieler ist automatisch vor der Pest geschützt.

Zivilisation Delphi

Der Spieler ist automatisch vor der Dürre und dem Erdbeben geschützt.

Zivilisation Theben (Thebes)

Der Spieler darf beliebige Landschaften nebeneinander legen. Als Einkommen nimmt er sich jede Runde 2 Luxusgüter.

Zivilisation Mykene (Mycenae)

Der Spieler gewinnt in jeder Runde 2 Bewohner hinzu.



Besondere Plättchen

Orakel (Oracle)

Besitzt der Spieler bei Spielende den 20+ - Luxuschip, kommt für das Spielende der höhere der beiden Punktwerte (Gebäude/Landschaften oder Bewohner) zum Tragen.

Münzpräge (Coinage)

Bei Spielende sind jeweils 2 eigene Münzen einen Machtpunkt wert.

Koloss (Colossos)

Bei Spielende erhält der Spieler 4 Punkte für jeden seiner Bewohner.



PELOPONNES » ATHEN ERWEITERUNG

EMPFOHLEN AB 4 SPIELERN!



Material

Athen-Plättchen
2 Athen-Chips

Hintergrund

Die zerstrittenen und konkurrierenden Stadtstaaten können auf sich alleine gestellt nur schwer überleben. Nun ist es möglich Hilfe aus Athen zu erhalten, die natürlich mit erheblichen Nachteilen verbunden ist.

Vorbereitung

Das Athen-Plättchen wird zu Spielbeginn links neben das Eroberungsplättchen aus dem Grundspiel gelegt. Jetzt werden wie gewohnt so viele Plättchen aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen, wobei das erste Plättchen direkt unterhalb des Athen-Plättchens gelegt wird und die anderen rechts daneben. Weitere Plättchen, bis die Plättchenzahl 5 beträgt, werden neben das Eroberungsplättchen gelegt. Bei 5 Spielern wird das Eroberungsplättchen nicht benötigt, also liegt das Athen-Plättchen direkt oberhalb des zuerst aufgedeckten Plättchens. Die beiden Athen-Chips werden zu Spielbeginn auf das Athen-Plättchen gelegt.

Die Hilfe aus Athen im Spiel

Will der Spieler am Zug die Hilfe in Anspruch nehmen, nimmt er das Plätt-

chen, welches unter dem Athen-Plättchen liegt **kostenlos** (ohne Einsatz von Münzen) zu sich und führt es sofort seiner Zivilisation zu. Dieses Plättchen ist nur auf diese Weise zu bekommen, es wird also nicht darum geboten. Rohstoffkosten für Gebäude sind ganz normal zu entrichten, auch die Nachbarschaftsregel bei Landschaften ist zu beachten.

Ein Spieler, der von einem anderen Plättchen verdrängt wird, kann auf das besagte Plättchen wechseln und sich dieses nehmen, sofern es noch verfügbar ist. Seine gebotenen Münzen darf er in dem Fall zu sich zurück nehmen, allerdings ohne Entschädigung.



Der Spieler landet in der Spielreihenfolge an der letzten Stelle (als wenn er gepasst hat) und nimmt einen der Athen-Chips zu sich. Danach erhält er sein reguläres Einkommen.

Ein Spieler, der einen Athen-Chip bei sich liegen hat, **muss** in der folgenden Spielrunde passen und darf kein neues Plättchen erwerben. Der Spieler erhält die 3 Münzen aus dem Vorrat als Entschädigung und sein reguläres Einkommen. Danach legt er seinen Athen-Chip zurück auf das Athen-Plättchen.

Wertung

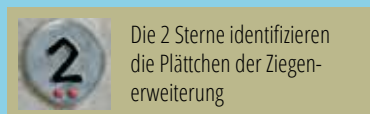
Besitzt ein Spieler bei Spielende noch den Athen-Chip, verliert er 2 Bewohner und 6 Machtpunkte.

PELOPONNES » ZIEGENERWEITERUNG

+1 SPIELER

Material

9 Plättchen (5 Gebäude- + 4 Landschaftsplättchen)
10 Chips (8 Ziegenchips und 2 Farbchips in der Farbe Orange)
5 Besitztmarker aus Holz (orange)
10 Silbermünzen aus Holz (grau)
Spielertableau



Die 2 Sterne identifizieren die Plättchen der Ziegen-erweiterung

Vorbereitung + Ablauf

Der zusätzliche Spieler nimmt sich das Tableau, sowie die 5 Besitztmarker (orange) und setzt diese, wie die anderen Spieler auch auf die Felder „0“ der Besitzanzeigen.

8 der 9 Plättchen werden nach ihrer Rückseite (A, B, C) sortiert und mit den Plättchen des Hauptspiels zusammengemischt.

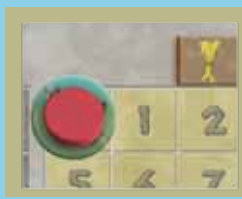
Das D - Plättchen D wird nur benötigt, wenn mit der Hellas Erweiterung gespielt wird. Es wird dann mit den anderen D - Plättchen der Hellas Erweiterung zusammengemischt.



Zu Beginn jeder Spielrunde werden nun immer 6 Plättchen aufgedeckt. Das Eroberungsplättchen wird nur bei weniger als 6 Spielern benötigt.

Es ist möglich Peloponnes auch mit weniger als 6 Spielern zu spielen und dabei die 8 zusätzlichen Plättchen zu verwenden.

Es werden dann zu Beginn jeder Spielrunde 6 Plättchen aufgedeckt. Davon so viele, wie Spieler teilnehmen nebeneinander ausgelegt. Die übrigen Plättchen bilden die Eroberungsreihe. Jeder Spieler erhält einen Ziegenchip, den er auf Feld „0“ der Nahrungsleiste seiner Ablagetafel legt. Den Besitzmarker für Nahrung platziert er auf dem Ziegenchip.



Mit den Ziegen wird Peloponnes um einen „Rohstoff“ erweitert. Der Ziegenchip wird immer vorwärts gezogen, wenn auf einem Plättchen, das der



Spieler erhält Ziegensymbole zu sehen sind: oben rechts: einmalig; unten rechts: als Einkommen in jeder Runde.

Genau wie bei der Nahrung ist hier das Maximum 13 Ziegen. Werden mehr Ziegen erwirtschaftet, werden diese wie üblich als Luxusgüter ausgeschüttet.

Erhält ein Spieler ein Plättchen, mit Ziegenaufdruck (egal, ob oben rechts oder unten rechts) und besitzt schon mindestens ein Plättchen mit Ziegenaufdruck, dann muss er, **nachdem** er sein Einkommen erhalten hat, all seine Ziegen in andere Rohstoffe bzw. Münzen umtauschen. Dabei hat der Spieler freie Wahl, wie er die Ziegen tauscht. Der Ziegenchip wird danach wieder auf Feld „0“ der Nahrungsleiste zurück gelegt.

Besondere Gebäude

Ladengeschäft (Store)

Der Besitzer muss am Spielende seine Bewohner nicht mit Nahrung versorgen.

Landschaft Ziegen

Die Ziegenlandschaft schützt ihren Besitzer vor der Katastrophe „Verfall“.



PELOPONNES » HANDELSERWEITERUNG

Material

6 Handelsplättchen:

- Stein und/oder Holz gegen Nahrung
- Münzen gegen Stein, Nahrung und/oder Holz
- Stein und /oder Holz gegen Münzen
- Luxus gegen Münzen und/oder Nahrung
- 2 Münzen gegen einen Bewohner
- Nahrung gegen 2 Luxus



Vorbereitung und Ablauf

Die 6 Handelsplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Zu Beginn einer Spielrunde wird das oberste Handelsplättchen aufgedeckt. Es zeigt an, welchen Rohstofftausch ein Spieler durchführen kann.

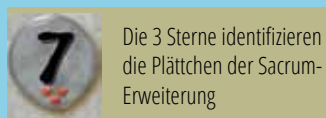
Nachdem die Spieler ihr Einkommen bekommen haben, aber noch bevor die Katastrophenchips aufgedeckt werden, darf der Spieler, der in der Spielreihenfolge ganz hinten liegt, den angegebenen Rohstofftausch beliebig oft durchführen.

Am Ende jeder Spielrunde wird das offene Handelsplättchen verdeckt unter den Stapel geschoben und ein neues aufgedeckt.

PELOPONNES » SACRUM ERWEITERUNG +1 SPIELER

Material

- 14 Plättchen: 5 Gebäude- + 4 Landschafts- + 3 Zivilisations- + 2 Sacrum-Plättchen
- 7 Chips: 5 Sacrum-Chips, 2 Farbchips in in der Farbe Violett
- 5 Besitzmarker aus Holz (violett)
- 10 Silbermünzen aus Holz (grau)
- Spielertableau



Hintergrund

Um die Götter milde zu stimmen, waren in der Antike Menschenopfer an der Tagesordnung.

Mit der Sacrum Erweiterung ist es nun auch möglich, seine Bewohner den Göttern zu opfern.

Vorbereitung

8 der 9 Plättchen werden nach ihrer Rückseite sortiert und zusammen mit den Plättchen A, B und C des Grundspiels gemischt. Das Plättchen D wird nur benötigt, wenn mit der Hellas Erweiterung gespielt wird.

Die beiden Sacrum-Plättchen werden in der Tischmitte ausgelegt. Die 5 Sacrum-Chips werden gemischt und ein verdeckter Stapel gebildet. Die 3 Zivilisationsplättchen der Sacrum Erweiterung werden zusammen mit den Zivilisationsplättchen des Grundspiels gemischt und jedem Spieler eines ausgeteilt.

Ablauf

Mit der Sacrum-Erweiterung wird in jeder Runde ein Plättchen zusätzlich offen ausgelegt (zum Beispiel 6 anstatt 5 Stück). Zuerst So viele Plättchen, wie Spieler teilnehmen in einer Reihe nebeneinander, danach eventuell weitere Plättchen direkt neben das Plättchen „Eroberung“.

Ein Spieler deckt die 3 obersten der 5 Sacrum-Chips auf. Zeigt einer dieser 3 Chips einen Totenschädel, dürfen alle Spieler in der aktuellen Spielerreihenfolge beliebig viele ihrer Bewohner opfern.

Dies geschieht bevor die beiden Katastrophenchips in jeder Spielrunde aufgedeckt werden.



Beim Opfern markieren die Spieler ihren neuen Bevölkerungsstand auf dem Tableau und müssen außerdem für jeden geopferten Bewohner eine Münze aus ihrem Vorrat bezahlen.

Die so gezahlten Münzen stapeln die Spieler auf dem Feld ihrer Spielerfarbe der Sacrum-Plättchen. Geopferte Bewohner müssen fortan nicht mehr versorgt werden und können auch nicht der Pest zum Opfer fallen.



Zeigt keiner der aufgedeckten Sacrum-Chip einen Totenschädel, werden keine Bewohner geopfert.

Danach werden die 3 aufgedeckten Sacrum-Chips neu gemischt und unter den verdeckten Stapel geschoben.

Am Spielende ist jeder im Spiel geopfert Bewohner zwei Bevölkerungspunkte für diesen Spieler wert. Dazu werden die Münzen auf dem Sacrum-Plättchen gezählt. Diese Opfer zählen für das Spielende nicht als Münzen für die Punktwertung.

Neue Zivilisationen

Rhodos (Rhodes)

Der Spieler darf in jeder Runde 3 beliebige Güter auswählen. Das können auch unterschiedliche sein.

Antiochia (Antioch)

Der Spieler ist vor allen Katastrophen geschützt. Er verliert jede Runde mit seinem Einkommen einen Bewohner.

Delos

Der Spieler darf in jeder Runde Bewohner opfern, egal, ob der Sacrum-Chips mit dem Totenschädel aufgedeckt wird. Neben Holz erhält er als Einkommen eine Münze jede Spielrunde.

Besondere Gebäude

Maniotischer Turm (Maniotic Tower)

Der Spieler darf in jeder Runde Bewohner opfern, egal, ob der Sacrum-Chips mit dem Totenschädel aufgedeckt wird.

Minen von Laurion (Mines of Laurion)

Der Spieler darf in jeder Runde Bewohner opfern, egal, ob der Sacrum-Chips mit dem Totenschädel aufgedeckt wird, außerdem schützen die Minen vor Unwetter.

Staatschatz (Treasury)

Jeder geopfert Bewohner ist bei Spielende 3 statt 2 Bevölkerungspunkte wert.



PELOPONNES » VICTORIA ERWEITERUNG

Material

8 Victoriachips



Vorbereitung + Ablauf

Jeder Spieler legt einen der 8 Victoriachips vor sich. Übrige Chips werden nicht mehr benötigt und verbleiben in der Schachtel.

Wurden am Ende einer Spielrunde nicht alle Plättchen vergeben, darf beginnend mit dem (neuen) Startspieler jeder Spieler einmalig im Spiel eines der verbliebenen Plättchen zu seiner Zivilisation nehmen. Er muss dabei das Mindestgebot (unten links auf dem Plättchen) zahlen, sowie Rohstoffe, so es sich um ein Gebäude handelt - den Victoriachip legt er dann zurück in die Schachtel.

Wichtig: Dieses zusätzliche Plättchen nimmt sich der Spieler bevor er sein Einkommen erhalten hat, aber nachdem die neue Spielreihenfolge ermittelt wurde.

Wertung

Besitzt ein Spieler am Spielende noch seinen Victoriachip, erhält er dafür noch einen zusätzlichen Bewohner oder 3 Punkte für die Endwertung.

PELOPONNES MIT 7 UND 8 SPIELERN

Mit 7 oder 8 Spielern wird empfohlen, ohne die Sondereffekte der Ziegen- und Sacrumerweiterung zu spielen. Die Sondereffekte auf den Plättchen werden dann ignoriert.

Möglicherweise werden dadurch einige Plättchen weniger attraktiv und die Zivilisation Delos einen Tick schwächer.

Entsprechend der Spielerzahl sind nun 7 bzw. 8 Plättchen pro Runde in einer Reihe auszulegen. Das Eroberungsplättchen verbleibt in der Schachtel.