



PELOPONNES

KARTENSPIEL

2 - 5 Spieler | ab 10 Jahren | 45 Minuten

Material



48 Machtkarten
(24 Gebäudekarten und
24 Landschaftskarten)



5 Luxuskarten



10 Zivilisationskarten



72 Münzkarten



Pfeilkarte

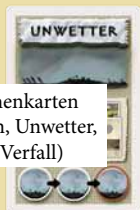


Holzmaterial
15 Marker (je 3 in 5 ver-
schiedenen Farben)
5 Katastrophenmarker in
der Farbe Grau



Karte „Eroberung“

5 Katastrophenkarten
(Pest, Erdbeben, Unwetter,
Dürre und Verfall)



2 Übersichtskarten
(Münzeinkommen und
Ereignisse bei Spielende)

Hintergrund und Spielziel

Der Peloponnes - Heimat der mächtigen und stolzen Zivilisationen, den Poleis. Führe eine davon durch die Epochen, mehre Ruhm, Reichtum und Wohlstand und trotzte den drohenden Katastrophen.

Entwickle während 8 Spielrunden deine Zivilisation weiter, indem neues Land hinzugewonnen, prestigeträchtige Gebäude errichtet werden und sich somit auch die Zahl deiner Einwohner erhöht. Wirst du ein möglichst ausgeglichenes Verhältnis zwischen Prestige und Bevölkerungszahl erreichen?

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 3 entsprechenden Farbmarker, sowie eine Luxuskarte, die er vor sich legt.

Die Zivilisationskarten werden verdeckt gemischt und jedem Spieler eine ausgeteilt, die er offen vor sich ablegt. Überzählige Zivilisationskarten werden nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Für die Spielreihenfolge wird ein Farbmarker jedes Spielers benötigt. Die erste Spielreihenfolge ergibt sich aus der Zivilisationskarte, mit der die Spieler starten. Der Spieler, dessen Zivilisationskarte die niedrigste Zahl neben dem Pfeil aufweist, wird Startspieler, die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer Nummer aufsteigend. In dieser Reihenfolge werden die Farbmarker neben der Pfeilkarte in einer Reihe abgelegt.

Ein weiterer Farbmarker wird auf der Luxuskarte jedes Spielers auf dem Wert „0“ platziert.

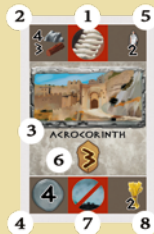


Die Karte „Eroberung“ wird in die Tischmitte gelegt.

Die 5 Katastrophenkarten werden für jeden gut sichtbar in beliebiger Reihenfolge nebeneinander ausgelegt. Auf dem ersten Feld jeder Katastrophenkarte wird ein grauer Katastrophenmarker platziert.

Machtkarte

1. Katastrophe
2. Baukosten (nur Gebäude)
3. Name + Grafik
4. Wert (Mindestgebot)
5. Einmaliges Einkommen/Bewohner
6. Machtpunkte
7. Sonderfunktion
8. Produktion



Die Münzkarten werden verdeckt gemischt und jedem Spieler so viele davon ausgeteilt, wie seine Zivilisationskarte zeigt. Die Münzkarten halten die Spieler so auf der Hand, dass sie die Seite mit den Baustoffen/Getreide/Bewohnern sehen können. Übrige Karten bilden den Münzkartenstapel.



Die beiden Übersichtskarten werden gut sichtbar ausgelegt.
Die Machtkarten werden nach „A“, „B“ und „C“ sortiert, für sich gemischt und mit ihnen anschließend der verdeckte Machtkartenstapel gebildet, sodass die „A“-Karten oben liegen.

Spielverlauf

1. Machtkarten aufdecken
2. Katastrophen/Versorgung
3. Gebote
4. Spielreihenfolge
5. Machtkarten in Besitz nehmen
6. Einkommen

1. Machtkarten aufdecken

Vom Machtkartenstapel werden so viele Karten, wie Spieler teilnehmen nacheinander aufgedeckt. Danach werden weitere

Machtkarten rechts neben die Eroberungskarte gelegt (sie bilden die „Eroberungsreihe“), bis insgesamt 6 Machtkarten aufgedeckt wurden.

Die Katastrophensymbole der ersten beiden aufgedeckten Machtkarten entscheiden, welche Katastrophen um jeweils ein Feld fortschreiten. Die entsprechenden Katastrophenmarker werden ein Feld weiter geschoben.



2. Katastrophen/Versorgung

Erreicht ein Katastrophensymbol das letzte Feld, tritt die betreffende Katastrophe ein (→ Seite 8).

Zeigt eine der 6 aufgedeckten Machtkarten das Versorgungssymbol (einmalig irgendwo im „B“- und „C“-Stapel), wird eine Versorgung ausgeführt (→ Seite 6).



3. Gebote

In Spielreihenfolge gibt jeder Spieler ein Gebot auf eine Machtkarte ab, die er haben möchte, oder er passt und zieht 3 Münzkarten vom Stapel.



Zum Bieten legt der Spieler seinen dritten Farbmarker, sowie eine beliebige Anzahl Münzkarten aus seiner Hand verdeckt zu der gewünschten Machtkarte, sodass sichtbar ist, wie viele Karten geboten wurden.

Der Wert einer Machtkarte (**unten links auf der Karte**) zeigt immer die Höhe des Mindestgebots, also wie viele Münzkarten mindestens auf diese Karte geboten werden müssen.

Will ein Spieler auf eine Machtkarte bieten, für die bereits ein fremdes Gebot abgegeben wurde, muss er mehr Münzkarten für diese Machtkarte bieten. Der überbotene Spieler weicht sofort auf eine andere Karte aus. Dazu bewegt er seinen Farbmarker samt Münzkarten zu einer anderen Machtkarte, ohne sein Gebot zu verändern. Befindet sich dort auch ein fremdes Gebot, muss sein Gebot natürlich höher sein. Das Mindestgebot der Machtkarten muss ebenfalls beachtet werden.



Wird ein Spieler überboten, hat er immer auch die Möglichkeit sein Gebot zurückzunehmen und so zu passen. Er erhält seine gebotenen Münzkarten, sowie drei Münzkarten vom verdeckten Stapel auf die Hand, aber keine neue Machtkarte in dieser Runde.

Der Wert der Machtkarten in der Eroberungsreihe ist um 3 höher (+ 3), als der Wert der Karte. Möchte



ein Spieler beispielsweise auf eine Machtkarte mit dem Wert „2“ in der Eroberungsreihe bieten, muss sein Gebot „5“ betragen.

Ein Spieler kann hier nicht mehr überboten werden - er bekommt die Machtkarte sicher.

Haben alle Spieler geboten oder gepasst, ist diese Phase beendet. Alle Machtkarten für die kein Gebot abgegeben wurde, kommen zurück in die Schachtel und sind somit aus dem Spiel.

4. Spielreihenfolge

Die neue Spielreihenfolge wird nach der Höhe der Gebote festgelegt. Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird Startspieler usw. Dazu werden die Farbmarker neben der Pfeilkarte neu geordnet.

Gab es identische Gebote zweier oder mehrerer Spieler, bleibt die Reihenfolge dieser Spieler zueinander bestehen. Passen gilt als Gebot der Höhe „0“.

5. Machtkarten in Besitz nehmen

Die Machtkarten werden nun gleichzeitig in Besitz genommen.

Alle gebotenen Münzkarten werden offen neben dem Münzkartenstapel gesammelt und bilden den Ablagestapel. Sobald der Münzkartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet wieder den Münzkartenstapel. Den Farbmarker nehmen die Spieler zu sich zurück.

Anlegen der Machtkarten

Gebäudekarten legt der Spieler links an seine Zivilisationskarte oder eine bereits liegende Gebäudekarte an.

Wenn er kann und will, zahlt er sofort die erforderlichen Baustoffe (Holz/Stein). Kann oder will er das nicht tun, schiebt er eine beliebige Münzkarte aus seiner Hand verdeckt halb unter die Gebäudekarte – das Gebäude ist „beliehen“, aber trotzdem voll nutzbar. Es bringt Einkommen und auch die Sonderfunktion steht zur Verfügung.



Kann er weder die Baustoffe bezahlen, noch eine Münzkarte aus seiner Hand unter die Gebäudekarte schieben, ist das Gebäude verloren und wird zurück in die Schachtel gelegt. Bei der nächsten Versorgung werden alle beliebigen Gebäude „ausgelöst“.

Landschaftskarten legt der Spieler rechts an seine Zivilisationskarte oder eine bereits liegende Landschaftskarte an.

Baustoffe für Gebäudekarten bezahlen

Zahlt ein Spieler Baustoffe (Holz/Stein) für die Errichtung eines Gebäudes, nutzt er zunächst die Produktion seiner Auslage (Holz und/oder Stein **unten rechts auf den Karten**) - das neu erworbene Gebäude zählt dabei noch nicht mit. Reichen



die Baustoffe nicht aus, können zusätzlich beliebig viele Münzkarten, die Holz oder Stein zeigen aus der Hand abgegeben werden, bis zur Zahl der benötigten Baustoffe.

6. Einkommen

Nachdem die Machtkarten angelegt wurden, erhalten alle Spieler ihr Einkommen.

Das einmalige Einkommen einer neu erworbenen Machtkarte ist **oben rechts** auf der Karte zu sehen (Münzkarten oder Luxusgüter) und das Einkommen jeder Runde: Der Spieler addiert alle Bewohner, die sich in seiner Auslage befinden - das sind alle Machtkarten, sowie seine Zivilisationskarte. Entsprechend seiner Bevölkerung zeigt die Übersichtskarte, wie viele Münzkarten er vom Stapel auf die Hand nimmt.



Einmaliges Einkommen
3 Münzkarten

Versorgung

Wurde eine Machtkarte mit Versorgungsaufdruck aufgedeckt, müssen alle Spieler nach dem Aufdecken aller 6 Machtkarten der Runde ihre Bevölkerung mit Getreide versorgen und danach beliebige Gebäude auslösen.

Zur Ernährung benötigt jeder Bewohner ein Getreide (**nicht die Bewohner auf der Luxuskarte!**). Dazu nutzt der Spieler zunächst die komplette Getreideproduktion seiner Auslage (Getreidesymbol **unten rechts auf den Karten**). Reichen diese nicht aus, können zusätzlich beliebig viele Münzkarten, die Getreide zeigen aus der Hand abgegeben werden, bis zur Zahl des benötigten Getreides.



7 Bewohner, aber nur 4 Getreideproduktion

Will oder kann ein Spieler nicht all seine Bewohner ernähren, gibt er entweder entsprechend viele Münzkarten mit Bewohnersymbol ab, oder er muss beliebige seiner Machtkarten (oder seine Zivilisationskarte) abreißen und diese zurück in

die Schachtel legen, bis der Spieler über so viele Bewohner verfügt, wie er ernähren konnte. Eine Kombination aus beidem ist ebenfalls möglich.

Beliebene Gebäude (Gebäude, unter denen sich eine Münzkarte befindet) werden nun ausgelöst und die erforderlichen Baustoffe bezahlt: Dazu nutzt der Spieler alle Baustoffe, die er produziert (Holz und Stein).



Achtung: Besitzt ein Spieler mehrere beliebige Gebäude, addiert er die Baustoffe aller Gebäude, die er auslösen will. Seine produzierten Baustoffe nutzt er in jedem Fall nur einmal für die gesamte Auslösung (nicht etwa für jedes auszulösende Gebäude).

Reichen die Baustoffe nicht aus, können zusätzlich Münzkarten, die Holz bzw. Stein zeigen aus der Hand abgegeben werden, bis zur Zahl der benötigten Baustoffe.

Will oder kann ein Spieler die erforderlichen Baustoffe nicht abgeben, legt er die Gebäudekarte zurück in die Schachtel. Die Münzkarte, die sich darunter befindet legt er auf den Ablagestapel.

Luxusgüter

Luxusgüter werden durch Überproduktionen erworben:

1. Ein Spieler erwirbt ein Gebäude, das weniger Baustoffe (Stein/Holz) erfordert, als der Spieler produziert. Das gerade erworbene Gebäude zählt dabei noch nicht mit.

Für jeden überzähligen Baustoff, erhält der Spieler ein Luxusgut: Er verschiebt den Farbmärker auf seiner Luxuskarte entsprechend. Erhöht sich sein Luxus auf über 8, nutzt er die Rückseite seiner Luxuskarte. Maximal sind 17 Luxusgüter möglich.



Es ist nicht erlaubt zusätzliche Baustoffe aus der Hand abzugeben, um mehr Luxusgüter zu erhalten.

Beispiel: Leonidas produziert 1 Stein und 2 Holz. Für sein neu erworbenes Gebäude benötigt er 4 Steine. Er gibt die fehlenden 3 Steine aus der Hand ab und erhält 2 Luxusgüter für zu viel produziertes Holz.

Achtung: Luxusgüter werden nicht beim Auslösen von beliebigen Gebäuden vergeben. Luxusgüter werden ebenfalls nicht vergeben, wenn sie selbst für den anderen fehlenden Baustoff aufgewendet wurden.

Beispiel: Leonidas produziert 2 Steine und 4 Holz. Für sein neu erworbenes Gebäude benötigt er 5 Holz. Er gibt für das fehlende Holz ein Luxusgut ab, erhält dann allerdings nicht die 2 Luxusgüter für die zu viel produzierten Steine.

2. Ein Spieler produziert bei einer Versorgung mehr Getreide, als er benötigt.

Beispiel: Helena produziert 12 Getreide. Bei der Versorgung verfügt sie über 9 Bewohner. Sie erhält dafür 3 Luxusgüter.

3. Zusätzlich zum Münzeinkommen kann ein Spieler direkt Luxusgüter erwerben, wenn er über 11 oder mehr Bewohner verfügt. Die Übersichtskarte zeigt die genauen Werte.

Ein Spieler darf Luxusgüter jederzeit, wenn er Baustoffe, Getreide oder Münzkarten benötigt, im Verhältnis 1:1 einsetzen. Luxusgüter können so auch in Münzkarten umgetauscht werden, um ein Gebot abzugeben, oder die Münzkarte unter ein Gebäude zu schieben bzw. einzusetzen, wenn es eine Katastrophe verlangt.

In dem Fall werden die Luxusgüter reduziert, entsprechend viele Münzkarten vom Stapel gezogen und ohne anzusehen eingesetzt.

Katastrophen

Erreicht der Katastrophenmarker das letzte Feld, tritt die betreffende Katastrophe sofort ein. Danach kann diese Katastrophe nicht noch einmal eintreten. Dieser Katastrophenmarker verbleibt auf dem letzten Feld, auch wenn weitere Machtkarten beim Aufdecken diese Katastrophe fortschreiten lassen würden.

Pest: Die Zivilisation des Spielers ist verwüstet und wird mit einer beliebigen Münzkarte aus der Hand schräg abgedeckt, sodass nur noch Katastrophensymbole (so vorhanden) zu sehen sind.



Kann, oder will er das nicht, muss er seine Zivilisationskarte abreißen und zurück in die Schachtel legen.



Erdbeben: Ein Drittel aller Gebäude des Spielers (aufgerundet) sind beschädigt und werden mit einer beliebigen Münzkarte aus der Hand abgedeckt, sodass nur noch die oberen Kartensymbole zu sehen sind. Der Spieler hat die Wahl, welche seiner Gebäudekarte(n) er abdeckt. Kann, oder will er das nicht, muss er die entsprechende Zahl seiner Gebäudekarten abreißen und zurück in die Schachtel legen. Es kann sich beim Abdecken oder Abreißen auch um beliebige Gebäude handeln.

Unwetter: Ein Drittel aller Landschaften des Spielers (aufgerundet) sind verwüstet und werden mit einer beliebigen Münzkarte aus der Hand abgedeckt, sodass nur noch die oberen Kartensymbole zu sehen sind. Der Spieler hat die Wahl, welche seiner Landschaftskarten er abdeckt.

Kann, oder will er das nicht, muss er die entsprechende Zahl seiner Landschaftskarten abreißen und zurück in die Schachtel legen.



Dürre: Die Machtkarte (**nicht Zivilisationskarte!**) mit der größten Getreideproduktion des Spielers ist von der Dürre betroffen und wird mit einer beliebigen Münzkarte aus der Hand quer abgedeckt, sodass nur noch die oberen Kartensymbole zu sehen sind.

Kann, oder will er das nicht, muss er die entsprechende Machtkarte abreißen und zurück in die Schachtel legen.

Verfügt der Spieler über mehrere Machtkarten mit identischer Getreideproduktion, hat er die Wahl, welche dieser Karten von der Dürre betroffen ist.



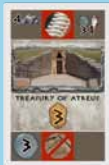
Verfall: Der Spieler verliert all seine Luxusgüter (Farbmarker auf Feld „0“).

Außerdem wird die Luxuskarte mit einer beliebigen Münzkarte aus der Hand abgedeckt, sodass nur noch die Ziffern 0-3 zu sehen sind. Fortan kann der Spieler nur insgesamt maximal 3 Luxusgüter erwerben.

Kann, oder will er das nicht, reißt er die Luxuskarte ab und

legt sie zurück in die Schachtel. Dieser Spieler kann für das restliche Spiel keine Luxusgüter mehr erwerben.

Die Spieler können sich vor den Katastrophen schützen:
Gebäude mit einem aufgedruckten Schutzsymbol (**unten in der Kartenmitte**) erlauben dem Spieler die entsprechende Katastrophe zu ignorieren.



Ein Spieler ist ebenfalls vor einer Katastrophe geschützt, wenn sich in seiner Kartenauslage 3 Katastrophensymbole (**oben in der Kartenmitte**) des entsprechenden Katastrophensymbols befinden.



Ein nachträglich erworbener Schutz (nachdem die Katastrophe eingetreten ist) bewirkt, dass **bei Spielende** die Münzkarten vom Abdecken wieder entfernt und auf den Ablagestapel gelegt werden und so Zivilisationskarte, Luxuskarte oder Machtkarten wieder für die Wertung aktiv sind.

Spielende

Sobald die Spieler die letzten „C“-Karten in Besitz genommen haben (nach der 8. Spielrunde), wird das Spielende eingeläutet.

Alle Spieler erhalten noch einmal ihr Münzeinkommen.

Die Spieler müssen ein letztes Mal ihre Bewohner mit Getreide versorgen, und beliebige Gebäude auslösen.



Zuletzt wird überprüft, ob die Spieler über einen Schutz der während des Spiels eingetretenen Katastrophen verfügen. Ist das der Fall, dürfen die entsprechenden Münzkarten vom Abdecken wieder entfernt und auf den Ablagestapel gelegt werden.

Wertung

Bevölkerungspunkte: Hierzu werden alle Bewohnersymbole addiert und zwar:

- die Bewohner der Kartenauslage
- alle Bewohner der Münzkarten auf der Hand, die neben die Kartenauslage gelegt werden
- die beiden Bewohner der Luxuskarte, sofern diese nicht vom Verfall betroffen ist oder abgerissen wurde.



Machtpunkte:

Hierzu werden alle Machtpunkte addiert und zwar:

- die Machtpunkte der Kartenauslage
- je 6 übrige Münzkarten auf der Hand bzw. Luxus entsprechen einem Machtpunkt
- die beiden Machtpunkte der Luxuskarte, sofern diese nicht vom Verfall betroffen ist oder abgerissen wurde.

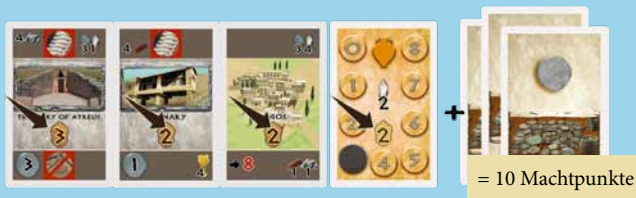
Jeder Spieler vergleicht seine Bevölkerungspunkte mit seinen Machtpunkten.

Der niedrigere der beiden Werte ist für die Wertung entscheidend.

Der Spieler, der hier den höchsten Wert vorweisen kann, ist Sieger.

Bei Gleichstand vergleichen die Spieler ihren höheren der beiden Werte.

Herrscht auch hier Gleichstand, entscheiden die Luxusgüter der betreffenden Spieler.



Beispiel: Dimitrios besitzt 10 Bevölkerungspunkte und 15 Machtpunkte, also zählen für ihn die 10 Bevölkerungspunkte.

Helena besitzt 17 Bevölkerungspunkte und 12 Machtpunkte. Ihr maßgeblicher Punktwert sind die 12 Machtpunkte – Helena gewinnt!

Besondere Gebäude

Hafen (Port): Der Hafen bringt eine Münzkarte zusätzlich als Rundeneinkommen und schützt vor dem Verfall.

Apollon-Tempel (Temple of Apollo): Der Apollon-Tempel bringt eine Münzkarte zusätzlich als Rundeneinkommen und schützt vor Dürre.

Löwentor (Liongate): Das Löwentor schützt vor Dürre.

Markt (Market) + Agora: Besitzt ein Spieler eines dieser Gebäude, ist sein Gebot stets $\frac{1}{2}$ höher als die eigentlich gebotenen Münzkarten. Er kann also stets einen Spieler mit einem gleich hohen Gebot überbieten und so von seinem Platz verdrängen. Besitzt ein Spieler beide dieser Gebäude, ist sein Gebot sogar um 1 höher, als das eigentliche Gebot. Achtung: Dieses erhöhte Gebot zählt nicht zur Ermittlung der Spielreihenfolge.

Kaserne (Barracks) + Palisade (Stockade): Der Besitzer muss künftig für eine Machtkarte aus der Eroberungsreihe eine Münzkarte weniger bieten. Besitzt ein Spieler beide dieser Gebäude, spart er sogar 2 Münzkarten beim Bieten auf Machtkarten der Eroberungsreihe.

Zyklopenmauer (Cyclopean Masonry) + Atreus Schatzkammer (Treasury of Atreus): Beide Gebäude schützen vor Erdbeben.

Brunnen (Well) + Aquädukt (Aqueduct): Beide Gebäude schützen vor Pest.

Akrokorinth (Acrocorinth) + Werkstatt des Phidias (Phidias Workshop): Beide Gebäude schützen vor Unwetter.

Säulengang (Stoa): Der Säulengang schützt vor Verfall.

Landschaften mit Versorgungsaufdruck lösen eine Versorgung aus, haben ansonsten aber keine besondere Funktion, wenn ein Spieler sie in seiner Auslage hat.