Peloponnes Heroes and Colonies
» Solo Version

Vorbereitung: Die Vorbereitung entspricht dem Spiel mit 2 Personen. Der Spieler erhält eine Kolonie, einen Held und eine Zivilisation zugelost, platziert seine Besitzmarker und seine Figur auf den Feldern, welche der Held und die Zivilisation vorgeben.
Für einen zweiten Spieler, wir nennen ihn **Angelos**, wird je nach Rang ein Besitzmarker einer anderen Farbe, eine Zivilisation und/oder ein Held, sowie 3 Kleeblätter benötigt.

Angelos
- ist vor allen Katastrophen, außer den Persern, geschützt,
- zahlt keine Ressourcen für Gebäude,
- zahlt keine Münzen für Plättchen,
- erhält kein Einkommen,
- muss keine Bewohner ernähren,
- führt die Fähigkeit seines Helden **nicht** aus,
- wählt ein Plättchen, das er erhält: meiste Machtpunkte, bei Gleichstand meiste Bewohner, bei Gleichstand das Plättchen, das am weitesten rechts in der Reihe liegt.
- wählt ein Plättchen, das er durch den Inneren Konflikt verliert: wenigste Bewohner (Minimum 1), bei Gleichstand wenigste Machtpunkte, bei Gleichstand das Plättchen, das am weitesten rechts liegt.

Rang einfacher Soldat: Als einfacher Soldat erhält Angelos **keine** Zivilisation und **keinen** Helden, sondern nur 3 Kleeblätter + Besitzmarker auf Feld „0“ der Stärkeleiste.
Rang Unteroffizier: Als Unteroffizier erhält Angelos nur eine Zivilisation zugelost, 3 Kleeblätter + Besitzmarker auf Feld „0“ der Stärkeleiste.
Rang Offizier: Als Offizier erhält Angelos einen Helden* zugelost, 3 Kleeblätter + Besitzmarker auf Feld „0“ der Stärkeleiste, sofern sein Held nichts anderes vorgibt.
Rang Heerführer: Als Heerführer erhält Angelos Zivilisation + Held* zugelost, 3 Kleeblätter + Besitzmarker auf Feld „0“ der Stärkeleiste, sofern sein Held nichts anderes vorgibt.
** Je nach Held, erhält Angelos noch:*
Sisyphus: + 1 Kleeblatt, Hector + Andromeda + Tantalus: + 2 Kleeblätter, Odysseus + Penelope: + 3 Kleeblätter, Daedalus + Ariadne: + 4 Kleeblätter.

Spielverlauf: In jeder Spielrunde werden wie beim Zweipersonenspiel 5 Plättchen aufgedeckt: 2 davon nebeneinander in der regulären Reihe und die anderen 3 neben das Eroberungsplättchen.
Der Spieler darf eines der ausliegenden Plättchen zum Preis des Mindestgebots (unten links auf dem Plättchen) erwerben und seiner Zivilisation zuführen. Um seine Stärke zu erhöhen darf er wie bei *Heroes and Colonies* üblich, zusätzliche Ressourcen ausgeben, um dies zu tun.

Danach wählt **Angelos** ein Plättchen aus und legt es vor sich:
Hat der Spieler ein Plättchen aus der Eroberungsreihe gewählt, nimmt sich **Angelos** ein Plättchen aus der regulären Reihe, wie unter „Angelos“ beschrieben.

Hat der Spieler ein Plättchen aus der regulären Reihe gewählt, oder **gepasst**, nimmt sich **Angelos** ein Plättchen aus der Eroberungsreihe, wie unter „Angelos“ beschrieben.
Zusätzlich erhält er in dem Fall die Machtpunkte als Stärkepunkte und bewegt seinen Besitzmarker der Stärkeleiste entsprechend vorwärts.

Konflikte: **Angelos** nimmt an allen Konflikten teil und muss bei einem Sieg auch seine Stärke halbieren!

Er unterstützt den Spieler beim Perserangriff, darf bei einem Sieg aber keine Söldner anheuern!

Angelos führt bei jeder Versorgungsphase den inneren Konflikt durch:
Er gewinnt immer den Stärkegleichstand gegen den Spieler, es sei denn dieser besitzt die Kolonie „Miletus“.

Unterliegt **Angelos**, erhält der Spieler ein Kleeblatt, sowie eine Bewohner.
Angelos muss ein Plättchen, das mindestens einen Bewohner zeigt (oben rechts auf dem Plättchen), zurück in die Schachtel legen.

Gewinnt **Angelos**, erhält er ein Kleeblatt vom Spieler, sowie einen Bewohner: um dies anzuzeigen wird eine Münze aus dem allgemeinen Vorrat auf das Farbfeld von **Angelos** gelegt, ohne seine Stärke zu erhöhen. Diese ist bei Spielende einen Bevölkerungspunkt wert.

Wertung und Sieger: Bei Spielende werden die Punkte für den Spieler wie gewohnt ermittelt und mit den Punkten von **Angelos** verglichen. Zum Gewinnen muss der Spieler **mehr** Punkte als **Angelos** aufweisen.

Für **Angelos** zählen alle auf oben rechts auf seinen Plättchen aufgedruckten Bewohner (= je 3 Bevölkerungspunkte),
ein Bevölkerungspunkt pro Münze auf seinem Farbfeld für gewonnene innere Konflikte,
alle auf seinen Plättchen aufgedruckten Machtpunkte,
sowie einen Machtpunkt pro 3 Münzen, die auf seinen Plättchen oben rechts aufgedruckt sind.
Seine Kleeblätter kann **Angelos**, wie auch der Spieler beliebig zuordnen, um das für ihn bestmögliche Ergebnis zu erzielen.
Der niedrigere der beiden Werte (Bevölkerungspunkte - Machtpunkte) ist für die Wertung relevant.

© Irongames 2017

IRON GAMES
www.irongames.de
Games as a passion