Peloponnes » Heroes and Colonies

2 - 5 (8*) Spieler, ab 10 Jahren, Dauer ca. 60 Minuten

* Zusammen mit der Peloponnes Box kann Peloponnes Heroes and Colonies mit bis zu 8 Spielern gespielt werden.

Hintergrund + Spielziel

Das antike Griechenland strebt nach neuem Land und gründet Kolonien, die deiner Zivilisation individuelle Vor- und Nachteile bescheren. Errichte prestigeträchtige Gebäude, gewinne neues Land hinzu und nutze den Vorteil, den dir dein Held beschert. Doch Vorsicht vor der Bedrohung durch die Perser und die anderen Zivilisationen, die sich nur einig sind, wenn es gegen die Perser geht.

Entwickle deine Zivilisation und deine Kolonie während der 8 Spielrunden weiter, so dass ein möglichst ausgeglichenes Verhältnis zwischen Macht- und Bevölkerungspunkten hergestellt wird.

Material

9 Kolonien (Spielertableaus)

Übersichtstafel

2 Plättchen „Rundenübersicht“

Holzmaterial:
8 Figuren (je eine in 8 Spielerfarben)

15 Münzen

24 Kleeblätter

Zivilisationsplättchen „Sikyon“

10 Heldenplättchen

Katastrophenplättchen „Perser“
8 Katastrophenchips „Perser“

Spielregel

Vorbereitung

Die Übersichtstafel wird auf einer Seite des Tisches platziert. Oberhalb davon werden alle 6 Katastrophenplättchen gelegt - die 5 aus dem Grundspiel, sowie die „Perser“.
Alle 16 Katastrophenchips des Grundspiels werden mit den 8 neuen Katastrophenchips „Perser“ zusammengemischt und in 2 Stapeln zu je 12 Katastrophenchips auf den entsprechenden Feldern der Übersichtstafel platziert.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält zu den 5 Besitzmarkern des Grundspiels noch die Spielfigur in dieser Farbe sowie 3 Kleeblätter, die er in seinen Vorrat nimmt.
Alle Zivilisationsplättchen, Heldenplättchen und Kolonien (diese ersetzen die Tableaus des Grundspiels) werden separat gemischt und anschließend jedem Spieler eine Zivilisation ein Held und eine Kolonie ausgeteilt.

Das Heldenplättchen wird mit der roten Seite nach oben vor den Spielern platziert.

Zivilisations- und Heldenplättchen geben die erste Spielreihenfolge, Münzbestand, Bewohnerzahl, Rundeneinkommen und evtl. weitere Rohstoffe, oder auch eine bestimmte Stärke vor.

Außerdem besitzt jeder Held eine individuelle Eigenschaft während des gesamten Spiels (» siehe Helden) und jede Kolonie verschiedene Vor- und Nachteile (» siehe Kolonien).

Als neues Attribut kommt bei *Peloponnes Heroes and Colonies* jetzt auch die Stärke hinzu. Diese wird auf der Übersichtstafel für jeden Spieler mit einem Besitzmarker angezeigt.

Mit den übrigen 4 Besitzmarkern wird der Bestand an Holz, Stein, Nahrung und Luxusgütern markiert. Die Figur dient zur Anzeige für die Bewohnerzahl. Sofern Zivilisation und Held nichts anderes vorgeben, starten die Besitzmarker bei „0“.

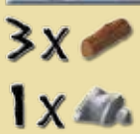
Spielverlauf

Der Spielverlauf des Grundspiels ändert sich nur in folgenden Punkten:
Am Ende jeder Spielrunde werden 3 Katastrophenchips (anstatt 2) nacheinander gezogen und der entsprechenden Katastrophe zugeordnet.
Achtung: Werden von ein und derselben Katastrophe 2 Chips direkt nacheinander aufgedeckt, wird der zweite Chip verdeckt unter den Stapel II der Katastrophenchips geschoben und stattdessen ein weiterer Chip aufgedeckt.

Wird ein Gebäude- oder Landschaftsplättchen in Besitz genommen, haben die Spieler in der neuen Spielreihenfolge die Möglichkeit, ihre Stärke zu erhöhen (» siehe Stärke).
Die Katastrophe „Perser“ tritt 2x während des Spiels ein (» siehe Perser).
Bei jeder der 3 Versorgungen im Spiel muss wie gewohnt jeder Bewohner mit Nahrung versorgt und jedes beliehene Gebäude ausgelöst werden. Außerdem kommt es zu einem internen Konflikt (» siehe Interner Konflikt).

Stärke

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein neues Plättchen erhält, darf er seine Stärke erhöhen.
Neues Gebäudeplättchen: Der Spieler gibt 1 Holz und 1 Stein zusätzlich ab und erhält dafür so viele Stärkepunkte, wie sich Machtpunkte auf dem Gebäudeplättchen befinden. *Achtung: Dies ist nicht bei beliehenen Gebäuden möglich!*
Neues Landschaftsplättchen: Der Spieler gibt 2 Nahrung ab und erhält dafür so viele Stärkepunkte, wie sich Machtpunkte auf dem Landschaftsplättchen befinden.
Der Besitzmarker der Stärkeleiste wird entsprechend angepasst. Das Maximum von 29 kann nicht überschritten werden. Der Marker verbleibt auf dem Feld „29+“.

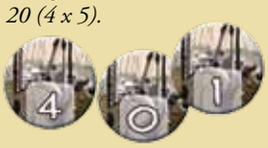


Der Spieler zahlt für den Bau der Brücke (Bridge) 3 Holz und 1 Stein (anstatt 2 Holz). Dafür erhält er 4 Stärkepunkte dazu (Machtpunkte auf dem Plättchen).

Perser

Sofort nachdem der 3. und 6. Katastrophenchip „Perser“ aufgedeckt wurde, findet sofort ein Perserangriff statt. Dazu wird die Stärke der Perser ermittelt und mit der Gesamtstärke der Spieler verglichen.
Die Stärke der Perser setzt sich wie folgt zusammen: Die Spielerzahl multipliziert mit der Summe aller Werte der aufgedeckten Katastrophenchips „Perser“.
Achtung: Der 7. und 8. aufgedeckte Perserchip wird ignoriert!

Im Spiel mit 4 Spielern beträgt die Stärke der Perser 20 (4 x 5).



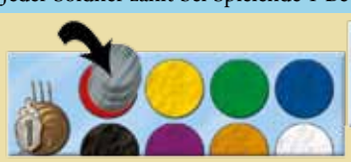
Sind die Perser beim ersten Angriff stärker, müssen alle Spieler ihren Held auf die orangefarbene Seite drehen. Sind die Perser beim zweiten Angriff stärker, muss jeder Spieler sein Plättchen mit den meisten Machtpunkten aus dem Spiel entfernen. Besitzt ein Spieler mehrere Plättchen mit gleich vielen Machtpunkten, darf er entscheiden, welches Plättchen er abgibt.

Können die Spieler den Perserangriff abwehren, indem ihre Gesamtstärke mindestens genauso hoch ist wie die der Perser, müssen alle Spieler zunächst ihre Stärke halbieren (zuungunsten der Spieler abrunden), danach darf jeder Spieler Söldner anheuern (» siehe Söldner).

Die Spieler kommen zusammen nur auf eine Stärke von 18 und müssen alle ihren Held auf die orangefarbene Seite drehen.

Söldner

Wird ein Perserangriff abgewehrt, darf jeder Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge Söldner anheuern. Dazu stapelt er maximal so viele Münzen auf seinem Farbfeld der Übersichtstafel, wie er Stärkepunkte besitzt. Danach erhöht sich seine Stärke um die Anzahl der neu gestapelten Münzen.
Jeder Söldner zählt bei Spielende 1 Bewohnerpunkt.



Der Spieler stapelt 3 Münzen auf seinem Farbfeld und erhält 3 Stärkepunkte.

Interner Konflikt

Bei jeder Versorgungsrunde (3x im Spiel) wird nach der Ernährung und der Auslösung von beliehenen Gebäuden der innere Konflikt ausgetragen:
Es wird ermittelt, welche Spieler über die höchste und die geringste Stärke verfügen. Bei Gleichstand entscheidet die aktuelle Spielreihenfolge.

Der stärkste Spieler erhält vom schwächsten Spieler ein Kleeblatt sowie einen Bewohner. Beide Spieler passen ihre Bewohneranzeigen entsprechend an.
Besitzt ein Spieler keine Bewohner, kann er auch keinen mehr verlieren und der stärkere Spieler auch keinen von ihm erhalten.
Beim Spiel mit 5 – 8 Spielern erhalten die beiden stärksten Spieler von den beiden schwächsten Spielern den Bewohner und das Kleeblatt.
Danach halbiert der oder die beiden stärksten Spieler ihre Stärke (zuungunsten der Spieler abrunden).

Der stärkste Spieler (Gelb) erhält vom schwächsten Spieler (Blau) einen Bewohner und ein Kleeblatt. Gelb muss dann seine Stärke von 8 auf 4 halbieren.

Spielende

Das Spiel endet wie im Grundspiel nach der 8. Spielrunde.
Danach erhalten die Spieler ein letztes Mal ihr Einkommen, die letzten 3 Katastrophenchips werden aufgedeckt, und die letzte Versorgung mitsamt dem internen Konflikt wird durchgeführt.

Sieger

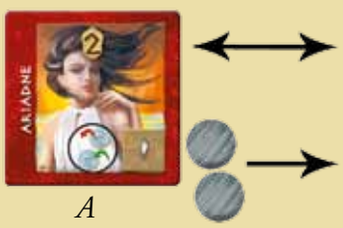
Die Spieler addieren ihre Punkte wie folgt:
- Die Machtpunkte aller Gebäude-, Landschafts- und des Heldenplättchens, sofern noch die rote Seite zu sehen ist.
- Je nach Kolonie sind 2, 3 oder 4 Münzen noch einen Machtpunkt wert.
- Die Bevölkerungspunkte ergeben sich aus der Zahl der Bewohner, die je nach Kolonie mit 2, 3 oder 4 multipliziert wird, sowie 1 Bevölkerungspunkt für jeden Söldner.
- Die Kleeblätter sind jeweils 2 Macht- oder 2 Bevölkerungspunkte wert und dürfen vom Spieler beliebig verteilt werden.

Der niedrigere der beiden Werte aus Machtpunkten und Bevölkerungspunkten zählt für die Wertung.
Der Spieler, der den höchsten Wert erreicht, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird der zweite Wert verglichen. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die Zahl der Luxusgüter.

Variante Verhandlungsrunde

Nachdem jeder Spieler seine Zivilisation erhalten hat, bekommt er sofort die aufgedruckten Münzen (nur die Münzen!) in seinen Vorrat. Die erste Spielreihenfolge ergibt sich aus der Zahl der Zivilisation unten links auf dem Plättchen.

Jetzt erhält jeder Spieler seine Kolonie und seinen Held, aber noch nicht eventuelle weitere Münzen für den Helden. Bevor das eigentliche Spiel beginnt, darf nun jeder Spieler einem anderen Spieler ein Münzangebot auf dessen Kolonie machen.
Der andere Spieler kann das Angebot annehmen, dann tauschen beide Spieler ihre Kolonie und die angebotenen Münzen wechseln den Besitzer, oder der andere Spieler schlägt das Angebot aus, dann behält jeder seine Kolonie.
Danach darf der Spieler ein Münzangebot auf den Helden eines anderen Spielers machen. Es wird genauso verfahren wie bei der Kolonie.
Begonnen wird beim Startspieler in der vorgegebenen Spielreihenfolge, bis jeder Spieler einem anderen Spieler ein Angebot für dessen Kolonie und Held gemacht oder gepasst hat.



A B

Spieler A bietet 2 Münzen, um Daidalos gegen Ariadne zu tauschen. Spieler B willigt ein, kassiert die 2 Münzen und beide tauschen ihren Held.

Ist die Verhandlungsrunde beendet, erhält jeder Spieler das, was bei seinem Held oben rechts aufgedruckt ist.

Helden

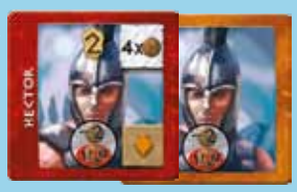
Achilles:
Größter Held vor Troja, Sohn von Peleus und Thetis;
Achilles startet mit 1 Münze, 2 Bewohnern und 5 Stärke. Achilles erhält immer +2 Stärke, wenn sich seine Stärke durch Gebäudebau oder Landschaftsgewinn erhöht.
Muss sein Heldenplättchen umgedreht werden, verliert er in jeder Runde 1 Stein.

Andromeda:
Äthiopische Prinzessin, die dem Seeungeheuer Ketos geopfert werden soll, aber von Perseus befreit und später mit ihm als Sternbild in den Himmel versetzt wird.
Andromeda startet mit 5 Nahrung und 2 Bewohnern. Andromeda erhält immer +3 Münzen bei jedem neuen Plättchen, das oben rechts mindestens eine Münze zeigt.
Muss ihr Heldenplättchen umgedreht werden, verliert sie in jeder Runde 1 Holz.

Ariadne:
Tochter von Minos, schenkt Theseus Wollknäuel und Schwert, die ihn im Labyrinth retten.
Ariadne darf 1x je Spielrunde einen gerade gezogenen Katastrophenchip verdeckt unter den Stapel II Katastrophenchips schieben und den nächsten aufdecken.

Daidalos (Daedalus):
Kretischer Erfinder und Baumeister; flieht vor Minos aus Kreta nach Sizilien mittels selbstgebauter Flügel.
Daidalos startet mit 1 Stärke. Er spart bei jedem Gebäudebau entweder 2 Stein oder 2 Holz (nicht 1 Holz und 1 Stein).

Hector:
Wichtigster Held und Heerführer Trojas, Gegenspieler von Achilles;
Hector startet mit 4 Stärke; falls die Stärke nach dem Perserangriff oder dem internen Konflikt halbiert werden muss, verliert Hector pauschal 2 Stärke.



Helena (Helen):
Prinzessin Helena „die Schöne Helena" von Troja und Königin von Sparta; als schönste Frau der Welt soll sie Ursache für den trojanischen Krieg gewesen sein, nachdem der trojanische Prinz Paris sie nach Troja entführte.
Helena startet mit 5 Münzen, 2 Bewohnern und 1 Stärke. Helena erhält +1 Bewohner bei jedem neuen Landschaftsplättchen.
Muss ihr Heldenplättchen umgedreht werden, verliert sie in jeder Runde 1 Nahrung.

Odysseus:
Listenreicher Held vor Troja, König von Ithaka;
Odysseus startet mit 3 Stärke. Er darf sich 1x im Spiel vor einer beliebigen Katastrophe schützen. Dazu muss er das Symbol auf seinem Heldenplättchen mit einer eigenen Münze abdecken.
Achtung: Das kann auch einer der beiden Perserangriffe sein. Dann ist er als einziger Spieler nicht vom negativen Ereignis betroffen. Bei Spielende geht die Münze in die Bank!

Penelope:
Frau des Odysseus; muss sich während dessen Abwesenheit zahlreicher Freier erwehren.
Penelope startet mit 1 Bewohner und 1 Stärke. Sie spart 2 Nahrung bei jeder Versorgung.

Sisyphos (Sisyphus):
Verriet die Pläne der Götter und musste zur Strafe einen Felsblock einen Hang hinaufrollen, der dann immer wieder nach unten rollte.
Sisyphos startet mit 2 Münzen, 1 Bewohner und 3 Stärke. Sein Gebot ist stets um 1 Münze höher.
Achtung: dies zählt nicht bei der Ermittlung der Spielreihenfolge!

Tantalos (Tantalus):
König von Lydien; Anfangs mit den Göttern befreundet, später verfeindet, weil er seinen Sohn kochte und ihn den Göttern als Mahl vorsetzte. Als Strafe musste er Hunger, Durst und Todesqualen erleiden.
Tantalos startet mit 2 Münzen, 2 Nahrung und 3 Stärke. Er darf bei jeder Versorgung (nachdem der interne Konflikt ausgetragen wurde) Söldner anheuern und zwar maximal so viele, wie er Stärke besitzt.

Kolonien

Den antiken Griechen wurde der Peloponnes schnell zu klein. Also machte man sich auf, neue Siedlungen zu gründen, die oft zu wichtigen Städten wuchsen. Durch diese Kolonisation wurden vor allem in den Küstenbereichen von Mittelmeer und Schwarzem Meer die griechische Sprache, Kultur und Polis-Ordnung verbreitet.

Apollonia:
Die Stadt Apollonia liegt im heutigen Albanien und wurde 588 v. Chr. als dorische Kolonie von Korfu unter Beteiligung von Siedlern aus Korinth gegründet.
Besonderheiten: kleines Lager für Stein und Nahrung, leicht erhöhte Möglichkeit an Luxus zu gelangen. Der Spieler ist in jeder Runde letzter in der Spielreihenfolge. Die Katastrophen Dürre (die Hälfte Nahrung verlieren - zuungunsten des Spielers runden!) und Erdbeben (2 Holz und 2 Stein pro Gebäude abgeben) wirken sich schwerer auf Apollonia aus.

Byzantion (Byzantium):
Byzantion war eine um 660 v. Chr. am südwestlichen Ausgang des Bosporus gegründete Koloniestadt dorischer Griechen aus Megara, Argos und Korinth.
Besonderheiten:
kleines Nahrungslager, etwas geringeres Münzeinkommen, leicht erhöhte Möglichkeit an Luxus zu gelangen. Jeder Bewohner ist bei Spielende 4 Bevölkerungspunkte wert, je 4 Münzen sind einen Machtpunkt wert.

Leptis Magna:
Leptis Magna war die erste Handelskolonie der Phönizier in Tripolitanien. Sie geriet zunächst unter die Oberhoheit Karthagos und nach der Eroberung durch Numidien dann schließlich unter römische Herrschaft (46 v. Chr.).
Besonderheiten: Leptis Magna verfügt über ein leicht erhöhtes Münzeinkommen. Beim Beleihen von Gebäuden muss der Spieler jeweils 3 seiner Münzen auf dem Gebäudeplättchen platzieren. Keine Einschränkung beim Anlegen von Landschaftsplättchen.

Massilia:
Um 620 - 600 v. Chr. gründeten die Griechen dank einer Landschenkung des ligurischen Fürsten an der Südküste des heutigen Frankreich eine dauerhaft bewohnte Siedlung und nannten sie Massilia, das heutige Marseille.
Besonderheiten: kleines Lager, leicht erhöhte Möglichkeit an Luxus zu gelangen.

Milet (Miletus):
Die Besiedlung von Milet, das von südwestanatolischem Charakter war, gilt als erste minoische Ansiedlung, die allerdings mehrfach zerstört und wiederaufgebaut wurde. Durch die Jahrhunderte hinterließen mehrere Kulturen ihre Spuren.
Besonderheiten: höheres Geldeinkommen, leicht erhöhte Möglichkeit an Luxus zu gelangen. Spieler ist in jeder Runde Startspieler. Je 2 Münzen sind bei Spielende 1 Machtpunkt wert.

Naukratis:
Naukratis war eine antike griechische Handelsstadt und lag in Ägypten im westlichen Nildelta. Sie wurde um 630 v. Chr. gegründet und berühmt durch die dort hergestellten Gefäße und Blumengewinde.

Besonderheiten: großes Lager, geringes Münzeinkommen, Luxus darf im Verhältnis 1:1 in einen anderen Rohstoff oder eine Münze getauscht werden.

Naxos:
Naxos war die erste griechische Kolonie auf Sizilien und wurde 735 - 734 v. Chr. von Bewohnern der Stadt Chalkis unter Führung von Theokoles gegründet.
Besonderheiten: großes Lager, hohes Geldeinkommen, leicht erschwerte Möglichkeit an Luxus zu gelangen. Je 2 Münzen sind bei Spielende 1 Machtpunkt wert.

Salamis:
Salamis ist eine antike Stadt an der Mündung des Pediaios im Osten der Mittelmeerinsel Zypern, an einer weiten Bucht etwa 6 km nördlich des heutigen Famagusta.
Besonderheiten: Salamis erhält bei Spielende nur 2 Bevölkerungspunkte für jeden seiner Bewohner. Bei jeder Versorgung reicht 1 Nahrung aus, um 2 Bewohner zu ernähren.

Taras:
Taras, das heutige Tarent, liegt in Apulien, am Golf von Tarent im Ionischen Meer. Sie ist die Stadt der zwei Meere und der Drehbrücke, deren antikes Zentrum die rund 34 Hektar große Insel Isola del Borgo Antico bildet, die das Mittelmeer von einer hinter der Insel liegenden Lagune trennt.
Besonderheiten: kleines Lager für Holz und Stein, leichte Möglichkeit an Luxus zu gelangen. Die Katastrophen Verfall (Luxus auf „0“) und Unwetter (2 Nahrung und 2 Münzen pro Landschaft abgeben) wirken sich schwerer auf Taras aus.

Zivilisation Sikyon

Der Spieler ist vor Unwetter geschützt, außerdem startet er mit 9 Münzen, 9 Nahrung und 3 Bewohnern.
Achtung: Ist das Lager der Kolonie kleiner als 9 Nahrung, startet der Spieler sofort mit der Differenz an Luxus.
Bei jedem Rundeneinkommen erhält der Spieler 1 Nahrung, verliert aber 1 Holz und 1 Stein, sofern vorhanden. Produziert der Spieler durch andere Plättchen Holz und Stein, wird dieser Verlust direkt verrechnet.

© Irongames 2017