# Peloponnes » Heroes and Colonies

2 - 5 (8*) spelers, vanaf 10 jaar, speelduur ca. 60 minuten

* In combinatie met de Peloponnes Box kan Peloponnes Heroes and Colonies met maximaal 8 spelers gespeeld worden.

## Achtergrond + doel van het spel

Het oude Griekenland is op zoek naar nieuw land en sticht koloniën, die jouw beschaving individuele voor- en nadelen geven. Bouw prestigieuze gebouwen, neem nieuw land in, en profiteer van de voordelen die jouw held je biedt. Wees echter op je hoede voor de aanval van de Perzen en voor de andere beschavingen, die alleen samenwerken als er tegen de Perzen gestreden moet worden.

Ontwikkel je beschaving en je kolonie over acht ronden, zodat je een zo goed mogelijk evenwicht hebt tussen macht- en bevolkingspunten.

## Materiaal

9 Kolonieborden

Overzichtsbord

2 Tegels “Rondeoverzicht“

Houten materiaal:
8 Figuren

Beschavingstegel “Sikyion”

15 Munten

24 Klaverbladen

10 Heldentegels

Ramptegel “Perzen”
8 Rampfiches “Perzen“

Spelregels



## Voorbereiding

Het Overzichtsbord wordt aan een kant van de tafel gelegd. Daarboven worden alle 6 ramptegels gelegd – de 5 uit het basisspel, plus de Perzen (Persians).

Alle 16 Rampfiches uit het basisspel worden samen met de 8 nieuwe Rampfiches “Perzen” gemengd en in 2 stapels van 12 fiches op de daarvoor bestemde velden op het Overzichtsbord gelegd.

Iedere speler kiest een kleur en neemt, naast de 5 houten markeerschijven uit het basisspel, ook de speelfiguur in dezelfde kleur, en 3 Klaverbladen.

Alle Beschavingstegels, Heldentegels en Kolonieborden (deze vervangen de Spelersborden uit het basisspel) worden apart geschud, waarna iedere speler willekeurig een Beschaving, een Held en een Kolonie krijgt.

Leg je Heldentegel, met de rode zijde boven, voor je neer.

Beschavings- en Heldentegels tonen de speelvolgorde voor de eerste ronde, het startkapitaal, bevolking, inkomen en mogelijk andere grondstoffen of een specifieke Kracht.

Daarnaast bezit elke Held een individuele eigenschap voor het gehele spel (» zie Helden) en elke Kolonie heeft verscheidene voor-en nadelen (» zie Koloniën).

Een nieuwe eigenschap in Heroes and Colonies is “Kracht”.

Een markeerschijf wordt gebruikt om de Kracht van elke speler op het Overzichtsbord bij te houden.

Met de overige 4 Markeerschijven wordt de hoeveelheid hout, steen, voedsel en luxegoederen bijgehouden. De figuur dient voor het bijhouden van de bevolking. Tenzij een Beschaving of Held anders aangeeft, start elke markeerschijf op nul op zijn spoor.

## Spelverloop

Het spelverloop van het basisspel wijzigt alleen op de volgende punten:
Aan het einde van elke speelronde worden 3 (i.p.v. 2) Rampfiches na elkaar opengedraaid en bij de overeenkomende Ramp gelegd.

*Let op: Als er 2 fiches van dezelfde Ramp direct na elkaar worden opengedraaid, dan wordt het tweede fiche gedekt onder de tweede stapel met Rampfiches gelegd. In plaats hiervan wordt een ander fiche opengedraaid.*

Als een Gebouw- of Landschapstegel genomen wordt, hebben de spelers, in de nieuwe speelvolgorde, de mogelijkheid hun Kracht te verhogen (» zie Kracht).
De Ramp "Perzen" vindt tweemaal in het spel plaats (» zie Perzen).
Bij elk van de 3 Verzorgingsronden in het spel moet zoals gebruikelijk elke bewoner van voedsel worden voorzien, en moet elk onvoltooid Gebouw gebouwd worden.
Daarnaast vind er ook een intern conflict plaats (» zie Intern Conflict).

## Kracht

Telkens wanneer een speler een nieuwe tegel ontvangt, mag hij zijn Kracht verhogen. Nieuwe Gebouwentegel: De speler betaalt 1 hout en 1 steen, en hij ontvangt hiervoor zoveel Krachtpunten als er Machtpunten op de Gebouwentegel staan afgebeeld.
*Let op: Dit kan niet wanneer je een Munt plaatst op de tegel, of wanneer je een onvoltooid gebouw afbouwt in de Verzorgingsronde!*
Nieuwe Landschapstegel: De speler betaalt 2 Voedsel en ontvangt hiervoor zoveel Krachtpunten als er Machtpunten op de Landschapstegel staan afgebeeld.
Verplaats je markeerschijf overeenkomstig vooruit op het Krachtspoor. De maximale Kracht van 29 kan niet worden overschreden.

*De speler betaalt voor de bouw van de Bridge 3 hout en 1 steen (i.p.v. 2 hout). Daarvoor krijgt hij 4 Krachtpunten (Machtspunten op de tegel).*

## Perzen

Een aanval van de Perzen vindt plaats onmiddellijk na het opendraaien van het 3de en 6de Perzen-rampfiche. Daarbij wordt de Kracht van de Perzen bepaald en vergeleken met de totale Kracht van de spelers.
De Kracht van de Perzen is gelijk aan het spelersaantal vermenigvuldigd met de som van alle opengedraaide Perzen-rampfiches.
*Let op: Het 7de en 8ste opengedraaide Perzen-rampfiche worden genegeerd!*

*In een 4-spelerspel hebben de Perzen een Kracht van 20 (4x5).*

Als de Perzen sterker zijn na de eerste Perzische aanval, dan moeten alle spelers hun Held op de oranje zijde draaien. Als de Perzen sterker zijn na de 2de Perzische aanval, dan moet elke speler zijn tegel met de meeste Machtspunten uit het spel verwijderen. Als een speler meerdere tegels met de meeste Machtspunten bezit, mag hij kiezen welke hij aflegt.

*De gezamenlijke Kracht van de spelers is maar 18; ze moeten hun Helden naar de oranje zijde draaien.*

Als de spelers ten minste even sterk zijn als de Perzen, dan hebben ze de aanval succesvol afgeslagen. Elke speler moet zijn Krachtpunten halveren (afronden naar beneden). Daarna mag elke speler Huurlingen in dienst nemen (» zie Huurlingen).

## Huurlingen

Als een aanval van de Perzen is afgeslagen, mag iedere speler, in speelvolgorde, Huurlingen in dienst nemen. Je mag maximaal zoveel Huurlingen in dienst nemen als je Krachtpunten bezit. Elke Huurling kost 1 Munt. Stapel de Munten op je kleurveld op het Overzichtsbord, deze vertegenwoordigen je Huurlingen. Daarna tel je 1 Krachtpunt op je Krachtspoor op voor elke ingehuurde Huurling. Elke Huurling telt aan het einde van het spel als 1 Bevolkingspunt.

*De speler stapelt 3 Munten op zijn kleurveld en ontvangt daarvoor 3 Krachtpunten.*

## Intern Conflict

Bij elke Verzorgingsronde (3x per spel) worden, na het voeden van je bevolking en het voltooien van gebouwen, de interne conflicten tussen de spelers afgehandeld. Bepaal welke spelers de hoogste en de laagste Kracht bezitten. Bij een gelijke stand geeft de huidige speelvolgorde de doorslag.

De sterkste speler ontvangt één Klaverblad plus één Inwoner, van de zwakste speler. Beide spelers passen hun bevolkingsspoor overeenkomstig aan. Als een speler geen Inwoner bezit, kan hij deze ook niet verliezen, en de sterkste speler kan er dan ook geen van hem ontvangen.
In een spel met 5 - 8 spelers ontvangen de twee sterkste spelers een Inwoner en een Klaverblad van de twee zwakste spelers.
Daarna halveert de sterkste speler (of spelers) hun Kracht (afronden naar beneden).

*De sterkste speler (geel) ontvangt van de zwakste speler (blauw) een Inwoner en een Klaverblad. Geel moet daarna zijn Kracht halveren van 8 naar 4.*

## Einde van het spel

Het spel eindigt, zoals het basisspel, na de 8ste ronde. Daarna ontvangen de spelers nog een laatste keer hun inkomen, de laatste 3 rampfiches worden opengedraaid, en de laatste Verzorgingsronde (inclusief intern conflict) wordt uitgevoerd.

## Winnaar

De spelers tellen hun punten als volgt:
- De Machtspunten voor Gebouwen-, Landschaps- en Heldentegels (alleen op de rode zijde van de Held).
- Extra Machtspunten voor Munten: afhankelijk van de Kolonie zijn elke 2, 3 of 4 Munten nog een Machtspunt waard.
- Bevolkingspunten: één per Inwoner, vermenigvuldigd met 2, 3 of 4, afhankelijk van de Kolonie.
- Eén extra Bevolkingspunt per Huurling.
- Elk Klaverblad is 2 Machts- of 2 Bevolkingspunten waard. Je mag de Klaverbladen zelf aan de een of de ander toewijzen.

Vergelijk de waarde van je Machtspunten en Bevolkingspunten. De laagste telt als je eindscore.
De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijke stand wordt naar het hoogste puntentotaal gekeken. Als ook dit gelijk is, wint de betrokken speler met het hoogste aantal luxegoederen.

## Onderhandelingsvariant

Nadat iedere speler zijn Beschavingstegel heeft gekregen, krijgt hij onmiddellijk de op deze tegel afgebeelde startmunten (alleen de Munten!). De speelvolgorde wordt bepaald door het getal linksonder op elke Beschavingstegel.

Nu ontvangt iedere speler zijn Kolonie en Held, maar nog niet de eventuele extra Munten voor die Held.
Voor het eigenlijke spel begint, mag iedere speler een andere speler een bod doen in Munten voor diens Kolonie.
Als die andere speler het bod aanvaardt, neemt hij de Munten en ruilen beide spelers hun Kolonies. Als het bod wordt afgeslagen, dan houden beide spelers hun Munten en Kolonies, en de volgende speler mag een bod doen.
Daarna mag, op dezelfde wijze, elke speler een bod doen op een Held van een andere speler.

*Speler A biedt 2 Munten om zijn Ariadne te ruilen tegen Daidalos van speler B. Deze stemt in, ontvangt 2 Munten en ze ruilen hun Held.*

Als de onderhandelingsronde voorbij is, ontvangt iedere speler dat wat rechtsboven op zijn Heldentegel staat afgedrukt.

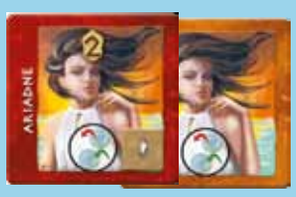
## Helden

Achilles:
*Held van Troje, zoon van Peleus en Thetis.*

Achilles start met 1 Munt, 2 Inwoners en 5 Kracht. Achilles ontvangt altijd +2 Kracht wanneer zijn kracht toeneemt bij een nieuw Gebouw of Landschap.
Als deze tegel omgedraaid wordt, verliest Achilles elke ronde hierna 1 Steen.

Andromeda:
*Ethiopische prinses die aan het zeemonster Ketos geofferd werd, maar bevrijd werd door Perseus, en later met hem als sterrenbeeld aan de hemel verscheen.*

Andromeda start met 5 Voedsel en 2 Inwoners. Ze ontvangt altijd +3 Munten bij elke nieuwe tegel die rechtsboven tenminste 1 Munt toont. Als deze tegel omgedraaid wordt, verliest Andromeda elke ronde hierna 1 Hout.

Ariadne:
*Dochter van Minos, schenkt Theseus een kluwen wol en een zwaard, die hem uit het labyrint redt.*


Ariadne mag 1x per ronde een zojuist opengedraaid Rampfiche gedekt onder de tweede stapel leggen, en een nieuwe opendraaien.

Daedalus:
*Kretenzer uitvinder en bouwmeester; vluchtte voor Minos van Kreta naar Sicilië met zelfgemaakte vleugels.*

Daedalus start met 1 Kracht. Hij bespaart bij elke Gebouw dat hij bouwt 2 Steen of 2 Hout (niet 1 Steen én 1 Hout).

Hector:
*Belangrijkste held en leider van Troje, tegenspeler van Achilles.*

Hector start met 4 Kracht. Normaal wordt de Kracht gehalveerd na een aanval van de Perzen of bij een intern conflict, Hector verliest in plaats daarvan maar 2 Kracht.

Helen:
*Prinses Helena van Troje en koningin van Sparta. Als mooiste vrouw van de wereld zou zij de oorzaak van de Trojaanse Oorlog zijn geweest, nadat de Trojaanse Prins Paris haar naar Troje had ontvoerd.*

Helena start met 5 Munten, 2 Inwoners en 1 Kracht. Helena ontvangt +1 Inwoner bij elke nieuwe Landschapstegel. Als deze tegel omgedraaid wordt, verliest Helen elke ronde hierna 1 Voedsel.

Odysseus:
*Vindingrijke held van Troje, koning van Ithaka;*

Odysseus start met 3 Kracht. Hij mag zich eenmaal per spel beschermen tegen een ramp naar keuze. hiervoor dekt hij het symbool op zijn Heldentegel af met een eigen Munt.
*Let op: Dat kan ook een van beide aanvallen van de Perzen zijn. Dan is hij de enige speler die niet getroffen wordt door de negatieve gebeurtenis. Aan het einde van het spel gaat de Munt naar de bank!*

Penelope:
*Vrouw van Odysseus; moest tijdens zijn afwezigheid talrijke aanbidders afhouden.*

Penelope start met 1 Inwoner en 1 Kracht. Tijdens een Verzorgingsronde betaalt ze 2 Voedsel minder om haar inwoners te voeden.

Sisyphus:
*Daagde de goden uit en moest voor straf een rotsblok tegen een berghelling duwen, die dan telkens weer naar beneden rolde.*

Sisyphus start met 2 Munten, 1 Inwoner en 3 Kracht. Zijn bod is altijd 1 Munt hoger dan de spelers eigenlijke bod.
*Let op: De extra Munt telt niet mee bij het bepalen van de speelvolgorde!*

Tantalus:
*Koning van Lydië; aanvankelijk met de goden bevriend, later een vijand, nadat hij zijn zoon gekookt had en hem als maaltijd aan de goden had voorgezet. Als straf moest hij honger, dorst en een pijnlijke dood ondergaan.*

Tantalus start met 2 Munten, 2 voedsel en 3 Kracht. Hij mag Huurlingen in dienst nemen (maximaal zoveel als hij Kracht bezit) tijdens elke Verzorgingsronde (nadat het interne conflict is afgehandeld).

## Kolonies

De Peloponnesos werd al snel te klein voor de oude Grieken. Dus begonnen ze nieuwe nederzettingen te stichten, die vaak uitgroeide tot belangrijke steden. Door deze kolonisaties werden de Griekse taal, cultuur en de sociale indeling van de Poleis verspreidt, met name langs de kustgebieden van de Middellandse Zee en de Zwarte Zee.

Apollonia:
*De stad Apollonia ligt in het huidige Albanië en werd in 588 v.C. als Dorische kolonie van Korfoe gesticht, met hulp van Korintische kolonisten.*
Speciale eigenschappen: Kleine opslag voor Steen en Voedsel, iets betere mogelijkheid om aan luxegoederen te komen. De speler is in elke ronde laatste in speelvolgorde. De Rampen Droogte (de hoeveelheid voedsel halveren, afronden naar beneden) en Aardbeving (2 Hout en 2 Steen per gebouw afgeven) zijn verwoestender voor Appolonia.

Byzantium:
*Byzantium was een koloniale stad van Dorische Grieken uit Megara, Argos en Korinthe, die rond 660 v.C. aan de zuidwestelijke uitgang van de Bosporus gesticht werd.*
Speciale eigenschappen: Kleine Voedselopslag, iets kleiner inkomen, iets betere mogelijkheid om aan luxegoederen te komen. Aan het einde van het spel is elke Inwoner 4 Bevolkingspunten waard, en elke 4 Munten zijn 1 Machtspunt waard.

Leptis Magna:
*Leptis Magna was de eerste handelskolonie van de Feniciërs in Tripolitanië. Het kwam eerst onder bewind van Carthago, en daarna, na de verovering van Numidia, onder Romeins bewind (46 v.Chr.).*
Speciale eigenschappen: Iets hoger inkomen. Als hij een Gebouw reserveert, moet de speler 3 Munten i.p.v. 1 op het Gebouw leggen. De speler mag de plaatsingsregels voor Landtegels negeren.

Massilia:
*Rond 620 - 600 v.Chr. stichtten de Grieken een permanent bewoonde nederzetting dankzij de donatie van de Ligurische prinsen aan de zuidkust van het huidige Frankrijk. Ze noemden het Massilia, tegenwoordig Marseille.*
Speciale eigenschappen: Kleine opslag, iets betere mogelijkheid om aan luxegoederen te komen.

Milet (Miletus):
*De nederzetting Miletus, met een zuidwest-Anatolisch karakter, was de eerste Minoïsche nederzetting, maar het is meerdere keren vernietigd en herbouwd. In de loop der tijden hebben meerdere culturen er hun sporen nagelaten.*
Speciale eigenschappen: Hoger inkomen, iets betere mogelijkheid om aan luxegoederen te komen. Deze speler is in elke ronde startspeler. Aan het einde van het spel zijn elke 2 Munten 1 Machtspunt waard.

Naukratis:
*Naukratis was een oude Griekse handelsstad en lag in Egypte in de westelijke nijldelta. Het werd gesticht rond 630 v.Chr. en was beroemd om zijn bloemenslingers.*
Speciale eigenschappen: Grote opslag, beperkt inkomen, luxegoederen kunnen 1:1 worden ingewisseld voor andere grondstoffen of Munten.

Naxos:
*Naxos was de eerste Griekse kolonie op Sicilië en werd in 735 - 734 v.Chr. door inwoners van de stad Chalkis gesticht, onder aanvoering van Theokoles.*
Speciale eigenschappen: Grote opslag, hoog geldinkomen, iets slechtere mogelijkheid om aan luxegoederen te komen. Aan het einde van het spel zijn elke 2 Munten 1 Machtpunt waard.

Salamis:
*Salamis is een antieke stad aan de monding van de Pediaios in het oosten van Cyprus, aan een brede baai ongeveer 6 km ten noorden van het huidige Famagusta.*
Speciale eigenschappen: Salamis ontvangt aan het einde van het spel slechts 2 Bevolkingspunten per Inwoner. Bij elke Verzorgingsronde is echter 1 Voedsel voldoende om 2 Inwoners te voeden.

Taras:
*Taras, het huidige Taranto, ligt in Apulië, aan de Golf van Taranto in de Ionische Zee. Het is de stad van de twee zeeën en de draaibrug, waarvan het antieke centrum op het eiland Isola del Borgo Antico lag, die de Middellandse Zee scheidt van een achterliggende lagune.*
Speciale eigenschappen: Kleine opslag voor Hout en Steen, goede mogelijkheid om aan luxegoederen te komen. De rampen "Verval" (verlies alle Luxegoederen) en Onweer (2 Voedsel en 2 Munten per landschap afgeven) zijn verwoestender voor Taras.

## Beschaving Sikyon

Speciale eigenschappen: Bescherming tegen de ramp Onweer, start met 9 Munten, 9 Voedsel en 3 Inwoners.
*Let op: Als de opslag van de kolonie kleiner is dan 9 voedsel, dan ontvangt de speler het verschil in luxegoederen.*
In elke beurt ontvangt de speler 1 Voedsel, maar verliest 1 Hout en 1 Steen (voor zover in bezit). Als de speler Hout of Steen produceert via andere tegels, dan wordt dit meteen verrekend.

Vertaling: Olav Fakkeldij
© Irongames 2017