

Peloponnes » Sacrum-Erweiterung

Die Erweiterung benötigt das Grundspiel.

Hintergrund

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

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

Material

14 Plättchen: 5 Gebäude- + 4 Landschafts- + 3 Zivilisations- + 2 Sacrum-Plättchen

8 Chips: 5 Sacrum-Chips, 1 Ziegenchip,

2 Farbchips in der Farbe Violett

5 Besitzmarker in der Farbe Violett +

10 Silbermünzen aus Holz

1 Spielertableau



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.

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.



Der Ziegenchip wird nur benötigt, wenn mit der Ziegen-Erweiterung gespielt wird.

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



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.

Staatsschatz (Treasury):

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

© Irongames 2014

Zusammen mit der Ersten Erweiterung und der Ziegen-Erweiterung ist es nun möglich Peloponnes mit bis zu 8 Spielern zu spielen!

