

## Peloponnes - The Sea Expansion

### Components

6 Sea Tiles

### Preparation

Mix the Sea Tiles face-down, then turn as many face-up as the number of players in the game. With less than 6 players, all remaining Sea Tiles are taken out of the game.



### The Sea Tiles in the Game

After the 5 Building/Land Tiles for a round have been drawn, each player may purchase one Sea Tile before he makes his bid (this is in addition to making a bid on one of the other 5 tiles). He pays the amount of resources/coins shown on the upper left corner of the Sea Tile and adds the tile to his civilization. Sea Tiles are placed above the player's row near the Building Tiles.

If a player does not have the required resources/coins to purchase a Sea Tile, he may not take one and place a coin on it to pay for it later, as is possible with the Building Tiles. If there are inhabitants pictured on the tile, the player adjusts his population accordingly. The additional inhabitants must, of course, be fed during a future Supply Round. Any Prestige Points on the tile are counted at the end of the game, together with those from the other Building and Land Tiles of that player's civilization.

During a Supply Round, each Sea Tile provides food (fish!) for one inhabitant. In other words, a player with one Sea Tile can pay one food less than the number of inhabitants he has.

Example: Cassandra owns two Sea Tiles, and has 10 inhabitants and 6 units of food recorded on her Player Mat. Normally, during a Supply Round, 4 of her inhabitants would die of hunger. However, since her two Sea Tiles also provide 1 unit of food each, only 2 of her inhabitants will starve. [Fig. 1]

A single player may buy more than one Sea Tile during the game, but only one each round.

A player cannot lose Sea Tiles, once purchased.

Sea Tiles are not counted as Building or Land tiles when assessing damage done by the disasters.



Fig. 1

## Peloponnes with 6 Players

### Components

- Tiles (4 Building Tiles and 4 Land Tiles)
- 8 Chits (2 colored chits in white, 1 "20+"- chit and 5 more chits)
- 5 wooden Markers in white
- 10 wooden silver coins
- 1 Player Mat      The Irongames-Chits are not needed for the game!



Fig. 2

### Preparation + Playing the Game

The sixth player takes the Player Mat along with the 5 white Markers and places these on the "0" spaces of the wood, stone, food, population, and luxury good tracks.

The 8 additional Land and Building tiles are sorted according to the A, B and C on the back of the tiles. Each group is mixed with the corresponding tiles from the base game and placed as three separate face-down stacks on the table.

At the beginning of each round, 6 tiles are now drawn instead of 5. The Conquest Tile is not used.

It is also possible to play Peloponnes with fewer players but still use the 8 new tiles. In this case, 6 tiles are drawn each round (instead of 5, as per the normal rules for 1-5 players). As many tiles as the number of players, are placed in a row, with the remaining tiles forming the Conquest Row.

### Appendix: Special Buildings

**Stockade:** The owner can place any Land Tile onto his civilization, without needing to follow the placement rules (there no longer needs to be a common resource on tiles bordering each other).

However, he loses two of his inhabitants immediately when taking the tile. If he does not have two inhabitants, he may not take this tile. These inhabitants are not returned, should the building be destroyed later in the game. At the end of the game, the owner of this building can choose either 3 Prestige Points or 1 additional Inhabitant.

### Treasury of Atreus, Acrocorinth:

Each of these buildings protects the owner from the effects of a specific disaster.



## Peloponnes - Erweiterung

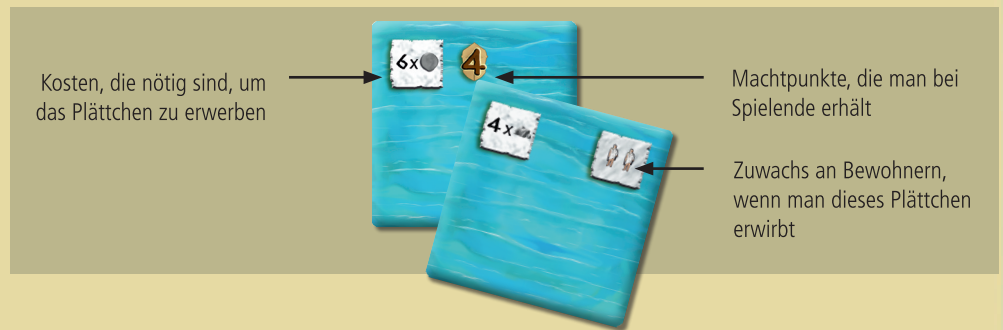
### Die See-Erweiterung für Peloponnes

#### Material

6 Seeplättchen:

#### Vorbereitung

Die Seeplättchen werden verdeckt gemischt und so viele offen auf dem Tisch ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Übrige Seeplättchen kommen zurück in die Schachtel.



#### Seeplättchen im Spiel

Nachdem die 5 Plättchen einer Runde aufgedeckt wurden, darf jeder Spieler vor Abgabe seines Gebots ein Seeplättchen einnehmen. Er gibt die auf dem Seeplättchen verlangten Rohstoffe/Münzen (oben links auf dem Plättchen) ab und nimmt das Plättchen zu seinen Gebäudeplättchen.

Befinden sich auf dem Seeplättchen Bewohner, gewinnt er diese sofort hinzu und müssen fortan auch versorgt werden.

Machtpunkte zählt der Spieler bei Spielende zu seinen Gebäude- und Landschaftspunkten hinzu.

Jedes Seeplättchen versorgt bei jeder Versorgung einen Bewohner, es muss also eine Nahrung weniger abgegeben werden, als der Spieler Bewohner hat.

Beispiel: Cassandra verfügt über 2 Seeplättchen, 10 Bewohner und 6 Nahrung. Normalerweise würden bei der Versorgung 4 Bewohner sterben. Da sie aber zwei Seeplättchen besitzt, werden zwei Bewohner zusätzlich versorgt – es sterben also nur 2 Bewohner.

[Abb. 1]

Eingenommene Seeplättchen kann man nicht wieder verlieren.

Seeplättchen zählen weder zu den Gebäude- noch zu den Landschaftsplättchen im Bezug auf die Katastrophen.



Abb. 1

### Peloponnes zu sechst

#### Material

- 8 Plättchen (4 Gebäudeplättchen und 4 Landschaftsplättchen)
- 8 Chips (2 Farbchips - weiß, 1 „20+“-Chip und 5 weitere Chips)
- 5 Markierungssteine aus Holz (weiß)
- 10 Silbermünzen aus Holz
- Tableau
- Die Irongames-Chips haben keine Bedeutung für das Spiel!

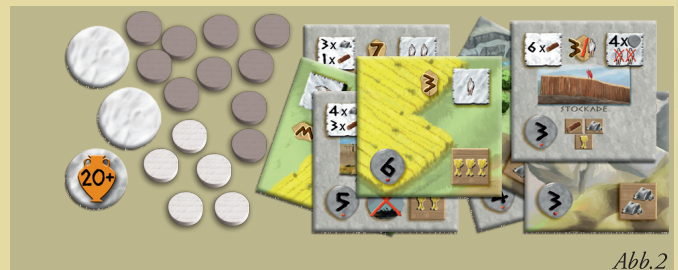


Abb. 2

#### Vorbereitung + Ablauf

Der sechste Spieler nimmt sich das Tableau, sowie die 5 Markierungssteine (weiß) und setzt diese, wie die anderen Spieler auch auf die Felder „0“ der Besitzanzeigen.

Die 8 zusätzlichen Plättchen werden nach ihrer Rückseite (A, B, C) sortiert und mit den Plättchen des Hauptspiels zusammengemischt. Zu Beginn jeder Spielrunde werden nun immer 6 neue Plättchen aufgedeckt. Das Eroberungsplättchen wird nicht benötigt.

Es ist möglich Peloponnes auch mit weniger Spielern zu spielen und dabei die 8 neuen Plättchen zu verwenden. Es werden dann zu Beginn jeder Spielrunde 6 Plättchen aufgedeckt. Davon so viele, wie Spieler teilnehmen nebeneinander ausgelegt und die übrigen bilden die Eroberungsreihe.

#### Anhang: Besondere Gebäude

**Palisade (Stockade):** Der Besitzer darf künftig beliebige Landschaftsplättchen ohne Beachtung der Legeregel anlegen. Er verliert zwei seiner Bewohner. Hat er weniger, darf er das Gebäude nicht in Besitz nehmen. Diese kommen nicht zurück, sollte das Gebäude abgerissen werden müssen. Bei Spielende hat der Gebäudebesitzer die Wahl, ob er die 3 Machtpunkte zu seinen Gebäudepunkten oder seinen Bevölkerungspunkten addiert.

#### Schatzkammer des Atreus (Treasury of Atreus), Akrokorinth (Acrocorinth):

Jedes dieser Gebäude schützt den Besitzer vor der Auswirkung einer bestimmten Katastrophe.

