



Hintergrund

Der Höllenschlund öffnet sich und spuckt mit den Germanen und den Makedoniern zwei weitere mächtige Völker aus, sich mit den anderen zu messen. Außerdem ist es nun möglich, sich nach einem Gefecht neue Fähigkeiten anzueignen.

Material

34 Spielkarten: 11 Armeekarten zu jedem der beiden neuen Völker, 2 Städtekarten, 2 Völkerkarten, 6 Fähigkeitskarten, 2 Übersichtskarten, Spielregel in Deutsch, Englisch und Französisch

Vorbereitung

Neben den Vorbereitungen wie beim Grundspiel werden nun zusätzlich die beiden Völkerkarten der Germanen und Makedonier mit den übrigen Völkerkarten zusammen gemischt und jedem Spieler ein Volk zugelost. Entsprechend ist Pergamennon nun auch mit maximal 7 Spielern spielbar. Bei 7 Spielern werden alle 24 Kreaturenkarten benötigt und zu Beginn 14 Stück davon offen ausgelegt. Die Spieler nehmen den Kartensatz ihres Volkes zu sich und treffen die gewohnten Vorbereitungen. Zusätzlich werden die 6 Fähigkeitskarten offen nebeneinander ausgelegt.

Spielverlauf

Der Spielablauf bleibt unverändert mit einer zusätzlichen Möglichkeit: Nach einem verlorenen Gefecht (nicht bei Unentschieden) darf der unterlegene Spieler eine beliebige Fähigkeitskarte erwerben – das kann auch eine Fähigkeitskarte sein, die bereits ein anderer Spieler besitzt. Dazu nimmt er die verbliebene Handkarte mit dem höchsten Charismawert und zusätzlich mindestens eine Charismakarte bzw. bereits erbeutete Kreaturen-/Armeekarte, die halb unter seine Stadtkarte geschoben wurde und erwirbt mit diesen eine beliebige Fähigkeitskarte. Die Charismakosten befinden sich wie gewohnt oben links auf der Fähigkeitskarte. Diese Fähigkeitskarte legt der Spieler offen neben seine Auslage und besitzt fortan diese Fähigkeit. Die für das Erwerben benutzte Handkarte, sowie alle restlichen Handkarten legt der Spieler offen auf seinen Ablagestapel, benutzte Charismakarten kommen zurück in den Vorrat der Charismakarten und erbeutete Kreaturen-/Armeekarten werden komplett aus dem Spiel genommen. Wurde die Fähigkeitskarte von einem anderen Spieler erworben, bekommt dieser entsprechend der Charismakosten dieser Karte so viele Charismakarten aus dem allgemeinen Vorrat und schiebt diese wie andere Charismakarten halb unter seine Städtekarte. Die Fähigkeitskarte wechselt ihren Besitzer.

Fähigkeitskarten

Ambush (Hinterhalt – Charismakosten: 5): Der Angreifer sagt nicht an, mit welcher Waffe er angreift.

Shield Defense (Schildwall – Charismakosten: 5): Es zählt der höchste Verteidigungswert der zuerst gelegten Verteidigungskarte, gleich mit welcher Waffe angegriffen wurde.

Disorder (Unordnung – Charismakosten: 4): Der Angreifer zieht dem Verteidiger vor dem Gefecht eine zufällige Karte aus der Hand und legt sie offen auf dessen Ablagestapel. Dem Verteidiger steht für dieses eine Gefecht also eine Karte weniger zur Verfügung.

Sound the retreat (Geordneter Rückzug – Charismakosten: 3): Alle Verteidigungswerte der zuerst gelegten Verteidigungskarte erhöhen sich um 2.

Supply (Unterstützung – Charismakosten: 4): Der Spieler hält immer eine Karte zusätzlich auf der Hand. Somit kann auch das Spielende ausgelöst werden. Verliert der Spieler diese Fähigkeit wieder, wirft er sofort eine beliebige seiner Handkarten offen auf seinen Ablagestapel.

Heroism (Heldentum – Charismakosten: 2): Der Spieler kann seinen Anführer nicht verlieren. Im Falle eines verlorenen Gefechts, an dem sein Anführer beteiligt war, wird dieser offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt und nicht an den Gegenspieler verloren. Er kann also auch nicht die besondere Fähigkeit seines Volkes verlieren.

Völker

Germanen (Germans)

Hauptstadt: Köln (Colonia Agrippina), Anführer: Arminius, Truppen: 2 x Kriegseber (Wild Boar), 2 x Speerkrieger (Spearman), 2 x Berserker (Berserk), Reiter (Horseman), 2 x Bogenschütze (Bowman), Axtwerfer (Axe Thrower).

Der Germanen-Spieler darf zum Anwerben von Kreaturen (und zum Erwerb von Fähigkeitskarten) **alle** Charismawerte seiner Handkarten addieren. Er benötigt trotzdem wie üblich mindestens eine Charismakarte oder erbeutete Karte. Wird Arminius im Gefecht getötet dürfen die Germanen im Gefecht nur insgesamt eine Karte zur Unterstützung legen, dann endet das Gefecht für die Germanen.

Tipp: Die Germanen verfügen bis auf Arminius über wenig Charisma. Sie sollten anfangs erbeutete Karten im Deck lassen, um die Sonderfähigkeit später nutzen zu können.

Schwächen: Charisma, Verteidigung

Makedonier (Macedonians)

Hauptstadt: Pella, Anführer: Alexander + Parmenion, Truppen: 2 x leichte Reiter (Hetairoi), 2 x Phalangiten, 2 x Söldner (Mercenary), 2 x Schleuderer (Slinger), Schwere Kavallerie (Heavy Cavalry).

Der Makedonier-Spieler erhält immer, wenn er nach einem Gefecht eine Charismakarte erhalten würde, eine Charismakarte zusätzlich aus dem Vorrat. Wird Alexander im Gefecht getötet, ist jede Siegpunktkarte bei Spielende einen halben Siegpunkt weniger wert.

Tipp: Die Makedonier können durch ihre Fähigkeit viele Charismakarten sammeln. Die Söldner sind hilfreich, ein Unentschieden zu erreichen.

Schwächen: keine