1. Hintergrund

Peloponnes - Sitz der Götter. Die Spieler repräsentieren eine von 7 Zivilisationen um 1000 vor Christus auf Peloponnes, versuchen diese zu entwickeln, deren Reichtum zu fördern, deren Bevölkerung zu mehren und somit als mächtigste Zivilisation in ein neues Jahrtausend zu führen.

2. Spielziel

Es gilt über 8 Spielrunden seine Zivilisation weiterzuentwickeln, indem neues Land in Form von Landschaftsplättchen hinzugewonnen wird und neue, prestigeträchtige Gebäude in Form von Gebäudeplättchen errichtet werden. Dadurch mehren sich Bewohner, Luxus, Reichtum und damit auch Machtpunkte. Doch nur, wer ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Bevölkerung, Länderein und Gebäude schafft, wird wirklich den Sieg davontragen und als Heros von Peloponnes in die Geschichte eingehen.

3. Spielmaterial

20 Gebäudeplättchen

20 Landschaftsplättchen

Abb.1

Jedes Gebäudeplättchen präsentiert ein bestimmtes Gebäude.

Die Landschaftsplättchen zeigen verschiedenen Landschaftsarten: Ebene, Wald, Hügelland oder Gebirge.

5 Katastrophenplättchen + 16 Katastrophenchips

Die Katastrophenplättchen dienen zur Übersicht. Sie zeigen zusammen mit den Katastrophenchips die negativen Ereignisse, die während des Spieles eintreten.
Bestimmte Gebäude können einen Schutz vor diesen Ereignissen bieten.

7 Zivilisationsplättchen

Die Zivilisationsplättchen zeigen jeweils eine in der Antike wichtige Zivilisation auf Peloponnes

Bevölkerungszahl, Startkapital und eventuell Rohstoffe zu Spielbeginn

Spielreihenfolge

Einkommen

Abb.2

16 Chips (10 Farbchips, 5 Chips „20 +“, ein Chip mit Pfeilaufdruck)

5 Tableaus

Auf dem Tableau wird mithilfe der Besitzmarker der Besitz eines Spielers angezeigt.
Jeder Spieler verfügt über ein Lager für Holz, Stein und Nahrung. Außerdem wird die Bevölkerungszahl und die Zahl der Luxusgüter angezeigt. Sobald sich der Bestand eines Spielers ändert, wird die entsprechende Anzeige angepasst.
Eine Übersicht über die Ereignisse bei Spielende befindet sich unten auf dem Tableau.

25 Besitzmarker (Je 5 in 5 Farben)
≈ 50 Münzen (grau)
3 Plättchen „Rundenablauf“
1 Plättchen „Eroberung“
Spielregel

4. Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die beiden dazugehörigen Farbchips, die er neben sein Tableau legt und die 5 Besitzmarker (Die Besitzmarker werden benötigt, um den aktuellen Besitz anzuzeigen). Zu Spielbeginn: Feld „0“ bei Holz, Stein, Nahrung, Bewohner und Luxus. 1
Die Münzen und die „20 +“-Chips werden als Vorrat griffbereit gelegt. 2
Das Plättchen „Eroberung“ wird in der Tischmitte bereitgelegt (bei 5 Spielern wird es nicht benötigt und bleibt in der Schachtel). 3
Die 5 Katastrophenplättchen werden für jeden gut sichtbar ausgelegt. 4
Die Tableaus werden vor jedem Spieler und die Plättchen „Rundenablauf“ zwischen den Spielern gut sichtbar abgelegt. 5
Die 16 Katastrophenchips werden gemischt und verdeckt in der Nähe der Katastrophenplättchen bereitgelegt. 6
Die Gebäude- und Landschaftsplättchen werden nach A, B und C sortiert, gemischt und anschließend werden die drei verdeckten Stapel auf dem Tisch nebeneinander gelegt. 7
Die 7 Zivilisationsplättchen werden verdeckt gemischt und jedem Spieler eins ausgeteilt, das er offen oberhalb seines Tableaus ablegt. Überzählige Zivilisationsplättchen kommen zurück in die Schachtel. 8
Für die Spielreihenfolge wird ein Farbchip jedes Spielers benötigt. Die erste Spielreihenfolge ergibt sich aus den Zivilisationen, mit welchen die Spieler starten. Der Spieler, dessen Zivilisationsplättchen die niedrigste Zahl aufweist, wird Startspieler, die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer Nummer. In dieser Reihenfolge werden die Chips neben dem Pfeilchip in einer Reihe abgelegt. 9
Jeder Spieler bekommt die Münzen ausgezahlt, die sein Zivilisationsplättchen zeigt. Diese werden offen neben das Tableau gelegt und bilden den eigenen Vorrat. 10
Eventuell bekommen die Spieler auch Holz, Stein oder Nahrung - dazu wird der jeweilige Bestand im Lager des Tableaus um die entsprechende Menge erhöht. Außerdem markieren die Spieler ihren Bevölkerungsbestand.
Der Startspieler beginnt das Spiel.

5. Spielverlauf

a) Plättchen aufdecken
b) Gebote abgeben
c) Spielreihenfolge anpassen
d) Plättchen in Besitz nehmen
e) Bevölkerung anpassen
f) Einkommen nehmen
g) Katastrophenchips aufdecken

Abb.3

a) Plättchen aufdecken

Vom verdeckten Plättchenstapel, beginnend mit den „A"-Plättchen, werden so viele Plättchen aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen und nebeneinander ausgelegt.
Danach werden weitere Plättchen aufgedeckt – diese werden direkt neben das Eroberungsplättchen gelegt und bilden die „Eroberungsreihe" - bis insgesamt 5 Plättchen aufgedeckt wurden.
Beispiel: Bei 3 Spielern liegen 3 Plättchen nebeneinander aus und weitere zwei neben dem Eroberungsplättchen - also insgesamt 5 Plättchen.
Kommt beim Aufdecken ein Plättchen mit Versorgungsaufdruck (im „B"- bzw. „C"-Stapel) zum Vorschein, wird das Spiel kurz unterbrochen:
Es wird eine Versorgung (siehe Punkt 7) ausgeführt.
Es werden weitere Plättchen aufgedeckt, bis insgesamt 5 Stück ausliegen und das Spiel wird fortgesetzt.

b) Gebote abgeben

In Spielreihenfolge gibt jeder Spieler ein Gebot auf ein Plättchen ab, welches er haben möchte. Dazu legt er seinen verbliebenen Farbchip, sowie eine beliebige Anzahl Münzen aus seinem Vorrat zu dem gewünschten Plättchen. [Abb. 4]
Will ein Spieler auf ein Plättchen bieten, für das bereits ein fremdes Gebot abgegeben wurde, muss er die gebotenen Münzen überbieten. Der überbotene Spieler muss sofort ausweichen. Dazu bewegt er seinen Farbchip samt Münzen zu einem anderen Plättchen, ohne sein Gebot zu verändern. [Abb. 5]

Alternativ kann der Spieler passen und sein Gebot zurücknehmen. Als Entschädigung bekommt er seine gebotenen Münzen, sowie eine Münze aus dem allgemeinen Vorrat, aber kein Plättchen in dieser Runde.
Passt ein Spieler ohne Abgabe eines Gebots, bekommt er drei Münzen vom allgemeinen Vorrat.
Der Wert eines Plättchens zeigt immer die Höhe des Mindestgebots.

Der Wert der Plättchen in der Eroberungsreihe ist um 3 höher (deshalb „+ 3"), als der aufgedruckte Wert.
Möchte ein Spieler beispielsweise auf ein Plättchen mit dem Wert „3" in der Eroberungsreihe bieten, muss sein Gebot 6 betragen. [Abb. 6]
Ein Spieler kann hier nicht mehr verdrängt werden - er bekommt das Plättchen sicher.
Haben alle Spieler geboten oder gepasst, ist diese Phase beendet. Alle Plättchen für die kein Gebot abgegeben wurde, kommen zurück in die Schachtel.
Alle Plättchen, für die kein Gebot abgegeben wurde, kommen zurück in die Schachtel.

c) Spielreihenfolge anpassen

Die neue Spielreihenfolge wird nach der Höhe der Gebote festgelegt: Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird Startspieler usw. (Farbchips neben dem Pfeilchip neu ordnen!)
Gab es identische Gebote zweier oder mehrerer Spieler, bleibt die Reihenfolge dieser Spieler zueinander aus der Vorrunde bestehen. Passen gilt als niedrigstes Gebot.

d) Plättchen in Besitz nehmen

Die Plättchen werden nun gleichzeitig in Besitz genommen. Alle gebotenen Münzen kommen in den allgemeinen Vorrat und den Farbchip erhalten die Spieler zurück.

Abb.4

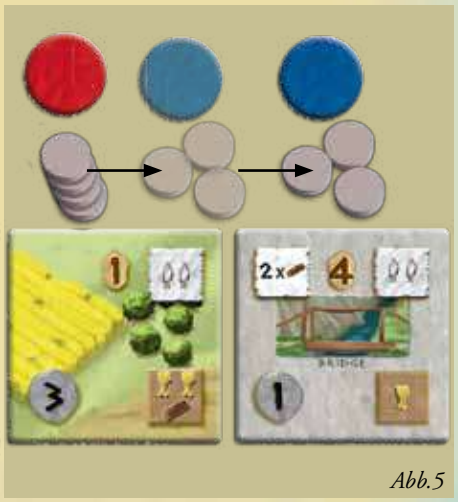
Abb.5

Anlegen der Plättchen:

Abb.6

Gebäudeplättchen legt der Spieler links an sein Zivilisationsplättchen oder ein bereits liegendes Gebäudeplättchen an. Wenn er kann, gibt er sofort die erforderlichen Rohstoffe (Holz/Stein) ab. Kann oder will er das nicht tun, platziert er eine Münze aus seinem Vorrat darauf.
In beiden Fällen wird die Bevölkerung angepasst (siehe Punkt 5 e) und das Gebäude wird sofort voll genutzt; es bringt also Einkommen und auch die Sonderfunktion steht zur Verfügung. Kann er weder die Rohstoffe bezahlen, noch eine Münze aus seinem Vorrat auf dem Gebäude platzieren, ist das Gebäudeplättchen verloren und kommt zurück in die Schachtel.

Bei der nächsten Versorgung werden alle Gebäude, auf denen sich noch eine Münze befindet „ausgelöst". Das heißt der Spieler gibt die erforderlichen Rohstoffe ab. Und nimmt die Münze wieder zurück in seinen Vorrat (siehe Punkt 7).

Landschaftsplättchen legt der Spieler rechts an sein Zivilisationsplättchen oder ein bereits liegendes Landschaftsplättchen an und bildet somit eine Reihe.
Dabei ist zu beachten, dass nicht alle Landschaftsplättchen nebeneinander liegen dürfen. Bei benachbarten Plättchen muss mindestens eine Einkommensart (unten rechts auf dem Plättchen) übereinstimmen. [Abb. 7]

Abb.7

Achtung: Direkt neben dem Zivilisationsplättchen darf jedes beliebige Landschaftsplättchen liegen.

Kann ein Spieler sein erworbenes Landschaftsplättchen nicht sofort regelgerecht anlegen, ist es verloren und kommt zurück in die Schachtel.

e) Bevölkerung anpassen
Der Spieler erhält die auf seinem neu erworbenen Plättchen abgebildeten Bewohner bzw. einmaligen Einkünfte (zumeist Münzen).
Diese darf der Spieler auf jeden Fall behalten, ganz gleich ob er das Plättchen später einmal verliert.

Er ändert seine Bevölkerung mit dem Besitzmarker, kassiert die Münzen vom allgemeinen Vorrat bzw. ändert seinen Bestand entsprechend mit den Besitzmarkern. [Abb. 8]

Abb.8

f) Einkommen nehmen

Sobald ein Spieler ein Plättchen in Besitz nimmt oder passt und seine Bevölkerung angepasst hat, nimmt er sich sein Einkommen.
Die Plättchen, die vor einem Spieler liegen, zeigen jeweils in ihrer unteren rechten Ecke an, was der Spieler als Einkommen zu bekommen hat. [Abb. 9]

Abb.9

Die Besitzmarker werden entsprechend weiter bewegt und die Münzen vom allgemeinen Vorrat ausgezahlt.
Münzeinkommen ist an die Bevölkerung gekoppelt (Beispielsweise erhält ein Spieler mit 10 Bewohnern 4 Münzen). [Abb. 10]

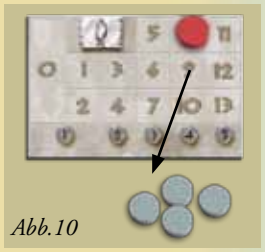
Abb.10

Achtung: Arkadia erhält jede Runde einen Bewohner hinzu. Es erhöht zuerst die Bevölkerung, dann nimmt es sein Münzeinkommen.

g) Katastrophenchips aufdecken

Am Ende jeder Runde werden nacheinander zwei der Katastrophenchips aufgedeckt und den entsprechenden Katastrophenplättchen zugeordnet.
Kommt der Katastrophenchip ohne Aufdruck zum Vorschein, wird er zurück in die Schachtel gelegt.
Sobald von einer Katastrophe der dritte Chip aufgedeckt wurde, tritt diese Katastrophe sofort ein (siehe Punkt 6).

Eine neue Spielrunde beginnt, fünf neue Plättchen werden aufgedeckt und der Startspieler macht sein erstes Gebot.
Insgesamt werden 8 Runden gespielt: 3 Runden A-Plättchen, 3 Runden B-Plättchen und 2 Runden C-Plättchen.

6. Katastrophen

Erdbeben: Jeder Spieler muss sofort für jedes seiner Gebäudeplättchen (auch die, auf denen noch eine Münze liegt) ein Holz und einen Stein abgeben (Besitzmarker versetzen). Kann oder will er das nicht, muss er für fehlendes Holz/Stein je ein beliebiges Gebäude abreißen. Diese werden zurück in die Schachtel gelegt. Fehlen beispielsweise 2 Steine, müssen 2 Gebäude abgerissen werden. Fehlt ein Holz und ein Stein, muss ein Gebäude abgerissen werden.

Dürre: Jeder Spieler verliert ein Drittel (aufgerundet) seiner Nahrung (Besitzmarker versetzen).

Pest: Jeder Spieler verliert ein Drittel (aufgerundet) seiner Bewohner (Besitzmarker versetzen).

Unwetter: Jeder Spieler muss sofort für jedes seiner Landschaftsplättchen eine Nahrung (Besitzmarker versetzen) und eine Münze aus seinem Vorrat abgeben.
Kann oder will er das nicht, muss er für jede fehlende Nahrung/Münze ein beliebiges Landschaftsplättchen entfernen. Diese werden zurück in die Schachtel gelegt. Fehlen beispielsweise 2 Nahrungen, müssen 2 Landschaftsplättchen entfernt werden. Fehlt eine Münze und eine Nahrung, muss eine Landschaft abgerissen werden.

Verfall: Jeder Spieler verliert 10 Luxusgüter. Besitzt er weniger, verliert er alle (Besitzmarker versetzen).

Bestimmte Gebäude bieten Schutz vor den einzelnen Katastrophen. Ist ein Spieler in Besitz eines solchen Gebäudes (egal, ob sich eine Münze darauf befindet oder nicht), ist er vor der Katastrophe sicher.

7. Versorgung

Wird ein Plättchen mit Versorgungsaufdruck aufgedeckt, müssen alle Spieler ihre Bevölkerung mit Nahrung versorgen und danach die erforderlichen Rohstoffe für Gebäude, auf denen sich noch eine Münze befindet, abgeben.

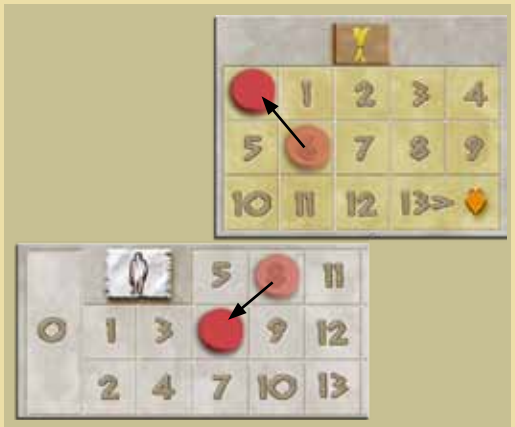

Abb.11

Jeder Bewohner benötigt eine Nahrung. Auf dem Tableau wird der Nahrungsvorrat entsprechend abgeändert. Reicht die Nahrung nicht für die gesamte Bevölkerung aus, reduziert sich die Anzahl der Bevölkerung auf den Stand des Nahrungsvorrates. Dieser wird danach auf „0“ gesetzt. [Abb. 11]

Man darf keine Bewohner absichtlich verhungern lassen. Die vorhandene Nahrung muss zu diesem Zweck abgegeben werden.

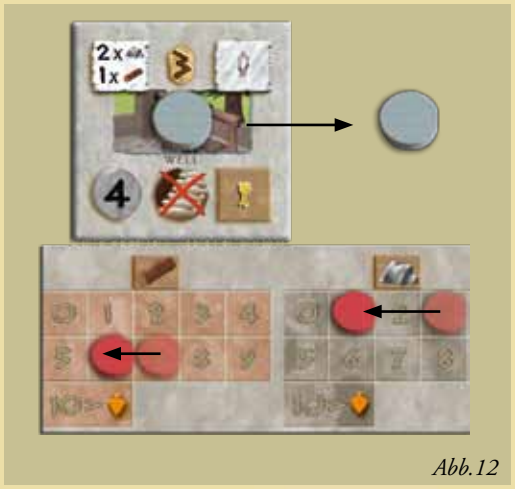

Abb.12

Für nicht „ausgelöste“ Gebäude (Gebäude, auf denen sich noch eine Münze befindet) sind die erforderlichen Rohstoffe abzugeben (Besitzmarker versetzen). [Abb. 12]

Reicht der Rohstoffbestand nicht aus, oder will ein Spieler die Rohstoffe nicht abgeben, wird das Gebäude zurück in die Schachtel gelegt. Die darauf liegende Münze bekommt der Spieler auf jeden Fall zurück in seinen Vorrat.

8. Luxusgüter

Luxusgüter werden durch Überproduktionen erworben: Ein Spieler bekommt durch sein Einkommen mehr Rohstoffe, als sein Lager aufnehmen kann (Holz: mehr als 10 | Stein: mehr als 10 | Nahrung: mehr als 13).

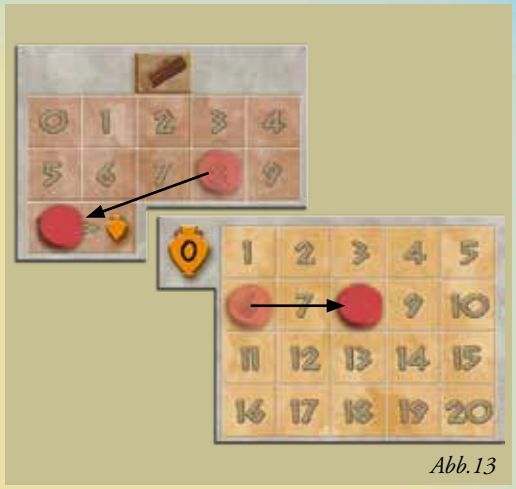

Abb.13

Die überzähligen Rohstoffe werden in Luxusgütern ausgeschüttet und entsprechend auf der Luxuszählleiste mit dem Besitzmarker angepasst.
Beispiel: Leonidas besitzt 8 Holz und produziert weitere 4 Holz. Wenn er sein Einkommen erhält, nimmt er sich also noch 2 Holz (10 - Lager voll!) und 2 Luxusgüter. [Abb. 13]

Abb.14

Überschreitet ein Spieler Feld 20 der Luxusgüteranzeige, nimmt er sich einen „20 +“-Chip und beginnt wieder bei Feld „1“.

Zusätzlich zum Münzeinkommen kann ein Spieler ebenfalls Luxusgüter hinzu bekommen, wenn er über 14 oder mehr Bewohner verfügt. Das Tableau zeigt den genauen Wert an. [Abb. 14]

Ein Spieler darf Luxusgüter jederzeit, wenn er Rohstoffe abzugeben hat **und nicht über genügend Rohstoffe verfügt** (Stein, Holz oder Nahrung für den Bau oder die Versorgung) in einen beliebigen anderen Rohstoff umtauschen.
Luxusgüter dürfen so auch in Münzen umgetauscht werden, um ein Gebot abzugeben, oder die Münze auf einem Gebäude zu platzieren, **allerdings nur, wenn der Spieler sonst über keine Münzen mehr verfügt**.
Es sind stets zwei Luxusgüter für einen anderen Rohstoff nötig.

9. Spielende

Sobald das letzte „C“-Plättchen vergeben ist, wird das Spielende eingeläutet:
Die beiden letzten Katastrophenchips werden nacheinander aufgedeckt
Die Spieler müssen ein letztes Mal ihre Bewohner mit Nahrung versorgen, und für Gebäude auf denen sich noch eine Münze befindet, die erforderlichen Rohstoffe abgeben.

10. Wertung und Sieger

Am Ende zählt jeder Spieler

- seine Machtpunkte (Summe aus Gebäude- und Landschaftsplättchen + einen Punkt für je 3 Münzen)
- seine Bevölkerungspunkte (Jeder Bewohner ist 3 Bevölkerungspunkte wert)

Der niedrigere der beiden Punktwerte wird mit dem der anderen Spieler verglichen.
Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.
Bei Gleichstand vergleichen diese Spieler ihren höheren Wert. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet der Luxus.

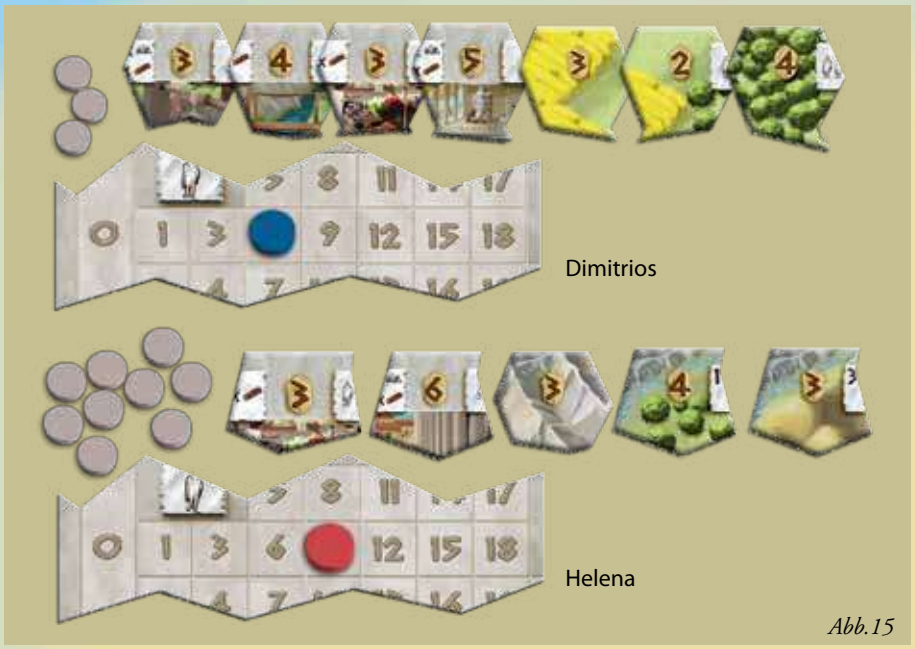

Abb.15

Beispiel: Dimitrios hat über Gebäude, Landschaften und Münzen 25 Machtpunkte, aber nur 6 Bewohner (= 18 Bevölkerungspunkte). Sein maßgeblicher Punktwert ist also 18. Helena hat über Gebäude, Landschaften und Münzen nur 22 Machtpunkte, aber 9 Bewohner (=27 Bevölkerungspunkte). Ihr maßgeblicher Punktwert ist also 22 – Helena gewinnt! [Abb. 15]

Solospiel

Peloponnes lässt sich auch allein spielen, um den Spielverlauf kennen zu lernen und zu optimieren. Der Spieler wählt eine beliebige Zivilisation. Es gelten die Regeln des normalen Fünfpersonenspiels (jede Runde 5 neue Plättchen - ohne das Plättchen „Eroberung“). Geboten wird immer der Wert des gewünschten Plättchens. Es gilt möglichst viele Punkte zu erreichen.

Levelsystem

Wer für das Solospiel nach einer Herausforderung sucht, kann sich im Levelsystem versuchen:
Level 1 wird wie ein normales Spiel mit fünf Personen gespielt. Die Zivilisation wird ausgelost. Zum Komplettieren von Level 1 sind **24 Punkte** nötig.

Level 2 wird mit einer anderen Zivilisation gespielt. Der Spieler wählt ein zusätzliches Einkommen. Dazu wird eines der Plättchen „Rundenablauf“ halb unter das Zivilisationsplättchen geschoben und so gedreht, dass die gewünschte Einkommensart unten rechts zu sehen ist. [Abb. 16]

Abb.16

Die Plättchen werden wie beim Spiel zu viert aufgedeckt (1 Plättchen in der Eroberungsreihe). Das Plättchen in der Eroberungsreihe kostet 3 Münzen mehr als der Wert des Plättchens. Zum Komplettieren von Level 2 sind **28 Punkte** nötig.

Level 3 wird wieder mit einer anderen Zivilisation gespielt. Der Spieler wählt zwei zusätzliche Einkommen. Dazu werden zwei Plättchen „Rundenablauf“ halb unter das Zivilisationsplättchen gefächert geschoben und so gedreht, dass die gewünschten Einkommensarten unten rechts zu sehen sind.
Die Plättchen werden wie beim Spiel zu dritt aufgedeckt (2 Plättchen in der Eroberungsreihe). Zum Komplettieren von Level 3 sind **32 Punkte** nötig.

Level 4 wird wieder mit einer anderen Zivilisation gespielt. Der Spieler wählt drei zusätzliche Einkommen. Dazu werden die drei Plättchen „Rundenablauf“ halb unter das Zivilisationsplättchen gefächert geschoben und so gedreht, dass die gewünschten Einkommensarten unten rechts zu sehen sind.
Die Plättchen werden wie beim Spiel zu zweit aufgedeckt (3 Plättchen in der Eroberungsreihe). Zum Komplettieren von Level 4 sind **35 Punkte** nötig.

Level 5 wird wieder mit einer anderen Zivilisation gespielt. Der Spieler wählt drei zusätzliche Einkommen. Dazu werden die drei Plättchen „Rundenablauf“ halb unter das Zivilisationsplättchen gefächert geschoben und so gedreht, dass die gewünschten Einkommensarten unten rechts zu sehen sind.
Jede Runde steht nur ein Plättchen regulär zur Verfügung (4 Plättchen in der Eroberungsreihe). Zum Komplettieren von Level 5 sind ebenfalls **35 Punkte** nötig.

Anhang: Besondere Gebäude

Hafen (Port) + Apollon-Tempel (Temple of Apollo) Der Besitzer darf sich zu seinem Einkommen ein Holz, Stein, Nahrung oder eine Münze nehmen. Das kann jede Spielrunde ein anderer Rohstoff sein.

Burg von Tiryns (Tiryns Fortress)
Der Besitzer verliert einen Bewohner. Hat er weniger, darf er das Gebäude nicht in Besitz zu nehmen. Dieser kommt nicht zurück, sollte das Gebäude abgerissen werden müssen.

Markt (Market) + Agora
Jedes Gebot des Marktbesitzers ist stets ½ höher als die eigentlich gebotene Summe. Er kann also stets einen Spieler mit einem gleich hohen Gebot überbieten und so von seinem Platz verdrängen. Achtung: Das erhöhte Gebot gilt nicht zur Ermittlung des Startspielers.

Kaserne (Barracks)
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.

Landschaften mit Versorgungsaufdruck
Wird eine dieser Landschaften aufgedeckt, wird sofort eine Versorgung ausgelöst.

Zyklopenmauer (Cyclopean Masonry), Werkstatt des Phidias (Workshop of Phidias), Stoa, Brunnen (Well), Apollon-Tempel (Temple of Apollo), Aquädukt (Aqueduct), Löwentor (Liongate), Hafen (Port)
Jedes dieser Gebäude schützt den Besitzer vor der Auswirkung einer bestimmten Katastrophe.

4. Auflage | Irongames © 2016
www.irongames.de | info@irongames.de