

HELLAS

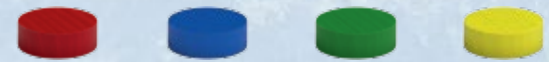
Wir befinden uns auf einer griechischen Insel im Jahr 480 vor unserer Zeitrechnung. Hellas erlebt eine imposante Blütezeit. Tempel und Paläste werden errichtet. Neue Siedlungen entstehen und werden zu mächtigen Städten ausgebaut. Für all diese Bauvorhaben wird viel Marmor benötigt, der in mehreren Steinbrüchen abgebaut werden kann.

SPIELMATERIALIEN

1 doppelseitiger Spielplan



4 Siegpunktmarker (1 pro Spielerfarbe)



48 Häuser (12 pro Spielerfarbe)



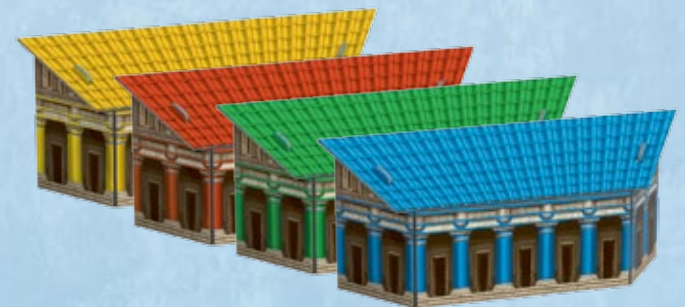
12 Paläste (3 pro Spielerfarbe)



12 Plätze (3 pro Spielerfarbe)



4 Sichtschirme (1 pro Spielerfarbe)



40 Steinbruch-Plättchen



14 Ringe



3 Statuen



1 Steinbruch-arbeiter



30 Säulen



20 Marmorscheiben
(Wert 5)



50 Marmorsteine
(Wert 1)



12 Aktions-
steine

AKTIONEN



Hausbau: Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, darf jeder Spieler ein Haus seiner Farbe auf ein freies Feld stellen. Tempel- und Steinbruchfelder dürfen nicht bebaut werden.

- Für den Bau des Hauses im flachen Küstenbereich muss 1 Marmorstein abgegeben werden.
- Für den Bau eines Hauses im gebirgigen Inselinneren müssen 2 Steine bezahlt werden.



Bau eines Haus und/oder eines Platzes: Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, darf jeder Spieler ein Haus und/oder einen Platz seiner Farbe auf jedem freien Feld errichten. Möchte ein Spieler beide Gebäude bauen, so errichtet er sie auf zwei verschiedenen freien Feldern. Das Haus und der Platz müssen nicht auf angrenzenden Feldern gebaut werden. Häuser und Plätze können nicht auf Tempel- oder Steinbruchfeldern errichtet werden.

- Für den Bau eines Hauses oder Platzes im Küstenbereich muss jeweils 1 Marmorstein abgegeben werden.
- Für den Bau eines Hauses oder eines Platzes im Inselinneren müssen je 2 Steine bezahlt werden.



Palast: Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, darf jeder Spieler einen Palast seiner Farbe auf einem freien Feld errichten. Paläste können nicht auf Tempel- oder Steinbruchfeldern errichtet werden.

- Für den Bau eines Palastes im Küstenbereich müssen 5 Marmorsteine abgegeben werden.
- Der Bau eines Palastes im Inselinneren kostet 7 Marmorsteine.



Steinbruch: Jeder Spieler erhält Marmor für jedes seiner Häuser, das sich direkt an einem aktiven Steinbruch befindet. Es gibt stets 3 aktive Steinbrüche auf dem Spielplan. Für jedes Haus seiner Farbe, das direkt an einen aktiven Steinbruch angrenzt, erhält jeder Spieler so viele Marmorsteine, wie auf dem oberen Steinbruch-Plättchen angezeigt wird. Besitzt ein Spieler mehrere Häuser an einem aktiven Steinbruch, so erhält er für jedes dieser Häuser Marmor.



Wichtig: Nur Häuser, die sich an Steinbrüchen befinden, fördern Marmor. Paläste und Plätze produzieren keinen Marmor.

Beispiel: Spieler Blau wählt die **Steinbruchaktion**. Er erhält 4 Marmorsteine (1+3). Grün bekommt 2 Steine (1+1) und Rot erhält 3 Steine.

Danach deckt der aktive Spieler bis zu vier Steinbruch-Plättchen auf. Die Steinbruch-Plättchen werden einzeln und nacheinander vom allgemeinen Vorrat gezogen. Zunächst zieht der Spieler ein Steinbruch-Plättchen und deckt es auf. Auf dem Steinbruch-Plättchen befindet sich eine Zahl. Der aktive Spieler muss dieses Plättchen auf einen aktiven Steinbruch mit einer niedrigeren Zahl legen. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wählt der Spieler einen beliebigen dieser Steinbrüche aus.

Wenn der Spieler das Plättchen auf einen aktiven Steinbruch legen konnte, muss er ein weiteres Steinbruch-Plättchen aufdecken und die oberen Schritte wiederholen. In seinem Zug kann der Spieler bis zu vier Plättchen aufdecken. Nachdem das vierte Plättchen ausgelegt wurde, endet der Zug automatisch.

Wichtig: Der aktive Spieler darf dabei das Aufdecken neuer Steinbruch-Plättchen nicht beenden, bevor er vier Plättchen ausgelegt hat.

Beispiel: Der aktive Spieler deckt das Steinbruch-Plättchen mit der Zahl 25 auf. Dieses kann auf das Plättchen mit der Zahl 12 oder 18 gelegt werden. Er entscheidet sich dafür, das neue Plättchen auf das 12er-Plättchen zu legen.

Wenn das aufgedeckte Plättchen auf keinen aktiven Steinbruch gelegt werden kann, weil alle aktiven Steinbrüche höhere Zahlenwerte aufweisen, muss der Spieler einen neuen Steinbruch aktivieren, indem er das neue Plättchen auf den Steinbruch legt, auf dem sich der Steinbrucharbeiter befindet. Danach versetzt der aktive Spieler den Arbeiter auf einen beliebigen leeren Steinbruch seiner Wahl.

Der Steinbruch mit der höchsten Zahl auf dem oberen Plättchen wird jetzt geschlossen. Der Plättchenstapel auf diesem Steinbruch wird einfach umgedreht. Im weiteren Spielverlauf kann in diesem Steinbruch kein Marmor mehr gefördert werden.

Nachdem ein Steinbruch geschlossen wurde, endet die Steinbruch-Aktion, auch wenn der aktive Spieler weniger als vier Steinbruch-Plättchen aufgedeckt hat.

Beispiel: Der Spieler deckt das Steinbruch-Plättchen mit der Zahl 7 auf. Es wird ein neuer Steinbruch aktiviert, da momentan kein aktiver Steinbruch eine niedrigere Zahl aufweist. Das Plättchen wird auf den Steinbruch gelegt, auf dem sich der Arbeiter befindet. Anschließend wird der Steinbruch mit dem höchsten Wert (in diesem Beispiel: 31) geschlossen. Der Plättchenstapel wird umgedreht und der Zug endet.



Tempel: Der aktive Spieler darf Säulen aus dem allgemeinen Vorrat in einem oder in mehreren Tempeln errichten.

Diese Aktion führt nur der aktive Spieler aus.

Es gibt 3 Aktionsfelder, die es erlauben, unterschiedlich viele Säulen zu errichten:

- Bezahle 4 Marmorsteine, um 2 Säulen zu bauen und erhalte 1 Ring.
- Bezahle 6 Marmorsteine, um 3 Säulen zu bauen und erhalte 1 Ring.
- Bezahle 10 Marmorsteine, um 5 Säulen zu bauen und erhalte 1 Ring.

Wichtig: Der Spieler muss genau die angegebene Zahl Säulen errichten. Wenn er die Anzahl Säulen nicht bauen kann oder möchte, kann er auf die Aktion verzichten. In diesem Fall erhält er keinen Ring.

Der Spieler, der einen Tempel vollendet, indem er die letzte Säule des Tempels errichtet, erhält sofort einen zusätzlichen Ring.

Wichtig: Ein Spieler kann Säulen in jedem Tempel errichten und ist nicht verpflichtet einen angefangenen Tempel weiter zu bauen. Der **erste** Spieler, der in einer Phase den Zug „Tempel“ wählt, stellt seinen Siegpunktmarker vom Feld „0“ der Zählleiste auf das entsprechende Feld unterhalb dieser Aktion. Somit wird angezeigt, dass dieser Spieler die nächste Phase als Startspieler beginnt. Dies ist auch dann der Fall, wenn der Spieler den Zug nicht ausführt und keine Säulen errichtet.



Statue: Der aktive Spieler kann eine Statue auf einem freien Feld im Inselinneren errichten. Eine Statue kann nicht auf einem Tempelfeld, einem Steinbruch oder im Küstenbereich gebaut werden.

- Um eine Statue zu bauen, muss der Spieler 7 Marmorsteine in die Bank zahlen.



3 Marmorsteine: Der aktive Spieler erhält 3 Marmorsteine aus der Bank.

EINE STADT GRÜNDEN

Ein oder mehrere direkt benachbarte Häuser eines Spielers bilden ein Dorf. Errichtet ein Spieler einen Palast neben einem eigenen Dorf, so wird dieses Dorf zu einer Stadt. Es ist erlaubt, einen Palast auf einem Feld zu errichten, dass an kein Haus angrenzt. In diesem Fall entsteht erst dann eine Stadt, wenn mindestens ein Haus derselben Farbe auf einem angrenzenden Feld gebaut wird oder wenn der Palast durch den Bau eines gleichfarbigen Platzes mit einem Dorf dieser Farbe verbunden wird.

Da jeder Spieler drei Paläste besitzt, kann jeder Spieler im Verlauf des Spiels bis zu drei verschiedene Städte gründen. Eine Stadt kann aber auch 2 oder 3 Paläste enthalten. Zudem ist es auch möglich, dass sich im Spielverlauf zwei oder drei Städte derselben Farbe zu einer größeren Stadt verbinden. Eine Stadt kann sich durch den Bau zusätzlicher Häuser, Paläste und Plätze auf dem Spielplan immer weiter ausdehnen.



DAS ENDE EINER PHASE

Sobald alle Spieler ihre violetten Aktionssteine eingesetzt haben, endet die Phase. Alle Aktionssteine werden von der Aktionsleiste genommen und in den allgemeinen Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Der Spieler, dessen Marker sich auf einem Tempelaktionsfeld befindet, wird zum Startspieler der nächsten Phase. Der Marker wird zurück auf das Feld "0" der Zählleiste gesetzt.

Zu Beginn der zweiten Phase werden alle 12 Aktionssteine, wie zu Spielbeginn, gleichmäßig zwischen den Mitspielern aufgeteilt.

Am Anfang der dritten Phase erhält jeder Spieler einen Aktionsstein weniger.

Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 5 Aktionssteine.

Im Spiel zu dritt erhält jeder Spieler 3 Aktionssteine.

Im Spiel zu viert erhält jeder Spieler 2 Aktionssteine.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 3. Phase. Jetzt werden die Siegpunkte für unterschiedliche Bereiche ermittelt und mit den Markern auf der Zählleiste am Spielplanrand markiert. Jeder Spieler erhält Siegpunkte für:

Seine größte Stadt: Alle Häuser, Plätze und Paläste einer Farbe, die zur größten Stadt eines Spielers gehören, zählen jeweils 1 Punkt.

Besitzt ein Spieler zwei gleichgroße Städte, so erhält er nur die Punkte einer Stadt.

Tempel: Jede Stadt, die an einen oder mehrere Tempel angrenzt, erhält so viele Siegpunkte, wie sich Säulen in den angrenzenden Tempeln befinden. Grenzt ein Tempel an mehrere Städte, so erhalten alle entsprechenden Städte diese Siegpunkte.

Grenzt ein Dorf an einen Tempel, so gibt es dafür keine Siegpunkte.

Statuen: Jede Statue, die an eine Stadt angrenzt, bringt der Stadt 3 Siegpunkte. Wenn eine Statue an mehrere Städte angrenzt, erhalten alle entsprechenden Städte 3 Siegpunkte. Ein Dorf erhält keine Siegpunkte.

Ringe: Jeder Ring ist 2 Siegpunkte wert. Der Spieler, der die meisten Ringe besitzt, erhält zusätzlich 3 weitere Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhalten mehrere Spieler 3 zusätzliche Siegpunkte.

Marmor: Die Spieler erhalten für je 5 noch vorhandene Marmorsteine 1 Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel:

Die größte Stadt des roten Spielers besteht aus 6 Häusern, 2 Plätzen und 2 Palästen. Der rote Spieler erhält für seine größte Stadt 10 Siegpunkte.

Eine rote Stadt grenzt an 2 Statuen. Eine andere rote Stadt grenzt ebenfalls an eine dieser Statuen. Der rote Spieler erhält 9 Siegpunkte.

Die beiden roten Städte grenzen an drei Tempel. Der 4er- und der 6er-Tempel sind vollständig. Der 8er-Tempel besteht nur aus 5 Säulen.

Der rote Spieler erhält 15 Siegpunkte. Zwei grüne Städte grenzen an einen vollständigen 6-Säulen-Tempel. Der grüne Spieler erhält 12 Siegpunkte.

Blau erhält 5 Siegpunkte, da nur eine Stadt an einen Tempel angrenzt.

Grün besitzt 2 Ringe und erhält 4 Siegpunkte, da andere Spieler mehr Ringe besitzen. Der rote Spieler besitzt am Spielende noch 18 Steine und erhält dafür 3 Siegpunkte.








SPIELÜBERSICHT

Die Verteilung der Aktionssteine zu Beginn einer Phase:

	1. Phase	2. Phase	3. Phase
2 Spieler	6	6	5
3 Spieler	4	4	3
4 Spieler	3	3	2

Siegpunkte:

 Dorf	0 Punkte
 Größte Stadt eines Spielers	1 Siegpunkt pro Haus, Platz und Palast dieser Stadt
 Tempel	Jede Stadt, die an Tempel grenzt: 1 Siegpunkt pro Säule.
 Statue	Jede Stadt, die an Statuen grenzt: 3 Siegpunkte pro Statue.
 Ringe	Jeder Ring: 2 Siegpunkte Bonus für die meisten Ringe: +3 Siegpunkte
 Marmor	Je 5 Marmorsteine: 1 Siegpunkt

CREDITS

Spielautor: Stefan Dorra www.dorra-spiele.de

Grafische Gestaltung: Dennis Lohausen

Regelentwicklung: Jeroen Hollander

Projektmanager: Jonny de Vries

Der Autor bedankt sich insbesondere bei Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Dirk Rösch, Silke Bansemer, Björn Kallies, Frank Lippmann, Ralf zur Linde, Tina Merks-Schlender, Torsten Schlender, Johanna Dorra, Laurin und Luca Dorra für die zahlreichen Testspiele.

© 2016 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

