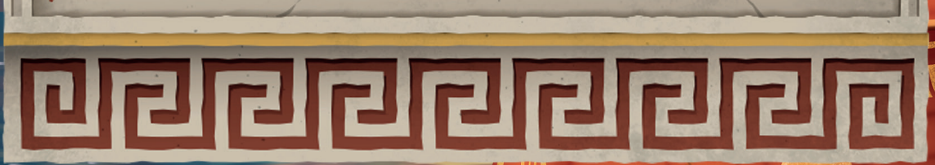




SPARTA!



INHALT

Befehlshaber, Hopliten und Triremen	Seite 7
Felder, Einfluss und Regionen	Seite 8
Spielablauf	Seite 10
Gesandte	Seite 12
Militäraktionen	Seite 13
Überfälle	Seite 14
Belagerungen	Seite 15
Schlachten	Seite 16
Szenarien	Seite 17
Spielbeispiel	Seite 25
Olympische Spektakel (optionale Regel)	Seite 31

EINFÜHRUNG

In **SPARTA!** übernehmen 1 oder 2 Personen die Herrschaft über die antiken Mächte Sparta und Athen. In dieser epischen Auseinandersetzung geht es um die Kontrolle bedeutender Städte der griechischen Welt. Die Kontrolle über diese Städte ist der Schlüssel zum Sieg!

Städte auf dem Spielplan haben einen Wert von eins, zwei oder drei Wohlstand. Dies zeigt die Größe und den zur Kontrolle benötigten Einfluss an. Auf befreundeten Städten platziert man eigenen Einfluss.

Welche Macht die größere Anzahl an Städten einer Region kontrolliert, erhält die Regionenbelohnung. Regionenbelohnungen können Soldaten, Talente oder diplomatische Vorteile sein.

Regionale Kontrolle kann durch Überfälle zeitweise oder durch Belagerung permanent verändert werden. Diese Aktionen verlangen einen Befehlshaber, der die Streitkräfte anführt und Talente (Geld) aus der Staatskasse.

Eine Trireme kann Häfen auf dem Spielplan überfallen oder belagern, während ein Hoplit in der Lage sein muss, die Stadt durch ein Netzwerk von Straßen zu erreichen. Einige dieser Straßen existieren nicht zu Spielbeginn.

Jeder Befehlshaber hat eine Fähigkeit, die noch stärker wird, wenn er in Schlachten Erfahrung erhält. Schlachten sind aber nicht folgenlos und auch Helden können fallen.

Um feindliche Überfälle und Belagerungen zu verhindern, könnt ihr kämpfen. Eine Schlacht wird mit speziellen Karten und Elite-Einheiten, Peltasten*, Reiterei und Flotten geführt.

Insgesamt geht **SPARTA!** über 6 Spielrunden. Am Ende der letzten Spielrunde gewinnt die Macht, die die Mehrheit der Regionen unter ihrer Kontrolle hat.

In dieser Anleitung werden Anmerkungen, Erklärungen und Kommentare des Autors in dieser Art markiert.

*Mit „Peltasten“ bezeichnen wir verschiedene, leichtbewaffnete Einheiten, die oft als Plänkler kämpften.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
 - 113 Spielkarten (80 Aktions-, 25 Kampf-, 8 Aufbau-Karten)
 - 3 Spielübersichten (2 Referenzen, 1 Solo)
 - 1 Bogen mit Spielsteinen
 - 1 Spielanleitung
 - 6 Würfel (je 3x rot und blau)
 - 60 Holzscheiben (je 30x rot und blau)
 - 30 Holzwürfelchen (je 15x rot und blau)
 - 46 Holz Marker
 - 24 Extra Holz Marker
 - 25 Metallmünzen
 - 13 Kunststoffminiaturen
 - Plastikbeutel zum Sortieren
- Der Diskus ersetzt den grünen Gunst- Marker und Athena ersetzt den Kampfstärke- Anzeiger.*

Spielplan

Der Spielplan zeigt die griechische Einflussosphäre und mächtige und einflussreiche Nachbarn zu Beginn des Peloponnesischen Krieges.

1 Spielrunden-Leiste

Die Spielrunden-Leiste hängt vom gespielten Szenario ab: Auf der linken Spielplanseite ist die Leiste für den Peloponnesischen Krieg; rechts die Leiste für den Krieg Theben - Sparta.



Jede Leiste ist in 6 Runden und 3 Epochen unterteilt:

- Runde 1 und 2 sind der Archidamische Krieg und der Korinthischen Krieg.
- Runde 3 und 4 sind der Niciasfrieden und Königsfrieden.
- Runde 5 und 6 sind der Ionische Krieg und der Krieg Theben-Sparta.

Über der laufenden Spielrunde werden die Namen der Befehlshaber angezeigt, die neu ins Spiel treten. Wenn eine neue Epoche beginnt, fügt ihr die Aktionskarten der Epoche zum Stapel der Aktionskarten hinzu und mischt. Das Kartendecksymbol dient als Erinnerung. Abgeworfene Karten werden **nicht** eingemischt!

2 Armeestärke-Leiste

Sie zeigt die Stärke der Armeen von Sparta und Athen an sowie die Rücksetz-Felder der Armeestärke-Marker.

3 Flottenstärke-Leiste

Sie zeigt die Stärke der Flotten von Sparta und Athen an sowie die Kosten zum Flottenbau bei verschiedenen Stärken (der Talent-Indikator unterhalb der Felder).

4 Unterstützungsfelder

Als Unterstützung bezeichnet man in SPARTA! besondere Teile des Heeres. Die Anzeiger für Elite-, Peltasten- & Reiterei-Unterstützung befinden sich am oberen Ende des Spielplans, die Flotten-Unterstützung am unteren. Das dekorative Feld dient der Platzierung der Vorteilsmarker, um anzuzeigen, wer welche Vorteile besitzt.

5 Kampfstärke-Leiste

Diese Leiste wird während Land- und Seeschlachten verwendet. Sie zeigt an, wer momentan die Schlacht gewinnen würde.

6 Eine Region und ihre Regionenbelohnung

Jede Region wird in einer anderen Farbe dargestellt – die Städte innerhalb einer Region haben dieselbe Farbe. Jede Region besitzt über dem regionalen Belohnungsfeld und jeder Stadt ein eigenes Symbol für Personen mit Farbenfehlsichtigkeit. Die Macht, die die Region kontrolliert, erhält die Regionenbelohnung. Diese Belohnung bekommt die kontrollierende Macht zu Beginn jeder Spielrunde.



7 Verbündeten-Feld

Diese Felder repräsentieren potenzielle Verbündete. Sie können nicht angegriffen werden, aber die Macht, die sie kontrolliert, kann sich aus diesen Feldern bewegen. Wie bei den Regionen erhält die den Verbündeten kontrollierende Macht die Belohnung. Jeder Verbündete benötigt zwei Einfluss zur Kontrolle.

Regionale Kontrollplättchen

Jede Region und jeder Verbündete besitzt ein Kontrollplättchen. Die Macht, die die Region während der Regionen-Wertung kontrolliert, erhält das entsprechende Plättchen.

War die Region während der Regionen-Wertung neutral, wird das Plättchen keiner Macht zugewiesen und auf das regionale Belohnungsfeld gelegt.



Machttableaus

Jede Macht hat ihr eigenes Tableau. Dieses zeigt:

- 1 Eine Seite für Bereite Befehlshaber (platziert die Befehlshaber-Karte links davon)
- 2 Eine Seite für Erschöpfte Befehlshaber (platziert die Befehlshaber Karte rechts davon)
- 3 Ein Feld für Hopliten, Triremen und Befehlshaber der unterschiedlichen Armeen und Flotten (platziert Plättchen darüber oder darunter). Legt einen Hoplit oder eine Trireme auf den Befehlshaber, wenn er mobilisiert wird.
- 4 Ablauf einer Spielrunde
- 5 Staatsschatz Talente, Gunst und dein Marker der „Hoffnungslosen Zeit“ befinden sich hier.
- 6 Zeigt deine Staatseinnahmen in jeder Runde an, die du zusätzlich zu Belohnungen der Regionen und Verbündeten bekommst.

BRASIDAS
Wirft einen zusätzlichen Würfel bei einer Belagerung. Ist dieser Wurf ein Fehlschlag, eliminiere Brasidas.

PLEISTOANAX
Wird Pleistoanax erschöpft, erhalte eine Gunst oder du darfst eine Karte abwerfen.

ARMEE 1

ARMEE 2

ARMEE 3

STAATSSCHATZ
STAATS EINNAHMEN

BEFEHLSHABER BEREIT

ERSCHÖPFT BEFEHLS

DER STRATEGOS
+1 Komplexstärke in einer Landschlacht. Wird er getötet, platziere ihn mit der regulären Seite bei den Erschöpften Anführern.

DER NAVARCH
Kein Namentlicher Anführer. Wird er getötet, platziere ihn mit der regulären Seite bei den Erschöpften Befehlshabern.

SPARTA BEGINNT MIT: (AUF DER REGULÄREN SEITE FÜR DEN KRIEG THEBEN-SPARTEN)

FLOTTE 1

FLOTTE 2

4

Spielkarten

Aktionskarten

Die Aktionskarten sind der Motor des Spiels. Jede Karte gehört zu einer historischen Epoche, die am unteren Ende der Karte benannt wird – z.B. das Peloponnesischer Krieg-Szenario links und der Krieg Theben-Sparta rechts.

Einige Karten haben keinen Text auf der linken oder rechten Seite der Karte. Sie werden während des Szenarios nicht verwendet, da keine Epoche angegeben ist.

Beispiel: Die Aktionskarte Megalopolis gehört in die Epoche Nikiasfrieden während des Szenarios Peloponnesischer Krieg und zur Ära Königsfrieden während des Szenarios Krieg Theben-Sparta. Sie würde zu Beginn der Epoche dem Deck hinzugefügt, je nachdem, welches Szenario gespielt wird. Wäre die linke Seite der Karte, auf der Nikiasfrieden steht, leer, würde die Karte im Szenario 2. Peloponnesischer Krieg nicht verwendet werden.



Wenn eine Karte den Vermerk **ENTFERNEN** trägt, bedeutet dies, dass die Karte dauerhaft aus dem Spiel entfernt wird, wenn sie gespielt wurde. Wird sie abgeworfen, gelangt sie auf den Ablagestapel. Aktionskarten werden während der Aktionsrunden gespielt, eine Karte pro Spielzug. Alle Karten der Spieler werden ausgespielt. Zwischen den Spielrunden werden keine Aktionskarten auf der Hand behalten.

Schlachtkarten

Mithilfe der Schlachtkarten werden Schlachten ausgetragen. Die Mächte dürfen niemals mehr als 6 Schlachtkarten auf der Hand halten. Zieht

eine Macht auf mehr als 6 Karten auf, muss sie sofort danach auf 6 Karten ihrer Wahl reduzieren. Schlachtkarten können von einer in die nächste Spielrunde mitgenommen werden.

Schlachtkarten können nur während einer Schlacht gespielt werden.

Zu Beginn jeder Runde mischt ihr alle abgeworfenen Schlachtkarten zurück in den Stapel der Schlachtkarten.



Spielaufbau Karten

Es gibt acht Aufbau-Karten für die zwei größeren Szenarien (2. Peloponnesischer Krieg und Krieg Theben - Sparta). Für den Spielaufbau könnt ihr entweder: a) eine Karte auswählen, b) eine zufällig ziehen oder c) die vorgeschlagene Karte verwenden. Jede Karte ändert das Spiel und gibt euch andere Ausgangspunkte.







Befehlshaber-Plättchen

Das Spiel enthält 33 namentlich benannte Befehlshaber-Plättchen, auf denen die besonderen Fähigkeiten jedes Befehlshabers gelistet sind. Zusätzlich existieren 6 allgemeine Befehlshaber (Strategos, Navarch und Polemarch) – 3 pro Spieler.



Befehlshaber haben eine reguläre und eine Veteranen-Seite. Auf der Veteranen-Seite ist die Befehlshaber-Fähigkeit stärker. Die Veteranenseite ist goldfarben. Befehlshaber, die ein oder mehrere Symbole aufweisen, gehören zu den entsprechenden Szenarien und erlauben eine einfache Zuordnung.

-  1. Peloponnesischer Krieg
-  2. Peloponnesischer Krieg
-  Krieg Theben - Sparta
-  Kleomenäischer Krieg

Dieselben Symbole sind auf den Spielrundenanzeigen und auf den Karten der beiden kürzeren Szenarien (1. Peloponnesischer Krieg und Kleomenäischer Krieg) zu finden.

Marker

Einflusswürfel zeigen die Höhe des Einflusses, den eine Macht in einer Polis, Metropole, Megapolis oder bei einem Verbündeten hat.



Kontrollscheiben zeigen an, dass eine Macht ausreichend Einfluss besitzt, um das Feld oder den Verbündeten zu kontrollieren.



Aktuelle Runde



Armeestärke-Anzeiger (einer pro Person)



Flottenstärke-Anzeiger (einer pro Person)



Überfall



Belagerung



Hopliten- und Trireme-Marker oder Miniaturen für jede Macht (3 Hopliten und 3 Triremen für Athen, 3 Hopliten und 2 Triremen für Sparta).

Die Ziffer entspricht der Armee- oder Flottennummer zur Identifizierung. Auf den Machttableaus befindet sich eine Abbildung, welche Miniatur verwendet wird.



Talente (Geld)

In Werten von 1 und 3.

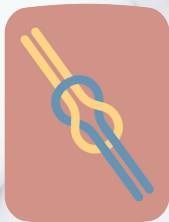


Hoffnungslose Zeiten (1x pro Spieler)

Dieser Marker erlaubt eine Einmal-pro-Spiel-Sonderaktion zur Mobilisierung und zum Kampf.



Gunst - in einer Vielzahl von Formen und Farben. Mit dieser wichtigen „Ressource“ können Ereignisse von Karten bezahlt und Aktionskarten abgelegt werden, die nicht ausgespielt werden sollen. Die grüne Gunst wird während der Olympischen Spiele erworben. Sollte eine Gunst erworben werden, es ist aber keine mehr verfügbar, wird stattdessen ein Talent ausgezahlt.



Grün - Götter und Menschen

Diskus - Gunst im Wettbewerb zwischen Sterblichen

Gelb - Reichtum und Freizeit

Füllhorn - Reichtum

Harfe - Freizeit und künstlerische Fähigkeiten

Rot - Gesundheit & Liebe.

Äskulapstab - Gesundheit

Heraklesknoten - Liebe

Kampfstärke

Dieser Marker zeigt auf der Kampfstärke-Leiste den Gewinner einer Schlacht an.



Militärische Unterstützung

(mit marmorierter regulärer Seite und einer goldenen Veteranen-Seite) – aufgeteilt in Elite, Peltasten, Reiterei und verbündeten Flotten.

In einer Schlacht wird die reguläre Seite als 1, die goldene Seite als 2 gezählt. 2 reguläre Unterstützungen

haben denselben Wert wie eine Veteranen-Unterstützung.



Megapolis



Helotenaufstand



Gebiete



Anhaltende Karteneffekte



Würfel

Das Spiel enthält 3 spezielle, sechsseitige Würfel pro Macht (1x Fehlschlag, 2x Blanko, 3x Erfolg).



Befehlshaber sind entweder: a) Bereit, b) Erschöpft oder c) befehligen einen Hopliten oder eine Trireme. Ihr Status wird auf dem Machttableau angezeigt.

Bereit – am linken Rand des Tableaus

Erschöpft – am rechten Rand des Tableaus

Befehligen – in einem Hopliten- oder Flotten-Feld über oder unterhalb des Tableaus im korrespondierenden Feld.

Zu Beginn jeder Runde sind die Befehlshaber der Spieler „Bereit“. Ausnahme: Diejenigen, die an einer Belagerung beteiligt sind (sie organisieren die Belagerung).



Ein Befehlshaber, der Bereit ist, kann einen Hoplit oder eine Flotte kommandieren. Ein Erschöpfter Befehlshaber kann bis zur nächsten Runde nichts unternehmen.

Wird ein Befehlshaber Veteran, wird sein Plättchen auf die Veteranen-Seite gedreht, die eine verbesserte Fähigkeit zeigt.

Jede Macht hat drei generische Befehlshaber – (Strategos, Navarch und Polemarch). Generische Befehlshaber auf ihrer regulären Seite sind keine „namentlichen Befehlshaber“. Generische Befehlshaber, die Erfahrung gesammelt und auf die Veteranen-Seite umgedreht wurden, sind „namentliche Befehlshaber“.

Zwei Karten zielen auf namentliche Befehlshaber.

Eliminierte Befehlshaber werden permanent aus dem Spiel entfernt (Ausnahme: generische Befehlshaber). Wird ein generischer Befehlshaber eliminiert (Veteran oder nicht), wird er mit seiner regulären Seite im Erschöpft-Feld platziert.

Befehlshaber-Fähigkeiten können nur eingesetzt werden, wenn der Befehlshaber an der Aktion beteiligt ist.

Befehlshaber mit Kampffähigkeiten setzen diese nur während einer Schlacht ein, wenn Sie die Armee kommandieren; Befehlshaber mit Belagerungsfähigkeiten nur, wenn sie belagern.

HOPLITEN UND TRIREMEN

Hopliten (Soldaten) und Triremen (Schiffe) sind entweder:

- Bereit, um mobilisiert zu werden.
- Mobilisiert, aber noch nicht auf dem Spielplan.
- Auf dem Spielplan platziert.

Ein Hoplit oder eine Trireme auf einem Machttableau kann durch Zahlung von drei Talenten mobilisiert werden. Dann wird ein Befehlshaber, der „Bereit“ ist, auf dem korrespondierenden Feld der Truppe platziert. bereit sie zu platzieren. Stellt den Befehlshaber auf das korrekte Feld und die Trireme oder den Hoplit oberhalb des Befehlshabers, um anzuzeigen, dass mobilisiert wird.

Ein bereits mobilisierter Hoplit oder eine Trireme kann auf dem Spielbrett platziert werden, um einen Feind anzugreifen oder einen Überfall auszuführen. Ist der Überfall erfolgreich, kann die Truppe entweder in eine Belagerung umgewandelt werden oder sie kehrt zurück nach Hause.

Haben ein Hoplit oder eine Trireme eine Belagerung oder einen Überfall ausgeführt, wird der Spielstein zurück auf das Machttableau gelegt, um später erneut eingesetzt zu werden. Der Befehlshaber wird auf die Erschöpft-Seite des Tableaus gelegt.

Ein Hoplit oder eine Trireme kann nur platziert werden, wenn sie einen Befehlshaber hat.

Wird ein Befehlshaber von einem Befehlsfeld einer Trireme oder eines Hoplit abgezogen, und Trireme oder Hoplit verbleiben nach der Schlacht, muss der Befehlshaber mit einem anderen Befehlshaber, der Bereit ist, ersetzt werden. Sollte kein solcher Befehlshaber zur Verfügung stehen, mit einem Befehlshaber, der Eingesetzt ist.

Mit anderen Worten: Ein eliminiertes Befehlshaber muss ersetzt werden, es sei denn, seine Einheiten kehren nach Ende der Schlacht, in der der Befehlshaber getötet wurde, direkt nach Hause (Machttableau) zurück.

Eine Einheit pro Feld

Mit Ausnahme einer Schlacht kann sich nur ein Hoplit oder eine Trireme in einem Feld aufhalten.

FELDER, EINFLUSS UND REGIONEN

Spielplanfelder - Städte

Der Spielplan besteht aus Feldern, die jeweils eine Stadt oder einen Verbündeten darstellen. Städte werden durch die drei Formen unten dargestellt.

Jede Stadt hat einen Autonomiewert von eins bis drei. Form und Anzahl der Dreiecke zeigen den Wert des jeweiligen Feldes an.



Jedes Feld kann maximal so viele Einflusspunkte enthalten, wie der Größe seines Autonomiewerts entspricht. Hat ein Feld Einflusspunkte entsprechend seinem Autonomiewert, wird es durch die Macht kontrolliert.

Ein Hoplitensymbol unter dem Wert der Stadt erinnert daran, dass diese Stadt einen Bonus gibt, wenn die Armeestärke neu bestimmt wird.



Es gibt drei Arten von Stadt-Feldern: Runde Felder, die Polis (Orte), quadratische Felder, die Metropolis (Heimatstädte), und sechseckige Felder, die Megapolis (Großstädte).

Spielplanfelder – Verbündete

Jeder Verbündete hat ein Belohnungsfeld und ein passendes Kontrollplättchen. Wie bei Regionen erhält die kontrollierende Macht die aufgedruckten Belohnungen zu Beginn der Runde.

Verbündete werden nur durch das Ausspielen bestimmter Karten gewonnen. Jeder Verbündete hat einen Autonomiewert von zwei.

Einfluss

Nur eine Macht kann Einfluss in einem Feld besitzen. Platziert eine Macht Einfluss in einem Feld, das bereits Einfluss der anderen Macht enthält, wird zuerst der Einfluss der anderen Macht eins-zu-eins entfernt.

Hat ein Feld Einfluss in der Höhe seines Autonomiewerts, wird es von dieser Macht kontrolliert. Ein kontrolliertes Feld sollte zur Kennzeichnung mit einer Controlscheibe markiert werden.

Enthält ein Feld weniger (oder gleich viel) Einfluss enthält als sein Autonomiewert, ist es freundlich zur Macht mit Einfluss und feindlich zur Macht ohne Einfluss.

Verwendet die kleinen Einflusswürfelchen bei Feldern, die noch nicht kontrolliert werden. Ein Feld ohne Einfluss ist neutral zu beiden Mächten.

Beispiel: Athen hat einen einzelnen Einflussmarker im verbündeten Feld Creta. Creta hat einen Autonomiewert von 2. Creta ist freundlich zu Athen, feindlich gegenüber Sparta. Später fügt Athen einen weiteren Einfluss zum Creta-Feld hinzu und platziert eine Controlscheibe. Creta ist nun mit Athen verbündet.

Überfälle und Belagerungen – Umkämpft

Jedes Feld mit einem Überfall- oder Belagerungs-Marker ist umkämpft.

Umkämpfte Felder sind unkontrolliert, egal wie viel Einfluss sich dort befindet.

Regionen

Jedes Stadtfeld gehört zu einer Region. Verbündeten Felder sind kein Bestandteil von Regionen. Der Besitzer einer Region ist die Macht, die den höchsten Gesamt-Autonomiewert der kontrollierten Felder

innerhalb einer Region zum Zeitpunkt der Wertung hat. Bei einem Gleichstand kontrolliert niemand die Region.

Mit anderen Worten: Addiere nur den Einfluss von kontrollierten Feldern in einer Region. „Teilweise“ Kontrolle zählt nicht zur Regionenkontrolle.

Zu Beginn jeder Runde wird die Regionenbelohnung an die kontrollierende Macht ausgezahlt.

Beispiel: In der Regionenwertung kontrolliert Sparta das Feld Corinthus, während Athen Epidaurus kontrolliert. Sparta gewinnt (oder behält) die Kontrolle über die Region Isthmus Corinthi, da Corinthus ein Feld mit Autonomie 3 ist und Epidaurus nur ein Feld mit Autonomie 1. Vor der nächsten Regionenwertung gewinnt Athen die Kontrolle über das Gebiet Megara mit Autonomie 2. Nun kontrollieren die Mächte jeweils 3 Autonomie in der Region, so dass keiner der beiden die Region kontrolliert und niemand das Kontrollplättchen und die damit verbundene Belohnung erhält.

Gebiete

Vier Felder auf dem Spielplan (Rhium, Heraclea, Decelea und Pylos) sind keine regulären Felder, sondern zeigen stattdessen die Illustration eines Gebietes. Diese Felder (und die Landverbindungen dorthin) existieren so lange nicht, bis das entsprechende Plättchen auf den Spielplan gelegt wird. Bis dahin werden diese Felder ignoriert.

Diese Felder existieren nicht zu Beginn des Peloponnesischer Krieg-Szenarios und müssen erst gegründet werden (durch das Spielen der Karte „neue Gebiete“). Im Szenario Krieg Theben-Sparta werden sie mit Markern versehen, um anzuzeigen, dass sie bereits gegründet wurden.

Landverbindungen (Straßen)

Durch Landverbindungen miteinander verbundene Felder sind angrenzend. Dies ist für marschierende Armeen und für die Versorgung bei einer Belagerung wichtig. Gebietsfelder (s.o.), die noch nicht existieren, haben auch keine verbindenden Straßen – sie existieren nicht. Diese Straßen sind farblich gekennzeichnet.

Häfen

Felder mit Ankersymbol sind Häfen. Hafener Felder können durch eine Trireme betreten werden. Eine Trireme kann ein Feld ohne Anker nicht betreten.



SPIELABLAUF

Die Macht, die am Zug ist, darf eine Karte ausspielen. Befinden sich keine weiteren Karten im Karten-nachzugstapel (oder im Schlachtkarten-Stapel) und eine Macht soll eine Karte ziehen, mischt alle abgeworfenen Karten, um einen neuen Nachzugstapel zu bilden. Zusätzlich werden zu Beginn jeder Spielrunde alle abgeworfenen Schlachtkarten in den Stapel der Schlachtkarten eingemischt.

Rundenablauf

Eine SPARTA!-Spielrunde läuft ab wie folgt:

- Mischen des Schlachtkarten-Stapels
 - Regionen-Wertung, erhaltet Regionen-Belohnungen
 - Armeestärke festlegen (nicht in Runde 1)
 - Triremenbau (nicht in Runde 1)
 - Rekrutierung (nicht in Runde 1)
 - Wiederaufbau (nicht in Runde 1)
 - Verteilen der Aktionskarten (nicht in Runde 1)
 - Aktionsrunden (6 Runden)
 - Olympische Spiele
 - Neue Befehlshaber und alle Befehlshaber auf die Bereit-Seite
- Sieg-Ermittlung (am Ende des Szenarios)

Regionen-Wertung

Die Kontrolle über jede Region und jeden Verbündeten wird geprüft, dazu die Kontrollplättchen der Regionen und Verbündeten an die Mächte verteilt. Anschließend sammelt jede Macht die Belohnungen ein, die auf den Kontrollplättchen abgebildet sind. Diese werden auf den Machttableaus als Staatseinnahmen platziert.

Handelt es sich bei der Belohnung um eine Unterstützung (Elite, Peltasten, Reiterei, Flotten), legt ihr diese in das Unterstützungsfeld (ohne sie umzudrehen) oder legt sie zurück auf die Kontrollkarte (falls die Region nicht mehr kontrolliert wird).

Handelt es sich bei der Belohnung um eine Anzahl von Talenten und/oder Gunst, nimmt die Macht diesen Betrag und legt ihn auf das Machttableau. Jede Macht erhält außerdem Talente als Staatseinnahmen. Theben bekommt eine Schlachtkarte und Athen eine Gunst. Diese Information befindet sich als Erinnerung auf dem Machttableau.

Armeestärke festlegen

Die Mächte positionieren ihre Armeestärke-Marker:

Vier, wenn die Macht Armeestärke „0“ hat.
Sechs für die Macht mit der größeren Armeestärke.
Fünf für die Macht mit der geringeren Armeestärke.
Fünf, wenn beide Mächte dieselbe Armeestärke haben.

Anschließend wird die Position des Stärkemarkers wie folgt modifiziert:

-1 pro eigener Belagerung (ein eigener Hoplit belagert den Gegner).

+1 pro eigener unbelagerter Megapolis (Stadt mit Autonomie 3) – *(nicht überfallen, nicht belagert und mit 3 eigenen Einfluss-Markern)* – *jede 3er Stadt hat einen Hopliten als Erinnerung abgebildet.*

Anmerkung: Es war meist möglich, selbst nach schweren Niederlagen im folgenden Jahr neue Armeen ins Feld zu führen.

Beispiel zu Beginn von Spielrunde 2: Nach einigen Schlachten in Runde 1 ist Athens Armeestärke auf 2 gefallen. Sparta liegt weiterhin bei 5. Jede Macht kontrolliert ihre eigene Megapolis und Athen belagert Potidaea. Die Armeestärken liegen somit zunächst bei 5 (Athen) und 6 (Sparta), werden anschließend auf 5 bzw. 7 modifiziert.

Beispiel mit denselben Voraussetzungen wie oben, lediglich ist Athens Armeestärke auf 0 gefallen. Athens Armeestärke wird auf 4 gesetzt und mit +1 für die Kontrolle über Athen und -1 für die Belagerung von Potidaea modifiziert.

Triremenbau

Beide Mächte können Talente ausgeben, um ihre Flottenstärke durch den Bau von Triremen zu erhöhen. Die Kosten für die Erhöhung sind unter der derzeitigen Flottenstärke abgebildet. Die Ausgabe von entsprechenden Talenten erhöht die Flottenstärke um 1.



Hat eine Macht eine geringere Flottenstärke, darf diese Macht zuerst erhöhen, dann die andere Macht. Schließlich darf die Macht mit der geringeren Stärke – falls dies immer noch der Fall ist – noch 1x ihre Flottenstärke erhöhen.

Ist die Flottenstärke der Mächte identisch, darf Athen 1x erhöhen, dann Sparta.



Rekrutierung

Beide Mächte können Talente zur Rekrutierung ausgeben, um eliminierte militärische Unterstützungen (Eliten, Peltasten, Reiterei, Flotten) aufzubauen, die zu kontrollierten Regionen oder Verbündeten gehören. Jede Macht führt abwechselnd eine Rekrutierung aus. Sparta beginnt. Sobald eine Macht passt, kann sie in dieser Runde keine weitere Rekrutierung vornehmen. Um zu rekrutieren, muss die Macht 1 Talent bezahlen. Die eliminierte Unterstützung wird daraufhin wieder im Unterstützungsfeld auf der regulären Seite platziert.

Die Spieler können auf diese Art keine Söldner aufbauen. Dazu ist das Spielen einer Schlachtkarte erforderlich. Spartas Elite kann immer wieder aufgebaut werden.

Wiederaufbau

Entfernt alle Überfall-Marker vom Spielplan, außer von belagerten Feldern.

Überfälle „halten“ nur für eine Runde. Wollt ihr die Kontrolle weiterhin verhindern, müsst ihr erneut Überfallen.

Das Ziehen der Aktionskarten

Beginnend mit Sparta, ziehen beide Mächte abwechselnd Karten, bis sie je 6 haben.

Aktionsrunden

Die Mächte führen - beginnend mit Sparta - abwechselnd Aktionsrunden aus. Es wird so lange gespielt, bis beide keine Karten mehr auf der Hand haben. Beide spielen alle sechs Karten in jeder Runde.

Jede Aktionsrunde folgt diesem Ablauf:

- 1) Überfälle durch eigene Hopliten oder Triremen, die sich bereits auf dem Spielplan befinden, werden aufgelöst - entweder Überfall und Heimkehr oder Überfall und Beginn einer Belagerung. Heimkehrende Befehlshaber (auf das Machttableau) werden auf die Erschöpft-Seite gelegt.
- 2) Spiele 1 Aktionskarte. Ignoriere diesen Schritt, wenn du keine Karte mehr hast. Alternativ kannst du 2 Gunst ausgeben, um 1 Aktionskarte abzulegen, anstatt diese auszuspielen.
- 3) Platziere mobilisierte Hopliten und Triremen.
- 4) Mobilisiere neue Hopliten und Triremen.

- 5) Führe Belagerungen weiter
- 6) Schlachten – die Macht am Zug wählt, welche Schlacht ausgetragen wird, bis alle Schlachten ausgeführt wurden.

Wurden alle Karten verwendet, ist die derzeitige Runde beendet und es folgen die Olympischen Spiele.

Olympische Spiele

Am Ende jeder Runde werden die olympischen Spiele abgehalten.

Weitere Aggression würde den religiösen Waffenstillstand in Griechenland brechen. So können die Teilnehmer reisen, um an den Spielen teilzunehmen.



Prüft zuerst, ob ihr noch Hopliten oder Triremen auf dem Spielplan habt, die noch keine Aktion (belagern/ überfallen) ausgeführt haben. Ist dies der Fall, werden sie entweder sofort entfernt oder es wird für jede Einheit 1 Würfel geworfen (die Macht darf wählen):

Fehlschlag: Hoplit (oder Trireme) wird entfernt und der Befehlshaber permanent aus dem Spiel genommen.

Blanko: Hoplit (oder Trireme) wird entfernt und der Befehlshaber auf die Erschöpft-Seite gelegt.

Erfolg: Hoplit (oder Trireme) bleibt im Feld und kann weiter belagern oder überfallen.

Nun prüfen beide Mächte, ob sie noch Befehlshaber haben, die Triremen oder Hopliten befehligen und sich nicht auf dem Spielplan befinden. Diese Armeen erhalten keine Gelegenheit, noch etwas zu tun. Die Befehlshaber werden auf ihrer Erschöpft-Seite platziert.

Sobald alle Hopliten und Triremen ihre Aktivitäten ausgeführt haben, folgen die Olympischen Spiele.

Jede Macht würfelt mit 2 Würfeln.

Hast du noch Hopliten oder Triremen auf dem Spielplan, die würfeln mussten, hast du den Waffenstillstand gebrochen und würfelst nur mit 1 Würfel.

Hast du einen Hopliten oder Triremen vom Spielplan entfernen müssen, ohne zu würfeln, oder einen Befehlshaber erschöpft, der nicht platziert wurde, würfelst du mit einem zusätzlichem Würfel.

Wer die meisten Erfolge würfelt, gewinnt die Olympischen Spiele.

Bei Gleichstand gewinnt die Macht, die weniger Regionen kontrolliert oder Sparta, falls immer noch

ein Gleichstand herrscht. Die gewinnende Macht wählt, ob sie 1 Talent und 1 Gunst (grüner Diskus) erhält. Es spielt keine Rolle, wo sich die Gunst befindet (selbst beim Gegner). Alternativ bekommt sie 2 Talente. Die unterlegene Macht erhält die Belohnung, die der Sieger nicht gewählt hat.

Der Spielrundenmarker wird auf die nächste Runde gelegt. Ihr erhaltet neue Befehlshaber

Alle Befehlshaber werden von Erschöpft auf Bereit gelegt.

Gewinnermittlung

Handelt es sich um das Ende der letzten Runde des Szenarios, gewinnt die Macht, die die meisten Regionen kontrolliert. Verbündete werden ignoriert und nicht gezählt. Bei identischer Anzahl gewinnt Sparta.

SPARTA! hat nur Spielende-Siegbedingungen, da Rückschläge und Comebacks wahrscheinlich sind. Es schadet nicht, aufzugeben, wenn ihr in Runde 4 seid und keine Möglichkeit seht, das Blatt zu wenden. Versucht eine neue Partie!

KARTEN SPIELEN

Kann eine Macht eine Karte durch das Ausspielen einer Karte ablegen, wird das Ereignis der abgelegten Karte ignoriert.

Außerdem kann eine Karte gegen Abgabe von 2 Gunst abgelegt werden. Auch hier wird das Kartenereignis ignoriert.

Einige Karten werden aus dem Spiel entfernt, sobald sie gespielt werden (und nicht abgelegt). Abgelegte Karten (s.o.) werden nicht entfernt.

Im Zweifelsfall gilt der Karten-, nicht der Regeltext.
Im Zweifel wird das ausgeführt, was die Karte sagt.

Ist der Kartenstapel leer, mischt den Ablagestapel, um sofort einen neuen Zugstapel zu bilden.

Zu Beginn einer neuen Epoche, fügt ihr die Karten der neuen Epoche zum Zugstapel hinzu und mischt ihn.

In diesem Fall werden abgelegte Karten **nicht** hinzugefügt.

Schlachtkarten, die einer Befehlshaber-Fähigkeit widersprechen, haben keinen Vorrang. Die Fähigkeiten der Befehlshaber haben Vorrang.

Beispiel: Lysander gewinnt weiterhin ein Unentschieden in der Schlacht (seine Fähigkeit), selbst wenn die andere Macht eine Schlachtkarte spielt, die denselben Effekt hat.

GESANDTE

Viele Karten (und andere Effekte) erlauben den Mächten, einen unbedeutenden oder bedeutenden Gesandten auf Felder oder Verbündete zu stellen.

Gesandte lassen die Mächte Einfluss auf Felder platzieren, entweder um den eigenen zu erhöhen und/ oder den der anderen Macht zu reduzieren/ entfernen.

Ein unbedeutender Gesandter erlaubt das Platzieren (oder Entfernen) von 1 Einfluss.

Ein bedeutenden Gesandter erlaubt das Platzieren (oder Entfernen) von 2 Einfluss oder das Entfernen und Platzieren von je 1 in einem einzelnen Feld oder Verbündeten.

Wichtig: Nur wenn es die Karte explizit erlaubt, können Gesandte in einem umkämpften Feld platziert werden (*Felder, die überfallen oder belagert werden*).



Immer, wenn die Mächte einen (oder mehrere) Gesandte platzieren können, können sie einen von ihnen in ihre Hauptstadt (nur freundlich oder neutral) senden. Ist diese belagert, überfallen oder enthält feindlichen Einfluss, ist dies nicht möglich.

Hauptstadt

Sparta ist in allen Szenarien die Hauptstadt von Sparta. Die Hauptstadt von Athen wird in der jeweiligen Szenariobeschreibung genannt.

MILITÄRISCHE AKTIONEN

Während der Aktionsrunden können Talente ausgegeben werden, um Hoplitens oder Triremen für militärische Aktionen vorzubereiten. Einige Karten geben den Mächten „kostenlose“ Hoplitens oder Triremen.

Mobilisiert einen Hoplitens oder eine Trireme

Indem drei Talente bezahlt werden, können die Mächte einen Befehlshaber, der sich im Bereit-Feld befindet, zum Befehlshaber eines Hoplitens oder einer Trireme machen. Der Hoplitens oder die Trireme wird dann mobilisiert und der Befehlshaber wird Kommandeur. Platziert die Einheit auf dem Befehlshaber, um anzuzeigen, dass diese mobilisiert wurde.

Zum Zeitpunkt der Mobilisierung kann die Macht zusätzlich zwei Talente zahlen, um eine Schlachtkarte zu ziehen.

Anmerkung: Diese „zahle-2-Talente-Option“ erhält ihr auch, wenn ihr aufgrund eines Karteneffekts mobilisiert. Beispielsweise bei einer Heimat-Garnison oder wenn ein Marker Hoffnungslose Zeiten eingesetzt wird - aber nur im Moment der Mobilisierung.

Eine beliebige Anzahl an Hoplitens und/oder Triremen kann zur selben Zeit mobilisiert werden. Die Bedingung ist aber, dass ein Bereiter Befehlshaber zur Verfügung steht. Fehlt dieser, kann die Aktion Mobilisierung nicht ausgeführt werden.

Ein mobilisierter Hoplitens oder Trireme wird in der folgenden Aktionsrunde auf dem Spielplan platziert

Ihr müsst somit vorausplanen. Wenn ihr in der ersten Runde mobilisiert, könnt ihr in Runde 2 platzieren und erst in Runde 3 Überfälle oder Belagerungen starten (wolltet ihr eine Schlacht schlagen, könnt ihr dies bereits beim Platzieren in Runde 2).

Hoffnungslose Zeiten

Beide Mächte besitzen einen Marker „Hoffnungslose Zeiten“. Dieser kann während eines Zuges abgeworfen werden, um einen Hoplitens oder eine Trireme ohne Kosten in Talenten zu mobilisieren und direkt zu platzieren, um eine gegnerische Truppe anzugreifen. Auch hier können 2 Talente gezahlt werden, um eine Schlachtkarte zu ziehen (es wurde mobilisiert).

Der Marker Hoffnungslose Zeiten erlaubt euch, auf eine unerwartete feindliche Platzierung zu reagieren. Er resultiert immer in einer Schlacht. Du hast diese Möglichkeit nur einmal pro Spiel, sei also sicher, dass der Zeitpunkt wirklich „hoffnungslos“ ist.

Demobilisierung

Sobald ein Hoplitens oder eine Trireme ihre militärische Aktion ausgeführt hat – indem überfallen, gekämpft, belagert oder vor der Olympiade entfernt wurde, wird die Einheit auf das Tableau gelegt und ihr Befehlshaber auf die Erschöpft-Seite.

Wurde ein Hoplitens oder eine Trireme während der Runde nicht platziert, wird sie demobilisiert. Der Befehlshaber kehrt aber in das Bereit-, nicht in das Erschöpft-Feld zurück. Die Talente, die zum Mobilisieren ausgegeben wurden, sind verloren.

Das bedeutet, wenn die Hoplitens oder Triremen platziert werden können, sollten sie dies auch.

Beispiel: Während der letzten Aktionsrunde mobilisierte Athen einen Hoplitens mit Cleon als Befehlshaber. In dieser Aktionsrunde wurde der Hoplitens weder platziert noch begann er eine Schlacht. Cleon und Hoplitens werden beide auf das Tableau gelegt, Cleon ist Bereit.

Einen Hoplitens oder eine Trireme einsetzen

In der Runde, **nach** der ein Hoplitens oder eine Trireme mobilisiert wurde, müssen diese entweder auf dem Spielplan eingesetzt oder demobilisiert werden. Das Einsetzen auf dem Spielplan hat folgende drei Auswirkungen:

- Einsetzen zum Überfallen eines Feldes.
- Einsetzen zum Überfallen eines Feldes, dann Beginn der Belagerung.
- Einsetzen, um einen Hoplitens oder eine Trireme auf dem Spielplan zu bekämpfen.

Beim Einsetzen eines Hoplitens:

Das Zielfeld muss neutral (keinen Einfluss) oder feindlich (gegnerischer Einfluss) sein.

Es muss dir möglich sein, einen Weg entlang von Straßen zu ziehen, mit Startpunkt in:

- Deiner freundlichen (aber nicht unbedingt kontrollierten) Hauptstadt.
- Einer kontrollierten Großstadt (Wert 3; Megapolis).
- Einem kontrollierten Verbündeten.
- Einem kontrollierten Gebiet.
- Einem Feld mit einem eigenen Hoplitens, der belagert (nicht einen Überfall ausführt).



Dieser Weg muss durch neutrale (kein Einfluss) oder freundliche (dein Einfluss) oder umkämpfte (belagert oder überfallen), aber ohne anwesende feindliche Hopliten oder Triremen-Felder führen. Ein solcher Weg kann niemals durch einen Verbündeten führen.

Beachte, dass du dich leicht selbst blockierst, wenn du zu viele Hopliten auf einmal mobilisierst. Es ist besser, sie zu staffeln und sicherzustellen, dass sie sich sinnvoll bewegen können.

Beim Platzieren einer Trireme:

Wähle einen neutralen oder feindlichen Hafen irgendwo auf dem Spielplan.

Wenn platziert wird, um einen feindlichen Hopliten oder eine Trireme zu bekämpfen:

Ein feindlicher Hoplit muss durch einen eigenen Hopliten bekämpft werden – dies löst eine Landschlacht aus.

Eine feindliche Trireme muss durch eine eigene Trireme bekämpft werden – dies löst eine Seeschlacht aus.

Es gibt keine Beschränkungen – deine Einheiten können sich beliebig auf dem Spielplan bewegen. Es sind weder Weg noch Startfeld notwendig. Du benötigst nur den richtigen Einheitentyp zur richtigen Zeit.

Es war fast unmöglich, das Betreten von Gebieten zu verhindern. Wir nehmen also an, dass Einheiten und Schiffe überall hingelangen, wo sie benötigt werden. Die Einheiten der Stadtstaaten waren in der Lage, einen Einsatz gegen angreifende oder belagernde Hopliten auszuführen. Flotten konnten versuchen, die Küsten vor feindlichen Schiffen zu schützen.

ÜBERFÄLLE

Ein platzierter Hoplit oder eine Trireme beginnt den Überfall auf das Feld, indem die Einheit platziert wurde, in der nächsten Aktionsrunde. Ausnahme: Hoplit oder Trireme werden zuvor vom Gegner angegriffen und entfernt.

Eine Einheit, die auf dem Spielplan platziert wird, ist noch nicht „angekommen“ – der Gegner hat noch Zeit zur Reaktion.

Du kannst ein Feld, das bereits überfallen wurde, nicht erneut überfallen (alle wertvollen Güter

wurden bereits geraubt). Du kannst aber auf einem Feld, das überfallen wurde, erneut platzieren, um eine Belagerung zu beginnen. Du erhältst jedoch kein Einkommen, da du das Feld nicht überfällst.

Einen Überfall ausführen:

Wenn noch nicht erfolgt, platziere eine gegnerische Kontrollscheibe und entferne alle Einflusswürfel vom Feld. Einfluss auf Feldern, die bereits überfallen wurden, wird nicht verändert. Anschließend erhält der Räuber 1 Talent für seinen Staatsschatz und platziert einen Überfall-Marker im Feld.

Überfällst du ein unkontrolliertes Feld, wird es nun vom Gegner kontrolliert, schließlich hast du gerade alles niedergebrannt!

Ein bereits überfallenes Feld ist umkämpft und zählt nicht als kontrolliert, bis der Überfall-Marker entfernt wurde.

Wer überfällt

Kehrt entweder nach Hause zurück (platziere den Hopliten oder die Trireme auf dem Tableau, den Befehlshaber auf der Erschöpft-Seite).

ODER

Beginnt eine Belagerung

Wurde der Überfall mit einer Trireme ausgeführt, ersetze die Trireme mit einem verfügbaren Hopliten und lege den Befehlshaber an die richtige Stelle des Spielertableaus. Wenn kein Hoplit zur Verfügung steht, kann keine Belagerung stattfinden.

Zur Belagerung müssen die Einheiten die Schiffe verlassen. Obwohl Schiffe involviert waren, handelt es sich nun um eine Landaktion.

In dieser und allen folgenden Runden führt der Hoplit einen Belagerungswurf in der Phase “Belagerung weiterführen” aus.

Beispiel: Sparta hat einen Hopliten in Athena, der letzte Runde dort platziert wurde. In dieser Runde wird der Hoplit Athena überfallen. Du bekommst 1 Talent und legst einen Überfall-Marker auf Athena, dann den Hopliten zurück auf sein Machtttableau und den Befehlshaber dort auf die Erschöpft-Seite.

Beispiel: Athen hat eine Trireme (kommandiert von Navarch) auf dem nicht umkämpften (und von Sparta kontrollierten) Syracusae-Feld. Die Trireme wird durch einen Hopliten ersetzt (die Trireme gelangt

zurück aufs Machtttableau, der Befehlshaber aufs Hoplitens-Befehlsfeld), es wird 1 Talent eingenommen und ein Überfall-Marker auf Syracusae platziert (wäre es unkontrolliert, würde zudem genügen Einfluss platziert, damit es zur Kontrolle durch Sparta ausreicht). Würde kein Hoplit bereitstehen, wäre das Feld nur überfallen worden, der Hoplit dann zurückgekehrt. Athen beginnt nun mit der Belagerung von Syracusae.



BELAGERUNG

Zur Ausführung einer Belagerung zahlst du 2 Talente und wählst eine eigene Belagerung mit einem deiner Hoplitens.

Jede Belagerung kann einmal pro Runde gewählt werden einschließlich der Runde, in der die Belagerung beginnt.

Würfeln so viele Würfel wie unten ermittelt.

- Reduziere deine Armeestärke um 1, wenn mindestens 1 Fehlschlag gewürfelt wurde.

- Reduziere den Einfluss des Gegners um 1 pro gewürfeltem Erfolg.

Eine Blau-Würfelseite hat keine Auswirkung.

Wirf 1 Würfel und:

- +1 Würfel, wenn es **mehr** angrenzende nicht umkämpfte (kein Überfall, keine Belagerung) freundlich kontrollierte Felder und Verbündete gibt als feindlich kontrollierte Felder oder Verbündete,

- + 1 Würfel, wenn das Feld Sparta belagert wird,

- +1 Würfel, wenn deine Armee- oder Flottenstärke dir 1 Bonuswürfel gewährt (+2 Würfel wenn beides zutrifft),

- 1 Würfel, wenn das Feld Athen belagert wird.

Du wirfst zwischen **0 und 3 Würfeln**.

Der +1 Würfel für mehr freundlich kontrollierte Felder stellt lokale Verbündete dar, die dich versorgen.

Beispiel: Das Athen-Feld wird von Brasidas aus Sparta belagert. Sparta kontrolliert das Feld Magna Graecia, Athen Laurion. Somit hat Sparta nicht die Mehrheit der angrenzenden Felder. Die Gesamtanzahl der Würfel ist: Basiswert 1 plus 1 für Brasidas minus 1 für Athen. Resultat: 1 Würfel.

Beispiel: Dieselbe Situation, es werden aber Laurion und Magna Graecia von Sparta kontrolliert. Gesamtanzahl der Würfel: Basiswert 1 plus 1 für Brasidas plus 1 für angrenzende Felder minus 1 für Athen. Resultat: 2 Würfel.

Der -1 Würfel für Athen ist für die lange Stadtmauer, die sich bis zum Hafen Piräus erstreckt. Sparta auf der anderen Seite war leichter zu belagern, da die Stadt keine Mauern hatte. Sparta verließ sich auf die Stärke der Spartaner. Sparta ist gezwungen, jede Armee Athens auf dem Weg nach Sparta zu bekämpfen.

Erfolgreiche Belagerung:

Wird aus dem Feld der belagerten Stadt der letzte Einflusswürfel entfernt, war die Belagerung erfolgreich. Es werden Talente in Höhe des Autonomiewerts ausgezahlt, der Hoplit kehrt auf das Tableau zurück, der Befehlshaber auf die Erschöpft-Seite. Der Überfall-Marker wird entfernt und eine Kontrollscheibe auf der Stadt platziert.

Beachtet: Eine erfolgreiche Belagerung resultiert nicht in einem Überfall. Wir gehen davon aus, dass die Einheiten beim Wiederaufbau helfen, bevor sie nach Hause zurückkehren.

Abbruch einer Belagerung

Nach der Aktion zum Ausführen der Belagerung kann entschieden werden, diese abubrechen. Dazu wird ein Würfel geworfen. Sollte der Wurf ein Fehlschlag sein, ist der Befehlshaber eliminiert. Ein Überfall-Marker wird auf der Stadt platziert.

Bei jedem anderen Würfelergebnis überlebt der Befehlshaber und kehrt mit der Erfahrung der Belagerung, aber leeren Händen, nach Hause zurück.

Lege den Befehlshaber (wenn nicht eliminiert) auf die Erschöpft-Seite und den Hoplitens zurück auf das Machtttableau.

Diplomatie

Wird ein Feld während einer Belagerung freundlich zum Belagerer, beende sofort die Belagerung. Es werden keine Talente ausgezahlt – entferne nur die Armee und den Befehlshaber (auf die Erschöpfte Seite des Machttableaus).



SCHLACHTEN

Ein feindlicher Hoplit muss durch einen eigenen Hopliten bekämpft werden - in einer Landschlacht.

Eine feindliche Trireme muss durch eine eigene Trireme bekämpft werden - in einer Seeschlacht.

Die Reihenfolge der Schlachten wird durch die Macht entschieden, die am Zug ist.



LANDSCHLACHTEN

Die Mächte ermitteln ihre Kampfstärke:

- +1 für die Macht, die den größten Wert im Elite-Unterstützungsfeld hat. *Der Elite-Vorteil.*

- +1 für die Macht, die den größten Wert im Reiterei-Unterstützungsfeld hat. *Der Reiterei-Vorteil.*
- +1 für die Macht, die den größten Wert im Peltasten-Unterstützungsfeld hat. *Der Peltasten-Vorteil.*

Jede reguläre Unterstützung (marmoriert) wird als Wert 1 gezählt, jede Veteranen-Unterstützung (schwarz/golden) als Wert 2.

- +1 für die Macht mit dem höheren Wert auf der Armeestärkeleiste. *Der Armeegröße-Vorteil.*
- +1 für die Macht, die die Region kontrolliert, in der die Schlacht stattfindet. *Der Heimatland-Vorteil.*

Die Macht mit der höheren Kampfstärke markiert die Differenz auf der Kampfstärkeleiste. Diese zeigt an, wer derzeit die Schlacht gewinnen würde. Der maximale Vorteil ist 3. Ihr erhaltet keinen Bonus, wenn die Differenz mehr als 3 beträgt.

Beispiel: Sparta hat den Elite-Vorteil und den Armeegröße-Vorteil – also 2. Athen hat den Heimatland-Vorteil-Vorteil und somit nur 1. Die Kampfstärke beträgt insgesamt 1 (rotes Feld). Sparta gewinnt, wenn sich nichts mehr ändert.

Schlachtkarten

Jede Macht, die keine, eine oder zwei Schlachtkarten auf der Hand hat, erhält 1 weitere Schlachtkarte zu Beginn der Schlacht – diese ist kostenlos.

Der Angreifer hat die erste Gelegenheit, eine Schlachtkarte auszuspielen. Einige Karten erfordern, dass eine Unterstützung reduziert wird – ein Veteran wird zu einer regulären, und eine reguläre Unterstützung wird entfernt, sollte sie erneut reduziert werden. Genauso befördern einige Schlachtkarten Unterstützungen – dies führt zum gegenteiligen Effekt: Aus einer regulären Unterstützung wird ein Veteran. Einige Karten gewähren euch neue Unterstützung.

Immer wenn sich eine Unterstützung während der Schlacht verändert, müsst ihr den Status für den geänderten Vorteil neu bewerten und anpassen.

Beispiel: Eine Elite-Unterstützung wird von Veteran auf regulär reduziert. Sofort wird geprüft, ob sich der Elite-Vorteil ändert. Sollte dies der Fall sein, wird unmittelbar die Kampfstärkeleiste angepasst.

Eine Schlachtkarte, die einen Vorteil aufhebt, verringert auch die Kampfstärke der Macht, die diesen Vorteil hatte. Der Vorteil kann in dieser Schlacht von keinem von euch gezählt werden.

Schlachtkarten können nur während einer Schlacht gespielt werden. Beachtet, dass viele Karten einen See- und Land-Effekt haben – der Effekt gilt nur bei der entsprechenden Schlachtart.

Schlachtkarten werden solange abwechselnd gespielt, bis nacheinander gepasst wurde. Sobald dies geschieht, wird die Schlacht von der Macht gewonnen, die die höhere Kampfstärke hat. Bei einem Gleichstand endet die Schlacht unentschieden und es gibt keinen Gewinner.

Das Schicksal der Befehlshaber

Beide Mächte müssen für ihre Befehlshaber würfeln. Jede Macht würfelt pro Befehlshaber mit einem Würfel, um sein Schicksal zu ermitteln.

Erfolg: Der Befehlshaber ist nun ein Veteran – drehe sein Plättchen auf die goldene Seite. War er bereits auf dieser Seite, ziehst du eine Schlachtkarte).

Fehlschlag: Der namentliche Befehlshaber wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt (beachtet, dass generische Befehlshaber in der nächsten Spielrunde auf ihrer regulären Seite zurück ins Spiel kommen – auf der Erschöpft-Seite).

Da Befehlshaber während des Kampfes zu einem Veteranen werden können, können sie gegen Ende der Schlacht einen größeren Einfluss haben. Sie können aber nicht den Gewinner der Schlacht ändern – hast du verloren, kann die neue Fähigkeit den Ausgang nicht einmal zu einem Unentschieden ändern. Fähigkeiten, die den Gewinner der Schlacht nicht ändern, sind sofort aktiv.

Der Ausgang der Schlacht

Die Macht mit der höheren Kampfstärke gewinnt die Schlacht.

Die siegreiche Macht reduziert ihren Armeestärkemarker um eins. Die unterlegene Macht reduziert ihren Armeestärkemarker um zwei.

Die siegreiche Macht erhält zusätzlich eine Gunst.

Wenn am Ende die Kampfstärke bei null ist, war die Schlacht ein Unentschieden und beide Mächte reduzieren ihre Armeestärke um eins.

Legt alle Befehlshaber, die in der Schlacht verwendet wurden, zur Erschöpft-Seite des Machttableaus und alle Hopliten auf das Machttableau.

Dies bedeutet, dass eine Schlacht – egal ob gewonnen oder verloren – einen Überfall verhindert. Manchmal ist es besser zu kämpfen, obwohl man verlieren wird.

So verhindert man, dass eine strategisch wichtige Stadt überfallen wird.

Wenn das Schlachtfeld unter Belagerung war und die belagernde Macht die Schlacht nicht verlor (d.h., Unentschieden oder Sieg), kehren diese Einheiten nicht zurück auf das Machttableau, sondern belagern die Stadt weiter. Verlor die belagernde Macht, legt einen Überfall-Marker auf die Stadt (wenn nicht bereits platziert).

SEESCHLACHTEN

Seeschlachten werden genau wie Landschlachten geführt. Die Kampfstärkeermittlung und Verluste werden aber auf der Flottenstärkeleiste vermerkt.

Beide Mächte beginnen mit der Kalkulation der Kampfstärke:

- +1 für die Macht mit dem größten Wert im alliierten Flottenfeld. *Der Vorteil der verbündeten Flotten.*

Jeder reguläre Vorteil wird als 1 gezählt (marmorierte Seite), jeder Veteran-Vorteil (schwarz/gold) als 2.

- +1 für die Macht mit der größeren Flottenstärke auf der Leiste. *Der Flottengröße-Vorteil.*
- +1 für die Macht, die die Region kontrolliert, in der die Schlacht stattfindet. *Der Heimatland-Vorteil.*

Die Differenz der beiden Kampfstärken wird auf dem Kampftableau markiert, um anzuzeigen, wer derzeit die Schlacht gewinnen würde.



SZENARIEN

Sparta! beinhaltet 4 Szenarien – in chronologischer Reihenfolge sind dies:

1. Peloponnesischer Krieg (3 Runden)
2. Peloponnesischer Krieg (6 Runden)
- Krieg Theben – Sparta (6 Runden)
- Der Kleomenäische Krieg (3 Runden)

Im 1. und 2. Peloponnesischen Krieg kämpften Athen und Sparta um die Vorherrschaft, wobei der erste Krieg recht ausgeglichen verlief und beide Seiten zwar einige Erfolge erzielten, aber keinen klaren Sieger hervorbrachten.

Der 2. Peloponnesische Krieg endete mit der Eroberung Athens durch Sparta, als die traditionelle Landmacht nach einer schrecklichen Pestepidemie in Athen und einigen fragwürdigen strategischen Entscheidungen der Athener, ihren Rivalen zur See vernichtete. Angesichts der großen Bevölkerung und der Unterbrechung der Nahrungsversorgung über See hatte Athen keine andere Wahl, als um Frieden zu bitten.

Der Krieg Theben - Sparta war das Ergebnis der spartanischen Vorherrschaft - die Thebaner übernahmen die Rolle der nun stark geschwächten Athener und schlugen die Spartaner auf dem Festland mit Hilfe der Masse der Griechen und Persern sowie einiger neuer taktischer Ideen.

Schließlich kam es zum Kleomenäischen Krieg - dem letzten Aufbäumen der Spartaner, als der spartanische König Kleomenes III. versuchte, die Kontrolle über die Achäische Liga wiederzuerlangen, einem losen Zusammenschluss griechischer Staaten, der sich im Machtvakuum bildete. Letztendlich riefen sie die Makedonier zu Hilfe, die die Spartaner entscheidend schlugen und die Idee eines spartanischen Wiederaufstiegs beendeten.

Alle Szenarien sind sorgfältig ausbalanciert, um beiden Seiten eine Gewinnchance zu geben.

„Neulingen“ empfehlen wir den 2.

Peloponnesischen Krieg, um das Spiel zu erlernen.

1. PELOPONNESISCHER KRIEG

Dieses Szenario geht über 3 Runden; Spieldauer 60-90 Minuten.

Alle Schlachtkarten werden gemischt und bilden einen Stapel. Jede Macht erhält 1 Schlachtkarte.



Aktionskarten:

Verwendet nur die Aktionskarten mit einer blauen Eule in der oberen linken Ecke.

Blau Aktionskarten mit Eule werden in 2 Stapel sortiert, basierend auf den Begriffen und der Farbkodierung unten auf den Karten.



Zu den Karten des **Böotischen Kriegs** fügt Folgende hinzu: Heimatgarnison, Aufstand der Heloten, Peloponnesischer Bund, Argivische Allianz, Nördliche Gesandte, Barbarische Verbündete, Gesandte nach Zentralgriechenland, Militärische Unterstützung, Bürgergemeinde, Veteranen, Verräter in der Stadt, Neue Allianz, Intrige, Engere Bande.

Fügt den Karten der **Athener Krise** folgende Karten hinzu: Orakel von Delphi, Flottenaktion, Thebanische Täuschungen, Korinthische Pläne, König Perdiccas.

Mischt die Karten des Stapels **Böotischer Krieg**, um den anfänglichen Spielstapel zu bilden und teilt je 6 Karten an beide Mächte aus.

Legt den Spielrunden-Anzeiger auf Feld 1 des 1. Peloponnesischen Kriegs. Die Leiste zeigt an, welcher Stapel zu verwenden ist und wann die neuen Karten vom zweiten Stapel hinzugefügt werden müssen. Wenn ihr neue Karten hinzufügt, dürft ihr abgelegte Karten nicht einmischen.

Ihr erhaltet jeweils euren Hoffnungslose Zeiten-Marker.

Sparta nimmt das Sparta-Machttableau, 3 Hopliten und 1 Trireme.

Athen nimmt das Athener Machttableau, 2 Hopliten und 2 Triremen.

Die für dieses Szenario verwendeten Befehlshaber haben das blaue Eulen- oder Eulen/Lambda-Symbol in der oberen linken Ecke:



Legt alle Kontrollplättchen der Regionen und Verbündeten in die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.

Legt alle passenden militärischen Unterstützungen auf ihre jeweiligen Felder - alle auf ihrer regulären Seiten.

Armeestärke Athen: 5

Armeestärke Sparta: 6

Flottenstärke Athen: 9

Flottenstärke Sparta: 7

Athens Aufstellung

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen, alle nicht erwähnten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hoplitens und Triremen werden auf die Machttabelleaus gestellt, bereit, mobilisiert zu werden.

Die athenische Hauptstadt ist Athen.

Myronides: Befehlshaber Bereit

Tolmides: Befehlshaber Bereit

Athenischer Polemarch: Befehlshaber Bereit

Athenischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Athenischer Strategos: Befehlshaber Flotte 1

Flotte 1: Persis (Belagerung) *Persis*

Athenische Kontrollscheibe - Athenae *Attica*

Athenische Kontrollscheibe - Euboea *Attica*

1 Athenischer Einfluss - Megara *Isthmus Corinthi*

Athenische Kontrollscheibe - Naxos *Cyclades*

Athenische Kontrollscheibe - Naupactus *Boeotia*

Athenische Kontrollscheibe - Pharsalus *Thessalia*

Athenische Kontrollscheibe - Potidaea *Chalcidice*

Athenische Kontrollscheibe - Lemnos *Chalcidice*

Spartas Aufstellung

Alle Befehlshaber sind regulär, keine Veteranen, alle nicht erwähnten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hoplitens und Triremen werden auf die Machttabelleaus gestellt; bereit, mobilisiert zu werden.

Nicomedes: Befehlshaber Bereit

Sparton: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Strategos: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Polemarch: Befehlshaber Bereit

Spartanische Kontrollscheibe - Sparta *Peloponnesos*

1 spartanischer Einfluss - Mantinea *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Elis *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Epidaurus *Isthmus*

Coronithi

1 Spartanischer Einfluss - Corinthus *Isthmus*

Coronithi

2 Spartanischer Einfluss - Thebea *Boeotia*

Spartanische Kontrollscheibe - Ambracia *Aitolia*

Spartanische Kontrollscheibe - Panormus *Sicilia*

Spartanische Kontrollscheibe - Gela *Sicilia*

Spartanische Kontrollscheibe - Persis *Persis*

Sparta Elite: Veteran (zu „Gold“ umdrehen)

Für dieses Szenario gibt es keine Aufstellungskarten.

Es beginnt mit der Regionenwertung.

Gebiete

Die Gebietsmarker sind nicht in Gebrauch.

Es werden keine Gebiete ins Spiel gebracht und es können auch keine platziert werden. Diese Felder und ihre Straßen können daher nicht verwendet werden.

Athenische Zirkumvallationslinie

Bis zum Spielen der Karte "Die lange Mauern" ist der -1 Würfelmalus für die Belagerung Athens nicht in Kraft.

Neutralität von Corcyra

Legt den Unterstützungsmarker Aitolische Flotte auf das Feld der zweiten Runde auf der Spielrundenleiste. Legt ihn auf das Kontrollplättchen für Aitolien wenn der Spielrundenanzeiger auf die zweite Runde vorrückt.

Persien und die ägyptische Expedition

Die erste athenische Flotte beginnt das Spiel mit der Belagerung von Persis. Dies ist eine Ausnahme zu den üblichen Regeln, dass nur Hoplitens belagern und dass nur Stadtfelder belagert werden können.

- Während der Belagerung erleiden die Athener -1 Armeestärke pro Runde (wie bei jeder Belagerung).
- Die Flotte kann von einer spartanischen Flotte angegriffen werden, wird aber nur entfernt, wenn Sparta siegreich ist (wie bei jeder Belagerung).
- Die Flotte kann die Belagerung wie gewohnt fortsetzen, aber nie mit mehr als einem Würfel und ohne Gewinn der Vorteile einer erfolgreichen Belagerung.

Wenn der gesamte spartanische Einfluss entfernt wurde, wird die athenische Flotte als zurückgerufen behandelt (siehe unten).

Dies bedeutet, dass man den gegnerischen Einfluss entfernen kann, aber nicht den eigenen und man erhält keine Talente.

Wenn die Athener am Ende des Spiels immer noch belagern, zählen sie eine zusätzliche Region zu ihrer Gesamtzahl hinzu.

Rückruf der athenischen Flotte

Am Ende einer beliebigen *Aktionskarten austeilen*-Phase kann Athen die Trireme auf das Machttabelle zurücklegen und den Befehlshaber auf die Erschöpft-Seite. Der Belagerungsmarker wird entfernt (ohne durch einen Überfallmarker ersetzt zu werden) und Athen verliert außerdem eine Flottenstärke.



Dies repräsentiert die athenische Expedition nach Ägypten, einem Teil des persischen Reiches, die Persien mehrere Jahre lang Probleme bereitete, aber auch die Athener ziemlich auf Trab hielt.

2. PELOPONNESISCHER KRIEG

Dieses Szenario geht über 6 Runden. Spieldauer 2 – 3 Stunden.

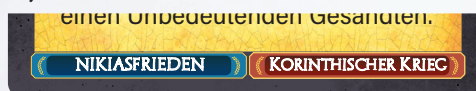
Alle Schlachtkarten werden gemischt.

Aktionskarten:

Entfernt alle Karten, die eine blaue Eule oder eine gelbe Sonne in der oberen linken Ecke der Karte aufweisen. Sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Die Aktionskarten werden in drei Stapel aufgeteilt, basierend auf dem Begriff und der Farbe unten links auf jeder Karte.



Mischt die Karten des „Archidamischen Krieg“, um den anfänglichen Kartenziehstapel zu bilden, und teilt 6 Karten an jede Macht aus.

Nehmt alle Karten von den Stapeln „Nikkiasfrieden“ und „Ionischer Krieg“ und legt sie beiseite, um sie in der Phase „Aktionskarten ausgeben“ in Runde 3 bzw. 5 in den Stapel zu mischen.

Legt den Rundenmarker auf Feld „Runde 1“ der 2. Peloponnesischen Krieg - Spielrundenleiste (linke Seite). Die Leiste zeigt an, welche Kartenstapel zu verwenden sind und wann die neuen Karten des zweiten und dritten Stapels hinzugefügt werden. Wenn ihr neue Karten hinzufügt, dürft ihr abgelegte Karten nicht mit einmischen. Jede Macht bekommt ihren Marker Hoffnungslose Zeiten. Sparta nimmt das Sparta-Machttableau, Athen das Athen-Machttableau. Jede Macht nimmt 1 Hopliten pro Armeeplatz und 1 Trireme pro Flottenplatz auf dem eigenen Tableau.

Die im Szenario verwendeten Befehlshaber haben das Lambda oder Eulen-/Lambda-Symbol in der oberen linken Ecke:



Legt alle Regionen- und Verbündeten-Kontrollplättchen in die dafür vorgesehenen Felder auf den Spielplan.

Legt alle passenden militärischen Unterstützungen auf ihre jeweiligen Felder - alle auf ihre regulären Seiten.

Armeestärke Athen: 4

Armeestärke Sparta: 6

Flottenstärke Athen: 7

Flottenstärke Sparta: 5

Aufstellung von Athen

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen. Alle nicht genannten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hopliten und Triremen werden auf die Machttableaus gestellt; bereit, mobilisiert zu werden.

Die athenische Hauptstadt ist Athen.

Pericles: Befehlshaber Bereit

Cleon: Befehlshaber Bereit

Athenischer Polemarch: Befehlshaber Bereit

Athenischer Strategos: Befehlshaber Armee 1

Athenischer Navarch: Befehlshaber Flotte 1

Armee 1: Potidaea (Belagerung) *Chalcidice*

Flotte 1: Mobilisiert

Athenische Kontrollscheibe - Athenae *Attica*

Athenische Kontrollscheibe - Laurion *Attica*

Athenische Kontrollscheibe - Euboea *Attica*

Athenische Kontrollscheibe - Naxos *Cyclades*

Athenische Kontrollscheibe - Anaktorion *Aitolia*

1 Athenischer Einfluss - Chios *Ionia*

1 Athenischer Einfluss - Lesbos *Ionia*

1 Athenischer Einfluss - Byzantium *Hellespontus*

Aufstellung von Sparta

Alle Anführer sind reguläre Anführer, keine Veteranen; alle nicht genannten Anführer sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hopliten und Triremen werden auf die Machttableaus gelegt; bereit, mobilisiert zu werden.

Pleistoanax: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Strategos: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Polemarch: Befehlshaber Bereit

Archidamus: Befehlshaber Armee 1

Armee 1: Mobilisiert

Spartanische Kontrollscheibe - Sparta *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Elis *Peloponnesos*

1 spartanischer Einfluss - Mantinea *Peloponnesos*

1 spartanischer Einfluss - Corinthus *Isthmus Corinthi*

1 spartanischer Einfluss - Thebae *Boeotia*

Spartanische Kontrollscheibe - Delphi *Boeotia*

Spartanische Kontrollscheibe - Ambracia *Aitolia*



Spartanische Kontrollscheibe - Potidaea *Chalcidice*
Sparta Elite: Veteran (auf die „Gold“-Seite drehen)
Die Spieler wählen (oder ziehen zufällig) eine Aufstellungskarte und befolgen die Anweisungen.

Die bereits gezogenen Aktionskarten können angeschaut werden, bevor Entscheidungen der Aufstellungskarte getroffen werden. Sobald ihr fertig seid, beginnt mit der Regionenwertung.



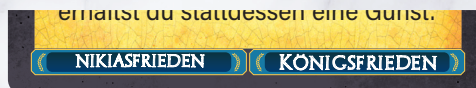
Dieses Szenario dauert 6 Runden und wird 2-3 Stunden in Anspruch nehmen. Alle Schlachtkarten werden zu einem Stapel zusammengemischt.

Aktionskarten:

Entfernt alle Karten, die eine blaue Eule oder eine gelbe Sonne in der oberen linken Ecke der Karte aufweisen. Sie werden in diesem Szenario nicht verwendet.



Die Aktionskarten werden in drei Stapel aufgeteilt, basierend auf dem Begriff und der Farbe unten **rechts** auf jeder Karte.



Mischt die Karten des Stapels „**Korinthischer Krieg**“ und bildet so den Aktionskartenstapel; teilt dann sechs Karten an jeden aus.

Nehmt alle Karten aus den Stapeln „**Königsfrieden**“ und „**Krieg Theben-Sparta**“ und legt sie beiseite, um sie in der Phase „**Aktionskarten austeilen**“ in Runde 3 bzw. 5 wieder in den Stapel zu mischen.

Legt den Rundenmarker auf das Feld der ersten Runde der Leiste „Krieg Theben – Sparta“ (rechte Seite). Die Leiste zeigt an, welcher Nachziehstapel zu verwenden ist und wann die neuen Karten des zweiten und dritten Nachziehstapels hinzugefügt werden müssen, ohne die abgeworfenen Karten hinzuzufügen.

Sparta nimmt das Sparta-Machttableau, Athen erhält das Theben-Machttableau und nimmt für jeden Armeeplatz einen Hopliten und für jeden Flottenplatz eine Trireme auf sein Tableau.

Die Befehlshaber, die in diesem Szenario verwendet werden, haben das Symbol der Keule oder der Eule/Lambda in der oberen linken Ecke:



Legt alle regionalen und verbündeten Kontrollplättchen auf den Spielplan in die dafür vorgesehenen Felder.

Legt alle passenden militärischen Unterstützungen auf ihre jeweiligen Felder - alle auf ihre regulären Seiten.

Armeestärke Athen: 6

Sparta Heeresstärke: 5

Flottenstärke Athen: 7

Flottenstärke Spartas: 7

Legt die 4 Gebietsmarker nach:

Herakleia *Thessalia*

Rhium *Isthmus Corinthi*

Decelea *Attica*

Pylos *Peloponnes*

Aufbau von Athen

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen, alle nicht erwähnten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hopliten und Triremen werden auf die Machttableaus gestellt und sind bereit, mobilisiert zu werden. Die athenische Hauptstadt ist Theben.

Ismenias: Befehlshaber Bereit

Athenischer Polemarch: Befehlshaber Bereit

Athenischer Strategos: Befehlshaber Bereit

Athenischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Thrasybulos: Befehlshaber der Flotte 1

Flotte 1: Mobilisiert

Athenische Kontrollscheibe - Thebae *Boeotia*

Athenische Kontrollscheibe - Delphi *Boeotia*

1 Athenischer Einfluss - Athenae *Attica*

Athenische Kontrollscheibe - Euboea *Attica*

1 Athenischer Einfluss - Corinthus *Isthmus Corinthi*

Athenische Kontrollscheibe - Epidaurus *Isthmus Corinthi*

Athenische Kontrollscheibe - Naxos *Cyclades*

Athenische Kontrollscheibe - Persis *Persis*

Boeotia Elite: Veteran (auf Gold drehen).

Aufbau von Sparta

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen, und alle nicht genannten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hoplitzen und Triremen werden auf das Machtttableau gestellt und sind bereit, mobilisiert zu werden.

Lysander: Befehlshaber Bereit
 Spartanischer Strategos: Befehlshaber Bereit
 Spartanischer Navarch: Befehlshaber Bereit
 Spartanischer Polemarch: Befehlshaber Bereit
 Agesilaus: Befehlshaber Armee 1
 Armee 1: Persis (Belagerung) *Persis*
 Spartanische Kontrollscheibe - Sparta *Peloponnesos*
 Spartanische Kontrollscheibe - Elis *Peloponnesos*
 1 Spartanischer Einfluss - Mantinea *Peloponnesos*
 Spartanische Kontrollscheibe - Pylos *Peloponnesos*
 Spartanische Kontrollscheibe - Miletus *Ionia*
 Spartanische Kontrollscheibe - Samos *Ionia*
 Spartanische Kontrollscheibe - Herakleia *Thessalia*
 Spartanische Kontrollscheibe - Decelea *Attika*
 Spartanische Kontrollscheibe - Melos *Cyclades*
 Pelo Elite: Veteran (auf Gold drehen).
 Sparta Elite: Regulär (weiß/marmoriert).

Die Spieler wählen (oder ziehen zufällig) eine Aufbaukarte und befolgen die Anweisungen.

Die bereits gezogenen Aktionskarten können angesehen werden, bevor die Entscheidung für die Aufbaukarte getroffen wird. Sobald ihr fertig seid, beginnt mit der Regionen-Wertung.

Verluste im Peloponnesischen Krieg

Die Flotte von Aitolia und die Reiterei von Attika beginnen das Spiel eliminiert, können aber wieder aufgebaut werden.

Hinweis: Die erste Gelegenheit, diese eliminierten Unterstützungen wieder aufzubauen, besteht in Runde 2.

Persien

Zu Beginn des Szenarios befindet sich die spartanische Armee 1 (unter dem Kommando von Agesilaus) auf einem Feldzug „irgendwo in Persien“.

Dies ist eine Ausnahme zu den normalen Regeln, die nur die Belagerung von Städten erlauben.

- Während der Belagerung haben die Spartaner -1 Armeestärke pro Runde (wie bei jeder Belagerung).
- Der Hoplit kann von einem athenischen Hoplitzen angegriffen werden, wird aber nur entfernt, wenn Athen siegreich ist (wie bei jeder Belagerung).
- Der Hoplit kann die Belagerung wie gewohnt fortsetzen, aber nie mit mehr als einem Würfel und ohne die Vorteile einer erfolgreichen Belagerung.

Das bedeutet, dass gegnerischer Einfluss entfernt werden kann, aber kein eigener platziert wird und es auch keine Talente gibt.

Die Armee kehrt zurück

Am Ende einer beliebigen *Aktionskarten aus-teilen*-Phase, kann der Hoplit auf das Machtttableau zurückgelegt werden (wobei Agesilaus in seiner Befehlszone verbleibt und somit sofort einsatzbereit ist). Entferne den Belagerungsmarker von Persis und ersetze ihn nicht durch einen Überfallmarker. Beachtet, dass die Karte „Hungersnöte“ nicht gegen Persis eingesetzt werden kann, „Handstreich“ aber, um Agesilaus zu bewegen.



DER KLEOMENÄISCHE KRIEG

Dieses Szenario läuft über 3 Spielrunden und wird 60-90 Minuten in Anspruch nehmen.

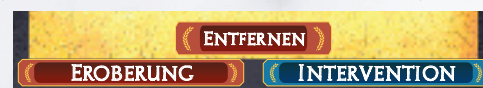
Alle Schlachtkarten werden zu einem Stapel zusammengemischt.

Aktionskarten

Verwendet nur die Aktionskarten mit der Sonne in der oberen linken Ecke der Karten:



Die Sonnen-Aktionskarten sind in zwei Decks aufgeteilt, je nach Wort und Farbe unten auf jeder Karte.



Zu den **Kleomenäische- Eroberung** Karten werden folgende Karten hinzugefügt: Verräter in der Stadt, Überraschungsangriff, Gesandte nach Zentralgriechenland, Engere Bande, Barbarische Verbündete, Militärische Unterstützung, Heimatgarnison, Gesandte nach Megapolis, Veteranen, Korinthische Pläne.

Zu den **makedonischen Interventionskarten** werden folgende Karten hinzugefügt: Diplomatische Ouvertüre, Hungersnöte, Thebanische Täuschungen, Orakel von Delphi.

Mischt die **Kleomenäische- Eroberung** Karten, um den anfänglichen Kartenstapel zu bilden. Verteilt jeweils 5 Karten an jede Macht.

Legt den Spielrundenanzeiger auf das Feld der ersten Spielrunde auf der Leiste des Kleomenäischen Krieges. Die Rundenleiste zeigt an, welcher Stapel zu verwenden ist und wann die neuen Karten vom zweiten Stapel hinzugefügt werden müssen.

Wenn du neue Karten hinzufügst, werden abgelegte Karten nicht eingemischt.

Nur Sparta erhält seinen Hoffnungslose Zeiten-Marker.

Der Sparta-Spieler nimmt das Sparta-Machttableau, zwei Hopliten und eine Trireme.

Der Spieler des Achäischen Bundes nimmt das Machttableau des Achäischen Bundes, zwei Hopliten und eine Trireme.

Die im Szenario verwendeten Befehlshaber weisen in der oberen linken Ecke das Symbol der Sonne oder Eule/Lambda auf:



Legt folgende Verbündeten-Kontroll-Marker in die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans:

den speziellen makedonischen Verbündeten-Marker mit Sonnensymbol, Magna Graecia und Creta.

Legt die folgenden regionalen Kontroll-Marker in die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans:

Peloponnesus, Attica, Aitolia, Isthmus Corinthi, Cyclades, Boeotia und Thessalia.

Für alle anderen nicht im Spiel befindlichen Regionen legt eine unbenutzte Aktionskarte an die übliche Stelle, um „nicht im Spiel“ anzuzeigen.

Legt alle passenden militärischen Unterstützungen auf ihre jeweiligen Kontroll-Marker (alle auf regulärer Seite).

Armeestärke Athen: 7

Armeestärke Sparta: 7

Flottenstärke Athen: 4

Flottenstärke Sparta: 4

Lege die 4 Gebietsmarker in:

Heracleia *Thessalia*

Rhium *Isthmus Corinthi*

Decelea *Attica*

Pylos *Peloponnesos*

Legt das Megalopolis-Plättchen auf das Feld Mantineaia *Peloponnesos*

Aufbau des Achäischen Bundes

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen. Alle nicht erwähnten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hopliten und Triremen werden auf das Machttableau gelegt und sind bereit, mobilisiert zu werden.

Die athenische Hauptstadt ist Corinthus.

Aratus: Befehlshaber Bereit

Aristomachos: Befehlshaber Bereit

Athenischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Athenischer Strategos: Befehlshaber Bereit

Athenische Kontrollscheibe - Mantineaia *Peloponnesos*

1 athenischer Einfluss - Argos *Peloponnesos*

Athenische Kontrollscheibe - Corinthus *Isthmus Corinthi*

Athenische Kontrollscheibe - Epidaurus *Isthmus Corinthi*

Athenische Kontrollscheibe - Laurion *Attica*

1 athenischer Einfluss - Athenae *Attica*

1 athenischer Einfluss - Thebae *Boeotia*

Aufbau von Sparta

Alle Befehlshaber sind reguläre Befehlshaber, keine Veteranen. Alle nicht genannten Befehlshaber sind nicht im Spiel.

Alle verbliebenen Hopliten und Triremen werden auf das Machttableau gestellt und sind bereit, mobilisiert zu werden.

Cleomenes: Befehlshaber Bereit

Megistonous: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Strategos: Befehlshaber Bereit

Spartanischer Navarch: Befehlshaber Bereit

Spartanische Kontrollscheibe - Sparta *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Elis *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Pylos *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Kythira *Peloponnesos*

Spartanische Kontrollscheibe - Megale Hellas *Megale Hellas*

Spartanische Kontrollscheibe - Creta *Creta*

Sparta-Elite: Veteran (auf Gold drehen)

Für dieses Szenario gibt es keine Aufbaukarten; ihr beginnt das Spiel mit der Regionen-Wertung.

Begrenzter Krieg

In jeder Runde werden nur fünf Aktionskarten gezogen.

Makedonische Intervention

Zu Beginn der Aktionskarten-Phase der zweiten Runde darf Athen die Antigonos-Karte auf die Hand nehmen (und nur vier weitere Karten ziehen).

Verlust von Prestige

Legt die Peloponnesische Eliten-Unterstützung auf das Feld von Spielrunde 2 auf der Spielrundenanzeige. Legt es auf den Kontroll-Marker des Peloponnesos, wenn der Spielrundenanzeiger auf die zweite Runde rückt.

Landkonflikt

Überspringt den Schritt des Triremenbaus im gesamten Szenario.



DIE PELOPONNESISCHEN KRIEGE

Das Kampagnenspiel **Die Peloponnesische Kriege** erlaubt es, den 1. Peloponnesischen Krieg zu spielen und dann mit einer kurzen Zwischenphase zum 2. Peloponnesischen Krieg überzugehen.

Verwendet den Aufbau des 1. Peloponnesischen Krieges.

Anstatt den Sieger des 1. Peloponnesischen Krieges zu ermitteln, führt folgende Schritte aus, um das Szenario des 2. Peloponnesischen Krieges vorzubereiten:

- Bewegt den Rundenmarker auf der Rundenleiste zu Runde 1 (2. Peloponnesischer Krieg).
- Eliminiert alle Befehlshaber. Ausnahmen: die Strategos, Navarchen und Polemarchen beider Mächte bleiben im Spiel, ebenso Perikles, Pleistanax und Archidamus.
- Für je 2 eliminierte Veteranen-Befehlshaber darf ein nicht namentlich genannter Befehlshaber derselben Seite auf seiner Veteranenseite bleiben (oder Veteran werden, falls noch nicht geschehen).
- Fügt den Befehlshaber Kleon zu den Athenern hinzu, auf seiner Bereit Seite.
- Platziert Archidamus (falls verfügbar) oder ansonsten den spartanischen Strategos als Befehlshaber des ersten spartanischen Hopliten.
- Platziert den athenischen Navarch-Befehlshaber auf das Feld der ersten athenischen Trireme.
- Platziert den athenischen Strategos-Befehlshaber auf das Feld des ersten athenischen Hopliten.
- Fügt die zweite spartanische Trireme und die dritte athenische Trireme zum Spiel hinzu.
- Legt den ersten spartanischen Hopliten, den ersten athenischen Hopliten und die erste athenische Trireme auf ihre jeweiligen Felder mit Befehlshabern. Dies zeigt an, dass sie mobilisiert sind.
- Alle erschöpften Befehlshaber werden in den Zustand Bereit versetzt.
- Sparta schickt einen bedeutenden Gesandten auf ein von Athen kontrolliertes Metropolen- (2) oder Megapolis- (3) Feld (nicht Athen).
- Athen schickt einen bedeutenden Gesandten in ein von Sparta kontrolliertes Metropolen (2) oder Megapolis- (3) Feld (nicht Sparta).
- Athen schickt einen unbedeutenden Gesandten in ein feindliches Feld.
- Sparta schickt einen unbedeutenden Gesandten in ein feindliches Feld.

- Jede Macht, die mehr als zwei Veteranen-Unterstützungen kontrolliert, reduziert diese, bis sie nur noch zwei Veteranen-Unterstützungen kontrolliert.
- Der erste athenische Hoplit wird in einer spartanisch kontrollierten Metropole (2) platziert. Sollte keine Metropole kontrolliert werden, dann in einer von Sparta kontrollierten Polis (1) – mit Belagerungsmarker.
- Entfernt den Einfluss aus Verbündetenfeldern.
- Überspringt **keine** Phasen während der ersten Runde des 2. Peloponnesischer Krieg-Szenarios.
- Fügt alle Karten Achidamischer Krieg aus dem aktuellen Ablagestapel und dem Kartenpool zum aktuellen Deck hinzu und mischt. Alle anderen Karten bleiben auf dem Ablagestapel.
- Wenn die Karten des Nikiasfriedens normalerweise hinzugefügt werden, fügt stattdessen alle Karten des Frieden des Nikias aus dem aktuellen Ablagestapel und dem Kartenpool hinzu.
- Wenn die Karten des Ionischen Krieges normalerweise hinzugefügt werden, fügt stattdessen alle Karten des Ionischen Kriegs aus dem aktuellen Ablagestapel und aus dem Kartenpool hinzu.



DIE GROÙE KAMPAGNE

Die Kampagne ermöglicht es, den 2. Peloponnesischen Krieg zu spielen und dann mit dem Krieg Theben – Sparta (mit einer kurzen Zwischenphase) fortzufahren.

Verwendet den Aufbau des 2. Peloponnesischen Krieges.

Anstatt den Sieger des 2. Peloponnesischen Krieg-Szenarios zu ermitteln, führt folgende Schritte aus, um den Krieg Theben - Sparta vorzubereiten:

- Eliminiert alle Befehlshaber. Ausnahmen: Die Strategos, Navarchen und Polemarchen beider Mächte bleiben im Spiel, ebenso Lysander und Thrasybulus.
- Für je 2 eliminierte Veteranen-Befehlshaber darf ein nicht namentlich genannter Befehlshaber derselben Seite auf seiner Veteranenseite bleiben (oder Veteran werden, falls noch nicht geschehen).
- Ersetzt das Machtttableau Athens durch das Machtttableau Thebens.
- Fügt Ismenias (Athen, Befehlshaber Bereit) und Agesilaus (Befehlshaber der spartanischen Armee 1) hinzu.
- Alle erschöpften Anführer sind Bereit.

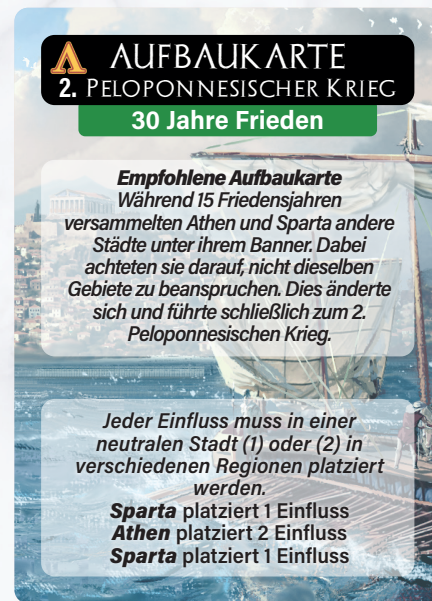
- Fügt die dritte athenische Hopliten-Armee zum Spiel hinzu.
- Sparta schickt einen bedeutenden Gesandten in ein vom Feind kontrolliertes Feld mit einer Autonomie von 2 oder mehr, oder zu einem Verbündeten.
- Athen schickt einen bedeutenden Gesandten in ein anderes vom Feind kontrolliertes Feld mit einer Autonomie von 2 oder mehr, oder zu einem Verbündeten.
- Der athenische Spieler schickt einen unbedeutenden Gesandten in zwei feindliche Felder.
- Der spartanische Spieler schickt einen unbedeutenden Gesandten in zwei feindliche Felder.
- Jeder Spieler, der mehr als 2 Veteranen-Unterstützungen besitzt, muss diese auf 2 reduzieren.
- Wenn Athen Verbündete kontrolliert, wird die spartanische Hopliten Armee 1 auf einen dieser Verbündeten platziert. Sparta wählt aus: Dieser Verbündete wird belagert – siehe auch die speziellen Regeln im Theben - Sparta Krieg-Szenario. Diese Regeln gelten nun für diesen Verbündeten.
- Mobilisiert die athenische Flotte 1 (mit Thrasbylus, falls verfügbar, andernfalls Navarch).
- Überspringt **keine** Spielphasen während der ersten Runde des Szenarios Krieg Theben - Sparta.
- Belast Kartendeck und Ablagestapel, wie sie sind.
- Fügt alle ungenutzten Karten des Korinthischen Kriegs zum Stapel hinzu (die anderen korinthischen Karten sind bereits im Umlauf).
- Zu Beginn der 3. Runde des Szenarios des Kriegs Theben – Sparta, fügt alle ungenutzten Königsfrieden-Karten zum Stapel hinzu.
- Zu Beginn der 5. Runde des Szenarios des Kriegs Theben – Sparta, fügt alle ungenutzten Kriegskarten zum Stapel hinzu.
- Bewegt den Spielrunden Anzeiger nach Runde 6 des Peloponnesischen Krieges auf Runde 1 der Spielrundenanzeige des Kriegs Theben - Sparta.

EINE BEISPIELRUNDE

Kris und Tam haben sich entschieden, dass Szenario 2. Peloponnesischer Krieg zu spielen. Kris spielt Athen, Tam wird Sparta übernehmen.

Diese Beispielrunde zeigt die erste Runde. Ihr folgt ihnen am einfachsten, indem ihr das Spiel aufbaut und die Züge auf dem Spielplan nachzieht.

Zu Beginn haben sie das Spiel gemäß Seite 19 aufgebaut. Sie haben die Aufbaukarte “30 Jahre Frieden” gewählt. Dies ist die empfohlene Karte für Neulinge.



Nach der Wahl der Aufbaukarte prüfen sie ihre ersten Aktionskarten, bevor sie die Anweisungen der Aufbaukarte befolgen. Tam hat folgende sechs Karten gezogen: Spartanische Verluste, Flottenaktion, Barbarische Verbündete, Gesandte nach Zentralgriechenland, Peloponnesischer Bund und Athen heuert Söldner an. Drei der Karten nutzen Gunst, die sie nicht hat. Tam ist also entschlossen, einige Schlachten zu gewinnen.

Spartanische Verluste ist eine Pro-Athen-Karte, also erwägt sie, ihren Anführer Pleistoanax einzusetzen, um die Karte loszuwerden. Alternativ kann Pleistoanax eingesetzt werden, um eine Gunst zu erhalten, die für eine der Karten verwendet werden kann, die durch diese verbessert werden. Schließlich ist Athen heuert Söldner an eine weitere Pro-Athen-Karte, die jedoch auf heimtückische Weise eingesetzt werden kann. Tam möchte diese Karte auf jeden Fall ausnutzen, sollte sie die Gelegenheit haben.

Kris hat Gesandte nach Megapolis, Neue Allianz, Orakel von Delphi, Neues Gebiet, Veteranen und Engere Bande gezogen. Die Karten bieten sicherlich einige Optionen, aber Kris denkt, dass er sie hauptsächlich dazu nutzen wird, sich auf Sicilia zu konzentrieren und zu versuchen, einige Aktivitäten Spartas zu stören.

Basierend auf ihrer Eröffnungshand setzt Tam 1 Einflusswürfel in das Gela-Feld. Sicilia ist eine der Regionen mit den meisten Talenten im Spiel. Gela ist ein schneller Weg zur frühzeitigen Kontrolle dieser Region. Kris legt 1 Einflusswürfel ins Feld

Lemnos. Lemnos zu besetzen ist heikel. Es gibt Kris vorübergehend die Kontrolle über Chalcidice, dass die gleiche Anzahl an Talenten wie Sicilia bietet und außerdem seine Belagerung von Potidaea schützt. Sollte Tam jedoch seine Belagerungsarmee besiegen, würden ihre zwei Einflusswürfel in Potidaea den einen Einfluss von Kris in Lemnos übertreffen.

Bei seinem zweiten Einfluss ist sich Kris unsicher. Eine einfache Wahl wäre Sestus in Hellespontus (für weitere drei Talente), zumal er die Neue Allianz hält und somit weiß, dass Tam Thrakien nicht in Runde 1 einnehmen kann. Es gibt jedoch Alternativen. Wenn sich an der derzeitigen Situation nichts ändert, wird keine Macht Peltasten-Unterstützung haben und nur Kris Reiterei- und verbündete Flotten-Unterstützung. Um seine militärische Situation zu verbessern, könnte Kris einen Einfluss in Epidaurus (für die Verbündeten-Flotte von Korinth) oder in Epidamnos (für die Verbündeten-Flotte und die Peltasten von Aetolia) platzieren. Weniger interessante Optionen sind Milet oder Pharsalus (für eine weitere Reiterei), Plataea (hebt den spartanischen Einfluss in Delphi auf) oder Megara (blockiert die Straße von Sparta nach Athen). Kris entscheidet sich für das Epidamnos-Feld.

Tam platziert ihren letzten Einfluss in Abydos und entscheidet sich für die Talente und keine militärischen Vorteile.

Spielrunde 1

Wie jede Runde beginnt auch Runde 1 mit der Regionen-Wertung. Nach der Prüfung der Kontrolle über die Felder, werden die Regionen und Belohnungen zusammen mit dem Staatseinkommen wie folgt aufgeteilt:

- Kris kontrolliert Aitolia, Attica, Chalcidice und Cyclades und erhält 10 Talente, 1 Gunst, den Aitolischen Peltasten, die Aitolische Flotte, die Attika-Reiterei und die Cyclades-Flotte.
- Tam kontrolliert Boeotia, Hellespontus, Sicilia, und Peloponnesos und erhält 13 Talente, die Boetia-Elite und sowohl die Peloponessos- als auch die Sparta-Elite.
- Alle Verbündeten sind noch unkontrolliert, ebenso wie Ionia, Korinthischer Isthmus und Thessalia.

Kris platziert einen Einflusswürfel auf die Vorteile der Peltasten, der Reiterei und der verbündeten Flotte. Tam platziert einen Einflusswürfel auf den Elite-Vorteil.

Die nächsten fünf Schritte werden in Runde 1 übersprungen. Tam beginnt also die Aktionsphase und führt ihre erste Aktion aus. Sie hat keine Platzierungen offen und spielt ihre erste Karte aus. Von den drei Karten auf ihrer Hand, die durch Gunst verbessert werden, ist die Peloponnesische Liga die schwächste, also eröffnet sie mit dieser Karte und entscheidet sich dafür, einen unbedeutenden Gesandten ins Epidaurus-Feld zu schicken (und damit die Kontrolle über diese Polis zu erlangen). Da die regionale Kontrolle nur in der Regionen-Wertung geprüft wird, bleibt die Region unkontrolliert. Der Peloponnesische Bund hat das Symbol „Entfernen“. Die Karte wird also nach dem Ausspielen nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern komplett aus dem Spiel entfernt.



Erste Aktionsrunde

Nachdem sie ihre Aktionskarte ausgeführt hat, muss Tam entscheiden, wo sie die erste spartanische Hopliten-Armee aufstellen will. Sie hat zwei Möglichkeiten: Entweder sie zieht von den Toren Potidaeas aus los und hofft, die dort befindliche athenische Armee zu besiegen, oder sie marschiert von Sparta nach Athen (über den Weg Mantinea-Corinthus-Megara). Sollte es zu diesem Zeitpunkt zu einer Schlacht in Potidaea kommen, hätte sie die Vorteile der größeren Truppenmenge und der Elite, während Kris die Vorteile der Peltasten, der Reiterei und den Heimatland-Vorteil hätte. Er hätte also einen Vorteil in der Schlacht.

Obwohl sie in ihrer nächsten Mobilisierungsphase Schlachtkarten kaufen könnte, um die Schlacht zu

gewinnen, will sie die Schlacht nicht riskieren und verlegt stattdessen ihre Armee nach Athen.

Da alle ihre mobilisierten Miniaturen aufgestellt sind, beschließt sie, drei Talente für die Mobilisierung von Pleistoanax als Befehlshaber der ersten spartanischen Flotte auszugeben (in der Erwartung, dass er tapfer gegen die erste Athener Flotte kämpfen wird...). Weitere 3 Talente werden zur Mobilisierung des spartanischen Strategos als Befehlshaber der zweiten spartanischen Hopliten-Armee ausgegeben. Es verbleiben 7 für die restlichen Züge.

Tam hat keine Belagerungen und in diesem Zug keine Schlachten begonnen, also beendet sie ihre Aktionsphase.

Kris hat auch keine offenen Platzierungen, also überlegt er, welche Karte er spielen soll. Tam hat die Feindseligkeiten eröffnet, indem sie nach Athen zog, und hat einen weiteren Hopliten und eine Trireme in den Startlöchern.



Er beschließt, die Karte „Neues Gebiet“ auszuspielen und Rhium ins Visier zu nehmen. Nachdem er das Plättchen und eine Kontrollscheibe (Tams Anwesenheit im Isthmus von Korinth ausgleichend) platziert hat, beschließt er, seine erste Flotte nach Gela zu entsenden.

Kris erwägt, seinen Hoffnungslose Zeiten-Marker zu verwenden, um seine zweite Hoplitenarmee zu mobilisieren und Archidamus in Athen anzugreifen, entscheidet sich aber dagegen - selbst wenn der Angriff erfolgreich wäre, könnte er in dieser Runde keine weitere Hoplitenarmee ausbilden (da die erste Hoplitenarmee immer noch damit beschäftigt ist, Potidaea zu belagern). Dann würde die zweite

spartanische Hoplitenarmee in der nächsten Aktionsrunde einfach auf Athen marschieren.

Stattdessen mobilisiert Kris seine zweite Hoplitenarmee mit Befehlshaber Kleon (indem er fünf Talente einsetzt und eine Schlachtkarte zieht: Unzerbrechliche Schilde / Nikes Lächeln) und seine zweite Flotte mit Perikles (entweder wird Tam ihre Trireme nutzen, um die erste Flotte anzugreifen, dann sollte eine weitere Flotte nach Gela geschickt werden; oder sie wird woanders hinziehen, dann sollte Perikles sie bekämpfen) für weitere drei Talente, wodurch er auf zwei Talente fällt.

Beim Fortsetzen von Belagerungen gibt er seine letzten zwei Talente aus, um eine Belagerungsaktion auf Potidaea auszuführen, wobei er einen einzigen Würfel wirft. Um seinen Hopliten freizumachen, hatte Kris beschlossen, die Belagerung bei einem Fehlschlag abzubrechen. Er würfelt aber einen Erfolg, entfernt einen spartanischen Einfluss von Potidaea (und ersetzt die Kontrollscheibe durch einen Einflusswürfel) und beschließt, weiter um Potidaea zu kämpfen. Dies beendet seine Aktionsrunde.

Zweite Aktionsrunde

Tam löst die Platzierung ihres ersten spartanischen Hopliten auf Athen auf, erhält ein Talent und hat jetzt acht. Sie überfällt Athen und kehrt nach Hause zurück, legt den Hopliten auf das Machttableau und Archidamus auf das Feld der erschöpften Befehlshaber.

Dann spielt sie eine „Flottenaktion“, mobilisiert die zweite spartanische Flotte mit dem spartanischen Navarchen, gibt zwei Talente aus (so dass sechs übrig bleiben), um die Freundschaftsbotschaft / Verbündete Flotten zu ziehen und damit die Schlacht gegen die athenische Flotte bei Gela zu beginnen. Wie alle Schlachten wird auch diese Schlacht erst am Ende der Aktionsrunde ausgetragen.

Tam hat derzeit ihre zweite Hoplitenarmee und die erste Flotte mobilisiert. Nachdem Athen überfallen wurde, schickt sie den Hopliten nach Rhium und die Flotte nach Epidamnos - ansonsten mobilisiert sie nichts mehr. Da sie keine laufenden Belagerungen hat, wird dieser Schritt übersprungen.

Es findet jedoch eine Seeschlacht statt. Beide Spieler berechnen ihre anfängliche Stärke in Gela, wobei Athen zwei Vorteile hat (verbündete Flotte und größere Flotte), Sparta einen (Heimatland-Vorteil). Beide Spieler haben weniger als drei Schlachtkarten und ziehen daher eine weitere Karte (Sparta: Dies ist unser Land/Lokale Verbündete und Tapferkeit in der Schlacht/Schiff-

zu-Schiff-Kampf für Athen). Athen hat als Angreifer die erste Gelegenheit, eine Schlachtkarte zu spielen, verzichtet aber darauf. Sparta, das im Rückstand ist, spielt Freundschaftsbotschaft und platziert einen Einfluss in Panormos. Athen, das immer noch gewinnt, passt erneut, woraufhin Sparta Dies ist unser Land ausspielt, den Einfluss in Gela entfernt und beide Vorteile von Athen aufhebt. Sparta führt nun mit einer Kampfstärke. Athen spielt Tapferkeit in der Schlacht und gewinnt eine Kampfstärke (die Schlacht ist wieder unentschieden) auf Kosten der Reduzierung der Ätolischen Flotte (die dadurch eliminiert wird). Sparta muss passen, woraufhin Athen Nikes Lächeln ausspielt.

Beide Spieler passen nun nacheinander. Athen gewinnt die Schlacht (da sie unentschieden endete). Beide Spieler würfeln, wobei der spartanische Navarch mit einem gewürfelten Erfolg zum Veteranen wird. Der athenische Navarch würfelt eine Blanko- Seite (kein Effekt).

Als Schlachtgewinner erhält Athen eine Gunst, und verliert eine Flottenstärke (auf sechs). Sparta hätte zwei Flottenstärken verlieren müssen, aber der spartanische Navarch, seit kurzem Veteran, reduziert dies auf einen (auf vier). Beide Flotten werden auf ihre Machttabelle zurückgelegt; beide Befehlshaber sind erschöpft.

Kris hat wieder keine Platzierungen und beschließt, Veteranen zu spielen und seine Cycladesflotte zum Veteranen zu befördern.



Tam hat derzeit einen Hopliten in Rhium und eine Flotte in Epidamnos, während Kris sowohl einen Hopliten als auch eine Flotte mobilisiert hat. Kris beschließt, seinen Hopliten zum Kampf gegen Sparta nach Rhium zu schicken, während er seine Flotte nach Epidamnos sendet. Da er keine weiteren Talente

hat, mobilisiert er nichts und setzt seine Belagerung von Potidaea nicht fort.

Kris beschließt, zuerst die Seeschlacht bei Epidamnos zu führen. Erneut ziehen beide Spieler je eine Schlachtkarte. Tam zieht Höheres Gebot/ Söldner-Reiterei, Kris Rückzug der alliierten Flotte.

In dieser Schlacht hat Kris alle drei Seeschlachtvorteile (Heimatland, größere Flotte und mehr alliierte Flotten). Tam spielt ihre Karte nicht aus; Kris ebenfalls nicht. Kris gewinnt die Schlacht. Perikles würfelt einen Fehlschlag und stirbt in seinem Triumph, während Pleistoanax eine Blanko-Seite würfelt. Kris gewinnt eine Gunst (schon seine dritte, Sparta hat keine) und verliert eine Flottenstärke (auf fünf), während Sparta zwei Flottenstärken verliert (auf zwei).

Wieder werden beide Flotten auf ihre Machttabelle zurückgelegt. Pleistoanax kehrt erschöpft zurück. Dies löst seine Spezialfähigkeit aus und erlaubt es Tam, die Karte Spartanische Verluste abzulegen. Auch wenn sie mit dem Symbol „Entfernen“ gekennzeichnet ist, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt, da sie nicht gespielt, sondern nur abgelegt wurde.

Nun folgt der Kampf um Rhium. Beide Spieler ziehen Schlachtkarten: Sonne/Gemetzel für Tam und Tapferkeit in der Schlacht für Kris. Tam hat den Vorteil der Armeegröße und der Elite, Kris den Vorteil der Peltasten und der Reiterei.

Kris darf die erste Karte spielen, entscheidet sich aber zu passen, da er sich mit einem Unentschieden zufriedengibt. Tam spielt Söldner-Reiterei, gibt zwei Talente aus (sie hat nun vier), um die Reiterei als Veteran zu platzieren und erhält den Reiterei-Vorteil, wodurch sie die Schlacht plötzlich mit 3 zu 1 gewinnen würde. Kris spielt Tapferkeit in der Schlacht aus, um die Athener Reiterei zu befördern und stellt sicher, dass keiner der Mächte den Reitereivorteil hat. Dies ist zwar kein Sieg (er verliert die Schlacht immer noch mit 2 zu 1), aber es hilft bei künftigen Schlachten. Tam gewinnt, da beide Spieler nun passen. Kris würfelt einen Erfolg - Cleon wird zum Veteranen. Tam erwürfelt einen Fehlschlag - der unerfahrene spartanische Strategos wird getötet und zu den erschöpften Befehlshabern der Spartaner gelegt.

Tam gewinnt eine Gunst. Kris verliert zwei Armeestärken (auf zwei), Tam verliert 1 Armeestärke (auf fünf). Beide Hopliten kehren aufs Machttabelle zurück, ebenso Cleon (zu den erschöpften Befehlshaber, wodurch Kris drei Talente für seine Fähigkeit erhält; er hat nun drei Talente insgesamt).

Dritte Aktionsrunde

Kris hat wieder drei Talente. Er könnte also einen weiteren Hopliten oder eine Trireme mobilisieren. Um dies zu verhindern, spielt Tam Athen heuert Söldner an aus.

Dadurch muss Athen zwei Talente ausgeben, um eine Schlachtkarte zu ziehen. Athen zieht Tapferkeit in der Schlacht/Seeunterstützung.

Tam hat keine mobilisierten Truppen, die sie einsetzen könnte, gibt aber drei Talente aus, um ihren Polemarch zu mobilisieren. Dieser übernimmt das Kommando über die erste spartanische Flotte.

Kris kann noch vier Karten und entscheidet sich für das Orakel von Delphi. Zu Beginn des Zugs hatte er die Möglichkeit in Betracht gezogen, von Rhium nach Delphi zu marschieren und das Feld vor dem Ausspielen der Karte zu überfallen. Er hat aber offensichtlich nicht die Ressourcen dafür. Tam, die Delphi kontrolliert, beschließt, ihren unbedeutenden Gesandten nach Pharsalus zu schicken, um die Kontrolle über dieses Feld zu erlangen. Kris hat keine Hopliten zum Platzieren, keine Talente zum Mobilisieren oder Belagerungen fortzuführen und keine Schlachten zu schlagen. Somit ist Tam wieder am Zug.



Vierte Aktionsrunde

Tam spielt Gesandte nach Zentralgriechenland aus und gibt ihre Gunst aus, um einen unbedeutenden Gesandten für den Isthmus von Korinth zu erhalten (sie schickt ihn nach Corinthus und hat jetzt zwei Einfluss) und einen für Boeotia, den sie nach Thebae schickt (ebenfalls auf zwei Einfluss). Sie platziert ihre Flotte in Rhium.

Kris spielt Neue Allianz aus, schickt einen bedeutenden Gesandten nach Megale Hellas und

gibt eine Gunst aus, um sofort die Reiterei und das Talent (auf zwei) zu erhalten. Er überlegt nun, ob er seinen Hoffnungslose Zeiten-Marker einsetzen soll, um die Flotte in Rhium zu besiegen. Schließlich entscheidet er sich dagegen (er behält den Marker lieber für die Zukunft). Mit seinen beiden Talenten setzt er die Belagerung von Potidaea fort und würfelt eine Blanko-Seite (kein Effekt).

Fünfte Aktionsrunde

Tam löst ihren Überfall auf Rhium auf, bringt die Flotte nach Hause und erhält ein Talent (jetzt zwei). Dann spielt sie ihre letzte Karte Barbarische Verbündete. Kris entscheidet, dass sie nur den unbedeutenden Gesandten nach Aitolia schickt. Tam entsendet ihn nach Leucas.

Kris hat noch zwei Karten. Er eröffnet mit Gesandte nach Megapolis und gibt eine Gunst aus, um einen bedeutenden Gesandten nach Syracusae zu schicken.

Sechste Aktionsrunde

Tam bekommt eine weitere Aktionsrunde, da Kris noch Karten hat. Aber ohne Befehlshaber, ohne Streitkräfte und nichts, worauf sie reagieren kann, passt sie.

Kris hat die letzte Aktionsrunde (nach dieser Aktionsrunde hat keine Macht weitere Karten) und spielt Engere Bande aus, ohne die Gunst auszugeben (da er nicht genug hat). Er schickt einen Gesandten nach Syracusae, um die Kontrolle über die Stadt zu erlangen.

Olympische Spiele

Da beide keine weiteren Karten haben, beginnt die Olympiade: Niemand hat noch nicht aufgelöste Platzierungen oder Mobilisierungen, also würfeln beide zweimal und erzielen jeweils einen Erfolg. Sparta wählt zuerst aus und zieht eine Gunst und ein Talent (beide haben eine Gunst). Athen erhält anschließend zwei Talente und hat nun insgesamt zwei.

Alle Befehlshaber (mit Ausnahme von Perikles, der aus dem Spiel genommen wurde) werden wieder in den Bereich „Befehlshaber bereit“ gelegt. Der Rundenmarker wird auf Runde zwei gesetzt, wobei Demosthenes zu den bereiten athenischen Befehlshabern, Brasidas zu den bereiten spartanischen Befehlshabern hinzugefügt wird. Alle abgeworfenen Schlachtkarten werden wieder zum Schlachtstapel gefügt, dieser dann neu gemischt.

Runde 2

Wieder beginnt die Runde mit der Regionenwertung.

- Kris kontrolliert Sicilia (Syracusae mit drei Einflusswürfeln, die den einen spartanischen Würfel in Panormos aufwiegen), Attika, Chalcidice, Cyclades und Megale Hellas - insgesamt vierzehn Talente an Belohnungen (er hat nun siebzehn) und eine Gunst (auf zwei).
- Kris verliert die Kontrolle über Aitolia gibt das Belohnungsplättchen zurück und legt den Aitolischen Peltasten zurück in das Belohnungsfeld.
- Die Aitolische Flotte wurde bereits eliminiert und wartet darauf, erneut rekrutiert zu werden.
- Tam hat die Kontrolle über Peloponnesos, den Korinthischen Isthmus, Boeotia, Hellespontus und Thessalia, und erhält zwölf Talente (hat somit insgesamt fünfzehn). Sie bekommt den thessalischen Reitereivorteil (wodurch der Reitereivorteil wegfällt: Veteranen Söldner-Reiterei plus thessalische Reiterei gegen Veteranen der Athener-Reiterei und M. Hellas-Reiterei).
- Makedonien, Creta, Persis, Thrakien und Ionia sind immer noch unkontrolliert.

Die Hopliten werden zurückgesetzt, wobei zuerst Athen auf fünf und Sparta auf sechs erhöht wird (niedrigere verbleibende gegen höchste verbleibende Armeestärke).

In der Folge gewinnt Athen eine Stärke, verliert aber auch eine (eine unzerstörte Megapolis - Syracusae - und eine Belagerung), während Sparta eine Stärke gewinnt (eine unzerstörte Megapolis, Sparta). Die endgültigen Armeestärken sind fünf bzw. sieben.

Sparta hat die geringere Flottenstärke und beschließt, diese zu erhöhen (zahlt dafür ein Talent). Athen vergrößert die Flottenstärke nicht, woraufhin Sparta eine weitere Flottenstärke kauft (auch hier zahlt es die Kosten auf der Leiste unterhalb des aktuell besetzten Feldes, ein Talent). Die endgültige Flottenstärke beträgt fünf für Athen und vier für Sparta.

Der einzige eliminierte Vorteil ist die Aitolische Flotte auf dem Grund des Tyrrenischen Meeres. Da keiner die Region Aitolia kontrolliert, wird der Wiederaufbau übersprungen.

Die Überfall-Marker werden von Rhium und Athen entfernt.

Kris und Tam ziehen nun erneut sechs Aktionskarten (währenddessen sie den Nachziehstapel aufbrauchen und den Ablagestapel neu mischen, um ihre Hand aufzufüllen) und setzen das Spiel fort...



Sparta! kann solo gespielt werden, wobei der Bot beide Seiten steuern kann, Verwendet dazu das beiliegende Referenzblatt.

Spielbalance

Der Bot ist nicht so intelligent wie du! Zum Ausgleich wendest du folgende Schwierigkeitsstufen an:

- Leicht** Keine Begrenzung
- Mittel** 3 Aktionskarten sichtbar
- Schwer** 2 Aktionskarten sichtbar und & eine Talent-Bot-Schlachtkarte.

Wenn die Anzahl der sichtbaren Aktionskarten begrenzt ist, gibst du dir zu Beginn deiner Runde wie üblich 6 Aktionskarten, deckst aber nur die oben angegebene Anzahl auf. Du darfst nur diese Karten ausspielen. Wenn du eine Karte benutzt, deckst du eine weitere auf, so dass du mit unvollständigem Wissen spielst.

Auf dem schweren Schwierigkeitsgrad kann der Bot bei der Mobilisierung Schlachtkarten gegen Abgabe von nur einem anstatt zwei Talenten kaufen.

Wie spielt sich der Bot

Der Bot sammelt Talente, Gunst- und Schlachtkarten. Schlachtkarten werden gezogen, sind aber verdeckt. Aktionskarten werden verdeckt in einer Reihe ausgeteilt. Der Bot spielt sie der Reihe nach von links nach rechts aus. Befehlshaber werden zugewiesen, wenn eine Truppe mobilisiert wird, wobei ihr den geeignetsten auswählt - einen Befehlshaber mit einem Landbonus, wenn ein Hoplit mobilisiert wird, ein Befehlshaber mit einem Seebonus, wenn eine Trireme mobilisiert wird. Im Zweifelsfall wird gewürfelt, um die Auswahl zu treffen.

Kampfstärke

Die Stärke des Bots wird in der Schlacht sowohl an Land als auch auf See normal kalkuliert. Der Heimatland-Vorteil wird jedoch ignoriert. Der Bot ist entweder im Vorteil, es ist ausgeglichen oder im Nachteil.

Dies lässt sich einfach mit einem blauen Würfelchen auf der Kampfstärkeleiste bei Stärke zu See und einem roten Würfelchen bei Stärke zu Land markieren.



DESIGNER-ANMERKUNGEN

Ich begann mit der Entwicklung von **Sparta!** im Jahre 2015. Damals hatte ich es als eine Abwandlung von **Twilight Struggle** (GMT Games). Der Fokus war viel stärker auf Putsche ausgerichtet, die man in Platzierungen von Hoplitens und Triremen verwandeln konnte.

Rasch wurde mir jedoch deutlich, dass Operationspunkte und Ereignisse für dieses Spiel nicht geeignet waren. In **Sparta!** habt ihr Zugang zu diplomatischen und militärischen Ressourcen – für dieses Spiel sehr wichtig. Es durfte aber nicht leicht sein, Ressourcen von einem Schauplatz (politisch oder militärisch) auf den anderen zu übertragen. Ihr sammelt Talente, um Armeen zu rekrutieren, diplomatische Ressourcen, um politische Maßnahmen zu ergreifen.

Da es sich um ein Spiel mit Gebietskontrolle handelt, sind politische Aktionen der einfachste Weg, um Einfluss in einem Gebiet zu erlangen und so einen Schritt in Richtung Sieg zu machen. Militärationen hingegen stellen viel unbeständigere Versuche dar, die Kontrolle über Gebiete zu verändern. Das Kampfsystem von **Sparta!** durchlief viele Iterationen, obwohl bestimmte Aspekte von Anfang an unverändert sind: z.B. die Mobilisierung und der anschließende Einsatz und die endgültige Auflösung von Hoplitens und Triremen in einem Ablauf. Dies ermöglicht und erfordert, auf die Züge des Gegners zu reagieren. Allerdings hat sich die Art und Weise, wie Schlachten ausgetragen werden, stark verändert. Ich wollte keine rein würfelbasierte Mechanik und vor allem die strategische Position auf dem Spielplan mit dem Kampfablauf verbinden. Anfängliche Versuche konzentrierten sich auf das Kampfsystem aus **Hannibal: Rom gegen Karthago** (GMT Games) und fügten eine Deckbau-Mechanik hinzu, bei der die regionale Kontrolle in Decks übertragen wurde. Obwohl dies vielversprechend war, konnten verbleibende Probleme auch durch intensives Testen (verschiedener Versionen) nicht gelöst werden. So wurde aus der Deckbau-Mechanik die aktuelle Mechanik des Erwerbs von Vorteilen. Ein gewisses Maß an Varianz wurde durch das Schlachtkartendeck hinzugefügt. Befehlshaber waren von Anfang an ein wichtiger Bestandteil des Designs. In dieser Zeit der Heroen (wie John Keegan es in „The Mask of Command“ nennt) stehen die Befehlshaber der damaligen Zeit im Mittelpunkt. Perikles, Alkibiades, Lysander,

Conon und Iphikrates sind auch heute noch bekannte Namen. **Sparta!** versucht, ihnen gerecht zu werden.

Befehlshaber sind für jede militärische Unternehmung notwendig und oftmals weitaus wichtiger als die Armee oder die Flotte selbst. Die besonderen Fähigkeiten der Befehlshaber können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage in der Schlacht bedeuten. In früheren Versionen des Spiels erhielten die Befehlshaber temporäre und/oder permanente Boni, wenn sie Ruhm und Erfahrung sammelten. Dies resultierte manchmal in schwachen, manchmal viel zu starken Kombinationen. In der aktuellen Version verbessern sich die Befehlshaber immer noch durch Erfahrung. Man dreht dann den Befehlshaber, um eine verbesserte Version seiner Fähigkeit zu erhalten. Auf diese Weise hat jede Seite Befehlshaber, die die Stärken ihrer Macht verbessern oder die Schwächen verstärken.

Von all meinen Spielen hat **Sparta!** die meisten Versionen durchlaufen. Es scheint immer einen besseren Weg hinter dem Horizont zu geben... Ich bin Stuart sehr dankbar für seine Geduld, wann immer ich eine „neue Version“ hatte; aber auch für seine hervorragende Entwicklungsarbeit an **Sparta!** Das Spiel, das Ihr jetzt in Händen halten, ist wirklich die beste Version von **Sparta!**, die ich erstellen konnte.

Viel Spaß!

Kris Van Beurden, Juni 2022

DAS OLYMPISCHE SPEKTAKEL

Dieses optionale Modul ersetzt die Würfelwürfe der Olympischen Spiele auf Seite 11.

Die erste Disziplin „Laufen“ wird von der Person mit den wenigsten Talenten gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt Sparta (das Spartasymbol ist oben rechts auf der Prüfung abgebildet).

Die zweite Disziplin „Boxen“ wird von der Macht, die die geringere Anzahl an Regionen kontrolliert, gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt wieder Sparta.

Die dritte Disziplin „Wagenrennen“ wird von der Macht mit der geringeren Anzahl an Gunstpunkten gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt Athen.

Die vierte Disziplin „Ringens“ wird von der Macht mit der geringeren Anzahl an Schlachtkarten gewonnen. Bei einem Gleichstand gewinnt Athen.

Die Macht, die eine Prüfung gewinnt, erhält die darunter Prüfung angegebene Belohnung - normaler-

weise ein Talent und einen Würfel in der Farbe des Gewinners. Wenn der Gewinner außerdem in der angegebenen Kategorie im Vorteil ist, erhält er ein zusätzliches Würfelchen. Fügt außerdem Würfelchen für olympische Demobilisierungen und Friedensbrüche hinzu, wie auf dem Machttableau angegeben.

Wurden alle Disziplinen ausgetragen, fügt ein Würfelchen jeder Farbe zu denen auf dem Machttableau hinzu und legt sie alle in einen Behälter. Zieht dann drei Würfel und gebt der Seite, von der die meisten Würfel gezogen wurden, die olympische Gunst.

CREDITS

Autor: Kris Van Beurden
Entwicklung: Stuart Tonge
Grafische Gestaltung: Carl Huber – *besonderer Dank für die Favoriten-Symbole und die Ideen dahinter!*
Illustration: Manuel Krommenacker
Schachtel-Illustration: Christine Ridgway
3D-Modelle: Games Mythology
Animation & Video: Michael Fox @idlemi-chael
Regelkorrekturen, Spieletests & mehr: Bart Van Beurden, Nathan Van Beurden, Isolde Van Beurden, Eddy Sterckx, Tàm Dâng Vũ, Severijn De Wilde, Chris Tonge, Chris Foreman, Chris Grice, Ian Dickman, Mick Hood, Neil Duffell, Nigel Turton, Don Herndon, Jonathan Warshay

SPARTA! Index

A		O	
Aktionskarten	5	Die Olympischen Spiele	11
Laufende Effekte der Karten	8	Das olympische Spektakel	31
Karten spielen	12	P	
Aktionskarten austeilen	11	Der Peloponnesische Krieg	18, 19, 20, 22
entfernen	5	Platzieren	13
Aktionsrunden	11	Hopliten	13
Armeestärke	3	Trireme	13
Aufbaukarten	5	R	
B		Rekrutierung	11
Beeinflussung	6, 9	Region	3
Befehlshaber	7	Regionale Wertung	10
Generische Anführer	8	Regionale Belohnungsfelder	3
Befehlshaber- Schicksal	17	Regionale Kontrollplättchen	4
Befehlshaber-Plättchen	6	Regionen	9
Belagerung	15	S	
Eine Belagerung beginnen	14	Schlacht	16
C		Schlachtfolgen	17
D		Seeschlacht	17
Demobilisierung	13	Siegbedingungen	12
E		Schlachtkarten	5
Aufbruch in eine neue Epoche	3, 12	Spielplan	2
F		Spielplanfelder	8
Flottenstärke	3	Umkämpft	9
G		Kontrolliert	9
Gebiete	9	Freundlich	9
Gesandte	12	Feindlich	9
Gunst	7	Solo	30
H		Spielablauf	10
Häfen	9	Spielrundenanzeige	2
Hauptstadt	12	T'	
Hoffnungslose Zeiten	7, 13	Talente	7
Hopliten zurücksetzen	10	Triremen und Hopliten	8
I		Triremenbau	11
K		U	
Kampfstärke	3	Überfälle	14
Große Kampagne	24	Umkämpft	9
L		Unterstützungen	3
Landverbindungen (Straßen)	9	V	
Landschlacht	16	Verbündete	3
M		W	
Machttableaus	4	Wiederaufbau	11
Militärisch	13	Würfeln	8
Mobilisieren	13		
Militärische Vorteile	7		
Mobilisieren	13		