



MIT GROSSEN HELDEN ZU KULTURELLER BLÜTE

„Heroes of the World“ ermöglicht es Ihnen, an der Entwicklung der Zivilisation teilzuhaben. Nutzen Sie die Fähigkeiten berühmter Persönlichkeiten wie Plato, Karl den Großen, Königin Victoria und vielen anderen. Das Spiel deckt zwei große geschichtliche Epochen ab: das Altertum von 2500 v. Chr. bis 500 n. Chr. und die Neuzeit von 500 bis 1900. Mit „Heroes of the World“ reisen Sie durch die Zeiten, machen großartige Fortschritte und verkörpern die bedeutendsten Persönlichkeiten der Geschichte. Das Schicksal einer Zivilisation liegt in Ihren Händen!

„Heroes of the World“ ist ein Familienspiel für:
- 3 bis 5 Spieler
- ab 10 Jahren
- ca. 75 Minuten Spielzeit

Wer wird gewinnen?

Das Spiel endet nach der 8. Gebietswertung in der Neuzeit. Der Spieler mit den meisten Zivilisationspunkten gewinnt.

Wenn Sie die Schachtel öffnen, finden Sie:

1 Spielplan:
mit 9 Gebieten in zwei verschiedenen Farben. Im Altertum wird ausschließlich mit den 5 beigefarbenen Gebieten gespielt. In der Neuzeit kommen die 4 orangefarbenen Gebiete hinzu. In jedem Gebiet des Altertums gibt es 3 Fortschrittsfelder, in jedem der Neuzeit 4 Fortschrittsfelder. Im Laufe der Partie werden hier die Fortschritte platziert. Die Zählleiste für die Zivilisationspunkte der Spieler verläuft rund um den Spielplan.

125 Bevölkerungsfiguren in 5 verschiedenen Farben

40 Reiter in 5 verschiedenen Farben.
Ein Reiter entspricht 5 Bevölkerungsfiguren.

9 Weltwunderkarten in zwei verschiedenen
Farben für die beiden Epochen

76 Heldenkarten

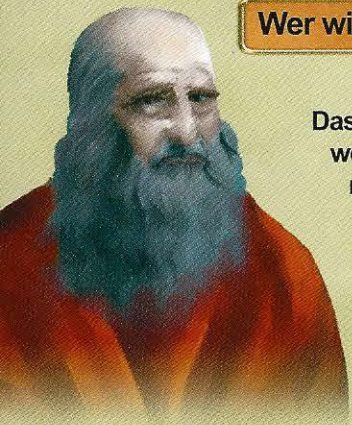
53 Fortschritte

1 Stoffbeutel

1 Eroberungswürfel

1 Übersicht für die Auswirkungen
des Eroberungswürfels

60 Münzen



Wer sind die Helden? Welche Fortschritte und Weltwunder gibt es? Wo befinden sich die Gebiete?

• Aufbau einer Heldenkarte

Abbildung des Helden

Die Epoche, in der er gelebt hat: Beige steht für das Altertum, Orange für die Neuzeit.

Sein Name, Titel und Lebensdaten

Sein Bevölkerungswert, von 0 bis 7

Sein Fortschrittswert, von 0 bis 3

Sein Eroberungswert, von 0 bis 4

Sein Schatzwert, von 0 bis 5

Die Hintergrundfarbe symbolisiert die Ausrichtung des Helden: Rot steht für Eroberer, Blau für Entdecker und Grün für eine Mischung aus beidem.

Seine Einflussgebiete.

• Aufbau eines Fortschritts

Bezeichnung des Fortschritts

Die Epoche, in der der Fortschritt gemacht wurde: Beige steht für das Altertum, Orange für die Neuzeit.

Sein Wert in Zivilisationspunkten, von 0 bis 4

• Aufbau einer Weltwunderkarte

Der Name des Weltwunders.

Die Anzahl der Zivilisationspunkte, die das Weltwunder seinem Käufer einbringt.

Die Epoche, in der das Weltwunder entstanden ist: Beige steht für das Altertum, Orange für die Neuzeit.

Die Fähigkeit des Weltwunders

Abbildung des Weltwunders

Wie geht's los?

• Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

• Jeder Spieler erhält die 25 Bevölkerungsfiguren und 8 Reiter einer Farbe (1).

• Jeder Spieler stellt eine seiner Bevölkerungsfiguren auf das Feld 0 der Zählleiste, um seine Zivilisationspunkte zu markieren (2).

• Die Fortschritte werden nach ihren Farben sortiert.

• Die beigefarbenen Fortschritte des Altertums werden in den Stoffbeutel gegeben. Die orangefarbenen Fortschritte der Neuzeit kommen erst in der zweiten Epoche ins Spiel (3).

• Die 5 beigefarbenen Weltwunderkarten des Altertums werden in einer Reihe offen neben dem Spielplan ausgelegt. Die 4 orangefarbenen Weltwunderkarten der Neuzeit kommen erst in der zweiten Epoche ins Spiel. (4)

• Jeder Spieler erhält 1 Münze. Die restlichen Münzen werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt (5).

• Die Heldenkarten werden nach ihren Farben sortiert und getrennt voneinander gemischt. Die beigefarbenen Heldenkarten des Altertums werden neben den Spielplan als Nachziehstapel gelegt. Die orangefarbenen Heldenkarten der Neuzeit kommen erst in der zweiten Epoche ins Spiel (6).

• Jeder Spieler erhält verdeckt 2 beigefarbene Heldenkarten (7).

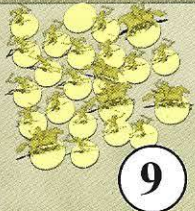
• Die obersten 3 beigefarbenen Heldenkarten vom Nachziehstapel werden als offene Auslage neben den Spielplan gelegt (8).

• Jeder Spieler nimmt 7 seiner Bevölkerungsfiguren in die Hand (9).

• Beginnend mit dem ältesten Spieler und danach im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler nacheinander je 1 Bevölkerungsfigur auf ein beigefarbenes Gebiet seiner Wahl, bis jeder seine 7 Bevölkerungsfiguren eingesetzt hat (10).

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler ist der Startspieler.





So verläuft der Spielzug eines Spielers:

1. Eine neue Heldenkarte wählen:

- Der Spieler wählt entweder eine der 3 Heldenkarten aus der offenen Auslage, oder er zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel.
- Nun hat der Spieler **3 Heldenkarten** auf der Hand.

2. Eine Heldenkarte aus der Hand spielen:

- Der Spieler spielt 1 Heldenkarte offen vor sich aus, so dass alle Spieler sie sehen können.

Auf der Heldenkarte sind die Gebiete angegeben, auf die dieser Held Einfluss nehmen kann. Nur in diese Einflussgebiete kann der Spieler mit dieser Heldenkarte Bevölkerungsfikuren und Fortschritte platzieren, und nur dort kann er Eroberungen starten.



• Weiterer Ablauf des Spielzugs:

- Der Spieler führt nun die Aktionen der Heldenkarte der Reihe nach mit den entsprechenden Werten des Helden durch.
- Die Aktionen auf der Heldenkarte werden immer von oben nach unten durchgeführt.
- Aktionen mit dem Wert 0 werden übersprungen.

- Der Spieler setzt entsprechend dem Bevölkerungswert des Helden Bevölkerungsfikuren ein.
- Dann werden entsprechend dem Fortschrittswert des Helden Fortschritte platziert.
- Danach **kann** der Spieler eine Eroberung mit der Stärke des Eroberungswertes des Helden starten.
- Schließlich nimmt sich der Spieler entsprechend dem Schatzwert des Helden Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und darf Münzen ausgeben.

Diese Reihenfolge muss während des Spielzugs eingehalten werden!

Im Folgenden wird detailliert erläutert, was eine Heldenkarte ermöglicht:

• Einsetzen der Bevölkerung:

Sie erhalten so viele Bevölkerungsfiguren wie der Bevölkerungswert Ihres Helden angibt. Sie dürfen diese beliebig in die Einflussgebiete Ihres Helden einsetzen.

Beispiel: Karl der Große kann seine 4 Bevölkerungsfiguren zwischen Europa und dem Mittelmeer aufteilen. Der blaue Spieler beschließt, 3 Figuren in Europa und 1 ins Mittelmeer einzusetzen.

• Fortschritte ziehen und platzieren:

Ziehen Sie entsprechend dem Fortschrittswert des Helden aus dem Stoffbeutel Fortschritte. Sie **müssen** die Fortschritte Ihres Helden in dessen Einflussgebieten beliebig auf freien Fortschrittsfeldern platzieren. Achtung! Sie dürfen Fortschritte nur in Gebiete innerhalb des Einflussgebietes des Helden platzieren. Es ist nicht notwendig, dass Sie eine Bevölkerungsfigur in diesem Gebiet haben. Und Sie dürfen während Ihres Zuges in jedem Gebiet nur maximal **einen** Fortschritt platzieren. Wenn Sie nicht alle Fortschritte unterbringen können, weil die Fortschrittsfelder in einem Gebiet bereits komplett sind, entscheiden Sie, welche Sie platzieren möchten. Die restlichen Fortschritte kommen zurück in den Stoffbeutel.

Sie müssen keine Bevölkerungsfiguren in einem Gebiet stehen haben, in dem Sie einen Fortschritt platzieren.

Beispiel: Karl der Große erlaubt dem blauen Spieler das Ziehen von 1 Fortschritt. Er zieht den Fortschritt „Schule“, der 2 Zivilisationspunkte wert ist und beschließt, ihn in Europa platzieren, um dort die Fortschrittsfelder zu komplettieren und so eine Gebietswertung auszulösen.

• Gebietswertung:

Wenn während Ihres Zuges die Fortschrittsfelder eines Gebietes komplettiert werden, also auf dem letzten freien Fortschrittsfeld ein Fortschritt platziert wird, kommt es sofort zu einer Gebietswertung.

Die Wertung:

- Nur die 3 Spieler mit den meisten Bevölkerungsfiguren in dem zu wertenden Gebiet erhalten Zivilisationspunkte und ziehen ihre Figuren auf der Zählleiste entsprechend vorwärts.

1. Der Spieler mit den meisten Bevölkerungsfiguren bekommt die Gesamtsumme der Zivilisationspunkte von allen Fortschritten, die auf den Fortschrittsfeldern dieses Gebiets liegen.

2. Der Spieler mit den zweitmeisten Bevölkerungsfiguren bekommt die (aufgerundete) Hälfte der ermittelten Gesamtsumme.

3. Der Spieler mit den drittmeisten Bevölkerungsfiguren bekommt die Zivilisationspunkte des Fortschritts mit dem geringsten Wert in diesem Gebiet – das kann auch eine 0 sein!

Im Falle eines Gleichstandes bei den Mehrheiten der Bevölkerungsfiguren, addiert jeder Spieler die Fortschrittswerte aller vor ihm ausgespielten Heldenkarten. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet den Gleichstand für sich. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, entscheidet zwischen diesen Spielern die Anzahl der vor ihnen ausgespielten Helden, die einen Fortschrittswert größer als 0 aufweisen. Falls auch dies keine eindeutige Rangfolge ergibt, gilt vom aktiven Spieler ausgehend derjenige als besser, der gegen den Uhrzeigersinn als nächster folgt.

Beispiel: Der blaue Spieler platziert seine Schule und komplettiert damit die Fortschrittsfelder in Europa. Insgesamt liegen hier 12 Zivilisationspunkte (Bankenwesen 4, Physik 3, Malerei 3, Schule 2).

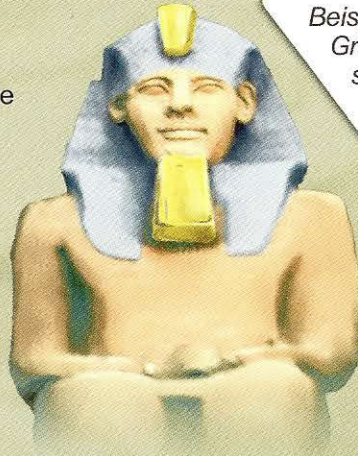
Jeder in Europa vertretene Spieler zählt seine Bevölkerungsfiguren: Der blaue Spieler hat 15 Figuren, der grüne 12, der rote 8 und der gelbe 4.

Der blaue Spieler hat die Mehrheit und erhält 12 Zivilisationspunkte. Der zweitplatzierte grüne Spieler bekommt die Hälfte, also 6 Zivilisationspunkte. Auf dem dritten Platz liegt der rote Spieler, der den Wert des niedrigsten Fortschritts bekommt, also 2 Punkte die Schule.

Ein gewertetes Gebiet und die Bevölkerungsfiguren in ihm bleiben weiterhin im Spiel!

• Eine Eroberung durchführen

Nur wenn die ausgespielte Heldenkarte eine Eroberungswert größer 0 aufweist, dürfen Sie eine Eroberung durchführen. Generell dürfen Sie auf Eroberungen aber auch verzichten. Achtung! Sie dürfen Eroberungen nur in Gebieten innerhalb des Einflussgebietes des Helden durchführen, in denen sie mindestens eine Bevölkerungsfigur haben. Sie sind Eroberer und wählen ein Gebiet und einen Spieler mit mindestens einer Bevölkerungsfigur in diesem Gebiet als ihren Gegner. Dieser ist der Verteidiger. Dann werfen Sie den Eroberungswürfel, um die Auswirkung der Eroberung zu ermitteln.



Beispiel : Der blaue Spieler erhält für Karl den Großen kein Gold, da sein Schatzwert 0 ist. Er besitzt jedoch 3 Münzen und beschließt, 2 Münzen auszugeben und dafür 4 Bevölkerungsfiguren von Europa ins Mittelmeer und nach Amerika zu versetzen. Er hat nun 7 Bevölkerungsfiguren im Mittelmeer und 3 in Amerika, wo er vorher noch gar nicht vertreten war.

Die Ergebnisse des Eroberungswürfels sind auf der separaten Übersichtstafel zusammengefasst.

*Ein Eroberungsversuch ist nur möglich, wenn der Held einen Eroberungswert größer 0 hat.
Eine Eroberung kann nur in einem Gebiet stattfinden, das zu den Einflussgebieten des Helden zählt und in dem der Eroberer mindestens über eine Bevölkerungsfigur verfügt.
Der blaue Spieler möchte mit Karl dem Großen im Mittelmeer eine Eroberung durchführen. Er besitzt 6 Bevölkerungsfiguren und greift den grünen Spieler an, der dort 9 Figuren hat. Der blaue Spieler würfelt – Auswirkung: Schlacht. Er entfernt 6 Bevölkerungsfiguren des grünen Spielers (Eroberungswert Karls des Großen: 4 + 2 für die Neuzeit). Der grüne Spieler hat nun nur noch 3 Bevölkerungsfiguren im Mittelmeer und der blaue Spieler mit 6 Figuren die Mehrheit.*

• Münzen erhalten und ausgeben:

Sie bekommen entsprechend dem Schatzwert des Helden Münzen. Außerdem dürfen Sie nur während dieser Phase Ihres eigenen Zugs Münzen für eine der folgenden drei Aktionen ausgeben.

Sie dürfen Ihr Gold nicht vor dieser Phase ausgeben!

- Völkerwanderung – Kosten: 2 Münzen.

Sie können 4 Ihrer Bevölkerungsfiguren aus einem Ihrer Gebiete in benachbarte Gebiete versetzen. Zwei Gebiete gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben.

Beispiel: So grenzt Europa beispielsweise an Amerika, und Amerika auf der anderen Spielplanseite an Russland (11).

- Ein Weltwunder errichten – Kosten: 7 Münzen.

Sie können ein oder mehrere Weltwunder errichten, die Ihnen Zivilisationspunkte und besondere Fähigkeiten bringen. Im Altertum können Sie aus den noch nicht errichteten beigefarbenen Weltwundern auswählen, in der Neuzeit zusätzlich aus den orangefarbenen.

Wenn Sie ein Weltwunder errichten, erhalten Sie sofort **3 Zivilisationspunkte**.

Legen Sie dann die entsprechende Karte gut sichtbar vor sich ab.

Die Fähigkeit Ihres Weltwunders können Sie **einmal pro Epoche** zu dem auf der Weltwunderkarte beschriebenen Zeitpunkt nutzen. Sobald Sie die Fähigkeit eingesetzt haben, drehen Sie die Weltwunderkarte um.

Sie können so viele Weltwunder errichten, wie Ihr Münzvorrat zulässt. Ein Weltwunder kann weder zerstört noch von anderen Spielern gestohlen werden.

- Zivilisationspunkte kaufen: Für jeweils 2 Münzen kann jeweils ein Zivilisationspunkt gekauft werden. Dies darf beliebig häufig wiederholt werden.

Wenn alle Aktionen des Helden durchgeführt sind, füllt der Spieler die offene Auslage der Heldenkarten vom Nachziehstapel wieder auf 3 auf. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. So verläuft die Partie bis zum Ende der Epoche Altertum.

Das Altertum endet nach der 4. Gebietswertung.

Gelingt es einem Spieler, während seines Zugs die Fortschrittsfelder der beiden letzten beigefarbenen Gebiete zu komplettieren, dann entscheidet er in welchem dieser beiden Gebiete es zu einer Gebietswertung kommt. Das andere Gebiet wird nicht gewertet, und das Spiel geht in der Neuzeit weiter.

Beispiel: Nach der 4. Gebietswertung beginnt die Neuzeit. Am Ende des Altertums hat der grüne Spieler 22 Zivilisationspunkte, der blaue Spieler 19, der rote Spieler 15 und der gelbe 13.

Vorbereitung für die Neuzeit:

- In jedem Gebiet bleibt der beigefarbene Fortschritt mit dem höchsten Wert liegen. Alle anderen beigefarbenen Fortschritte werden aus dem Spiel genommen. Auch für das fünfte, nicht gewertete Gebiet gilt diese Regel, sofern mindestens ein Fortschritt dort platziert wurde.
- Die beigefarbenen Fortschritte werden aus dem Beutel genommen, für den Rest der Partie nicht mehr benötigt und zur Seite gelegt. Nun werden die orangefarbenen Fortschritte der Epoche Neuzeit in den Beutel gefüllt.
- Die während dem Altertum genutzten Weltwunder werden wieder aufgedeckt. Ihre Fähigkeiten stehen ihrem Erbauer nun erneut zur Verfügung.
- Die ausgespielten Helden bleiben offen vor den Spielern liegen, alle übrigen beigefarbenen Heldenkarten – die Handkarten, die offene Auslage und der Nachziehstapel – werden für den Rest der Partie nicht mehr benötigt und zur Seite gelegt.
- Die orangefarbenen Heldenkarten werden neben den Spielplan als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält verdeckt 2 orangefarbene Heldenkarten.
- Die obersten 3 orangefarbenen Heldenkarten vom Nachziehstapel werden als offene Auslage neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler nimmt 7 seiner Bevölkerungsfiguren in die Hand.
- Beginnend mit **dem Spieler, der an der Reihe ist**, und danach im Uhrzeigersinn, stellt jeder Spieler nacheinander je 1 Bevölkerungsfigur auf ein orangefarbenes Gebiet seiner Wahl, bis jeder seine 7 Bevölkerungsfiguren eingesetzt hat.

Beginnend mit dem aktiven Spieler geht das Spiel in der Neuzeit weiter. Es gelten dieselben Regeln wie im Altertum, jedoch sind nun alle Gebiete im Spiel!

Das Spiel endet nach der 8. Gebietswertung in der Neuzeit.

Wenn ein Spieler das vorletzte Gebiet während der Neuzeit komplettiert, wird dieses noch gewertet, und das Spiel ist beendet.

Gelingt es einem Spieler, während seines Zuges die Fortschrittsfelder der beiden letzten Gebiete zu komplettieren, dann entscheidet er, in welchem dieser beiden Gebiete es zu einer Gebietswertung kommt. Das letzte Gebiet wird nicht gewertet. Der Spieler mit den meisten Zivilisationspunkten hat gewonnen.

Beispiel : Am Ende der Neuzeit hat der rote Spieler 52 Zivilisationspunkte, der blaue Spieler 47, der grüne 45 und der gelbe 29. Der rote Spieler gewinnt die Partie.

Sonderregeln für die Partie zu zweit:

- Jeder Spieler wählt 2 Farben für seine Zivilisation, damit ihm genügend Bevölkerungsfiguren zur Verfügung stehen.
- Bei der Abrechnung der Zivilisationspunkte in einem Gebiet wird der dritte Platz außer Acht gelassen.
- Die Weltwunderkarte „Ajanta-Höhlen“ ermöglicht es dem Spieler dennoch, so viele Zivilisationspunkte zu gewinnen, wie es der Drittplatzierte bei der Abrechnung tun würde.
- Die Weltwunderkarte „Große Leuchtturm von Alexandria“ ist nicht im Spiel.

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei : Frank Weiss, Michel Lalet, Laurent Levy, Clemens Tuerck, Julien Marty, Guillaume Bouilleux, Nathalie Brié, Sylvain Garet, Eric Pialat, Hervé Couvreur, Pascal Moreau, Eric Novaro, Jean-Luc Novaro, Pierre-Olivier Barome, Maud, François-Xavier Morin, Séverine Fouchard, Arnaud Vojinovic, Patrick Receveur, Laurent Bouyer, Sophie Martin, Georges Nony, Franck Dupont, Stéphane Collon, Ludovic Grousset, Alain Brayer, Tom Clegg.

Autor: Pascal Bernard

Illustrationen: Julien Marty / HB-Sign

Übersetzung der Spielregel aus dem Französischen: Birgit Irgang

www.heroesoftheworld.com

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Copyright © 2008 LLC Zvezda
Alle Rechte vorbehalten.
Herausgeber: LLC ZVEZDA
141730, Russia,
Moscow region, Lobnya,
Promyshlennaya str., 2,
office@zvezda.org.ru

