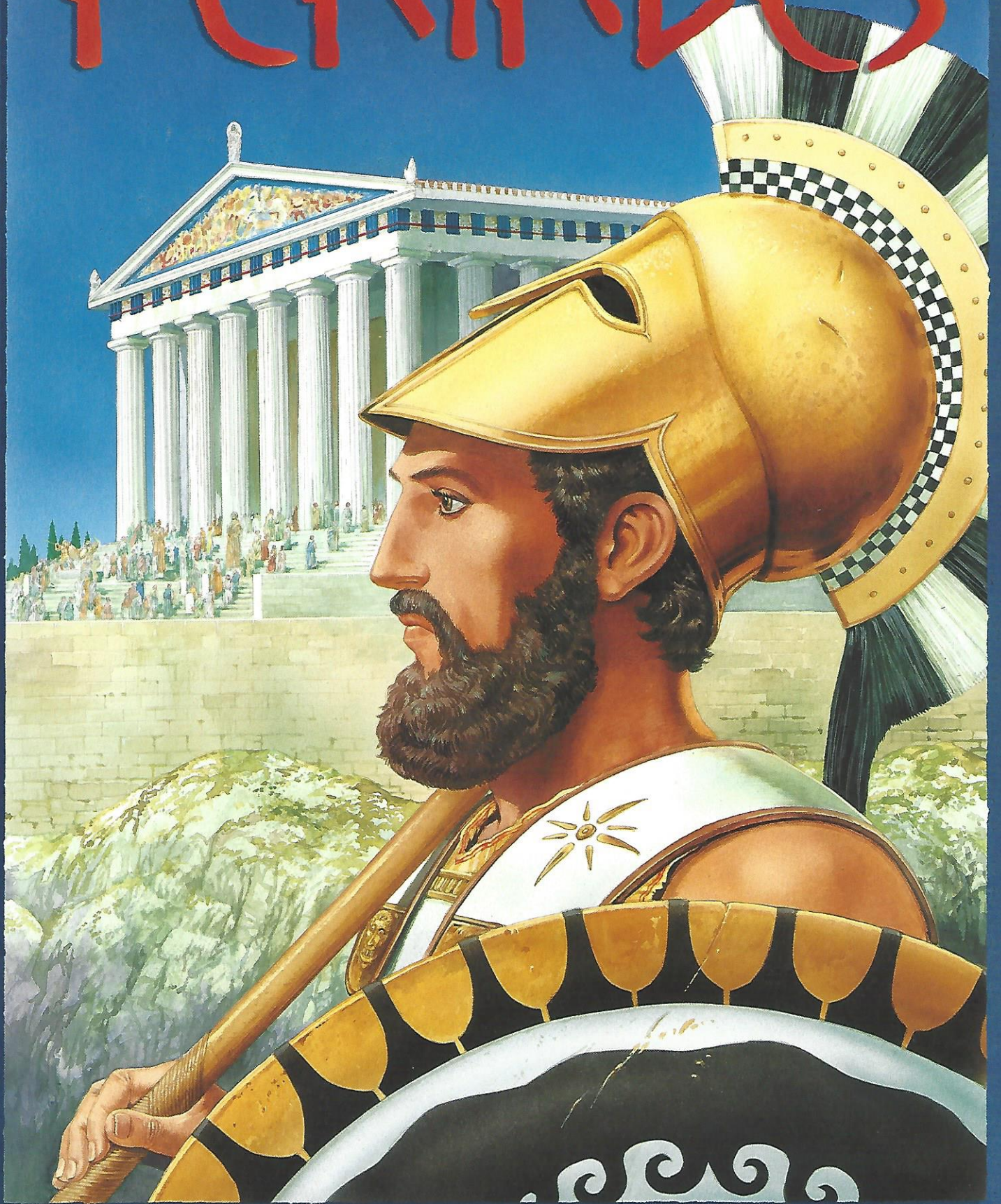


PERIKLES



ÜBERBLICK

ALS GEBURTSTÄTTE DER DEMOKRATIE KONNTE ATHEN MIT STOLZ AUF SEINE FÜHRUNGSROLLE IM KAMPF GEGEN DIE MÄCHTIGEN PERSER ZURÜCKBLICKEN. ABER WIE SO OFT KOMMT HOCHMUT VOR DEM FALL. SPARTA UND DIE ANDEREN STADTSTAATEN DES ANTIKEN GRIECHENLAND FANDEN ES AN DER ZEIT, ATHEN WIEDER AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK ZU HOLEN. DAS ERGEBNIS STEHT HEUTZUTAGE ALS PELOPONNESISCHER KRIEG IN DEN GESCHICHTSBÜCHERN.

Im Spiel „Perikles“ steht jeder Spieler für eine griechische Familie, deren Einfluß sich auf die sechs größten Städte Griechenlands erstreckt. Die Spieler benutzen ihren Einfluß, um die Führerschaft über diese Städte zu übernehmen und damit das Kommando über deren Streitkräfte, um so Ruhm und Ehre auf den Schlachtfeldern zu gewinnen.

„Perikles“ ist ein Spiel für drei, vier oder fünf Spieler und geht über maximal drei Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus mehreren Phasen, von denen einige besonders wichtig sind.

Zunächst bestimmen die Spieler durch die Wahl von Einflußplättchen, wie sehr und wo sie ihren Einfluß in den sechs Stadtstaaten ausdehnen. Der Einfluß wird durch kleine Holzquader dargestellt. Manche Einflußplättchen gestatten außerdem schon den Vorschlag eines Anführerkandidaten oder Einflußminderung der Gegenspieler durch Attentäter.

Anschließend werden die noch nicht besetzten Kandidatenposten vergeben und dann wird ermittelt, welcher der jeweils zwei Kandidaten jeder Stadt deren Anführer wird, abhängig vom jeweiligen Einfluß dieser Kandidaten in der Stadt. Wie allseits bekannt, verlieren Wahlsieger immer schnell an Popularität, daher verliert der gekürte Anführer jeder Stadt dort sofort immer so viel Einfluß, wie sein Gegenspieler hat.

Im zweiten Teil jeder Spielrunde steht der Krieg im Vordergrund. Jeder Spieler übernimmt das Kommando über die Streitkräfte jeder Stadt, deren Anführer er ist. In jeder Spielrunde wird an sieben verschiedenen Orten um deren Kontrolle gekämpft. Die Reihenfolge des Truppeneinsatzes wird dabei durch die vorher gewählten Einflußplättchen bestimmt. Die Anzahl seiner entsandten Truppen kann jeder Spieler durch Verminderung seines Einflusses noch erhöhen.

Jedes Ortsplättchen zeigt einen historischen Ort, an dem tatsächlich während dieses Krieges eine Schlacht stattfand. Das Plättchen nennt jeweils die Macht, zu deren Herrschaftsbereich dieser Ort ursprünglich gehörte. An manchen Orten gibt es einheimische Milizen, die zur

Verteidigung beitragen, oder heimliche Rebellen, die nur darauf warten, sich mit einem Angreifer zu verbünden. Fast überall werden zwei Kampfrunden ausgetragen. Die Hopliten, die griechischen Lanzenträger, bestreiten den Landkampf, während die Trireme, oder Dreiruderer, die antiken Kriegsgaleeren, den Seekampf ausfechten. Der Sieger des gesamten Kampfes übernimmt die Kontrolle über diesen Ort und gewinnt dadurch Siegpunkte.

Zum Schluß jeder Spielrunde segnen die Anführer das Zeitliche und die dankbaren Einwohner der Städte errichten Statuen zum Gedenken an die weise Herrschaft ihrer Anführer in diesen dunklen Zeiten. Eine neue Runde beginnt und nach drei Spielrunden endet das Spiel, es sei denn, Sparta oder Athen haben schon frühzeitig viele Niederlagen einstecken müssen. Die Spieler zählen ihre Siegpunkte durch Einflußmarker in den Städten, durch eroberte Ortsplättchen und durch Statuen, die je nach dem Kriegsgeschick der einzelnen Städte mehr oder weniger viele Siegpunkte wert sind.

SPIELMATERIAL

- 1 SPIELPLAN
- 1 DIESE REGELN
- 21 ORTSPLÄTTCHEN
- 8 SONDERPLÄTTCHEN
- 60 MILITÄRCOUNTER
- 36 EINFLUSSPLÄTTCHEN
- 150 EINFLUSSMARKER (HOLZQUADER)
IN 5 FARBEN
- 45 ANFÜHRER/STATUENCOUNTER
IN 5 FARBEN
- 15 NIEDERLAGENCOUNTER
- 4 WÜRFEL
- 4 KAMPFMARKER

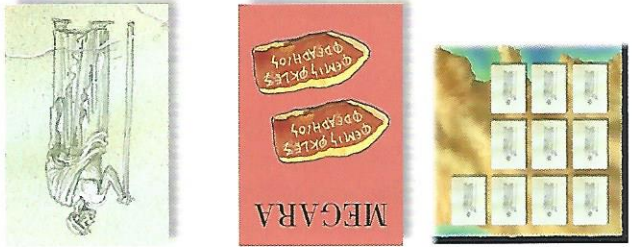


SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt alle Einflubmarker und Anführercounter einer Farbe seiner Wahl, bei weniger als fünf Spielern gehen nicht benutzte Marker und Scheiben zurück in die Spielschachtel.



Die Einflubplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. 10 Stück davon werden gezogen und offen auf die 10 Felder des Spielplans für Einflubplättchen beliebig verteilt.



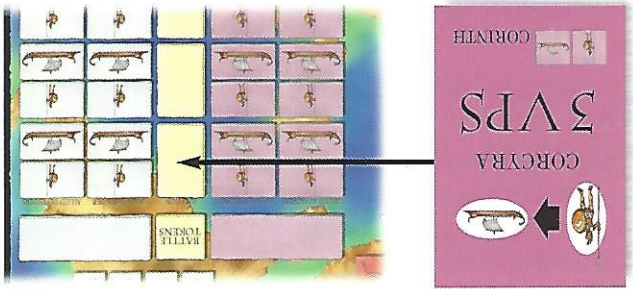
Felder für Einflubplättchen

Vorderseite Einflubplättchen

Rückseite Einflubplättchen

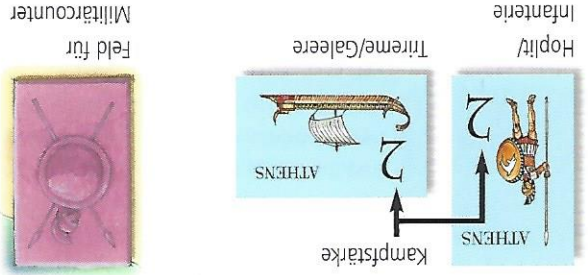


Die Ortsplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. 7 Stück davon werden gezogen und offen auf die 7 Felder des Spielplans für Ortsplättchen beliebig verteilt.

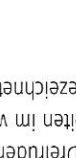


Ortsplättchen

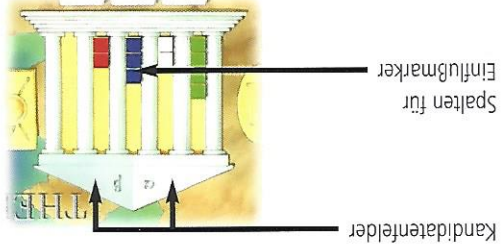
Alle Militärcounter jeder Stadt werden offen jeweils neben der zugehörigen Stadt gestapelt.



ANMERKUNG: Die Lanzenträger des antiken Griechenland hießen Hopliten, die Schiffe waren Trimere, auch Dreiruderer genannt. Der Einfachheit halber werden diese Einheiten im weiteren Regelverlauf als Infanterie und Galeeren bezeichnet.



Die Niederlagencounter werden neben den Spielplan gelegt, sie werden erst später gebraucht, wenn eine Stadt eine Niederlage im Kampf hinnehmen muß.



Durch Würfelwurf wird ein Startspieler bestimmt. Jeder Spieler setzt zunächst zwei seiner Einflubmarker in jede Stadt. Die Einflubmarker werden in die spaltenähnlichen Lücken zwischen den Tempelsäulen gesetzt, nicht auf die darüber befindlichen Kandidatenfelder. Die Spieler sollten ihre Marker jeweils in unterschiedliche Spalten setzen, damit immer ein guter Überblick gewährleistet ist, wer in welcher Stadt wie viele Einflubmarker hat. Anschließend setzen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn, einen weiteren Einflubmarker in eine beliebige Stadt, dieser Vorgang wird danach einmal wiederholt, so daß alle Spieler schließlich jeweils noch zwei weitere Einflubmarker eingesetzt haben (insgesamt hat nun jeder Spieler 14 Einflubmarker auf dem Spielplan).

Sonderplättchen



Die acht Sonderplättchen werden verdeckt gemischt, jeder Spieler erhält eins davon. Die noch übrigen Sonderplättchen werden

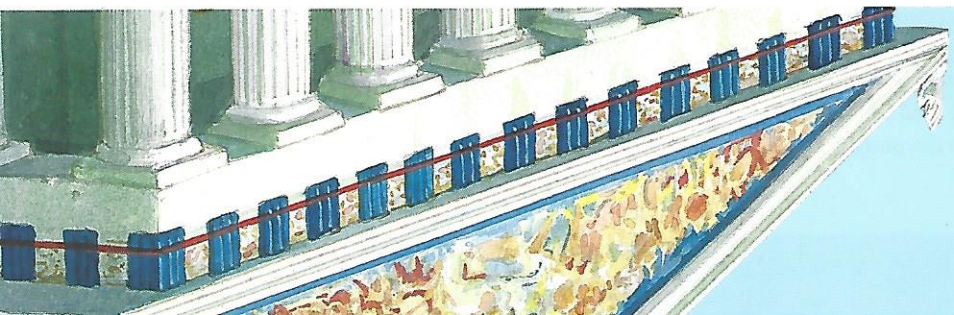
unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Alle Spieler schauen sich ihr eigenes Plättchen an, ohne daß die Mitspieler es einsehen können. Es ist wichtig, daß jeder Spieler sich die genaue Bedeutung seines Plättchens durchliest, um dessen Bedeutung und den Zeitpunkt, zu dem er es einsetzen kann, bestens zu kennen. Die Erklärung der Sonderplättchen steht am Ende dieser Regel.

Perser



Schild gelegt.

Persischer Schild



SPIELABLAUF

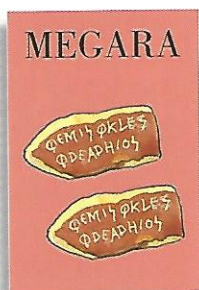
Jede Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. Orts- und Einflußplättchen auslegen
2. Einflußplättchen auswählen
3. Kandidaten vorschlagen
4. Anführer bestimmen
5. Truppen einsetzen
6. Kämpfe ausführen
7. Rundenende

1. Orts- und Einflußplättchen auslegen

In der ersten Spielrunde entfällt diese Phase, da bereits alle Plättchen in der Vorbereitung ausgelegt wurden. In den weiteren Runden müssen jeweils 7 neue Ortsplättchen vom Stapel aufgedeckt und auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt werden, und es müssen alle Einflußplättchen gemischt und 10 Stück von dem neuen Stapel auf die Felder für Einflußplättchen verteilt werden.

2. Einflußplättchen auswählen

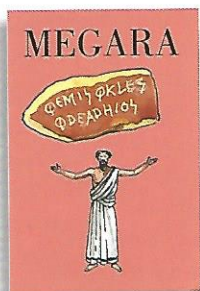


In dieser Phase nehmen die Spieler ausgelegte Einflußplättchen auf, wodurch sie weitere Einflußmarker in die Städte setzen können.

Für die erste Runde wurde der Startspieler bereits zufällig bestimmt, in der zweiten und dritten Runde ist jeweils derjenige Startspieler, der zuletzt Anführer Athens war.

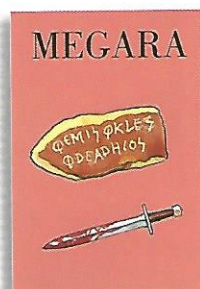
Der Startspieler wählt eins der zehn offenen liegenden Einflußplättchen aus, nimmt es und setzt sofort so viele seiner Einflußmarker in die Stadt gleicher Farbe wie das Plättchen, wie dieses Tonscherben zeigt. Ein Plättchen „Beliebige Stadt“ bedeutet, daß der Spieler in diesem Fall die freie Wahl hat, in welche Stadt er seine(n) Marker setzt.

Falls das genommene Plättchen ein Kandidatensymbol trägt, schlägt der Spieler sofort in einer Stadt seiner Wahl einen Kandidaten vor (das muß also nicht die Stadt sein, deren Farbe das Plättchen hat). Eine genauere Erklärung erfolgt im Abschnitt „Kandidaten vorschlagen“.



Kandidatensymbol

Falls das genommene Plättchen ein Attentätersymbol trägt, entfernt der Spieler sofort einen beliebigen Einflußmarker aus einer beliebigen Stadt (das muß also nicht die Stadt sein, deren Farbe das Plättchen hat), der Besitzer erhält diesen Marker zurück. Ein Spieler kann auf diese Weise



Attentätersymbol

auch einen eigenen Einflußmarker aus einer Stadt entfernen. Dieser Marker kann sowohl vom Säulenteil der Stadt als auch von deren Kandidatenfeld entfernt werden, und falls es bereits zwei Kandidaten in dieser Stadt gab und der Marker vom Feld „α“ genommen wird, rückt der Marker vom Feld „β“ herüber auf das nun freie Kandidatenfeld.

Anschließend legt der Spieler das genommene Plättchen offen vor sich aus, es wird noch in einer späteren Phase gebraucht. Dann zieht er das oberste Plättchen vom Stapel und legt es auf das leere Feld, so daß nun wieder zehn Einflußplättchen zur Auswahl stehen. Der nächste Spieler links vom Startspieler verfährt genauso, dann der Spieler links von diesem usw. Das geht immer weiter so reihum im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler fünf Einflußplättchen vor sich liegen hat bzw. bei fünf Spielern nur vier Einflußplättchen. Nachdem alle Spieler ihre volle Anzahl Einflußplättchen genommen und ausgeführt haben, beginnt die nächste Phase.

Für die Wahl der Plättchen gibt es noch zwei weitere Regeln. Jeder Spieler darf von jeder Farbe nur ein Plättchen haben, d. h. er muß jedes Mal ein Plättchen anderer Farbe wählen als die Farben, die er bereits vor sich liegen hat – das gilt auch für die braunen Plättchen „Beliebige Stadt“. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist dann gestattet, wenn die zehn ausliegenden Plättchen dem Spieler keine Möglichkeit bieten, eine andere Farbe zu wählen als eine der Farben, die er bereits vor sich liegen hat. In solch einem Fall kann der Spieler ein beliebiges Plättchen nehmen. Dieser Fall tritt allerdings nur sehr selten ein.

Außerdem ist es nicht möglich zu passen, d. h. kein Plättchen zu nehmen, wenn man an der Reihe ist. Auch muß jeder Spieler auf jeden Fall die entsprechende Anzahl Einflußmarker einsetzen und eventuelle Aktionen (Kandidat, Attentäter) ausführen.

3. Kandidaten vorschlagen

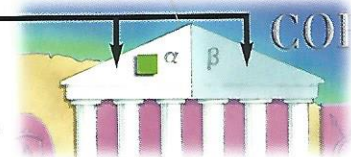
Wieder beginnend mit dem Startspieler der vorherigen Phase, schlagen die Spieler in dieser Phase in allen Städten Kandidaten für den jeweilige Anführer vor.

Der Startspieler wählt einen Einflußmarker einer Stadt und schiebt ihn auf ein freies Kandidatenfeld dieser Stadt. Jede Stadt verfügt über zwei Kandidatenfelder, „α“ und „β“. Der erste vorgeschlagene Kandidatenmarker wird auf Feld „α“ gesetzt, der zweite auf Feld „β“. In jedem Feld kann nur ein Marker sein. Um einen Kandidaten in einer Stadt vorschlagen zu können, muß der Spieler in dieser Stadt mit mindestens einem eigenen Einflußmarker vertreten sein. Ein Spieler kann sich selbst oder einen anderen Spieler vorschlagen, also einen eigenen Einflußmarker oder den eines anderen Spielers auf ein leeres Kandidatenfeld schieben.

In einer Stadt können nie beide Kandidaten von gleicher Farbe sein, d. h. demselben Spieler gehören.

Kandidatenfeld

In diesem Beispiel wurde ein grüner Einflußmarker auf das Kandidatenfeld „α“ geschoben.



Nachdem der Startspieler einen Kandidaten vorgeschlagen hat, tut dies der Spieler links neben ihm ebenso, usw. immer weiter reihum im Uhrzeigersinn so lange, bis es in jeder Stadt zwei Kandidaten gibt. Wer an der Reihe ist, muß einen Kandidaten vorzuschlagen, falls er kann und darf sich dieser Pflicht nicht entziehen.

Da es bereits Kandidaten aus der vorherigen Phase geben kann, sind nicht immer alle Spieler gleich oft an der Reihe, ebenso generell nicht bei fünf Spielern.



4. Anführer bestimmen

In dieser Phase wird nun für jede Stadt ein Anführer bestimmt. Die Reihenfolge der Städte zur Bestimmung ihrer Anführer spielt keine Rolle. Der Kandidat, der die meisten Einflüßmarker in der jeweiligen Stadt hat, wird deren Anführer. Die beiden Kandidatenmarker werden an ihre Besitzer zurückgegeben und der erfolgreiche Spieler nimmt so viele eigene Einflüßmarker aus dieser Stadt in seinen Vorrat zurück, wie sein Gegner dort Einflüßmarker hat. Anschließend setzt er einen eigenen Anführercounter auf das Anführerfeld der Stadt.



Feld für Anführercounter

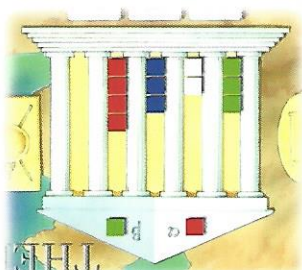
Anführercounter

zurückgewinnen, der in einer vorherigen Runde als Verlust neben den Spielfeldern gelegt worden war. Es besteht freie Wahl, ob ein Infanterie- oder Galeerencounter zurückgenommen wird, falls zutreffend, es muß aber immer der jeweils zur Verfügung stehende Counter mit dem geringsten Wert zurück genommen werden. In der ersten Runde entfällt dieser Vorgang, da es noch keine vorherigen Verluste gibt. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Truppen einsetzen, ist abhängig von den Einflüßplättchen, welche die Spieler in der Phase 2 genommen hatten. Diese Plättchen dienen nun dazu, Truppen zum Angriff oder zur Verteidigung der Orte einzusetzen. Zunächst werden einzeln nacheinander alle Einflüßplättchen mit 2 Tonscherben zum Einsetzen der Truppen benutzt, danach einzeln nacheinander alle mit 1 Tonscherbe. Der Startspieler wurde bereits durch den Anführer von Sparta bestimmt und falls dieser mindestens ein Einflüßplättchen mit 2 Tonscherben vor sich liegen hat, muß er es (bzw. eins davon) nun abwerfen und kann dafür einen oder zwei Militärcounter an einem oder zwei Orten seiner Wahl einsetzen. Dann ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe, der auch mindestens ein Einflüßplättchen mit 2 Tonscherben hat usw., immer weiter reihum, bis alle Spieler ihre Einflüßplättchen mit 2 Tonscherben benutzt haben. Falls ein Spieler nur Einflüßplättchen mit 1 Tonscherbe hat, wird er so lange übersprungen, bis kein Spieler mehr Plättchen mit 2 Tonscherben hat. Anschließend werfen alle Spieler reihum immer eins ihrer Einflüßplättchen mit 1 Tonscherbe ab, bis kein Spieler mehr Einflüßplättchen vor sich liegen hat. Damit beginnt der Spieler links von dem Spieler, der als letzter ein Aktionsplättchen mit 2 Tonscherben abgeworfen hatte. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre Einflüßplättchen benutzt haben. Achtung – es ist unbedingt darauf zu beachten, daß durch diese Regel bedingt nicht immer alle Spieler nacheinander an der Reihe sind, auch kann es passieren, daß ein Spieler mehrmals nacheinander an der Reihe ist, z. B. wenn er nur noch als einziger mehrere Plättchen mit 2 Scherben hat. Wer an der Reihe ist, kann nicht passen, er muß eins seiner der Reihenfolge entsprechenden Einflüßplättchen abwerfen, kann aber durchaus beschließen, keine Truppen einzusetzen.

Für jedes abgeworfene Einflüßplättchen kann der Spieler sofort bis zu zwei Militärcounter einsetzen, unabhängig davon, ob auf dem Plättchen zwei Tonscherben sind oder nur einer! Diese Militärcounter können auch an zwei verschiedenen Orten eingesetzt werden, und auch aus zwei verschiedenen Städten stammen, falls der Spieler zwei oder mehr Städte anführt. Die Farbe des abgeworfenen Einflüßplättchens spielt keine Rolle und die Anzahl der Tonscherben ist nur für die Reihenfolge von Bedeutung. Um es noch mal ganz deutlich zu sagen: Für jedes Plättchen können maximal zwei Militärcounter eingesetzt werden

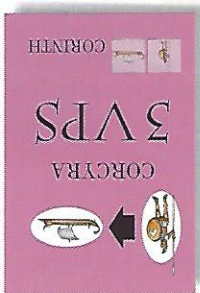
Auf beiden Seiten der Ortsplättchen sind Felder, links zuerst für die Truppen des Hauptangreifers, dann für alle Truppen verbündeter Angreifer; rechts zuerst für die Truppen des Hauptverteidigers, dann für alle Truppen verbündeter Verteidiger. Der erste Spieler überhaupt, der seine Truppe(n) links bzw. rechts neben einem Ortsplättchen einsetzt, egal ob Infanterie oder Galeeren, ist der Hauptangreifer bzw. Hauptverteidiger dieses Ortes. Alle Truppen anderer Spieler an diesem Ort werden links bzw. rechts außen auf die Verbündetenfelder gelegt, je nachdem, für welche Seite sie sich entscheiden. Nur der jeweilige Hauptangreifer oder Hauptverteidiger kann das Ortsplättchen gewinnen.

BEISPIEL: In der hier abgebildeten Stadt gewinnt Rot die „Wahl“. Beide Kandidatenmarker werden entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Rot muß drei weitere seiner Einflüßmarker entfernen, da Grün drei Marker in dieser Stadt hat. Rot setzt dann einen seiner Anführercounter auf das Anführerfeld der Stadt.



5. Truppen einsetzen

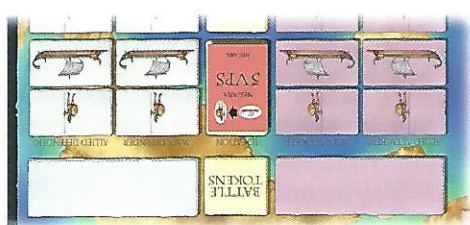
In dieser Phase setzen die Spieler nun die Truppen der Stadt bzw. Städte, deren Anführer sie gerade sind, im Kampf um die sieben Orte ein.



Jeder Spieler nimmt nun die Militärcounter der Städte, deren Anführer er ist, und zwar nur die auf dem Spielfeld neben der Stadt befindlichen Militärcounter, nicht die neben dem Spielfeld (das sind die Verluste aus den vorherigen Runden, in der ersten Runde also sowieso nicht vorhanden). Wenn ein Spieler es nicht geschafft hat, Anführer mindestens einer Stadt zu sein, führt er die persischen Truppen. Nähere Einzelheiten zu den persischen Truppen folgen am Schluß der Regel.

Von Korinth kontrolliertes Ortsplättchen

Der Anführer Spartas bestimmt den Startspieler dieser Phase. Beginnend mit diesem und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn muß zuerst jeder Spieler für jede Stadt, die er anführt, einen „toten“ Militärcounter



Die Einsatzfelder sind mit den Truppensymbolen gekennzeichnet, Infanterie und Galeeren. Die Spieler müssen genau darauf achten, ihre Militärcounter auf die richtigen Felder des entsprechenden Typs zu legen. Die Militärcounter werden immer verdeckt auf die Felder gelegt und bei Bedarf gestapelt. Jeder Spieler kann sich jederzeit seine eigenen eingesetzten Militärcounter ansehen, aber nicht die der anderen Spieler. Die Anzahl Counter pro Feld ist nicht begrenzt und auf jedem Feld können Counter verschiedener Städte liegen.

Außer diesen Grundregeln gibt es folgende weitere logische Einsatzregeln für die Militärcounter:

- Ein Spieler kann niemals einen Ort angreifen, der von einer Stadt kontrolliert wird, deren Anführer er ist, auch nicht mit Truppen einer anderen Stadt, die er ebenfalls kontrolliert.
- Falls ein Spieler Hauptverteidiger oder verbündeter Verteidiger eines Ortes werden möchte, dessen kontrollierende Stadt er nicht selbst anführt, muß er deren Anführer um Erlaubnis fragen. (Z. B. muß ein Spieler, der Theben anführt und einen von Athen kontrollierten Ort verteidigen will, den Anführer Athens um Erlaubnis fragen.)
- Sobald Truppen einer Stadt einen Ort angegriffen haben, sind sie im Krieg mit der Stadt, die diesen Ort kontrolliert. Das hat zur Folge, daß sie sich in dieser Runde nicht mehr mit dieser Stadt verbünden können, weder um einen von dieser Stadt kontrollierten Ort zu verteidigen noch können ihre Truppen auf derselben Seite mit Truppen der anderen Stadt eingesetzt werden, gleichgültig ob zwecks Angriff oder Verteidigung. (Wenn z. B. korinthische Truppen einen von Sparta kontrollierten Ort angegriffen haben, können sie keinen von Sparta kontrollierten Ort mehr verteidigen oder sich auf eine Seite mit spartanischen Truppen stellen.) Umgekehrt gilt natürlich auch, daß eine Stadt, deren Truppen einen von einer anderen Stadt kontrollierten Ort verteidigen, nicht mehr einen anderen Ort angreifen können, der auch von dieser Stadt kontrolliert wird oder sich auf eine andere Seite wie diese Stadt stellen kann.
- Falls ein Spieler mehrere Städte anführt, kann er zwar nicht mit den Truppen einer Stadt unter seiner Kontrolle eine andere von ihm selbst kontrollierte Stadt angreifen, aber ist es möglich, daß eine oder mehrere von ihm angeführte Städte mit einer bestimmten anderen Stadt verbündet sind, während gleichzeitig eine oder mehrere andere von ihm angeführte Städte mit derselben Stadt Krieg führen. Ein Spieler kann aber niemals von ihm kontrollierte Truppen auf beiden Seiten eines Ortes einsetzen, d. h. Truppen unter der Kontrolle eines Spielers können niemals gegeneinander kämpfen. (Beispielsweise ist Simon Anführer von Theben und Argos. Er greift einen von Athen kontrollierten Ort mit seinen thebischen Truppen an. Trotzdem kann er mit seinen Truppen aus Argos einen anderen von Athen kontrollierten Ort verteidigen, aber natürlich nicht den, den seine thebischen Truppen angreifen.)
- Die ersten Militärcounter, die zu einem Ort geschickt werden, müssen immer auf die Hauptfelder gelegt werden, nie auf die Felder der verbündeten Truppen. Militärcounter können erst dann auf die Felder für verbündete Truppen gesetzt werden, wenn es einen Hauptpangreifer bzw. Hauptverteidiger gibt.

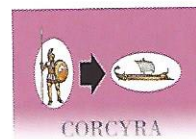
ZUSÄTZLICHE TRUPPEN EINSETZEN: Jedes Mal, nachdem ein Spieler durch Abgabe eines Einflußplättchens einen oder zwei Militärcounter eingesetzt hat, hat er einmalig die Möglichkeit, durch Abgabe eines eigenen Einflußmarkers bis zu zwei weitere Militärcounter einer Stadt einzusetzen, deren Anführer er ist. Dieser Einflußmarker muß aus der Stadt genommen werden, deren Truppen er einsetzen will. Falls der

Spieler auf diese Weise zwei Truppen einsetzt, müssen diese aus derselben Stadt kommen, können aber an verschiedenen Orten eingesetzt werden. (Z. B. hat Andreas gerade zwei spartanische Truppen an einem bestimmten Ort eingesetzt. Er möchte aber auch noch zwei Truppen aus Megara, dessen Anführer er ebenfalls ist, einsetzen, also entfernt er einen seiner Einflußmarker aus Megara und legt ihn in seinen Vorrat zurück. Die beiden Truppen kann er an einem oder auch an zwei verschiedenen Orten einsetzen.)

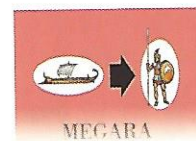
6. Kämpfe ausführen

In dieser Phase werden die Kämpfe ausgetragen, deren Ausgang darüber entscheidet, welche Spieler welche der sieben Ortsplättchen bekommen. Um die Übersicht nicht zu verlieren, sollten die Kämpfe in Reihenfolge der Ortsplättchen von oben nach unten erfolgen

Normalerweise besteht jeder Kampf aus zwei getrennten Kampfunden. Eine ist der Infanteriekampf, die andere der Galeerenkampf. In welcher Reihenfolge diese Kampfunden stattfinden ist oben auf jedem Ortsplättchen angegeben, von links nach rechts zu lesen. Der Sieger der ersten Kampfunde beginnt die zweite mit einem Vorteil, der Sieger der zweiten Kampfunde ist Kampfsieger und gewinnt damit das Ortsplättchen. Falls das Ortsplättchen nur ein Infanteriesymbol aufweist, findet hier nur eine Kampfunde statt, und zwar der Infanteriekampf.



Infanteriekampf findet zuerst statt, dann folgt der Galeerenkampf.



Galeerenkampf findet zuerst statt, dann folgt der Infanteriekampf.

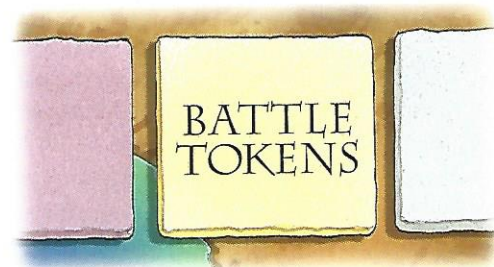


Hier findet nur ein Infanteriekampf statt.

Die Kämpfe werden in Reihenfolge der Ortsplättchen von oben nach unten abgewickelt.

Der Ablauf von Infanterie- und Galeerenkampfunde ist identisch und wird im Folgenden genau beschrieben.

Zunächst werden die vier Kampfmarker oberhalb der Ortsplättchen auf das Feld „Battle Tokens“ gesetzt.



Beide Seiten, Angreifer und Verteidiger, decken ihre Counter auf und ermitteln ihre jeweilige Kampfstärke. Die Stärke jedes Militärcounters ist



auf dem Counter angegeben.

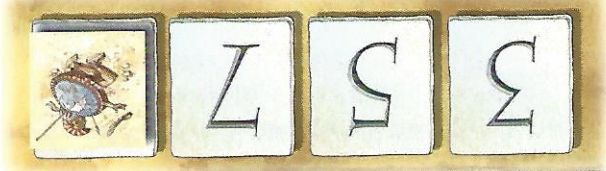
Manche Ortsplättchen erhöhen die Kampfstärke einer Seite. Ein graues Infanteriesymbol erhöht die Infanteriestärke des Verteidigers um eins, ein graues Galeerenkampsymbol erhöht die Galeerenkampfstärke des Verteidigers um eins. Violette Symbole stellen Rebellen dar und erhöhen auf gleiche Weise wie gerade beschriebene die Kampfstärke des Angreifers. Wenn es an einem Ort keine Verteidiger gibt, verteidigen die einheimischen Milizen (graue Symbole) sich trotzdem, falls vorhanden. Wenn es aber an einem Ort keine Angreifer gibt, halten eventuell vorhandene Rebellen still und greifen nicht an.



Der Verteidiger erhöht seine Infanterie- und Galeerenkampfstärke jeweils um eins.



Der Angreifer erhöht seine Infanteriekampfstärke um eins.



BEISPIEL: Falls Korinth erstmals einen Kampf um einen Ort verliert, den es kontrolliert, wird ein Niederlagencounter auf das Kästchen „9“ unterhalb der Stadt Korinth auf dem Spielplan gelegt. Das bedeutet, daß der höchstmögliche Siegpunktwert für Statuen in dieser Stadt nun sieben beträgt.

Falls ein Ort nicht angegriffen wird, erhält der Verteidiger aber nicht das Ortsplättchen, dieses wird offen neben dem Spielplan abgelegt und ist aus dem Spiel. Der Hauptverteidiger setzt stattdessen zwei seiner Einflußmarker in die entsprechende Stadt.

Die nicht eliminierten Militärcounter werden anschließend zu ihren jeweiligen Herkunftsstädten zurückgelegt.

DIE KAMPTABELLE

Auf den ersten Blick sieht die Kampftabelle etwas verwirrend aus mit ihrer Mischung aus Verhältnissen und Differenzen. Es wird immer die Kampfstärke des Angreifers mit der des Verteidigers verglichen. Falls mehrere Spalten zutreffen sollten, bestimmt der Spieler mit der größeren Kampfstärke dann die Spalte, die ihm vorteilhafter erscheint.

COMBAT TABLE		ODDS		ATTACKER		DEFENDER	
5	10	1:2	10	5	5	10	10
6	9	-2	9	6	6	9	9
7	8	1:1	8	7	7	8	8
8	7	+2	7	8	8	7	7
9	6	2:1	6	9	9	6	6
10	5	3:1	5	10	10	5	5

Die Gesamtstärke des Angreifers wird mit der des Verteidigers verglichen, um zu bestimmen, welche Spalte der Kampftabelle benutzt wird. Jede Spalte gibt an, welches Ergebnis Angreifer und Verteidiger mit zwei Würfeln jeweils mindestens erzielen müssen, um einen Kampfmarker auf ihre Seite ziehen zu können. Die Spieler, d. h. Hauptangreifer und Hauptverteidiger, würfeln gleichzeitig. Wer das durch die Spalte der Kampftabelle vorgegebene Ergebnis erzielt oder übertrifft, zieht einen Kampfmarker aus dem „Mittelfeld“ („Kampfmarker“) auf das Feld seiner Seite links bzw. rechts daneben. Die Seite, die zuerst zwei Kampfmarker auf ihrer Seite hat, hat die Kampfrunde gewonnen. Falls beide Seiten gleichzeitig zwei Kampfmarker auf ihrer Seite haben, würfeln die Spieler so lange weiter, bis einer das verlangte Ergebnis würfelt, der andere es aber verfehlt.

Der Verlierer einer Kampfrunde muß einen Militärcounter als Verlust abgeben, dieser Counter wird neben den Spielplan gelegt. Der Verlustcounter muß von den Haupttruppen genommen werden, und zwar der (bzw. einer derjenigen) mit dem niedrigsten Wert. Falls es keine Haupttruppen des entsprechenden Typs gibt, wird ein Counter des niedrigsten Wertes der verbündeten Truppen genommen. Falls dafür mehrere Counter verschiedener verbündeter Städte in Frage kommen, entscheidet der Hauptangreifer bzw. Hauptverteidiger, welcher Counter als Verlust genommen wird.

Falls nur eine Seite Truppen des entsprechenden Typs hat, hat sie diese Kampfrunde automatisch gewonnen. Der Sieger der ersten Kampfrunde beginnt die zweite Kampfrunde mit einem Kampfmarker auf seiner Seite. Das heißt, daß er nur noch einen weiteren Kampfmarker gewinnen muß, um die zweite Kampfrunde und damit den gesamten Kampf zu gewinnen. Falls das Ortsplättchen nur das Infanteriesymbol zeigt, gibt es nur eine Kampfrunde (der Sieger dieser Kampfrunde ist dann auch Sieger des gesamten Kampfes). Der Sieger des gesamten Kampfes erhält das Ortsplättchen und legt es offen vor sich ab. Falls der Verteidiger verloren hat, wird das höchstwertigste freie Siegpunktkästchen unterhalb der entsprechenden Stadt mit einem Niederlagencounter abgedeckt.

BEISPIEL ENES KAMPFES

BEISPIEL: Falls der Angreifer Stärke 2 hat und der Verteidiger Stärke 1, wird die Spalte 2:1 benutzt. Hat der Angreifer aber Stärke 5 und der Verteidiger Stärke 3, wird die +2 Spalte benutzt. Bei einem Angriff mit Stärke 3 gegen eine Verteidigung Stärke 4 wird die Spalte 1:1 benutzt. Ein Angriff mit 7 gegen eine Verteidigung von 12 würde die Spalte -2 benutzen, da dieses Verhältnis mehr als 1:2 ist, also wird die Spalte rechts davon benutzt. Ein Angriff mit weniger als 1:2 wird wie 1:2 behandelt, ein Angriff mit mehr als 3:1 wird wie 3:1 behandelt. Bei einem Angriff von 2 gegen 4 hätte der Verteidiger die Wahl (da er die größere Kampfstärke hat), ob die Spalte 1:2 oder -2 benutzt wird, wobei die Wahl dann sicher nicht schwer fällt.

Athen hat beschlossen, Sizilien anzugreifen, das von Sparta kontrolliert wird. Der Galeerenkampf wird zuerst ausgetragen. Athen kommt auf eine Gesamtstärke von sieben, Sparta von fünf (einschließlich der einheimischen Galeerenmiliz). Das heißt, daß die Spalte +2 der Kampftabelle benutzt wird, Athen muß also mindestens „7“ würfeln und Sparta mindestens „8“. Athen würfelt „9“, Sparta nur „6“, nicht genug. Der Athen-Spieler zieht also einen Kampfmarker auf seine Seite. Im zweiten Wurf erzielt Athen „7“, Sparta sogar „11“. Beide Seiten erhalten einen Kampfmarker. Athen hat aber nun bereits zwei Kampfmarker auf seiner Seite und damit den Galeerenkampf gewonnen.



Sparta verliert seinen Galeerencounter mit dem niedrigsten Kampfwert (das können nie einheimische Milizen bzw. Rebellen sein).

Es folgt nun die zweite Kampfunde, der Infanteriekampf. Da Athen die erste Kampfunde gewonnen hatte, steht zu Beginn der zweiten Kampfunde bereits ein Kampfmarker auf der Seite Athens. Athen hat Infanteriestärke drei, Sparta sieben (einschließlich der einheimischen Infanteriemiliz). Das bedeutet, daß die Spalte 1:2 zur Anwendung kommt, Athen muß also mindestens 10 würfeln, Sparta nur 5. Los geht's, Athen schafft nur „7“, nicht genug, Sparta zieht mit einer „6“ einen Kampfmarker auf seine Seite. Wieder haben beide Seiten einen Marker und es kommt zur Entscheidung. Athen würfelt „10“, Sparta „8“, damit nehmen beide Seiten einen weiteren Kampfmarker auf ihre Seite. Beide Seiten haben nun zwei Marker auf ihrer Seite, was bedeutet, daß der Kampf weitergeht. Athen würfelt nun „6“, während Sparta „7“ würfelt. Damit ist der Kampf entschieden, denn Athen hat das geforderte Ergebnis nicht geschafft, wohl aber Sparta, das damit den gesamten Kampf gewonnen hat! Der Spieler nimmt das Ortsplättchen und legt es offen vor sich ab. Da er als Verteidiger gewonnen hat, wird kein Siegpunktkästchen abgedeckt. Alle noch verbliebenen Militärcounter kehren in ihre Heimatstädte zurück.

7. Rundenende



In dieser Phase sterben alle Anführer und ihnen zu Ehren werden Statuen errichtet.

Alle Anführercounter werden auf ihre Statuenseite umgedreht und auf das Statuenfeld neben der jeweiligen Stadt gelegt. Zum Spielende gibt es dafür Siegpunkte. Alle Einflußmarker werden vom Spielplan genommen und auf den Ablagehaufen gelegt. Es muß darauf geachtet werden, daß alle Militärcounter (außer Verlusten) wieder in ihrer Heimatstadt sind. Die nächste Spielrunde beginnt, falls das Spiel nicht beendet ist.

SPIELENDEN UND SIEG

Das Spiel endet bereits nach der ersten oder zweiten Spielrunde, falls Athen oder Sparta vier oder mehr Niederlagen erlitten haben, ansonsten nach der dritten Spielrunde. Es erübrigt sich, die Rundenanzahl zu notieren, da es nach der dritten Runde keine Ortsplättchen mehr gibt.

Die Spieler addieren nun ihre Siegpunkte:

- Jeder Einflußmarker in jeder Stadt ist 1 Siegpunkt wert, unabhängig davon, wie viele Siege oder Niederlagen die Stadt errungen hat.
- Jedes Ortsplättchen ist so viele Siegpunkte wert, wie darauf angegeben ist.
- Jede Statue ist so viele Siegpunkte wert, wie das höchstwertigste freie Siegpunktkästchen unterhalb der Stadt angibt.



BEISPIEL: Die obige Abbildung zeigt Korinth. Hier ist jede Statue 5 Siegpunkte wert.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Siegpunkte durch Ortsplättchen hat. Falls dann immer noch ein Gleichstand besteht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Statuen hat. Sollte es auch dann noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

ANHANG

DIE PERSISCHEN STREITKRÄFTE

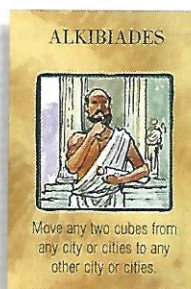
Falls ein Spieler es nicht geschafft hat, Anführer mindestens einer Stadt zu sein, übernimmt er die Kontrolle über die persischen Streitkräfte. Sie werden auf gleiche Weise eingesetzt wie die griechischen Streitkräfte, auch was den Gebrauch von Einflußmarkern betrifft. D. h. der Spieler kann nach einem Einsatz persischer Militärcounter einen seiner Einflußmarker aus einer beliebigen Stadt entfernen, um bis zu zwei zusätzliche persische Militärcounter in den Kampf zu schicken. Bei einer Niederlage erleiden die Perser keinerlei Verluste, alle persischen Militärcounter kehren immer auf den persischen Schild zurück. In dem sehr seltenen und eher unwahrscheinlichen Fall, daß mehrere Spieler nicht Anführer einer Stadt sind, teilen sich diese Spieler den Einsatz der persischen Streitkräfte und benutzen dabei ihre Einflußplättchen wie üblich. Falls die Perser Ortsplättchen gewinnen, werden diese neben den persischen Schild gelegt und darauf jeweils Anführercounter aller Spieler, die in dieser Runde die persischen Streitkräfte befehligen. Zum Spielende erhalten diese Spieler jeweils die vollen Siegpunkte dieser Ortsplättchen. Falls die Perser einen Ort verteidigen, der nicht angegriffen wird, setzt jeder Perserspieler zwei seiner Einflußmarker in die verteidigende Stadt.

DIE SONDERPLÄTTCHEN

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Sonderplättchen, welches einmalig während des gesamten Spiels benutzt werden kann. Die folgenden Beschreibungen erklären genau, wann und wie jedes Plättchen verwendet werden kann.

Kursiv gedruckte Erläuterungen haben keine spielrelevante Bedeutung.

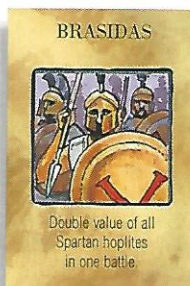
ALKIBIADES



Der Spieler kann insgesamt zwei beliebige Einflußmarker, aus einer oder zwei Städten, in eine beliebige Stadt seiner Wahl versetzen. Diese Einflußmarker können weder von den Kandidatenfeldern genommen noch darauf gesetzt werden.

Alkibiades war ein listiger, doppelzüngiger athenischer Politiker, der während des Krieges oftmals die Seiten wechselte.

BRASIDAS

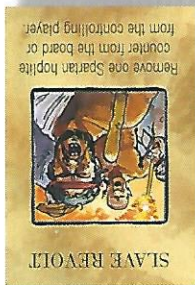


Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Infanteriekampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Alle spartanischen Infanteristen dieser Kampfunde verdoppeln ihre Kampfstärke, das gilt aber nicht für Milizen oder Rebellen auf Seiten Spartas.

Brasidas war ein hervorragender spartanischer Kriegsgeneral.



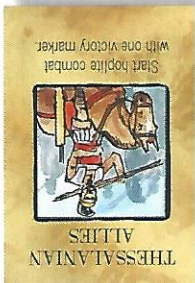
SLAVE REVOLT (SKLAVENAUFSTAND)



Dieses Plättchen muß während eines eigenen Zuges in der Phase „Truppen einsetzen“ gespielt werden. Der Spieler nimmt einen spartanischen Infanteriecounter, entweder vom Spielplan oder vom Sparta kontrollierenden Spieler, und legt ihn nach Sparta zurück. Dieser Counter kann in dieser Spielrunde nicht mehr an kämpfen teilnehmen. Der Spieler kann den Counter nicht auswählen, sondern muß zufällig einen ziehen. Der Counter steht erst in der nächsten Spielrunde wieder zur Verfügung.

Die Heloten, die von Sparta versklavten Vorbewohner, erhoben sich gegen ihre Unterdrücker, wodurch die Hopliten, von denen jeder einen Heloten als Diener hatte, gespalten wurden.

THESSALIANIAN ALLIES (THESSALONIKISCHE VERBÜNDETE)



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Infanteriekampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Der Spieler bestimmt, welche Seite bereits mit einem Kampfmarker auf ihrer Seite in diese Kampfunde geht. Damit kann aber kein automatischer Sieg herbeigeführt werden, d. h. es kann nicht für die Seite gespielt werden, die bereits auf Grund ihres Sieges in der ersten Kampfunde einen Kampfmarker auf ihrer Seite hat.

Der Spieler setzt zwei seiner Einflubmarker nachdem er an der Reihe ist bzw. war, ein nach Athen, und zwar direkt bevor oder Aktionsplättchen zu nehmen. Perikles war einer der berühmtesten Anführer Athens, der die frühen Feldzüge gegen Sparta leitete.



PERIKLES

PERSIAN FLEET (PERSISCHE FLOTTE)



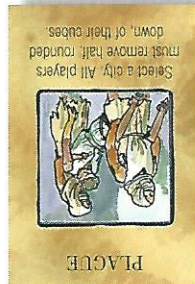
Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Galereenkampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Der Spieler bestimmt, welche Seite bereits mit einem Kampfmarker auf ihrer Seite in diese Kampfunde geht. Damit kann aber kein automatischer Sieg herbeigeführt werden, d. h. es kann nicht für die Seite gespielt werden, die bereits auf Grund ihres Sieges in der ersten Kampfunde einen Kampfmarker auf ihrer Seite hat.

PHORMIO



Dieses Plättchen kann unmittelbar vor einem Galereenkampf gespielt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht daran beteiligt ist. Alle athensischen Galeeren dieser Kampfunde verdoppeln ihre Kampfstärke, das gilt aber nicht für Milizen oder Rebellen auf Seiten Athens. Phormio war ein brillanter athensischer Admiral.

PLAQUE (PEST)



Dieses Plättchen muß während eines eigenen Zuges in der Phase „Einflubplättchen auswählen“ gespielt werden. Der Spieler bestimmt eine Stadt seiner Wahl, aus der alle Spieler (auch er selbst) die Hälfte ihrer Einflubmarker entfernen müssen, abgerundet. Ein Spieler mit fünf Einflubmarkern in dieser Stadt würde also zwei davon verlieren.