



LORDS OF HELLAS

DUNKLES ZEITALTER
- ERWEITERUNGS-REGELN -

1 FÜNFTEILIGES POSEIDON-MONUMENT



1 POSEIDON-ÜBERSICHTSKARTE



1 GÖTTLICHES ARTEFAKT



10 POSEIDON-SEGENSEKARTEN



1 FLOTTENBOGEN



6 FLOTTEN-PLÄTTCHEN



7 HAFEN-PLÄTTCHEN



POSEIDON



Achtung! Diese Erweiterung verändert das Basisspiel beträchtlich und ist für erfahrene Spieler gedacht. Wir schlagen vor, nur eine Erweiterung mit dem -Symbol auf einmal zu verwenden (der Einfache Modus kann jedoch immer verwendet werden).

Die Poseidon-Erweiterung ist notwendig, um die Atlantis-Erweiterung zu verwenden.

SPIELAUFBAU

- Platziert das Poseidon-Monument in Messenien.
- Legt Poseidons Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Verwendet die Poseidon-Übersichtskarte mit der **roten** Ecke.
- Platziert je 1 zufälliges Hafenplättchen (mit der Nummer nach unten) in Akarnanien, Thessalien, Attika, Messenien und Lakonien. Bei mehr als 4 Spielern werden zusätzliche Häfen platziert: 5-6: Nord-Atlantis (bei Verwendung der Atlantis-Erweiterung) 6: Lesbos (bei Verwendung der Stadt-des-Stahls-Erweiterung)
- Mischt die Poseidon-Segensekarten in den Segensstapel. Ansonsten gelten alle Regeln des Basisspiels.

HÄFEN

Gebiete mit Häfen werden wie benachbarte Gebiete behandelt, abgesehen von den folgenden Einschränkungen:

- Monster können sich nicht von Hafen zu Hafen bewegen.
- Mit der einfachen Aktion Hopliten bewegen können keine Hopliten von Hafen zu Hafen bewegt werden.
- Mit der einfachen Aktion Helden bewegen dürfen Helden von Hafen zu Hafen bewegt werden. Dies zählt als Bewegung um 1 Gebiet.
- Mit der besonderen Aktion Marschbefehl dürfen Armeen von Hafen zu Hafen bewegt werden. Dies zählt als Bewegung um 1 Gebiet.
- Mit Hermes' Göttergabe dürfen Armeen ebenso von Hafen zu Hafen bewegt werden (zählt als Bewegung um 1 Gebiet).

FLOTTENSTÄRKE (🚢)

Flottenstärke ist ein neues, zusätzliches Heldenattribut.

Die Flottenstärke jedes Helden wird mit einem Flottenplättchen in dessen Spielerfarbe auf dem Flottenbogen markiert.

Jeder Spieler beginnt mit einer Flottenstärke von 1, wobei der Höchstwert bei 5 liegt.

Bei jeder Schlacht in einem **Gebiet mit Hafen** zählst du deine Flottenstärke zu deiner Armeestärke dazu. Beachte dabei:

- Der maximale Bonus eines Spielers ist seine Flottenstärke.
- Der Bonus eines Spielers kann niemals die Anzahl seiner Hopliten in der Schlacht überschreiten.

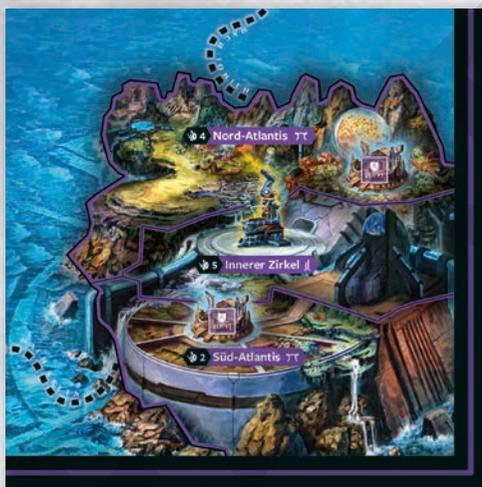
Somit erhält ein Spieler mit einer Flottenstärke von 4 und 3 Hopliten in einer Schlacht einen Bonus von +3 zu seiner Armeestärke.

POSEIDON - EINFACHER MODUS

Das Poseidon-Monument kann auch im Einfachen Modus verwendet werden. Hierbei ersetzt es das Athene-Monument aus dem Basisspiel.

- Platziert das Poseidon-Monument beim Spielaufbau in Attika (anstelle des Athene-Monuments).
- Legt Poseidons Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Mischt die Poseidon-Segensekarten in den Segensstapel.
- Verwendet die mit einer **grauen** Ecke markierte Seite der Poseidon-Übersichtskarte.
- Platziert je 1 zufälliges Hafenplättchen (mit der Nummer nach unten) in Akarnanien, Thessalien, Attika, Messenien und Lakonien. Bei mehr als 4 Spielern werden zusätzliche Häfen platziert: 5-6: Nord-Atlantis (bei Verwendung der Atlantis-Erweiterung) 6: Lesbos (bei Verwendung der Stadt-des-Stahls-Erweiterung) Ansonsten gelten alle Regeln des Basisspiels. Flottenkomponenten und -regeln werden nicht verwendet. Der Einfache Modus kann auch mit der Atlantis-Erweiterung benutzt werden.

1 ATLANTIS-SPIELPLAN



3 AUFGABENKARTEN UND -PLÄTTCHEN



1 ARMEETABLEAU



15 HOPLITEN, 4 PRIESTER



15 KONTROLLMARKER, 1 RUHMESPLÄTTCHEN, 1 KUNSTSTOFFRING



1 HELD (KLEITO)



3 ATTRIBUTS- PLÄTTCHEN



1 HELDENTABLEAU (KLEITO)



3 MONSTER (SIRENE, KETOS, TALOS)



3 MONSTERBÖGEN (SIRENE, KETOS, TALOS)



4 MONSTERKARTEN (JE 2 FÜR SIRENE UND KETOS)



2 MONSTER- ARTEFAKTE (SIRENE, KETOS)



1 FABRIK



ATLANTIS 5-SPIELER-ERWEITERUNG

Achtung! Die Komponenten dieser Erweiterung können nur in Partien mit mindestens 5 Spielern verwendet werden (Kleito kann jedoch jeden Helden aus dem Basisspiel ersetzen). Aufgrund der neuen Spielmechaniken (Fabrik und Talos) eignet sich diese Erweiterung am besten für erfahrene Spieler.

Atlantis **benötigt** die Poseidon-Erweiterung und ist **notwendig**, um die Stadt-des-Stahls-Erweiterung zu spielen.

SPIELAUFBAU

- Legt den Atlantis-Spielplan an die untere rechte Seite des Basis-Spielplans.



- Im dritten Schritt des Spielbaus werden die neuen Monster- und Aufgabenkarten in den Ereignisstapel gemischt.

DIE FABRIK

Die Fabrik ist ein besonderer Tempel.

Wer den Inneren Zirkel in Atlantis kontrolliert, kann mit der besonderen Aktion Tempel errichten die Fabrik erbauen. Die Fabrik zählt als Tempel (und fügt beim Bau oder bei der besonderen Aktion Monument errichten Priester zum Vorrat des kontrollierenden Spielers hinzu).

Die Fabrik zählt auch zur Siegbedingung Gunst der Götter (ein Spieler kontrolliert 5 Gebiete mit Tempeln).

Platziert beim Bau der Fabrik die Talos-Miniatur in den Inneren Zirkel von Atlantis.

TALOS

Sobald die Fabrik erbaut wurde, kontrolliert der Spieler im Besitz des Inneren Zirkels auch Talos.

Talos zählt als normales Monster und kann in einer Jagd getötet werden.

Es gelten die folgenden Sonderregeln:

- Talos kann nicht vom kontrollierenden Spieler gejagt werden.
- Der kontrollierende Spieler kann die einfache Aktion Talos ausführen. Jeden Spielzug darf der Spieler diese zusätzliche Aktion ausführen, um Talos 1 Gebiet weit zu bewegen oder seinen Gebietsangriff einzusetzen.
- Der kontrollierende Spieler erhält in jeder Monsterphase eine zusätzliche Talos-Aktion statt für ihn den Monsterwürfel zu werfen.

NEUE SEEWEGE

Die Seewege des Atlantis-Spielplans führen zu den entsprechenden Gebieten des Basis- und des Troja-Spielplans (sofern ihr ihn verwendet). Sie sind in beide Richtungen nutzbar.

14 OREICHALKOS-PLÄTTCHEN



10 KONSTRUKT-KARTEN



OREICHALKOS UND KONSTRUKTE



Achtung! Diese Erweiterung verändert das Basisspiel beträchtlich und ist für erfahrene Spieler gedacht. Wir schlagen vor, nur eine Erweiterung mit dem -Symbol auf einmal zu verwenden.

Oreichalkos kann mit der Poseidon- und der Atlantis-Erweiterung kombiniert werden.

SPIELAUFBAU

- Platziert im zweiten Schritt des Spielaufbaus je ein Oreichalkosplättchen in jedem Gebiet mit einer Stadt.
In Sparta und Troja (bei Verwendung der Stadt-des-Stahls-Erweiterung) wird kein Oreichalkos platziert.
- Zieht im achten Schritt des Spielaufbaus 3 Konstruktkarten und legt sie offen neben dem Spielplan aus.

OREICHALKOS

Wenn sich ein Held nach der einfachen Aktion Helden bewegen in einem Gebiet mit Oreichalkos befindet und er dort keine Aufgabe beginnt, darf er es einsammeln.

Zu Beginn seines Spielzugs (vor dem Ausführen von Aktionen) darf ein Spieler beliebig viele Oreichalkosplättchen ausgeben, um die gleiche Anzahl seiner Artefakte aufzuladen. Ausgegebenes Oreichalkos wird vom Spiel entfernt.

Oreichalkos kann auch benutzt werden, um eine beliebige offene Konstruktkarte zu aktivieren.

KONSTRUKTE

Zu Beginn seines Zugs (vor dem Ausführen von Aktionen) darf ein Spieler 1 der 3 ausliegenden Konstruktkarten aktivieren. Hierzu zahlt er die auf der Karte angegebenen Kosten in Oreichalkosplättchen.

Nach der Aktivierung einer Konstruktkarte wird sie vom Spiel entfernt und kann in dieser Partie nicht mehr benutzt werden.

Sollten in der Ereignisphase weniger als 3 Konstruktkarten ausliegen, zieht Karten vom Stapel nach, bis 3 Konstrukte offen ausliegen.

1 FÜNFTEILIGES HADES-MONUMENT



6 KRIEGER DES HADES



6 TORE ZUR UNTERWELT



1 HADES-ÜBERSICHTSKARTE



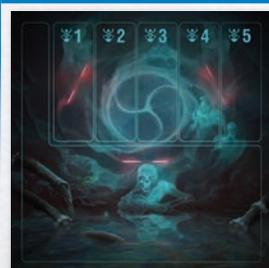
1 GÖTTLICHES ARTEFAKT



10 HADES-SEGENSEKARTEN



1 UNTERWELTBOGEN



6 BELEBUNGS-PLÄTTCHEN



HADES



Achtung! Diese Erweiterung verändert das Basisspiel beträchtlich und ist für erfahrene Spieler gedacht. Wir schlagen vor, nur eine Erweiterung mit dem -Symbol auf einmal zu verwenden.

SPIELAUFBAU

- Platziert das Hades-Monument in Messenien.
- Legt Hades' Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Verwendet die Hades-Übersichtskarte mit der roten Ecke.
- Bei der Heldenauswahl nimmt jeder Spieler 1 Krieger des Hades und platziert ihn in einem beliebigen Gebiet auf dem Spielplan. Danach platziert er seinen Helden und seine Hopliten wie gewohnt.
- Sobald sich alle Helden auf dem Spielplan befinden, platziert jeder Spieler 1 Tor zur Unterwelt im Startgebiet seines Helden.
- Mischt die Hades-Segenskarten in den Segensstapel.

KRIEGER DES HADES

Krieger des Hades erhöhen die Bevölkerungsstärke in ihrem Gebiet um 1. Sie treten automatisch einer Armee in ihrem Gebiet bei, wenn die Armee und das Gebiet vom selben Spieler kontrolliert werden.

Eine Armee erhält +1 Armeestärke für jeden Krieger des Hades.

Krieger des Hades bewegen sich frei mit ihrer Armee mit.

Betritt eine Armee mit Krieger des Hades ein Gebiet mit einer gegnerischen Armee, so bleiben die Krieger des Hades mindestens bis zum Ende der Schlacht bei ihrer ursprünglichen Armee.

Beim Angriff tötet eine Armee mit Krieger des Hades 1 gegnerischen Hopliten vor Beginn der Schlacht.

Krieger des Hades zählen nicht als Hopliten: sie können nicht sterben und sind immun gegen Effekte, die Hopliten betreffen. Nach einer Schlacht verbleiben sie in der Region, in der die Schlacht stattfand (auch wenn sich die Hopliten ihrer Armee zurückziehen oder alle tot sind).

UNTERWELTBOGEN

Egal, wie sie getötet wurden, alle toten Hopliten kommen auf den Unterweltbogen. Mit der einfachen Aktion Wiederbeleben (siehe unten) können sie zurück ins Spiel gebracht werden.

BELEBUNG

Belebung ist ein neues, zusätzliches Heldenattribut.

Die Belebungsstärke jedes Helden wird mit einem Belebungsplättchen in dessen Spielerfarbe auf dem Unterweltbogen markiert.

Jeder Spieler beginnt mit einer Belebungsstärke von 1, wobei der Höchstwert bei 5 liegt.

Das Belebungs-Attribut wird für die einfache Aktion Wiederbeleben gebraucht.

TORE ZUR UNTERWELT UND WIEDERBELEBUNG

Wiederbeleben ist eine neue einfache Aktion:

Nimm so viele Hopliten vom Unterweltbogen, wie du Belebungsstärke hast, und platziere sie in einem Gebiet mit einem Tor zur Unterwelt oder in deinen Vorrat. Mit dieser Aktion kannst du eine Schlacht beginnen.

HADES - EINFACHER MODUS:

Das Hades-Monument kann auch im Einfachen Modus verwendet werden. Hierbei ersetzt es das Zeus-Monument aus dem Basisspiel.

- Platziert das Hades-Monument beim Spielaufbau in Thessalien (anstelle des Zeus-Monuments).
- Legt Hades' Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Mischt die Hades-Segenskarten in den Segensstapel.
- Verwendet die mit einer grauen Ecke markierte Seite der Hades-Übersichtskarte.

Ansonsten gelten alle Regeln des Basisspiels. Krieger des Hades, Belebungsplättchen, Tore zur Unterwelt und der Unterweltbogen werden nicht verwendet.

1 FÜNFTEILIGES HEPHAISTOS-MONUMENT



1 HEPHAISTOS-ÜBERSICHTSKARTE



1 GÖTTLICHES ARTEFAKT



10 HEPHAISTOS-SEGENSEKARTEN



13 RELIKTKARTEN



5 NEUTRALE ARTEFAKTKARTEN



HEPHAISTOS



Achtung! Diese Erweiterung verändert das Basisspiel beträchtlich und ist für erfahrene Spieler gedacht. Wir schlagen vor, nur eine Erweiterung mit dem -Symbol auf einmal zu verwenden.

SPIELAUFBAU

- Platziert das Hephaistos-Monument in Messenien.
- Legt Hephaistos' Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Verwendet die Hephaistos-Übersichtskarte mit der roten Ecke.
- Sobald alle Helden platziert und die Anfangs-Kampfkarten gezogen sind, sortiert alle Blitzschlag-Karten aus dem Reliktstapel und macht daraus einen offenen Blitzschlagstapel.
- Zieht 3 Reliktkarten und legt sie offen neben den Spielplan (über die Aufgabenfelder). Später können Spieler ihre Kampfkarten in diese Relikte umschmieden (siehe unten).
- Mischt die Hephaistos-Segensekarten in den Segensstapel.
- Sollten in der Ereignisphase weniger als 3 Reliktkarten offen ausliegen, zieht ihr Karten vom Reliktstapel nach, bis 3 Relikte offen ausliegen (zusätzlich zu den offenen Blitzschlag-Karten).

RELIKTE

Relikte sind besondere Karten - teils Kampfkarten, teils Artefakte.

Spiele erhalten Relikte, indem sie ihre Kampfkarten umschmieden. Erhaltene Relikte werden offen neben dem Heldentableau ausgelegt.

Relikte werden wie übliche Kampfkarten verwendet (in der Schlacht oder auf einer Jagd), aber sie werden danach nicht abgelegt. Stattdessen müssen sie wie Artefakte erneut aufgeladen werden (mit der besonderen Aktion Monument errichten).

Relikte zählen nicht zum Kampfkartenlimit.

Relikte sind keine Artefakte: sie sind immun gegen Effekte, die Artefakte betreffen.

UMSCHMIEDEN

Mit der einfachen Aktion Priester aussenden können Spieler ihre Priester zum Hephaistos-Monument schicken und 1 Kampfkarte umschmieden. Lege 1 passende Kampfkarte ab, um das entsprechende Relikt zu erhalten.

Kampfkarten können nur in Relikte mit den passenden Wundensymbolen umgeschmiedet werden: zum Beispiel kann ein Schwert in das Schwert der Gerechtigkeit umgeschmiedet werden.

Der Sichel kann in den Spiegelschild umgeschmiedet werden.

Die Sichel kann in die Adamantsichel umgeschmiedet werden.

BLITZSCHLAG

Blitzschlag-Relikte sind etwas ungewöhnlich:

- Wählst du beim Umschmieden ein Blitzschlag-Relikt, musst du keine deiner Kampfkarten ablegen.
- Blitzschlag-Relikte sind immer verfügbar.
- Blitzschlag-Relikte werden nach ihrer Aktivierung zurück auf den Blitzschlagstapel gelegt.
- Ein Spieler darf niemals mehr als 1 Blitzschlag-Relikt auf einmal haben.

HEPHAISTOS - EINFACHER MODUS:

Das Hephaistos-Monument kann auch im Einfachen Modus verwendet werden. Hierbei ersetzt es das Zeus-Monument aus dem Basisspiel.

- Platziert das Hephaistos-Monument beim Spielbau in Thessalien (anstelle des Zeus-Monuments).
- Legt Hephaistos' Göttliches Artefakt unter sein Monument.
- Mischt die Hephaistos-Segensekarten in den Segensstapel.
- Verwendet die mit einer grauen Ecke markierte Seite der Hephaistos-Übersichtskarte.

Ansonsten gelten alle Regeln des Basisspiels. Relikte werden nicht verwendet.



2 HELDEN (KASSANDRA, ODYSSEUS)



2 HELDENTABLEAUS (KASSANDRA, ODYSSEUS)



2 MONSTER (TYPHON, PYTHON)



2 MONSTERBÖGEN (TYPHON, PYTHON)



4 MONSTERKARTEN (JE 2 FÜR TYPHON UND PYTHON)



2 MONSTER-ARTEFAKTE (TYPHON, PYTHON)



HELDEN UND MONSTER

Diese Erweiterung bringt keine großen Regeländerungen mit sich. Sie bietet mehr Vielfalt und kann in jeder Partie verwendet werden, sogar mit Erweiterungen mit dem -Symbol.

SPIELAUFBAU

- Im dritten Schritt des Spielaufbaus werden die neuen Monsterkarten in den Ereignisstapel gemischt.
- Helden werden normal gewählt - ihr habt nun lediglich eine größere Auswahl!

Alle Komponenten in dieser Erweiterung gleichen denen des Basisspiels. Bitte beachtet, dass die Balance zwischen den Siegbedingungen leicht verändert werden könnte, wenn ihr die neuen Monster ohne die Zusätzlichen Kampfkarten (siehe unten) benutzt.

6 KAMPFKARTEN



ZUSÄTZLICHE KAMPFKARTEN

Diese Erweiterung bringt keine großen Regeländerungen mit sich. Sie bietet mehr Vielfalt und kann in jeder Partie verwendet werden, sogar mit Erweiterungen mit dem -Symbol.

SPIELAUFBAU

- Im dritten Schritt des Spielaufbaus werden die neuen Kampfkarten in den Kampfstapel gemischt.

Sie werden wie gewöhnliche Kampfkarten benutzt.

1 BESONDERES MONSTER (CHEIRON)



1 MONSTER-ARTEFAKT



1 MONSTERBOGEN



6 AUSBILDUNGSKARTEN



2 MONSTERKARTEN



CHEIRON

Diese Erweiterung bringt keine großen Regeländerungen mit sich. Sie bietet mehr Vielfalt und kann in jeder Partie verwendet werden, sogar mit Erweiterungen mit dem -Symbol.

SPIELAUFBAU

- Im dritten Schritt des Spielaufbaus werden Cheirons Monsterkarten in den Ereignisstapel gemischt. Cheiron kann wie jedes Monster im Spielaufbau oder in einer Ereignisphase auf dem Spielplan erscheinen.
- Mischt Cheirons Ausbildungskarten zu einem verdeckten Stapel. Sie werden benutzt, sobald Cheiron auf dem Spielplan erscheint.

AUSBILDUNGSAUFGABEN

- Sobald Cheiron erscheint, zieht 1 Ausbildungskarte und legt sie auf das erste leere Aufgabenfeld.
- Sind keine Aufgabenfelder leer, entfernt die erste Aufgabenkarte, auf der sich kein Held befindet. Befinden sich Helden auf allen Aufgabenkarten, legt die Ausbildungskarte beiseite (sie wird verfügbar, sobald die erste Aufgabe abgeschlossen wurde).
- Ausbildungskarten werden wie normale Aufgabenkarten behandelt. Um die Ausbildung zu beginnen, muss ein Spieler die passenden Kampfkarten besitzen (und den Mitspielern zeigen).
- Nach Abschluss der Ausbildung darf der Spieler die Ausbildungskarte neben sein Heldentableau legen.
- Legt danach eine neue Ausbildungskarte auf das Aufgabenfeld.
- Wird Cheiron getötet, entfernt die Ausbildungskarte. Wenn darauf ein Held stand, wird er in das Gebiet platziert, in dem sich Cheiron befand.

ABGESCHLOSSENE AUSBILDUNGEN

- Ausbildungskarten werden wie übliche Kampfkarten verwendet (in der Schlacht oder auf einer Jagd), aber sie werden danach nicht abgelegt.
- Stattdessen müssen sie wie Artefakte erneut aufgeladen werden (mit der besonderen Aktion Monument errichten).
- Ausbildungskarten zählen nicht zum Kampfartenlimit.
- Ausbildungskarten sind keine Artefakte: sie sind immun gegen Effekte, die Artefakte betreffen.

5 GELEGENHEITSKARTEN



GELEGENHEITSKARTEN

Diese Erweiterung bringt keine großen Regeländerungen mit sich. Sie bietet mehr Vielfalt und kann in jeder Partie verwendet werden, sogar mit Erweiterungen mit dem -Symbol.

SPIELAUFBAU

Im dritten Schritt des Spielaufbaus werden die Gelegenheitskarten in den Ereignisstapel gemischt.

GELEGENHEITSKARTEN

Wird eine Gelegenheitskarte vom Ereignisstapel gezogen (im Spielaufbau oder in einer Ereignisphase), legt sie offen auf den Ereignisstapel.

Sie verbleibt dort, bis ein Spieler sie einsetzt. Benutzt sie niemand, wird sie am Anfang der nächsten Ereignisphase entfernt. Zu Beginn seines Spielzugs (vor dem Ausführen von Aktionen) darf ein Spieler die offene Gelegenheitskarte einsetzen. Er handelt die Karte wie beschrieben ab und zieht dann eine neue Ereigniskarte. Eingesetzte Gelegenheiten kommen auf den Ablagestapel.

1 BÜCHSE DER PANDORA MIT GEHEIMEM INHALT (NUR IN KICKSTARTER-EDITIONEN)



BÜCHSE DER PANDORA

Entscheidet ihr euch, diese Büchse vor dem Spiel zu öffnen, müsst ihr deren Inhalt in dieser Partie benutzen! Nur für erfahrene Spieler!

1 UMSCHLAG MIT GEHEIMEM INHALT (NUR IN KICKSTARTER-EDITIONEN)



GEHEIMER UMSCHLAG

Wer zuerst 3 Partien gewinnt, darf diesen Umschlag öffnen und die darin beschriebenen Regeln benutzen.

CREDITS:

Autor: Adam Kwapiński
Autoren der Hades-Erweiterung: Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski
Spielentwickler: Paweł Samborski, Michał Siekierski
Illustration: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz
Grafische Gestaltung: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz
3D-Grafik: Jędrzej Chomiczki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski
Test und Entwicklung: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Hałon
Lektorat: Hervé Daubet
Besonderer Dank geht an: Alle Kickstarter-Unterstützer, die uns geholfen haben, dieses Spiel zu verwirklichen. Alle Testspieler, die viel Zeit in dieses Spiel investiert haben. Adrian Komarski und Michał Oracz für ihre kreativen Vorschläge.

