



SPIELREGEL

Damit du dich besser mit dem Spielmaterial vertraut machen kannst, ist es mit verschiedenen Farben markiert. Vor dem Lesen solltest du dir die Bedeutung dieser Farben unbedingt anschauen.

FARBMARKIERUNG DER SPIELKOMPONENTEN

LORDS OF HELLAS ist ein komplexes Spiel mit mehreren ineinandergreifenden Aspekten. Zur besseren Orientierung sind die einzelnen Aspekte des Spiels in 4 verschiedene Bereiche aufgeteilt. Sämtliche Spielkomponenten (wie Karten, Plättchen, Tableaus und Bögen) sind diesen Farben zugeordnet. Jede Farbe steht für einen dieser Bereiche:

Blau – Alles, was mit Hoplitern und ihrem Kampf untereinander zusammenhängt. Steht für den Aspekt der militärischen Konflikte im Spiel. Blau ist außerdem die Farbe der Athene und des mit ihr verbundenen Führungskraft-Attributs.

Rot – Alles, was mit Monstern und der Jagd auf sie zusammenhängt. Steht für den Aspekt des Abenteuers und der Monsterjagd im Spiel. Rot ist außerdem die Farbe des Zeus und des mit ihm verbundenen Stärke-Attributs.

Gelb – Alles, was mit der Bewegung und der Kontrolle einzelner Gebiete zusammenhängt. Steht für den Aspekt der Bewegung von Helden und Truppen im Spiel. Gelb ist außerdem die Farbe des Hermes und des mit ihm verbundenen Geschwindigkeits-Attributs.

Grün – Alles, was mit der Solovariante zusammenhängt, findest du in der separaten Soloregel.



Dieses Symbol kennzeichnet Karten, die im Solospiel verwendet werden, wie Artefakte, Segen und Kampf-karten. Das Symbol ist auch auf den Rückseiten der Aktionsplättchen abgebildet. Ignoriert dieses Symbol in einer Partie mit mehreren Spielern.

SPIELBEGRIFFE UND SYMBOLE

In der Spielregel und auf den Spielkomponenten sind Wörter **fett** markiert. Das bedeutet, dass dieses Wort ein Spielbegriff ist. Die wichtigsten Spielbegriffe sind am Ende dieser Spielregel aufgelistet.

Spielbegriffe haben immer eine spielmechanische Bedeutung. Sollten ihr einmal unsicher sein, könnt ihr am Ende dieser Spielregel ihre Bedeutung nachlesen und herausfinden, in welchem Kapitel die Begriffe verwendet werden.

Manche Spielbegriffe sind mit einem Symbol verknüpft. Dies ist eine intuitive Repräsentation eines Spielbegriffes, der auf Spielkomponenten verwendet wird.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß mit LORDS OF HELLAS. Nach ein bis zwei Partien werdet ihr mit dem Spiel vertraut sein und euch wie wahre griechische Helden fühlen!

CREDITS

Autor: Adam Kwapiński

Spielentwickler: Marcin Świerkot

Illustration: Patryk Jędraszek und Ewa Labak

Grafische Gestaltung: Andrzej Póltoranos, Adrian Radziun und Michał Oracz

3D-Grafik: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek und Mateusz Modzelewski

Test und Entwicklung: Paweł Samborski und Michał Siekierski

Lektorat: Dan Morley und Anthony Crooks

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 zu jedem Fortschritt des Spiels.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Christian Kox

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Christian Kox, Patrick Pütz und Sebastian Wenzlaff

Satz und Layout: Kristina Lanert

SPIELKOMPONENTEN	3
SIEGBEDINGUNGEN	5
SPIELAUFBAU	6
SPIELPLAN	7
HELDEN UND ARMEEN	8
HELDENAUSWAHL UND SPIELBEGINN	8
SPIELABLAUF	9
EINFACHE AKTIONEN	9
Artefakte aktivieren	9
Priester aussenden	9
Helden bewegen	9
Hoplitern bewegen	9
BESONDERE AKTIONEN	10
Rekrutieren	10
Marschbefehl	10
Tempel errichten	10
Vorbereiten	10
Machtübernahme	10
Jagd	10
Monument errichten	10
MONSTERPHASE	11
EREIGNISPHASE	11
MONSTER	12
MONSTERBÖGEN	12
JAGD	12
JAGD-BELOHNUNGEN	13
SCHLACHT	13
AUFGABEN	14
ARTEFAKTE	14
SEGNUMG	14
DAS SPIEL ZU ZWEIT	15
WICHTIGE SPIELBEGRIFFE	15

Mit dem Untergang des Mykenischen Reiches brach die uralte Macht und die Kultur des antiken Griechenlands zusammen und Hellas versank in Chaos und Verderben. Diese Epoche würde in keiner Chronik festgehalten werden. Inmitten der Zerstörung beanspruchten eine Handvoll Auserwählte die Herrschaft für sich und stellten Recht und Ordnung wieder her. Die Geschichte würde sich ihrer als Helden erinnern, doch die Verlockung der Macht schürte ihren Ehrgeiz. Zwischen den Auserwählten entbrannte ein Krieg und der Sieger würde als alleiniger Herrscher übrig bleiben.

Der Krieg hat mysteriöse Wesen angelockt ... Wesen, deren Technologie weit fortgeschritten war. Sie boten den Helden ihre Unterstützung an und statteten sie mit hochentwickelten Waffen von grausamer Macht aus. Schon bald verehrten die Griechen sie als Götter. Schaffst du es, in diesem feindlichen und von Monstern überrannten Land zu überleben? Bist du bereit, zu kämpfen und zum Herrscher von Hellas zu werden? In LORDS OF HELLAS führst du deinen Helden in die Schlacht. Behaupte dich mit deiner Armee gegen die anderen Helden und besiege gigantische Monster, um den neuen Göttern zu imponieren.

SPIELKOMPONENTEN

1 SPIELPLAN



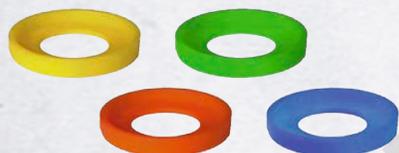
4 HELDENTABLEAUS



4 ARMEETABLEAUS



4 FARBIGE KUNSTSTOFFRINGE



4 ÜBERSICHTSBÖGEN



1 INVASIONSBOGEN



(für die Solovariante)

7 MONSTERBÖGEN



KARTEN

23 EREIGNISKARTEN

(14 MONSTER- UND 9 AUFGABENKARTEN)



18 MONSTER-ANGRIFFSKARTEN



20 ARTEFAKTKARTEN

(10 NEUTRALE UND 3 GÖTTLICHE ARTEFAKTE, 7 MONSTER-ARTEFAKTE)



30 KAMPFKARTEN



36 SEGENSEKARTEN

(JE 12 ATHENE-, ZEUS- UND HERMES-KARTEN)



5 TEMPELKARTEN



4 ÜBERSICHTS-KARTEN



1 MONUMENT-AKTIVIERUNGSKARTE



MINIATUREN

4 HELDEN (HELENA, ACHILLES, PERSEUS, HERAKLES)



3 FÜNFTEILIGE MONUMENTE (ATHENE, ZEUS, HERMES)



60 HOPLITEN (15 PRO SPIELERFARBE)
16 PRIESTER (4 PRO SPIELERFARBE)



7 MONSTER

1 MONSTER-
WÜRFEL



PLÄTTCHEN UND MARKER

60 KONTROLLMARKER
(15 PRO SPIELERFARBE)



12 ATTRIBUTSPLÄTTCHEN
(3 PRO SPIELER)



9 AUFGABENPLÄTTCHEN



8 TEMPEL
(MIT KUNSTSTOFFAUFSTELLER)



24 AKTIONSPÄTTCHEN
(6 PRO SPIELER)



5 RUHMESPLÄTTCHEN
(1 PRO REGIONSFARBE)



15 MONSTER-WUNDENMARKER



1 ORAKEL VON DELPHI
(MIT KUNSTSTOFFAUFSTELLER)



SIEGBEDINGUNGEN

In *LORDS OF HELLAS* entscheidest du, wie du spielen möchtest. Wenn du gerne deine Armeen befehlighst und deine Gegner auf dem Schlachtfeld besiegst, kannst du durch die Eroberung von Regionen gewinnen. Du kannst dich auch auf das Erfüllen von Aufgaben und die Jagd auf sagenhafte Kreaturen konzentrieren, was dir Ehre und mächtige Artefakte einbringt. Möchtest du dich stattdessen als großartiger Baumeister hervortun, so kannst du Tempel und Monumente errichten, was die Götter sicherlich beeindruckt wird.

Das Spiel **endet sofort**, wenn eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt wird:

1. KRIEGSHERR VON HELLAS

Ein Spieler hält die Kontrolle über 2 **Regionen** (eine **Region** ist ein Areal, das alle **Gebiete** einer Farbe umfasst).



In einer 3-Spieler-Partie zählt die Kontrolle über die blaue Region nicht zu dieser Siegbedingung.



In einer 2-Spieler-Partie muss ein Spieler 3 Regionen kontrollieren.



3. MONSTERBEZWINGER

Ein Spieler bezwingt 3 **Monster**.



2. GUNST DER GÖTTER

Ein Spieler kontrolliert 5 **Gebiete** mit **Tempeln**.



4. KÖNIG DER KÖNIGE

Eine vierte Siegbedingung wird aktiviert, sobald ein **Monument** vollständig errichtet wurde.

Ein Spieler, der nach 3 Spielzügen das **Gebiet** mit dem ersten vollständig errichteten **Monument** kontrolliert, gewinnt die Partie.



In einer 2-Spieler-Partie gibt es diese Siegbedingung nicht.

Ein Spieler, der den letzten Teil eines **Monuments** errichtet, nimmt die **Monument-Aktivierungskarte** und legt 3 seiner Aktionsplättchen darauf. Wenn dieser Spieler von nun an eine besondere Aktion ausführt, nimmt er ein Plättchen von der **Monument-Aktivierungskarte** und legt es auf das entsprechende Feld der Aktion. Sobald er das letzte Plättchen von dieser Karte nimmt, gewinnt der Spieler, der das **Gebiet** mit dem ersten vollständig errichteten **Monument** kontrolliert. (Kontrolliert zu diesem Zeitpunkt kein Spieler das **Gebiet**, wird weitergespielt und es gewinnt der Spieler, der die Kontrolle über dieses **Gebiet** als Erster übernimmt.) Beachtet, dass alle anderen Siegbedingungen weiterhin erreicht werden können. Es ist also noch möglich, aufgrund einer anderen Siegbedingung zu gewinnen!



SPIELAUFBAU

Der Aufbruch in ein neues Abenteuer setzt intensive Vorbereitungen voraus. In LORDS OF HELLAS ist das nicht anders. Führt zunächst den Spielaufbau aus, bevor ihr in das dunkelste Zeitalter Griechenlands aufbrecht. Was euch hier erwartet? Legendäre Aufgaben. Die Geheimnisse der Mythologie. Schwere Entscheidungen. Angsteinflößende Monster, die ihr nur mit mächtigen Waffen und Taktiken bezwingen könnt. Auch nach vielen Partien wird LORDS OF HELLAS Überraschungen für euch bereithalten.

1 SPIELPLAN AUSLEGEN

2 MONUMENTFUNDAMENTE PLATZIEREN

Platziert die erste Stufe jedes **Monuments** in das entsprechende **Gebiet** und legt das zugehörige **Göttliche Artefakt** darunter. Die Stufe eines **Monuments** bestimmt die derzeit verfügbare **Göttergabe**. Wenn ein Spieler einen **Priester** zu einem **Monument** aussendet, erhält der Spieler die **Göttergabe** der aktuellen Stufe. Sobald ein **Gebiet** mit einem **Monument** erobert wird, erhält dieser Spieler das darunterliegende **Artefakt**.

3 KARTENSTAPEL ERSTELLEN

Mischt die **Ereigniskarten** (**Monster-** und **Aufgabenkarten**), **Monster-Angriffskarten** und die **Kampfkarten** zu separaten Stapeln, die ihr auf die passenden Felder des Spielplans legt.

4 ARTEFAKTKARTEN VORBEREITEN

Legt die **Monster-Artefaktkarten** beiseite. Mischt die **Neutralen Artefaktkarten** und legt sie als Stapel auf das passende Feld des Spielplans.

5 SEGENSKARTEN VORBEREITEN

Mischt die **Segenskarten** der Götter, deren **Monumente** auf dem Spielplan vertreten sind, zu einem Stapel zusammen und legt ihn auf das passende Feld des Spielplans. (Das Basisspiel beinhaltet Zeus, Athene und Hermes.)

6 WEITERE KOMPONENTEN

Legt den **Monsterwürfel**, die **Monster-Wundenmarker**, **Ruhmesplättchen**, **Aufgabenplättchen**, **Monster-Miniaturen**, **Monsterbögen** sowie die **Monument-Teile** und **-Aktivierungskarte** neben den Spielplan.

7 TEMPEL AUFSTELLEN

Nehmt eine zufällige **Tempelkarte** und legt sie auf das entsprechende Feld des Spielplans. Stellt die **Tempel** und das **Orakel von Delphi** auf diese **Tempelkarte**. (Für eine Partie mit 2 oder 3 Spielern werden nur die ersten 6 **Tempel** aufgestellt.)



8 STARTEREIGNISSE VORBEREITEN

Zieht 7 **Ereigniskarten** und handelt sie in folgender Reihenfolge ab:

- Legt **Aufgabenkarten** auf die **Aufgabenfelder** und das **Aufgabenplättchen** jeder gezogenen **Aufgabe** in das entsprechende **Gebiet**. Sobald die dritte **Aufgabenkarte** auf ein Feld gelegt wurde, werden weitere in diesem Schritt gezogene **Aufgabenkarten** ignoriert (sie zählen aber trotzdem zu den 7 gezogenen Karten).
- Wenn eine **Monsterkarte** gezogen wird, stellt die passende Miniatur in das **Gebiet**, das auf der Karte gezeigt wird und legt den **Monsterbogen** (mit dem zugehörigen **Artefakt**) neben den **Plan**. Wenn die gezogene **Monsterkarte** ein **Monster** zeigt, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, ignoriert diese Karte und zieht eine weitere als Ersatz.
- Mischt alle gezogenen **Ereigniskarten** (außer den **Aufgaben** auf den **Aufgabenfeldern**) zurück in den **Ereignisstapel**.

BEISPIEL:



1. Karte: Aufgabe
Legt die **Aufgabenkarte** auf das erste **Aufgabenfeld** und das zugehörige **Aufgabenplättchen** nach Chalkidiki.



2. Karte: Monster
Stellt die Hydra-Miniatur nach Chalkidiki und legt den Hydra-Monsterbogen neben den Spielplan.



3. Karte: Monster
Stellt die Kerberos-Miniatur nach Epirus und legt den Kerberos-Monsterbogen neben den Spielplan.



4. Karte: Aufgabe
Legt die **Aufgabenkarte** auf das nächste **Aufgabenfeld** und das zugehörige **Aufgabenplättchen** nach Arkadien.



5. Karte: Aufgabe
Legt die **Aufgabenkarte** auf das nächste **Aufgabenfeld** und das zugehörige **Aufgabenplättchen** nach Makedonien.



6. Karte: Aufgabe
Kein freies **Aufgabenfeld** verfügbar. Ignoriert diese Karte, ohne eine Ersatzkarte zu ziehen.



7. Karte: Monster
Die Hydra befindet sich bereits auf dem Spielplan. Ignoriert diese Karte und zieht eine Ersatzkarte.



8. Karte: Monster
Stellt die Minotaur-Miniatur nach Bötien und legt den Minotaur-Monsterbogen neben den Spielplan.



SPIELPLAN

Die gesamte Halbinsel Peloponnes steht dir offen. Du kannst durch die grünen Felder von Ätolien und die Berge Makedoniens streifen. Verliere dich in den heiligen Hainen von Phokis und besuche die weitläufigen Palastanlagen auf Kreta oder die großen Mausoleen von Epirus. Auf jedem Schritt deiner Reise erwarten dich Monster, Aufgaben und Artefakte sowie andere Helden, die dir freundlich, aber auch feindlich gesinnt sein können.

Im folgenden Abschnitt wird der Aufbau des Spielplans erläutert.



A GEBIET

Ein **Gebiet** ist das kleinste Areal auf dem Spielplan und ist mit einer **Bevölkerungsstärke** markiert, die festlegt, wie viele **Hopliten** ein Spieler benötigt, um die Kontrolle über dieses **Gebiet** zu übernehmen.

Die **Kontrollmarker** werden benutzt, um anzuzeigen, welcher Spieler aktuell ein **Gebiet** kontrolliert.

B REGION

Ein Areal, das aus 3 oder 4 **Gebieten** der gleichen Farbe besteht. Es gibt 5 verschiedene **Regionen**.

C STADT / SPARTA

In manchen **Gebieten** befinden sich Städte. Hier können sich Einheiten **verschanzen** (für +1 **Armeestärke** in einer **Schlacht**) und du kannst hier 2 **Hopliten** mit der besonderen **Rekrutieren** anwerben.

Sparta ist eine besondere **Stadt** in Lakonien, für die grundsätzlich die gleichen Regeln wie für Städte gelten. Allerdings erhalten **verschanzte** Einheiten in **Sparta** einen Bonus von +2 (statt +1) und du kannst dort 4 **Hopliten** rekrutieren (statt 2).

D SCHREINE TEMPEL / ORAKEL VON DELPHI

In manchen **Gebieten** stehen **Schreine**. Sie zeigen an, wo **Tempel** errichtet werden können.

Das **Orakel von Delphi** gilt zwar grundsätzlich als **Tempel**, kann jedoch nur in Phokis errichtet werden.

E AUFGABEN UND AUFGABENFELDER

Beim Spielaufbau und in der **Ereignisphase** kommen neue **Aufgaben** in verschiedenen **Gebieten** ins Spiel. **Helden** können sie erfüllen, um **Ruhmesplättchen** und besondere Belohnungen zu erhalten.

F MONSTER

Während des Spielaufbaus und der **Ereignisphase** erscheinen **Monster** in verschiedenen **Gebieten**. Diese **Monster** können für deinen **Helden** und deine **Armeen** zur Gefahr werden.

Die **Jagd** auf sie kann dem **Helden** allerdings mächtige **Artefakte** oder **Priester** einbringen. Außerdem erhältst du durch das Erlegen von Monstern **Ruhmesplättchen** in der jeweiligen **Region**.

G TEMPELKARTE

Eine **Tempelkarte** zeigt, welche **Tempel** eine **Segnung** auslösen. Außerdem zeigt sie die Belohnung für das Errichten des **Orakels von Delphi**.

H SEEWEGE

Ein **Seeweg** stellt eine Verbindung zwischen zwei **Gebieten** dar, die eine Bewegung zwischen ihnen ermöglicht, als wären sie benachbart.

J MONUMENTE

In manchen **Gebieten** stehen **Monumente** der Götter. Durch die Kontrolle über eines dieser **Gebiete** kommt ein **Held** in den Besitz seines **Göttlichen Artefakts**.

Eines der **Gebiete** hat einen unbeschrifteten Platz für ein **Monument**, der für zukünftige Erweiterungen von **LORDS OF HELLAS** gedacht ist.

HELDEN UND ARMEEN

Alle Helden sind unterschiedlich und ihre verschiedenen, mächtigen Fähigkeiten und Vorteile bieten dir jeweils ein anderes Spielerlebnis. Manche geben dir bestimmte Vorteile, wie die Kommandofähigkeit des Achilles, die seine Armeen noch gefährlicher macht. Andere ermöglichen gänzlich neue Strategien, wie die außerordentliche Beweglichkeit des Monsterjägers Perseus, der in kurzer Zeit das gesamte Land durchqueren kann, oder die Kontrollfähigkeit der schönen Helena, die ganze Legionen aufhalten kann.

Im Grundspiel gibt es 4 **Helden**, aus denen die Spieler wählen können: Achilles, Helena, Herakles und Perseus. Alle **Helden** spielen sich unterschiedlich und haben verschiedene Startvorteile und Spezialfähigkeiten.



Spezialfähigkeit: Jeder **Held** besitzt eine passive Fähigkeit, die wirksam wird, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.



Startvorteil: Jeder **Held** beginnt eine Partie mit einem besonderen Vorteil.

Jeder **Held** besitzt die gleichen 3 **Heldenattribute**, wobei sie sich in verschiedene Richtungen weiterentwickeln, je nach Entscheidung der Spieler. Sie können ihre **Heldenattribute** verbessern sowie **Segen** und **Artefakte** sammeln.

Alle **Armeen** haben die gleichen Fähigkeiten und unterscheiden sich nur durch ihr Aussehen.

Die Spieler kombinieren ihr eigenes **Helden-** und **Armeetableau** zu einem zusammengesetzten Tableau.

Die **Heldenattribute** sind außerdem nützlich, um **Aufgaben** zu erfüllen. Ein **Heldenattribut**, das einmal verbessert wurde, kann nur noch durch eine spezielle Anweisung wieder verringert werden (z. B. durch Monsterangriffe).

1 HELDENATTRIBUTE

Die **Führungskraft** gibt die Anzahl der **Hopliten** an, die ein Spieler pro Spielzug mit der einfachen Aktion **Hopliten bewegen** bewegen kann.

Die **Stärke** gibt die Anzahl der **Kampfkarten** an, die ein Spieler zu Beginn einer **Jagd** ziehen darf.

Die **Geschwindigkeit** gibt die Anzahl der **Gebiete** an, durch die sich ein **Held** mit der einfachen Aktion **Helden bewegen** bewegen darf.

2 PRIESTERVORRAT

Wenn ein Spieler einen **Priester** erhält, stellt er ihn in seinen **Priestervorrat** (auf seinem **Armeetableau**). Nur die **Priester**, die sich in seinem **Priestervorrat** befinden, stehen dem Spieler zur Verfügung (z. B. für eine **Aufgabe**).

3 BESONDERE AKTIONEN

Ein Spieler muss am Ende seines Spielzuges eine besondere Aktion ausführen. Danach verdeckt er das Feld der ausgeführten Aktion mit einem Aktionsplättchen. Eine Aktion kann nicht ausgeführt werden, solange sich ein Aktionsplättchen darauf befindet. Alle Aktionsplättchen bleiben liegen, bis von einem beliebigen Spieler die besondere Aktion **Monument errichten** ausgeführt wird.

Das Armeetableau des Helden Achilles zeigt folgende Details:

- HELD:** ACHILLES
- SPEZIALFÄHIGKEIT (A):** Eine Achilles' **Geschwindigkeit** oder **Stärke** (den niedrigeren Wert) zur **Armeestärke** in seinem **Gebiet** hinzu. (Er kann nicht alleine kämpfen.)
- STARTVORTEIL (B):** Achilles beginnt mit **Geschwindigkeit 2**.
- PRIESTER:** 2
- MONUMENTERRICHTEN:** 1
- ATTRIBUTE:**
 - FÜHRUNGSKRAFT:** 5, 4, 3, 2, 1
 - STÄRKE:** 5, 4, 3, 2, 1
 - GESCHWINDIGKEIT:** 5, 4, 3, 2, 1
- BESONDERE AKTIONEN:**
 - VORBEREITEN:** WÄHLE?: Heile 1 Verletzung, Ziehe 1 Kampfkarte, Rekrutiere 1 Hopliten (mit Gebiet deines Helden)
 - JAGD:** (Icon)
 - MACHT-ÜBERNAHME:** (Icon)
 - MONUMENT ERRICHTEN:** Entferne alle **Priester** jedes Spielers von allen **Monumenten**. Füge einem **Monument** deiner Wahl die nächste Stufe hinzu. Erhalte 1 **Priester** für jeden **Tempel** unter deiner Kontrolle.
 - ENDE DER SPIELRUNDE:** Alle Spieler entfernen ihre **Aktionsplättchen** von den **Aktionsfeldern**. Alle **Artefakte** aufladen. **Monsterphase** (Monsterwürfel für jedes Monster werfen). Ereignisphase (1 Karte ziehen)
 - TEMPEL ERRICHTEN:** (Icon)
 - REKRUTIEREN:** (Icon)
 - MARSCHBEFEHL:** (Icon)

HELDEN-AUSWAHL UND SPIELBEGINN

Das Spiel wirft euch unmittelbar in den Konflikt, der ganz Hellas erschütterte. Das dunkle Zeitalter ist gekommen: Seltsame neue Götter steigen vom Himmel herab und mit ihnen bizarre Kreaturen. Helden wuchsen in entlegenen Winkeln des Landes heran, jeder mit seinen eigenen Plänen, Gefährten und Feinden. Trefft die Wahl eures Helden daher mit Bedacht.

Die folgenden Schritte werden vor jeder Partie ausgeführt. Bedenkt dabei, dass die Auswahl eines **Helden** und die Startposition auf dem Spielplan wichtige Entscheidungen sind!

- Jeder Spieler zieht eine **Kampfkarte** vom **Kampfstapel**. **Kampfkarten** werden vor anderen Spielern geheim gehalten, die Anzahl dieser Karten ist dagegen nicht geheim.
- Jeder Spieler nimmt einen Übersichtsbogen, auf dem die **Göttergaben** beschrieben sind.
- Bestimmt einen Spieler, der zuerst einen **Helden** auswählt.
- Dieser Spieler wählt einen **Helden** und nimmt das zugehörige **Heldentableau**. Danach wählt er ein **Armeetableau** und erhält das Spielmaterial dieser Farbe (**Hopliten**, **Priester**, **Kontrollmarker** und den farbigen Kunststoffring). Der Kunststoffring wird am Fuß des **Helden** befestigt. Außerdem erhält der Spieler 6 Aktionsplättchen und 3 Attributplättchen. Die Attributplättchen werden jeweils auf Feld 1 der Leisten für **Führungskraft**, **Stärke** und **Geschwindigkeit** gelegt. Danach wird der Startvorteil des **Helden** abgehandelt.
- Dann stellt der Spieler die Miniatur seines **Helden** zusammen mit 2 **Hopliten** in ein **Gebiet** seiner Wahl. Wenn die **Bevölkerungsstärke** dieses **Gebiets** 2 oder weniger beträgt, platziert er dort einen seiner **Kontrollmarker**.
- Der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn ist mit der Wahl seines **Helden** an der Reihe und führt die Schritte 4 und 5 genauso aus wie der Spieler zuvor. Allerdings darf er seinen **Helden** samt **Armee** nicht in ein **Gebiet** stellen, in dem sich bereits ein anderer **Held** befindet.

Der Spieler, der als letzter seinen **Helden** auf den Spielplan stellt, beginnt die Partie. Danach ist jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinen Spielzug aus.



SPIELABLAUF

Zu Beginn einer Partie werdet ihr schnell bemerken, dass viele Dinge gleichzeitig auf dem Spielplan passieren. Es gibt marschierende Armeen, wandernde Kreaturen und Helden, die sich Aufgaben stellen. Um den Spielablauf noch interessanter zu gestalten, ist es nicht möglich, die gleiche besondere Aktion immer wieder auszuführen. Daher müsst ihr flexibel sein und die vielen verschiedenen Möglichkeiten ausschöpfen. Wählt eure Pfade mit Bedacht – denn jeder Spielzug zählt!

Die Spieler sind mit ihren Spielzügen im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ein Spieler führt seine einfachen Aktionen aus und beendet seinen Spielzug mit einer besonderen Aktion. Danach ist der Spieler links von ihm an der Reihe und führt seinen Spielzug aus.

EINFACHE AKTIONEN

Ein Spieler kann während seines Spielzuges beliebig viele **Artefakte** in seinem Besitz aktivieren und seine Einheiten bewegen (**Held, Hoplit, Priester**).

Einfache Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, aber jede einfache Aktion nur einmal. (Ein Spieler kann z. B. zwei **Artefakte** aktivieren, aber nicht ein **Artefakt** aktivieren, dann **Hopliten** bewegen und dann ein weiteres **Artefakt** aktivieren).

ARTEFAKTE AKTIVIEREN

Ein Spieler kann beliebig viele (aufgeladene) **Artefakte** in seinem Besitz aktivieren. Nachdem ein **Artefakt** aktiviert wurde, muss es aufgeladen werden, bevor es erneut aktiviert werden kann. Das passiert immer, wenn ein Spieler die besondere Aktion **Monument errichten** ausführt.

BEREITS AKTIVIERTE ARTEFAKTE:



AUFGELOADENES ARTEFAKT:



PRIESTER AUSSENDEN

Ein Spieler kann einen **Priester** aus seinem **Priestervorrat** zu einem **Monument** seiner Wahl aussenden. (Hinweis: Bei Spielbeginn hat kein Spieler **Priester**.) Wenn ein **Priester** zu einem **Monument** ausgesendet wurde, erhöht der Spieler unmittelbar das zugehörige **Attribut** seines **Helden** um 1 und er erhält die **Göttergabe** der aktuellen Stufe des **Monuments**. Der Anstieg eines **Heldenattributs** ist dauerhaft (kann aber durch Effekte wieder verringert werden).

Alle **Göttergaben** sind auf den Übersichtsbögen aufgelistet.

Ein **Priester** kann jeden beliebigen freien Platz an einem **Monument** einnehmen. Er verbleibt dort, bis ein Spieler die besondere Aktion **Monument errichten** ausführt. Wenn es keine freien Plätze gibt, kann ein **Priester** nicht zu diesem **Monument** ausgesendet werden.

Ein Spieler darf nur **1 Priester** pro Spielzug zu einem **Monument** aussenden.



HELDEN BEWEGEN

Ein Spieler kann seinen **Helden** um bis zu so viele **Gebiete** weit bewegen (auch 0), wie seine **Geschwindigkeit** erlaubt, oder insgesamt **1 Aufgabenschritt** (wenn er sich bei einer **Aufgabe** befindet).

Ein **Held** darf sich frei durch **Gebiete** bewegen. Er wird weder von **Helden** und **Hopliten** anderer Spieler noch durch **Monster** aufgehalten.

Wenn ein **Held** nach dieser Aktion in einem **Gebiet** mit einem **Aufgabenplättchen** steht, kann der Spieler diese **Aufgabe** beginnen, indem er ihn auf einen **Aufgabenschritt** stellt, dessen Anforderungen er erfüllt (siehe **Aufgaben** Seite 14). Wenn sich ein **Held** bei einer **Aufgabe** befindet, darf er sich immer nur **1 Aufgabenschritt** weiterbewegen, auch wenn seine **Geschwindigkeit** höher ist.

Helden können nur vor oder nach ihrer Bewegung eine Aktion in einem Gebiet ausführen, nicht währenddessen.



HOPLITEN BEWEGEN

Die **Führungskraft** eines **Helden** gibt an, bis zu wie viele **Hopliten** ein Spieler in ein benachbartes **Gebiet** bewegen kann.

- **Hopliten** werden stets von einem **Gebiet** in ein benachbartes **Gebiet** bewegt
- Ein **Hoplit** darf mit dieser Aktion nur einmal bewegt werden (ein **Hoplit** kann nicht 2 oder mehr **Gebiete** weit ziehen).
- Ein Spieler kann einen **Hopliten** in einem **Gebiet** unter seiner Kontrolle als dessen Bewegung **verschanzen**, wenn sich dort eine **Stadt** (oder **Sparta**) befindet, nur **1 Hoplit** pro **Stadt**. Die **Stadt** wird bei der Bewegung wie ein eigenständiges **Gebiet** behandelt, in einer **Schlacht** zählt sie aber zum umliegenden **Gebiet**. In einer **Schlacht** gibt ein **verschanzter Hoplit** einen Bonus von +1 (in einer **Stadt**) oder +2 (in **Sparta**) auf die **Armeestärke**. **Hopliten** aus einer **Stadt** in das umliegende **Gebiet** zu verschieben, zählt als Bewegung. **Verschanzte Hopliten** sterben als letzte in einer **Schlacht**.

- Wenn **Hopliten** in ein **Neutrales Gebiet** bewegt werden, übernimmt der Spieler die Kontrolle über dieses **Gebiet**, vorausgesetzt die Anzahl seiner **Hopliten** erreicht mindestens die **Bevölkerungsstärke**.

- Wenn **Hopliten** in ein **Gebiet** mit gegnerischen **Hopliten** bewegt werden, führt dies zu einer **Schlacht** (siehe Seite 13).

- Wenn **Hopliten** in ein **Gebiet** bewegt werden, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, sich dort jedoch keine seiner **Hopliten** befinden, übernimmt der Spieler die Kontrolle über dieses **Gebiet**. Es findet keine **Schlacht** statt. In diesem Fall muss nicht die **Bevölkerungsstärke** erreicht werden. (Die Kontrolle über dieses **Gebiet** kann bereits mit nur **1 Hoplit** übernommen werden.)

- Ein Spieler sollte zuerst alle Bewegungen mit seinen **Hopliten** ausführen und erst dann alle **Schlachten** bestreiten (falls welche stattfinden). Der angreifende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge die **Schlachten** bestritten werden.

- Wenn eine Ausnahme einem Spieler erlaubt, seine **Hopliten** mehr als **1 Gebiet** weit zu bewegen, dürfen die **Hopliten** nur durch **Neutrale Gebiete** und **Gebiete** unter eigener Kontrolle bewegt werden. Während dieser Bewegung übernimmt der Spieler nicht die Kontrolle über **Neutrale Gebiete**, die auf dem Weg liegen. Die **Hopliten** dürfen nach der Bewegung in einem **Gebiet** unter der Kontrolle des Gegners stehen.



BESONDERE AKTIONEN

Nach seinen einfachen Aktionen muss ein Spieler eine der verfügbaren besonderen Aktionen ausführen.

Danach legt er eines seiner Aktionsplättchen auf die soeben ausgeführte besondere Aktion. Diese Aktion ist für diesen Spieler jetzt nicht mehr verfügbar, bis das Plättchen wieder entfernt wird (indem ein Spieler die Aktion **Monument errichten** ausführt).

REKRUTIEREN

Ein Spieler kann in jedem **Gebiet** unter seiner Kontrolle, das eine **Stadt** enthält, bis zu 2 **Hopliten** rekrutieren (bzw. bis zu 4 **Hopliten** in **Sparta**).

Wenn die **Stadt** unbesetzt ist, darf einer der rekrutierten **Hopliten** sofort **verschanzt** werden.



Jedem Spieler stehen 15 **Hopliten** zur Verfügung. Wenn ein Spieler alle **Hopliten** auf dem Spielplan eingesetzt hat, kann er vorerst keinen weiteren rekrutieren. **Hopliten** dürfen nicht vom Spielplan genommen werden, um sie an anderer Stelle zu rekrutieren.

MARSCHBEFEHL

Ein Spieler kann beliebig viele **Hopliten** von einem **Gebiet** in ein benachbartes **Gebiet** bewegen. **Verschanzte Hopliten** können mit dieser Aktion nicht bewegt werden.



Hopliten, die zuvor mit einer einfachen Aktion, einer Fähigkeit oder durch eine **Göttergabe** bewegt wurden, dürfen mit dieser Aktion erneut bewegt werden.

Es gelten alle Regeln der einfachen Aktion **Hopliten bewegen**.

TEMPEL ERRICHTEN

Ein Spieler kann in einem **Gebiet** unter seiner Kontrolle, in dem sich ein **Schrein** befindet, einen **Tempel** errichten.

Dazu stellt der Spieler einen **Tempel** von der **Tempelkarte** auf diesen **Schrein** und fügt seinem **Priestervorrat** 1 **Priester** hinzu.

Wenn ein Spieler das **Orakel von Delphi** errichtet, erhält er zusätzlich die Belohnung, die auf der **Tempelkarte** steht.

Wenn unter einem freigelegten Feld **Segnung** steht, führt eine **Segnung** durch (siehe Seite 15).



Jedem Spieler stehen maximal 4 **Priester** gleichzeitig zur Verfügung. Wenn sich bereits alle 4 **Priester** eines Spielers in seinem **Priestervorrat** oder bei **Monumenten** befinden, kann er keinen weiteren **Priester** erhalten.

VORBEREITEN

Ein Spieler kann zwei der folgenden Optionen ausführen, er kann auch zweimal die gleiche Option ausführen:

- Heile 1 **Verletzung** deines **Helden** (siehe **Jagd** auf Seite 12).
- Ziehe 1 **Kampfkarte**.
- Rekrutiere 1 **Hopliten** im **Gebiet**, in dem sich dein **Held** befindet. Wenn du das **Gebiet** kontrollierst, kannst du den **Hopliten** bereits **verschanzt** rekrutieren. Du darfst diese Option nicht ausführen, wenn sich dein **Held** außerhalb des Spielplans befindet (z. B. bei einer **Aufgabe**) oder wenn sich in dem **Gebiet** **Hopliten** eines anderen Spielers befinden. Allerdings ist die Option in **Gebieten** unter gegnerischer Kontrolle erlaubt, wenn sich dort keine **feindlichen Hopliten** befinden (wodurch die Kontrolle übernommen wird).

MACHTÜBERNAHME

Wenn ein Spieler ein **Ruhmesplättchen** besitzt, das der Farbe des **Gebiets** entspricht, in dem sich sein **Held** befindet, kann er sofort die Kontrolle über dieses **Gebiet** übernehmen und dort 1 **Hopliten** rekrutieren (auch bereits **verschanzt**, wenn in einer **Stadt**).

Alle gegnerischen **Hopliten** müssen sich aus dem **Gebiet** zurückziehen, erleiden aber keine Verluste (siehe Seite 13).



Das **Ruhmesplättchen** wird bei dieser Aktion nicht verbraucht; es ist lediglich die Voraussetzung, um diese Aktion auswählen zu können!

JAGD

Ein Spieler kann die **Jagd** auf ein **Monster** eröffnen, das sich im gleichen **Gebiet** wie sein **Held** befindet (siehe **Jagd** auf Seite 12).



MONUMENT ERRICHTEN

Ein Spieler kann die nächste Stufe eines beliebigen **Monuments** errichten. Dazu wählt er das **Monument**, bei dem er die nächste Stufe errichten möchte, und fügt das nächste Element hinzu.

Dadurch werden alle **Priester** von sämtlichen **Monumenten** entfernt und zurück an die Spieler gegeben (sie kommen jedoch nicht zurück in die **Priestervorräte** der Spieler).

Der Spieler, der diese besondere Aktion ausführt, erhält so viele **Priester**, wie er **Tempel** kontrolliert (das **Orakel von Delphi** zählt ebenfalls als **Tempel**).



Führt nach der besonderen Aktion **Monument errichten** folgende Schritte aus:

1. Alle Spieler entfernen ihre Aktionsplättchen von ihren Aktionsfeldern und laden ihre **Artefakte** auf.
2. Führt die **Monsterphase** und dann die **Ereignisphase** aus.

Die besondere Aktion **Monument errichten** kann von einem Spieler auch dann ausgewählt werden, wenn noch andere besondere Aktionen verfügbar sind.

Wenn die fünfte Stufe eines **Monuments** errichtet wurde, wird die **Monument-Aktivierungskarte** ins Spiel gebracht (siehe **König der Könige** auf Seite 5).

MONSTERPHASE

Der Spieler, der die besondere Aktion **Monument errichten** ausgeführt hat, wirft den **Monsterwürfel** für jedes **Monster** auf dem Spielplan (in beliebiger Reihenfolge). Der **Monsterwürfel** zeigt 4 verschiedene Symbole:



Nichts:

Nichts passiert. Der Wurf für das nächste **Monster** folgt.



Gebietsangriff:

Das **Monster** führt einen **Gebietsangriff** aus, wie auf seinem **Monsterbogen** beschrieben.



Bewegung:

Der würfelnde Spieler muss das **Monster** in ein angrenzendes **Gebiet** seiner Wahl bewegen.



Bewegung oder Gebietsangriff:

Der würfelnde Spieler entscheidet, ob das **Monster** eine Bewegung (in ein benachbartes **Gebiet** seiner Wahl) oder einen **Gebietsangriff** ausführt.

Wenn eine weitere Entscheidung nötig ist (zum Beispiel beim **Gebietsangriff** der Chimära), entscheidet der würfelnde Spieler. Nach der **Monsterphase** folgt die **Ereignisphase**.



EREIGNISPHASE

Der Spieler, der die besondere Aktion **Monument errichten** ausgeführt hat, zieht die oberste Karte vom **Ereignisstapel** und handelt sie sofort ab.

Es gibt 2 Kartenarten im **Ereignisstapel**:

A) Aufgaben: Wenn ein **Aufgabenfeld** frei ist, lege die **Aufgabenkarte** auf dieses Feld und das **Aufgabenplättchen** in das **Gebiet**, das auf der Karte angegeben ist. Wenn bereits 3 **Aufgaben** auf den **Aufgabenfeldern** liegen, lege die Karte ohne Effekt auf den **Ablagestapel**.



B) Monster: Der Effekt der Karte hängt davon ab, ob sich das **Monster** bereits auf dem Spielplan befindet oder ob es schon besiegt wurde:

- Wenn sich das **Monster** noch nicht auf dem Spielplan befindet, stelle seine Miniatur in das **Gebiet**, das auf der Karte angegeben ist. Lege sein **Monsterbogen** und das zugehörige **Artefakt** neben den Spielplan.
- Wenn sich das **Monster** bereits auf dem Spielplan befindet, wird es stärker – schiebe die Karte wie unten abgebildet unter den **Monsterbogen**. Der Effekt hält bis zum Ende der Partie an oder bis das **Monster** besiegt wurde.
- Wenn das **Monster** bereits besiegt wurde, lege die Karte ohne Effekt auf den **Ablagestapel** und ziehe eine weitere Karte als Ersatz.

Nach der **Ereignisphase** beginnt der nächste Spieler seinen Spielzug.



MONSTER

Ein Spiel über das antike Griechenland würde nicht ohne Ikonen wie die Hydra, Medusa, den Zyklopen oder Kerberos funktionieren. Allerdings entsprechen sie nicht den uns bekannten mythologischen Kreaturen. Merkwürdige Technologien und eine fremdartige Energie verleihen ihren Körpern zusätzliche Kräfte. Daher können sie nur von Helden mit vergleichbarer Stärke aufgehalten werden. Doch damit nicht genug, die Bewegungen und Aktionen der Monster sind kaum vorherzusehen, wodurch sie zu einer unberechenbaren, vernichtenden Macht werden.

Monster erscheinen infolge von **Ereignissen** auf dem Spielplan. Alle **Monster** können zwischen 4 und 7 **Wunden** aushalten. **Monster** besitzen einen **Spezialangriff**, eine Startposition auf dem Spielplan und einen **Gebietsangriff** während der **Ereignisphase**. Sie können stärker werden (wenn sie bereits auf dem Spielplan sind und ihre **Ereigniskarte** erneut gezogen wird). Dadurch können sie mehr **Wunden** aushalten oder sie erhalten zusätzliche Effekte, die es erschweren, das **Monster** zu töten.

MONSTERBÖGEN

1 WUNDENFELD

Jedes **Wundenfeld** gibt an, welche **Kampfkarten** ein Spieler benötigt, um ein bestimmtes **Monster** zu verletzen und schließlich zu töten. Manche **Wunden** tragen zusätzlich das Symbol eines **Priesters** oder **Artefakts**. Sie gewähren zusätzliche Belohnungen, sogar wenn eine **Jagd** fehlschlägt (siehe **Jagd** rechts).

WUNDEN ZUFÜGEN

Um einem **Monster** eine **Wunde** zuzufügen, muss ein Spieler eine **Kampfkarte** mit einem Symbol ausspielen, das auf dem entsprechenden **Monsterbogen** angegeben ist. Der Spieler legt dann einen **Wundenmarker** auf das entsprechende Feld des **Monsterbogens**.

Manche Karten erlauben dem Spieler, einen **Wundenmarker** auf ein beliebiges Feld zu legen. (Beispielsweise können 2 Karten mit Streitkolbensymbol ausgespielt werden, um eine beliebige **Wunde** zuzufügen.)

2 SPEZIALANGRIFF

Ein **Monster** führt seinen **Spezialangriff** aus, wenn eine **Monstertkarte** mit dem Titel **Spezialangriff** gezogen wird.

3 GEBIETSANGRIFF

Ein **Monster** führt seinen **Gebietsangriff** aus, wenn das entsprechende Symbol mit dem **Monsterrwürfel** geworfen wird. Außerdem gibt es passive Fähigkeiten, die sich auf das **Gebiet** auswirken, in dem sich das **Monster** befindet.

4 MONSTERKARTE

Zusätzliche **Monstertkarten** lassen das **Monster** stärker werden. Es erhält dadurch zusätzliche passive Fähigkeiten oder kann mehr **Wunden** aushalten.

JAGD

Um überhaupt eine Chance im Kampf gegen diese Monstrositäten zu haben, musst du eine ordentliche Auswahl an Waffen und Artefakten sowie dein ganzes Können aufbieten. Aber selbst dann kann es mehrere Züge dauern, ein Monster zu besiegen. Nimm dich daher vor opportunistischen Helden in Acht, die im letzten Moment zuschlagen, um deinen Ruhm zu stehlen. Und hüte dich vor den vernichtenden Spezialangriffen und passiven Fähigkeiten, die viele dieser Kreaturen besitzen.

Um eine **Jagd** zu beginnen, muss sich ein **Held** im selben **Gebiet** befinden wie das **Monster**, das er angreifen möchte. Der Kampf beginnt, wenn ein Spieler die besondere Aktion **Jagd** ausführt. Mischt zunächst den **Ablagestapel** der **Monster-Angriffskarten**. Dann wählt der Spieler ein **Monster** im **Gebiet** seines **Helden** und zieht so viele **Kampfkarten**, wie die **Stärke** seines **Helden** angibt. Die **Jagd** auf ein **Monster** findet in mehreren Schritten statt:

1. DER HELD GREIFT DAS MONSTER AN

Der Spieler muss dem **Monster** mindestens eine **Wunde** zufügen, sonst endet die **Jagd** sofort (siehe **Wundenfeld** links). Stattdessen kann er die **Jagd** auch freiwillig abbrechen.

Es ist möglich, dem **Monster** mehrere **Wunden** gleichzeitig zuzufügen und es mit dem ersten Versuch zu töten, wenn der Spieler entsprechend viele passende **Kampfkarten** ausspielt.

2. DAS MONSTER GREIFT DEN HELDEN AN

Wenn das **Monster** Schritt 1 überlebt hat, zieht der Spieler links vom Jäger 2 Karten vom **Monster-Angriffsstapel** und wählt eine aus. Der Jäger kann sich entscheiden, was er tut:

a) Verteidigen:

Spiele beliebig viele **Kampfkarten** mit einem Gesamtwert gleich oder höher dem Wert des Monsterangriffs aus, um dich gegen diesen zu verteidigen. Ziehe danach 2 **Kampfkarten**.

b) Nicht verteidigen:

Handle die Effekte der **Monster-Angriffskarte** ab. Ziehe danach 1 **Kampfkarte**.

3. DIE JAGD FORTSETZEN

Die **Jagd** wird so oft ab Schritt 1 wiederholt, bis sie auf eine der folgenden Arten endet:

a) Die Jagd ist erfolgreich:

- Das **Monster** erleidet seine finale **Wunde**.

b) Die Jagd schlägt fehl:

- Du konntest dem **Monster** in Schritt 1 (Heldenangriff) keine **Wunde** zufügen.
- Du beendest die **Jagd** freiwillig in Schritt 1 (Heldenangriff).
- In Schritt 2 (Monsterangriff) wurde eine Karte ausgespielt, die das Ende der **Jagd** auslöst, und du konntest dich nicht gegen diesen Angriff verteidigen.
- Dein **Held** erleidet seine vierte **Verletzung**.

Nach einer erfolglosen **Jagd** erleidet dein **Held** (wenn möglich) eine zusätzliche **Verletzung**.

Der Spieler behält seine übrigen **Kampfkarten** auf der Hand, muss nach der **Jagd** jedoch das **Kampfkartenlimit** von 4 beachten (siehe rechts).



Alle **Wunden**, die einem **Monster** zugefügt wurden, verbleiben auf dem **Monsterbogen**. Es wird im weiteren Verlauf der Partie für alle Spieler einfacher, das **Monster** zu erlegen.

VERLETZUNGEN

Bei der **Jagd** auf ein **Monster** kann ein **Held** verletzt werden. Um eine **Verletzung** anzuzeigen, drehe ein Attributplättchen um: Dieses **Heldenattribut** hat so lange einen Wert von 1, bis die **Verletzung** geheilt wurde. Ein **Held** kann maximal 3 **Verletzungen** erleiden. Wenn er bei einer **Jagd** seine vierte erleidet, endet die **Jagd** sofort. **Verletzungen** können mit der besonderen Aktion **Vorbereiten** oder durch **Artefakte** (wie Ambrosia) geheilt werden.



JAGD-BELOHNUNGEN

Die **Jagd** kann sehr profitabel sein, selbst wenn sie fehlschlägt.

Wenn eine **Jagd** fehlschlägt, wählt der Spieler eine der Belohnungen von **Wunden** aus, die er während dieser **Jagd** zugefügt hat. Dies kann entweder 1 **Priester** für seinen **Priestervorrat** sein oder er zieht 1 **Neutrales Artefakt** vom Stapel.

Wenn die **Jagd** erfolgreich ist und ein Spieler dem **Monster** die letzte **Wunde** zugefügt hat:

- Der Spieler erhält das **Ruhmesplättchen** in der Farbe des **Gebiets**, in dem die **Jagd** stattgefunden hat. Hat es aktuell ein anderer Spieler, nimmt er es sich von ihm.



- Er nimmt entweder das zugehörige **Monster-Artefakt** oder eine der Belohnungen von **Wunden**, die er während dieser **Jagd** zugefügt hat (entweder einen **Priester** oder ein **Neutrales Artefakt**, siehe oben). Insgesamt erhält er eine dieser drei Belohnungen.



- Er stellt das **Monster** neben sein **Heldentableau**. Sobald ein Spieler 3 **Monster** erschlagen hat, gewinnt er die Partie.

Wenn ein Spieler einem **Monster** die finale **Wunde** außerhalb einer **Jagd** zufügt (durch eine **Segenskarte** oder ein **Artefakt**), erhält er weder **Artefakt** noch **Priester**. Er erhält lediglich das **Ruhmesplättchen** und stellt das **Monster** neben sein **Heldentableau**, wodurch es auch für die Siegbedingung zählt.

SCHLACHT

In ganz Griechenland wütet der Krieg. Bronzeschwerter und Speere bersten an Muskelpanzern. Schwere Phalangen rücken unter heftigem Pfeilhagel vor. Streitwagen reißen Löcher in die Reihen der Fußsoldaten. LORDS OF HELLAS stellt solche Gefechte durch einfache, aber durchdachte Kampfregeln dar. Du wirst strategisches Geschick benötigen, um die gegnerischen Anführer auszutricksen. Bedenke, dass kein Sieg (und keine Niederlage) je sicher ist. Wenn die Götter dir wohlgesonnen sind, kann jede noch so kleine Armee eine Schlacht gewinnen – so glorreich wie die legendären 300 Spartaner bei den Thermopylen.

Sobald sich **Hopliten** von zwei verschiedenen Spielern im gleichen **Gebiet** befinden (ob durch eine Aktion oder einen anderen Effekt), findet eine **Schlacht** zwischen ihnen statt (nachdem die auslösende Aktion gänzlich ausgeführt wurde). Wenn mehrere **Schlachten** gleichzeitig stattfinden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge. Er gilt als Angreifer, der andere Spieler als Verteidiger. Alle **Hopliten** in einem **Gebiet** nehmen zwangsläufig an einer **Schlacht** teil.

Eine **Schlacht** wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. KAMPFKARTEN AUSSPIELEN

Der Verteidiger darf eine **Kampfkarte** von seiner Hand ausspielen. Wenn er das tut, wird ihr Effekt abgehandelt und er addiert den darauf angegebenen Wert zu seiner **Armeestärke**.

Danach darf der Angreifer eine **Kampfkarte** auf die gleiche Weise ausspielen, dann wieder Verteidiger und so weiter.

Ein Spieler darf jederzeit passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, darf er in dieser **Schlacht** keine **Kampfkarten** mehr ausspielen. Der andere Spieler darf weiterhin **Kampfkarten** ausspielen, bis er ebenfalls passt.

VERLUSTSYMBOLE

Einige der stärksten Karten erfordern, dass der Spieler seine eigenen **Hopliten** nach der **Schlacht** opfert. Die roten **Verlustsymbole** geben an, wie viele verbleibende **Hopliten** getötet werden. Ein Spieler darf keine **Kampfkarte** spielen, wenn die Gesamtzahl der **Verlustsymbole** die Anzahl seiner **Hopliten** in dieser **Schlacht** übersteigt.

KAMPFKARTENLIMIT

Jeder Spieler darf maximal 4 **Kampfkarten** auf der Hand halten. Es ist erlaubt, weitere Karten zu ziehen, danach müssen die **Handkarten** jedoch wieder auf 4 reduziert werden. Diese Begrenzung gilt nicht während der **Jagd**. Doch sobald die **Jagd** endet, muss der Spieler seine **Kampfkarten** auf 4 reduzieren.

2. ARMEESTÄRKE VERGLEICHEN

Die an der **Schlacht** beteiligten Spieler vergleichen ihre **Armeestärke**. Sie setzt sich wie folgt zusammen:

- +1 für jeden beteiligten **Hopliten**
- + die **Stärke** jeder ausgespielten **Kampfkarte**
- + Bonusse durch **Segenskarte**, **Artefakte** und die Spezialfähigkeit des **Helden**
- + Bonus eines **verschanzten Hopliten**

Der Spieler mit der höheren **Armeestärke** gewinnt die **Schlacht**. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.



3. VERLUSTE UND RÜCKZUG

Beide Spieler (Gewinner und Verlierer) töten **Hopliten**, die an der **Schlacht** teilgenommen haben, entsprechend der Anzahl der **Verlustsymbole** auf ihren ausgespielten **Kampfkarten**.

Die **Verlustsymbole** deiner ausgespielten **Kampfkarten** gelten für deine **Hopliten**, nicht für die des Gegners!

Der Verlierer der **Schlacht** tötet einen weiteren seiner **Hopliten** und muss seine übrigen **Hopliten** aus dem **Gebiet** in ein benachbartes **Gebiet** seiner Wahl zurückziehen (alle **Hopliten** ins selbe **Gebiet**).

Sie müssen sich in ein **Gebiet** zurückziehen, das nicht von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder in dem **Hopliten** eines anderen Spielers stehen. Wenn sich die **Hopliten** in kein **Gebiet** zurückziehen können, werden sie alle getötet.

Wenn der Angreifer die **Schlacht** verliert, muss er seine **Hopliten** in das **Gebiet** zurückziehen, aus dem er angegriffen hat.

Verschanzte Hopliten müssen immer zuletzt als Verlust gewählt werden.

4. KONTROLLE

Der Gewinner der **Schlacht** übernimmt die Kontrolle über das **Gebiet**, in dem die **Schlacht** stattgefunden hat (unabhängig von der **Bevölkerungsstärke**).

PYRRHUSSIEG

Wenn der Angreifer die **Schlacht** gewinnt, dabei aber so hohe Verluste erleidet, dass er keine **Hopliten** mehr in diesem **Gebiet** hat, übernimmt er nicht die Kontrolle über das **Gebiet**.

1 Kartenstärke
Die Kartenstärke gibt an, wie viele Punkte zur **Armeestärke** bei einer **Schlacht** hinzugezählt werden, oder den Verteidigungswert während einer **Jagd**.

2 Karteneffekt
Besondere Regeln, die eine **Schlacht** betreffen können.

3 Verlustsymbol
Die Anzahl der Symbole gibt an, wie viele eigene **Hopliten** du nach der **Schlacht** töten musst, wenn du diese Karte ausspielst. Töte 1 **Hopliten** pro Symbol.



AUFGABEN

Genau wie die Monsterjagd sind auch Aufgaben schwierige Herausforderungen, die mehrere Spielzüge in Anspruch nehmen können, wenn du dich nicht ausreichend vorbereitest. Die Belohnungen machen aber alle Mühen vergessen. Eine erfolgreiche Aufgabe kann dir zum Beispiel ein Ruhmesplättchen einbringen, mit dem du die Kontrolle über ein nahegelegenes Gebiet übernehmen kannst. Außerdem gibt es Belohnungen, wie Artefakte, zusätzliche Einheiten oder seltene, einmalig nutzbare Fähigkeiten, die das Blatt zu deinen Gunsten wenden können.

AUFGABENKARTE

- 1 Aufgabenschritt:**
Jeder Schritt gibt die Voraussetzungen an, die ein **Held** erfüllen muss, um die **Aufgabe** bei einem bestimmten **Aufgabenschritt** zu beginnen. Sie stellen den Fortschritt bei einer **Aufgabe** dar. Die **Aufgabe** ist beendet, wenn ein **Held** zum dritten **Aufgabenschritt** gelangt.
- 2 Belohnung:**
Der Effekt wird abgehandelt, sobald ein **Held** den dritten **Aufgabenschritt** erreicht.
- 3 Aufgabengebiet:**
Die **Aufgabe** ist in diesem **Gebiet** zu erfüllen. Wenn die Karte vom **Ereignisstapel** gezogen wird, wird das zugehörige **Aufgabenplättchen** in dieses **Gebiet** gelegt.



EINE AUFGABE BEGINNEN

Um eine **Aufgabe** zu beginnen, muss der **Held** eines Spielers nach der einfachen Aktion **Helden bewegen** in einem **Gebiet** mit einem **Aufgabenplättchen** stehen. Dann wählt er einen **Aufgabenschritt**, dessen Voraussetzungen er erfüllt, und stellt seinen **Helden** auf diesen. Der **Held** befindet sich nicht mehr im umliegenden **Gebiet** oder auf dem Spielplan.



In seinem nächsten Spielzug kann der Spieler die einfache Aktion **Helden bewegen** ausführen, um seinen **Helden** 1 **Aufgabenschritt** weiterzubewegen (ungeachtet seiner **Geschwindigkeit**). Die Voraussetzungen des **Aufgabenschritts** muss er dabei nicht erfüllen (sie sind nur bei Aufgabenbeginn relevant).

Selbst wenn du als Erster eine **Aufgabe** beginnst, kann sie ein anderer Spieler mit einem späteren **Aufgabenschritt** beginnen und sie so vor dir abschließen. Es dürfen mehrere **Helden** gleichzeitig auf einem **Aufgabenschritt** stehen.

EINE AUFGABE ABSCHLIESSEN

Sobald ein Spieler seinen **Helden** auf den letzten **Aufgabenschritt** einer **Aufgabe** stellt, hat er sie abgeschlossen. (Wenn ein Spieler bei Aufgabenbeginn die Voraussetzungen für den letzten **Aufgabenschritt** erfüllt, kann er sie sofort abschließen.)

Dann stellt der Spieler seinen **Helden** zurück in das **Gebiet** mit dem zugehörigen **Aufgabenplättchen**. Der **Held** darf sich in diesem Spielzug nicht mehr bewegen.

Der Spieler erhält die Belohnung für den Abschluss der **Aufgabe**, wie auf der **Aufgabenkarte** beschrieben.

Er erhält das **Ruhmesplättchen** in der Farbe des **Gebiets**, in dem er die **Aufgabe** abgeschlossen hat. Hat es aktuell ein anderer Spieler, nimmt er es sich von ihm.

Schließlich werden das **Aufgabenplättchen** und die **Aufgabenkarte** vom Spielplan entfernt.

Eine **Aufgabe** kann nicht vorzeitig abgebrochen werden.



ARTEFAKTE

Artefakte geben dem Besitzer eine besondere Fähigkeit, die auf der **Artefaktkarte** beschrieben ist. Nachdem ein **Artefakt** aktiviert wurde, muss es aufgeladen werden, bevor es erneut aktiviert werden kann. Dies geschieht, wenn ein beliebiger Spieler die besondere Aktion **Monument errichten** ausführt. Wenn ein Spieler ein **Artefakt** erhält, behält er es für den Rest der Partie. **Artefakte** sind für alle Spieler sichtbar.



Göttliche Artefakte sind besondere **Artefakte**. Sie funktionieren wie gewöhnliche **Artefakte**, können jedoch den Besitzer wechseln. Sobald ein Spieler die Kontrolle über ein **Gebiet** mit einem **Monument** übernimmt, erhält er das dem **Monument** zugehörige **Göttliche Artefakt**, auch wenn es aktuell ein anderer Spieler besitzt. Das **Artefakt** wird dabei aufgeladen.



SEGNUNG

Wenn ein Spieler einen **Tempel** errichtet, sodass auf der **Tempelkarte** ein Feld mit rotem Rahmen und dem Wort **Segnung** freigelegt wird, erhalten die Spieler **Segenskarten**, die ihren **Helden** und **Armeen** dauerhafte Vorteile verschaffen.



Eine **Segnung** funktioniert folgendermaßen: Der Spieler, der den **Tempel** errichtet hat, zieht eine **Segenskarte** mehr, als Spieler teilnehmen. Er sieht sich die Karten an, nimmt sich eine und gibt die übrigen Karten an den Spieler rechts von ihm (gegen den Uhrzeigersinn). Dieser Schritt wird wiederholt, bis alle Spieler eine **Segenskarte** genommen haben. Die übrige Karte wird abgelegt.

Anschließend legt jeder Spieler seine **Segenskarte** offen vor sich, ihre Vorteile sind dauerhaft und für alle Spieler sichtbar.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr eine Partie zu zweit spielen möchtet, gelten folgende Regeländerungen:

• Siegbedingungen:

Kriegsherr von Hellas: Du musst 3 **Regionen** kontrollieren (statt 2).

König der Könige: Diese Siegbedingung steht nicht zur Verfügung.

• Besondere Aktion Monument errichten:

Bevor ein Spieler die besondere Aktion **Monument errichten** ausführt, darf er eine bereits genutzte besondere Aktion (mit einem Aktionsplättchen darauf) auswählen und vor **Monument errichten** ausführen.

Sollten alle **Monumente** auf dem Spielplan vollständig errichtet worden sein, könnt ihr die besondere Aktion **Monument errichten** immer noch ausführen, ohne dabei eine weitere Stufe eines **Monuments** zu errichten.

WICHTIGE SPIELBEGRIFFE

AKTIONSPLÄTTCHEN ☒ – Markiert eine besondere Aktion als verbraucht. Ein Spieler kann besondere Aktionen, die mit diesem Marker gekennzeichnet sind, nicht erneut ausführen.

S. 10 (*Besondere Aktionen, Monument errichten*)

ARMEE 🏹 – Alle Hoplitin eines Spielers in einem einzelnen Gebiet.

S. 10 (*Marschbefehl*), S. 13 (*Schlacht*)

ARMEESTÄRKE ⚔️ – Stärke der Hoplitin, die Teil einer Schlacht sind.

Beinhaltet jeden Bonus von Kampfarten etc.

S. 13 (*Schlacht*)

ARTEFAKTKARTE 🌀 – Besonderer Gegenstand, den ein Held besitzen kann.

Wird mit der besonderen Aktion **Monument errichten** aufgeladen.

S. 9 (*Artefakte aktivieren*), S. 14 (*Artefakte*)

ATTRIBUTSPLÄTTCHEN – Markiert den Wert eines Heldenattributs.

Durch eine Verletzung wird ein Attributplättchen umgedreht, wodurch das betroffene Attribut temporär auf 1 reduziert wird.

S. 13 (*Verletzungen*)

AUFGABENFELD – Feld im oberen Teil des Spielplans, auf das eine Aufgabenkarte gelegt wird.

S. 7 (*Aufgaben und Aufgabenfelder*), S. 14 (*Aufgaben*)

AUFGABENKARTE – Karte mit Voraussetzungen und Belohnungen für eine Aufgabe. Wird auf ein Aufgabenfeld gelegt und gehört zu einem entsprechenden Aufgabenplättchen auf dem Spielplan.

S. 6 (*Startereignisse vorbereiten*), S. 14 (*Aufgaben*)

AUFGABENPLÄTTCHEN – Markiert ein Gebiet, in dem eine bestimmte Aufgabe liegt.

S. 7 (*Aufgaben und Aufgabenfelder*), S. 14 (*Aufgaben*)

AUFGABENSCHRITT – Ein Feld, auf das ein Held gestellt wird, um seinen Fortschritt bei einer Aufgabe anzuzeigen.

S. 7 (*Aufgaben und Aufgabenfelder*), S. 14 (*Aufgaben*)

BESONDERE AKTION – Aktion, die ein Spieler am Ende seines Spielzuges ausführt. Nachdem er eine solche Aktion ausgeführt hat, markiert er sie mit einem Aktionsplättchen.

S. 10 (*Besondere Aktionen*)

BESONDERE AKTION „JAGD“ – Wenn sich der Held eines Spielers mit einem Monster im selben Gebiet befindet, kann er es jagen.

S. 10 (*Jagd*), S. 12 (*Jagd*)

BESONDERE AKTION „MACHTÜBERNAHME“ – Kann ausgeführt werden, wenn ein Spieler ein Ruhmesplättchen besitzt, das der Farbe des Gebiets entspricht, in dem sich sein Held befindet. Er übernimmt sofort die Kontrolle über das Gebiet und rekrutiert dort 1 Hoplitin.

S. 10 (*Machtübernahme*)

BESONDERE AKTION „MARSCHBEFEHL“ – Der Spieler bewegt eine Armee (Hoplitin in einem Gebiet) oder einen Teil von ihr von einem Gebiet in ein benachbartes.

S. 9 (*Hoplitin bewegen*), S. 10 (*Marschbefehl*)

BESONDERE AKTION „MONUMENT ERRICHTEN“ – Der Spieler wählt ein Monument und errichtet dessen nächste Stufe. Alle Spieler nehmen ihre Priester von allen Monumenten zurück (neben ihr Tableau) und entfernen alle Aktionsplättchen von ihrem Armeetableau. Der Spieler, der die Aktion ausführt, erhält für jeden Tempel unter seiner Kontrolle einen Priester. Danach folgen die Monster- und die Ereignisphase.

S. 10 (*Monument errichten*)

BESONDERE AKTION „REKRUTIEREN“ – Der Spieler kann in jedem Gebiet mit einer Stadt unter seiner Kontrolle 2 Hoplitin rekrutieren (4 in Sparta).

S. 10 (*Rekrutieren*)

BESONDERE AKTION „TEMPEL ERRICHTEN“ – Der Spieler errichtet einen Tempel in einem Gebiet unter seiner Kontrolle mit einem Schrein. Er fügt seinem Priestervorrat 1 Priester hinzu.

S. 7 (*Tempel/Orakel von Delphi*), S. 10 (*Tempel errichten*)

BESONDERE AKTION „VORBEREITEN“ – Der Spieler wählt 2 der folgenden Optionen: 1 Kampfarte ziehen, 1 Hoplitin in dem Gebiet mit seinem Helden rekrutieren, 1 Verletzung von seinem Helden heilen.

S. 10 (*Vorbereiten*)

BEVÖLKERUNGSSTÄRKE – Gibt an, wie viele Hoplitin ein Spieler benötigt, um die Kontrolle über ein Neutrales Gebiet zu übernehmen. (Die Armeestärke ist dafür nicht relevant.)

S. 7 (*Gebiet*)

EINFACHE AKTION – Ein Spieler kann Hoplitin bewegen, Priester zu einem Monument aussenden, seinen Helden bewegen oder Artefakte aktivieren.

S. 9 (*Einfache Aktionen*)

EINFACHE AKTION „ARTEFAKTE AKTIVIEREN“ – Ein Spieler kann beliebig viele (aufgeladene) Artefakte in seinem Besitz aktivieren. Nach der Aktivierung muss ein Artefakt aufgeladen werden.

S. 9 (*Artefakte aktivieren*), S. 14 (*Artefakte*)

EINFACHE AKTION „HELDEN BEWEGEN“ – Ein Spieler kann seinen Helden entsprechend dessen Geschwindigkeit bewegen (oder weniger).

S. 9 (*Helden bewegen*)

EINFACHE AKTION „HOPLITEN BEWEGEN“ – Ein Spieler kann einen oder mehrere Hoplitin in ein Gebiet bewegen, entsprechend der Führungskraft seines Helden (oder weniger).

S. 9 (*Hoplitin bewegen*)

EINFACHE AKTION „PRIESTER AUSSENDEN“ – Ein Spieler stellt einen Priester von seinem Priestervorrat zu einem ausgewählten Monument, um eine Göttergabe zu erhalten.

S. 9 (*Priester aussenden*)

EREIGNISPHASE – Findet nach der besonderen Aktion **Monument errichten** statt. Es wird eine Ereigniskarte gezogen und abgehandelt.

S. 11 (*Ereignisphase*)

EREIGNISSTAPEL – Kartenstapel, der in der Ereignisphase verwendet wird. Besteht aus Aufgabenkarten und Monsterkarten.

S. 6 (*Startereignisse vorbereiten*)

FÜHRUNGSKRAFT – Heldenattribut, das angibt, wie viele Hoplitin ein Spieler jeden Spielzug durch die einfache Aktion Hoplitin bewegen bewegen kann.

S. 8 (*Heldenattribute*)

GEBIET – Kleinste Geländeeinheit. Jedes Gebiet hat eine bestimmte Bevölkerungstärke.

S. 7 (*Gebiet*)

GESCHWINDIGKEIT – Heldenattribut, das angibt, um bis zu wie viele Gebiete sich der Held eines Spielers mit der einfachen Aktion Helden bewegen bewegen kann.

S. 8 (*Heldenattribute*)

GÖTTERGABE – Bonus für das Aussenden von Priestern zu einem Monument. Der Bonus auf der zugehörigen Karte gilt sofort.

S. 9 (*Priester aussenden*), S. 10 (*Monument errichten*)

GÖTTLICHES ARTEFAKT – Artefakt, das nur durch die Kontrolle eines Gebiets mit einem Monument verdient werden kann. Sonst gleiche Regel wie Artefaktkarten.

S. 6 (*Monumentfundamente platzieren*), S. 9 (*Artefakte aktivieren*), S. 14 (*Artefakte*)

HELD – Dargestellt durch eine Miniatur und ein Heldentableau. Kann Monster jagen, Aufgaben erfüllen, in Gebieten die Macht übernehmen und Hoplitin im Kampf unterstützen.

S. 8 (*Helden und Armeen*)

HOPLIT – Gewöhnliche Armeeeinheit mit Armeestärke 1 und Bewegung 1.

S. 9 (*Hopliten bewegen*), S. 13 (*Schlacht*)

HOPLITEN TÖTEN – Hoplitin vom Spielplan nehmen als Ergebnis einer Schlacht, Monster-Gebietsangriff usw.

S. 13 (*Schlacht*)

JAGDBELOHNUNG – Belohnung, die ein Spieler nach einer Jagd erhält (auch wenn sie fehlschlägt).

S. 13 (*Jagd-Belohnungen*)

KAMPFKARTENSTÄRKE – Wert einer Kampfkarte, die in einer Schlacht oder bei der Jagd ausgespielt wird.

S. 12 (*Jagd*), S. 13 (*Schlacht*)

KAMPFSTAPEL – Alle Angriffskarten, die ein Spieler während einer Schlacht oder Jagd ausspielen kann.

S. 12 (*Jagd*), S. 13 (*Schlacht*)

KONTROLLIERTES GEBIET – Gebiet mit einem Kontrollmarker eines Spielers.

S. 7 (*Gebiet*)

KONTROLLMARKER – Markiert die Kontrolle eines Spielers über ein Gebiet.

S. 7 (*Gebiet*)

MONSTER – Kreatur, die durch eine Miniatur und ein Monsterbogen dargestellt wird. Kann sich durch Gebiete bewegen und Gebietsangriffe ausführen. Werden von Helden gejagt.

S. 11 (*Monsterphase*), S. 12 (*Monster, Jagd*)

MONSTER-ANGRIFFSSTAPEL – Alle Angriffe, die ein Monster gegen einen Helden während einer Jagd ausführt.

S. 12 (*Jagd*)

MONSTER-ARTEFAKT – Artefakt, das zu einem Monster gehört. Kann nur nach einer erfolgreichen Jagd verdient werden. Sonst gleiche Regeln wie Artefaktkarten.

S. 9 (*Artefakte aktivieren*), S. 13 (*Jagd-Belohnungen*), S. 14 (*Artefakte*)

MONSTERBOGEN – Bogen mit Details über Monster-Spezialangriffe, Gebietsangriffe, Wunden und Belohnungen.

S. 12 (*Monster, Jagd*)

MONSTERKARTE – Karte, die entweder ein Monster in einem bestimmten Gebiet erscheinen lässt oder es stärker werden lässt, wenn es sich bereits auf dem Spielplan befindet.

S. 6 (*Startereignisse vorbereiten*), S. 11 (*Ereignisphase*), S. 12 (*Monster, Jagd*)

MONSTERPHASE – Findet nach der besonderen Aktion Monument errichten statt. Der ausführende Spieler wirft den Monsterwürfel für jedes Monster auf dem Spielplan.

S. 11 (*Monsterphase*)

MONSTERWÜRFEL – Würfel, mit dem das Verhalten von Monstern auf dem Spielplan während der Monsterphase bestimmt wird.

S. 11 (*Monsterphase*)

MONUMENT – Priester können hierhin ausgesendet werden, damit ein Spieler eine Göttergabe erhält. Kann durch die besondere Aktion Monument errichten ausgebaut werden.

S. 6 (*Monumentfundamente platzieren*), S. 9 (*Priester aussenden*)

NEUTRALES ARTEFAKT – Artefakte, die nicht mit einem Monster oder Gott in Verbindung stehen und auf verschiedene Arten verdient werden können. Sonst gleiche Regeln wie Artefaktkarten.

S. 9 (*Artefakte aktivieren*), S. 13 (*Jagd-Belohnungen*), S. 14 (*Artefakte*)

NEUTRALES GEBIET – Ein Gebiet, das von keinem Spieler kontrolliert wird.

S. 7 (*Gebiet*)

ORAKEL VON DELPHI – Ein Tempel. Gibt einen zusätzlichen Bonus, wenn es errichtet wird.

S. 7 (*Tempel/Orakel von Delphi*)

PRIESTER – Miniaturen, die ein Spieler für die einfache Aktion Priester aussenden nutzen kann, um eine Göttergabe zu erhalten.

S. 8 (*Priestervorrat*), S. 9 (*Priester aussenden*)

PRIESTER OPFERN – Ein Priester wird aus dem Priestervorrat des Spielers entfernt.

S. 8 (*Priestervorrat*), S. 9 (*Priester aussenden*)

PRIESTERVORRAT – Feld auf dem Armeetableau, in dem die Priester stehen, die ein Spieler erhalten und zur Verfügung hat (maximal 4 im Priestervorrat).

S. 8 (*Priestervorrat*)

REGION – Geländeeinheit. Besteht aus allen Gebieten der gleichen Farbe.

S. 7 (*Region*)

REKRUTIEREN – Die angegebene Anzahl der Hoplitin wird in einem bestimmten Gebiet als Ergebnis von einer besonderen Aktion, Artefakten, Segen usw. gestellt. Wenn der Spieler das Gebiet kontrolliert, kann 1 Hoplit verschantzt rekrutiert werden.

RUHMESPLÄTTCHEN – Plättchen, das ein Spieler erhält, nachdem er ein Monster tötet oder eine Aufgabe erfüllt. Ermöglicht dem Besitzer die besondere Aktion Machtübernahme auszuführen.

S. 10 (*Machtübernahme*), S. 13 (*Jagdbelohnung*), S. 14 (*Aufgaben*)

SCHLACHT – Kampf zwischen Hoplitin von zwei Spielern im selben Gebiet.

S. 13 (*Schlacht*)

SCHREIN – In manchen Gebieten vorhanden. Zeigt an, wo ein Tempel errichtet werden kann.

S. 7 (*Schrein/Orakel von Delphi*)

SEEWEG – Verbindung zweier Gebiete, die eine Bewegung zwischen ihnen ermöglicht, als wären sie benachbart.

S. 7 (*Seewege*)

SEGENSEKARTEN – Karte mit passivem Bonus. Kann durch eine Segnung erhalten werden.

S. 15 (*Segnung*)

SEGNUMG – Besondere Zwischenphase, in der die Spieler neue Segensekarten ziehen. Wird unmittelbar ausgeführt, nachdem ein Tempel errichtet wurde, der zuvor auf einem Feld mit rotem Rahmen und dem Wort „Segnung“ stand.

S. 15 (*Segnung*)

SPARTA – Eine Stadt. Hier können 4 Hoplitin rekrutiert werden und Hoplitin können sich hier mit einem zusätzlichen Bonus verschanzen.

S. 7 (*Stadt/Sparta*)

SPIELZUG – Umfasst alle einfachen Aktionen eines einzelnen Spielers. Endet durch das Ausführen einer besonderen Aktion.

S. 9 (*Spielablauf*)

STADT – In manchen Gebieten vorhanden. Hier können 2 Hoplitin rekrutiert werden und Hoplitin können sich hier verschanzen.

S. 7 (*Stadt/Sparta*)

STÄRKE – Heldenattribut, das angibt, wie viele Kampfkarten ein Spieler zu Beginn einer Jagd zieht.

S. 8 (*Heldenattribute*)

TEMPEL – Kann in Gebieten mit Schreinen errichtet werden. Spieler erhalten dadurch Priester.

S. 7 (*Schrein/Orakel von Delphi*)

TEMPELKARTE – Karte, auf denen Tempel stehen, bis sie errichtet werden. Zeigen den Bonus für das Errichten vom Orakel von Delphi und wann eine Segnung stattfindet.

S. 6 (*Tempel aufstellen*), S. 15 (*Segnung*)

VERLETZUNG – Verletzung, die ein Held erleiden kann. Beeinflusst ein einzelnes Attribut.

S. 12 (*Jagd*)

VERLUSTSYMBOL – Symbol auf manchen Kampfkarten. Gibt an, wie viele eigene Hoplitin nach der Schlacht getötet werden müssen.

S. 13 (*Schlacht*)

VERSCHANZTER HOPLIT – Hoplit in einer Stadt oder Sparta. Erhält +1 bzw. +2 Bonus zur Armeestärke. Nur 1 Hoplit pro Stadt oder Sparta.

S. 7 (*Stadt/Sparta*), S. 13 (*Schlacht*)

WUNDE – Feld auf dem Monsterbogen. Zeigt das benötigte Kampfkartensymbol, um dem Monster eine bestimmte Wunde zuzufügen.

S. 12 (*Monster, Jagd*)