



KAMPAGNENBUCH
– SOLOREGEL –



ÜBERSICHT

Die Solovariante von LORDS OF HELLAS lässt dich in die Geschichte der legendären persischen Invasion eintauchen. Im ersten der beiden Akte versuchst du, so viele Verbündete und Soldaten wie möglich zu versammeln, um die Vorhut von Xerxes zu stoppen. Im zweiten Akt erreicht der persische Herrscher selbst Griechenland und führt die größte Armee in den Kampf, die die Welt jemals gesehen hat. Du wirst dein gesamtes taktisches Geschick und deine Raffinesse unter Beweis stellen müssen, um den Sieg davonzutragen.

Diese Solovariante verwendet einen besonderen Spielplan, den du auf der Rückseite des normalen Spielplans findest. Du erkennst ihn an den Pfeilen für die Monsterbewegung und den Leisten für die besondere Haltung der Bevölkerung, die neben allen Regionen angegeben ist. Alle Partien haben Zufallselemente, verschiedene Aufgaben, Monster und eine Reihe zufällig bestimmter Ereignisse (sogenannte Skripte).



Details zum **Invasionsbogen** findest du auf Seite 5.



GRUNDREGELN

SPIELAUFBAU

1. Stelle 3 vollständig aufgebaute **Monumente** (Athene, Zeus, Hermes) auf die vorgesehenen Plätze des Spielplans. Lege die 3 **Göttlichen Artefakte** (Eule der Athene, Stiefel des Hermes, Donner des Zeus) neben den Spielplan.
2. Stelle das **Orakel von Delphi** auf Phokis.
3. Stelle 6 **Tempel** auf die entsprechende Leiste am unteren Rand des Spielplans.
4. Suche aus den folgenden **Kartenstapeln** die Karten mit dem 1-Spieler-Symbol heraus: **Kampfkarten**, **Segen** und **Artefakte**. Lege sie auf die passenden Felder und den Rest zurück in die Spielschachtel.



5. Suche die **Aufgabenkarten** aus den **Ereigniskarten** heraus (entferne die **Aufgabe** „Den Kretischen Stier fangen“, sie wird nicht benötigt) und lege sie als Stapel mit ihren zugehörigen **Aufgabenplättchen** neben den Spielplan.
6. Stelle die **Monster-Miniaturen** neben den Spielplan (entferne die Chimära, sie wird nicht benötigt) und lege ihre **Monsterbögen** dazu. Lege die **Monster-Wundenmarker** und den **Monsterwürfel** neben den Spielplan. Mische und lege den **Monster-Angriffsstapel** auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.
7. Lege das **Heldentableau** von Achilles vor dir auf den Tisch. Befestige den blauen Kunststoffring an der Achilles-Miniatur. Nimm die blauen **Hopliten**, **Priester**, **Kontrollmarker** und 3 Attributplättchen.
8. Lege alle gelben **Hopliten**, **Priester** und **Kontrollmarker** neben den Spielplan. Sie stellen deine Verbündeten dar.
9. Lege alle grünen **Hopliten**, **Priester** und **Kontrollmarker** ebenfalls neben den Spielplan. Grüne **Hopliten** und **Kontrollmarker** stellen die persische **Armee** und ihre eroberten **Gebiete** dar. Grüne **Priester** stellen die Spione von Xerxes dar.
10. Lege den **Invasionsbogen** neben den Spielplan.
11. Nimm alle 24 Aktionsplättchen, mische sie und lege sie verdeckt neben den Spielplan, damit du die Zahlen darauf nicht siehst. Dieser Stapel wird während der Partie durch jede besondere Aktion kleiner und stellt die verstrichene Zeit dar.

Aktionsplättchen werden niemals auf diesen Stapel zurückgelegt.

12. Lege die farbigen **Ruhmesplättchen** auf die passenden neutralen Felder der Leiste **Haltung der Bevölkerung**.

Das übrige Spielmaterial benötigst du für die Solopartie nicht:

- die **Ereigniskarten** (abgesehen von den **Aufgaben**, die du bereits herausgesucht hast)
- die Chimära (und ihr **Monstertableau**)
- die Miniaturen von Perseus, Herakles und Helena mit den zugehörigen **Heldentableaus** und Markern
- die roten **Hopliten**, **Priester** und **Kontrollmarker**
- die **Tempelkarten**
- die übrigen Kunststoffringe
- die übrigen **Armeetableaus**
- die **Monument-Aktivierungskarte**
- 2 **Tempel**

ARMEEARTEN

DEINE ARMEE



VERBÜNDETE



PERSISCHE ARMEE



In dieser Solovariante gibt es drei Arten von **Armeen** und drei Farben von **Kontrollmarkern** auf dem Spielplan.

Blau repräsentiert **Sparta** und deine loyalsten Truppen. Dementsprechend sind die blauen **Gebiete** solche, in denen die Menschen dir besonders treu sind und dich in jeder Entscheidung unterstützen werden. Während einer Solopartie kannst du blaue **Priester** (nur diese) zu bestimmten **Monumenten** aussenden.

Gelb repräsentiert deine Verbündeten. Diese Streitkräfte wurden von den griechischen Stadtstaaten gesandt, um dich in deinem Kampf gegen Xerxes zu unterstützen. Obwohl sie genauso geschickt im Kampf sind wie deine blauen Truppen, ist ihre Treue nicht bedingungslos. Es gibt zahlreiche Gründe, warum sie sich von dir abwenden können. Du kannst sie wie eigene Truppen befehlen. Gleiches gilt für die gelben **Gebiete**. Sie werden deine Autorität anerkennen und dir helfen, solange es ihnen nutzt und sie glauben, dass die Perser tatsächlich besiegt werden können.

Wenn du die Kontrolle über ein **Gebiet** einer **Region**, dessen **Haltung** dir gegenüber nicht loyal ist, übernimmst, musst du es mit einem gelben **Kontrollmarker** markieren. Ist sie loyal (du besitzt das **Ruhmesplättchen**), darfst du einen blauen **Kontrollmarker** verwenden.

Grüne **Hopliten** repräsentieren die persische **Armee**. Markiere die von den Invasoren eroberten **Gebiete** stets mit grünen **Kontrollmarkern**. Ihre Streitkräfte sind den deinen zahlenmäßig weit überlegen. Um dies darzustellen, ist jeder grüne **Hoplit** doppelt so stark wie einer von dir (er hat **Stärke 2** und er zählt 2 Punkte, wenn die **Bevölkerungsstärke** eines **Gebiets** auf dem Spielplan verglichen wird). Grüne **Priester** stellen die zwielichtigen Spione und Informanten von Xerxes dar.

SPIELABLAUF

Eine Solopartie verläuft über mehrere Spielzüge, die jeweils in 2 Phasen unterteilt sind, bis eine Endbedingung eintritt.

1. SPIELERPHASE
2. EREIGNISPHASE

Während der Spielerphase kannst du die 4 einfachen Aktionen ausführen wie in einer Mehrspielerpartie (**Hopliten bewegen**, **Helden bewegen**, **Priester aussenden**, **Artefakte aktivieren**). Nach den einfachen Aktionen musst du eine besondere Aktion ausführen.

BESONDERE AKTIONEN

Markiere jede ausgeführte besondere Aktion mit einem Aktionsplättchen. Die besondere Aktion **Monument errichten** ist nicht verfügbar, da alle **Monumente** bereits vollständig zu Beginn einer Solopartie errichtet sind. Stattdessen kannst du die neue besondere Aktion **Passen** ausführen (diese wird weiter unten erklärt).

Die anderen besonderen Aktionen sind an die Solovariante angepasst:

- **Rekrutieren:** Diese besondere Aktion gewährt dir weniger **Hopliten** als gewöhnlich – nur 1 **Hoplit** in einer Stadt und 2 in **Sparta**. Die Farbe der rekrutierten **Hopliten** entspricht immer dem **Kontrollmarker**, der in dem **Gebiet** liegt. (Zum Beispiel sind rekrutierte **Hopliten** in einem verbündeten **Gebiet** gelb.) Diese Regel trifft auf alle Handlungen zu, die dir Truppen geben, außer bei der besonderen Aktion **Vorbereiten**.
- **Tempel errichten:** Das Errichten von **Tempeln** funktioniert wie in einer Mehrspielerpartie. Du kannst **Tempel** sowohl in **Gebieten** unter deiner Kontrolle (blauer **Kontrollmarker**) als auch in verbündeten **Gebieten** (gelber **Kontrollmarker**) errichten. Da es in der Solovariante keine **Segnung** gibt, wird durch die besondere Aktion **Tempel errichten** keine **Segnung** ausgelöst. Stattdessen erhältst du **Segen** für das Töten von Monstern.

Bedenke, dass du für das Errichten eines **Tempels** in einem verbündeten **Gebiet** (mit einem gelben **Kontrollmarker**) einen blauen **Priester** erhältst.

- **Jagd:** Die **Jagd** funktioniert wie in einer Mehrspielerpartie mit einer Ausnahme: Wenn das **Monster** den **Helden** angreift (Schritt 2), ziehst du die oberste Karte des **Monster-Angriffstapels**, da kein Mitspieler eine Karte für dich auswählen kann.
- **Machtübernahme:** Du kannst in einem **Gebiet** die Macht übernehmen wie in einer Mehrspielerpartie. Dafür musst du das entsprechende **Ruhmesplättchen** besitzen, was anzeigt, dass die lokale Bevölkerung deinem **Helden** loyal gegenübersteht. (Details zur **Haltung der Bevölkerung** werden rechts unten auf dieser Seite beschrieben.) In der nördlichsten **Region** (rot umrandet) kannst du nicht die Macht übernehmen.
- **Marschbefehl:** Der **Marschbefehl** funktioniert wie in einer Mehrspielerpartie.
- **Vorbereiten:** Wenn du mit dieser besonderen Aktion **Hopliten** rekrutierst, erhältst du stets verbündete **Hopliten** (gelb).
- **Passen:** Lege alle Aktionsplättchen von deinem **Heldentableau** ab, lade deine **Artefakte** auf und gehe zur **Ereignisphase** über. Nachdem du gepasst hast, entferne deine **Priester NICHT** von den **Monumenten**. Außerdem erhältst du keine neuen **Priester** durch die **Tempel**, die du kontrollierst. Wenn du passt, musst du trotzdem ein Aktionsplättchen auf diese besondere Aktion legen, bevor du alle Aktionsplättchen entfernst.

Wenn du Aktionsplättchen von deinem **Heldentableau** entfernst, lege sie nicht zurück in den Vorrat, sondern in die Spielschachtel. Sie sind für die gesamte Partie verbraucht.

EREIGNISPHASE

Nachdem du eine besondere Aktion ausgeführt hast, beginnt die **Ereignisphase**. Um zu bestimmen, was in Griechenland passiert, drehe das Aktionsplättchen um, mit dem du deine letzte besondere Aktion verdeckt hast. Wenn deine letzte besondere Aktion **Passen** war und somit alle Aktionsplättchen von deinem **Heldentableau** entfernt wurden, nimm ein unbenutztes Aktionsplättchen vom Stapel und drehe es um. Danach wird es abgelegt.

Auf der Rückseite des Aktionsplättchens ist eine Nummer angegeben. Lies das Skript mit dieser Nummer im Skriptbuch des derzeitigen Aktes (siehe Seite 6 für Akt I oder Seite 10 für Akt II). Führe alle Anweisungen des Skripts aus und überprüfe dann, ob du die Bedingungen erfüllst, um den Akt zu beenden. Wenn du sie nicht erfüllst, beginne einen neuen Spielzug.

MONSTERPHASE

Etwa die Hälfte der Skripte gibt an, dass du eine Monsterphase ausführst. In dieser Phase wirfst du den **Monsterwürfel** für jedes **Monster** in der Reihenfolge, die auf dem Spielplan angegeben ist (nach Nummerierung der **Gebiete**, in aufsteigender Reihenfolge). Das Würfelergebnis wird leicht abweichend von einer Mehrspielerpartie abgehandelt.

- Das **Monster** terrorisiert die lokale Bevölkerung, die deinen **Helden** für sein Nichtstun beschuldigt. Die **Haltung** der **Region** fällt um 1 Stufe (siehe **Haltung der Bevölkerung** auf Seite 3).
- Das **Monster** kämpft gegen die Verteidiger und tötet dabei einen **Hopliten** in seinem **Gebiet**. Wenn sich dort kein **Hoplit** befindet, führt das **Monster** stattdessen eine Bewegung aus.
- Das **Monster** bewegt sich entsprechend der Pfeile auf dem Spielplan in ein angrenzendes **Gebiet** in Richtung eines **Monuments**. Wenn es sich bereits in einem **Gebiet** mit einem **Monument** befindet, zerstört es eine Stufe des **Monuments**.
- Das **Monster** führt erst eine Aktion aus und bewegt sich danach, falls es sich nicht bereits durch die Aktion bewegt hat (weil sich kein **Hoplit** in dem **Gebiet** befunden hat). Es bewegt sich keinesfalls mehrfach.

ZERSTÖRUNG EINES MONUMENTS

In der Solovariante versuchen die **Monster** alle **Monumente** der Götter auf dem Spielplan zu zerstören. Wenn ein **Monster** ein **Monument** erreicht hat, zerstört es jedes Mal eine Stufe des **Monuments**, statt sich zu bewegen. Sobald ein **Monument** vollständig zerstört wurde, hast du sofort verloren!

HALTUNG DER BEVÖLKERUNG

Während einer Solopartie wird sich die **Haltung** der griechischen Bevölkerung dir gegenüber aufgrund deiner Handlungen oder durch auftretende **Ereignisse** verändern. Die derzeitige **Haltung** wird durch das zugehörige **Ruhmesplättchen** auf der Leiste für die **Haltung der Bevölkerung** (oder in deinem Besitz) angezeigt. Die Bevölkerung einer **Region** hat eine dieser vier **Haltungen**:

- **Feindlich:** Die griechischen Städte sind kurz davor, ihre Unterstützung für Xerxes zu verkünden. Eine feindliche **Haltung** steigert die **Bevölkerungsstärke** um 2 und erhöht die **Armeestärke** einer persischen **Armee** bei jeder **Schlacht** in dieser **Region** um 2. Das macht es deutlich schwieriger für dich, **Gebiete** in dieser **Region** zu kontrollieren.
- **Skeptisch:** Die Bevölkerung steht deinen Handlungen skeptisch gegenüber und leichter Unmut macht sich breit. Eine skeptische **Haltung** steigert die **Bevölkerungsstärke** um 1 und erhöht die **Armeestärke** einer persischen **Armee** bei jeder **Schlacht** in dieser **Region** um 1.
- **Neutral:** Die Bevölkerung möchte es selbst mit der persischen **Armee** aufnehmen und beachtet dich kaum.
- **Loyal:** Wenn du das **Ruhmesplättchen** der Farbe einer **Region** besitzt, steht dir die Bevölkerung dieser **Region** loyal gegenüber. Du kannst dort in beliebigen **Gebieten** die Macht übernehmen und wenn du die Kontrolle über ein **Gebiet** übernimmst (egal wie), kannst du einen blauen **Kontrollmarker** in das **Gebiet** legen.

Die **Haltung** hat keinen Einfluss auf die **Bevölkerungsstärke**, wenn die Ergebnisse eines persischen Angriffs abgehandelt werden. Die **Ruhmesplättchen** verschieben sich durch deine Aktionen. Jedes Mal, wenn du eine **Aufgabe** abschließt oder ein **Monster** tötest, bewegst du das Plättchen dieser **Region** 1 Feld in Richtung neutral. Wenn das Plättchen bereits auf neutral liegt, erhältst du das Plättchen, statt es zu bewegen, und nimmst es dir. Wenn du das **Ruhmesplättchen** bereits besitzen solltest, kannst du alle gelben **Kontrollmarker** in dieser **Region** durch blaue ersetzen.

Haltung der Bevölkerung					
NEUTRAL					
SKEPTISCH					
FEINDLICH					

Die **Haltung der Bevölkerung** verschlechtert sich zumeist durch **Monster**-Aktionen (sie sinkt um 1 Stufe, wenn ein **Monster** ein **Gebiet** terrorisiert) und persische Übergriffe. Wenn das Plättchen bereits auf feindlich liegt und die **Haltung** weiter sinkt, entferne stattdessen alle gelben **Kontrollmarker** aus allen **Gebieten** dieser **Region**.

SCHLACHTEN

In einer Solopartie wirst du oftmals den persischen Eindringlingen im Kampf begegnen. **Schlachten** werden wie in einer Mehrspielerpartie geführt, aber es gibt einige Unterschiede, da dir kein anderer Spieler gegenübersteht. Eine **Schlacht** beginnt jedes Mal, wenn sich deine **Hopliten** im gleichen **Gebiet** wie persische **Hopliten** ODER ein persischer **Kontrollmarker** befinden. Das kann durch eine persische **Armeebewegung** passieren oder weil du dich in das **Gebiet** bewegt hast. Wenn mehrere **Schlachten** gleichzeitig stattfinden, handle sie entsprechend der Nummerierung der **Gebiete** in aufsteigender Reihenfolge ab.

Zu Beginn einer **Schlacht** bestimmst du deine **Armeestärke**. Sie beträgt 1 Punkt für jeden **Hopliten** plus einen eventuellen **Verschancen**-Bonus sowie die Spezialfähigkeit deines **Helden**. Die persische **Armeestärke** hängt davon ab, ob du einer **Armee** in einer **Schlacht** begegnest oder du in ihre **Region** eingedrungen bist (**Gebiete** mit grünen **Kontrollmarkern**):

- Wenn sich persische **Hopliten** in dem **Gebiet** befinden, zähle 2 Punkte zu ihrer **Armeestärke** pro grünem **Hopliten** hinzu.
- Wenn sich ein grüner **Kontrollmarker** in dem **Gebiet** befindet, hat Xerxes bereits die dortige Bevölkerung unterworfen und du musst mit heftigem Widerstand rechnen. Die gegnerische **Armeestärke** entspricht der derzeitigen Zahl auf der persischen Invasionsleiste, dem Invasionswert (zwischen 1 und 10).

Jetzt kannst du **Kampfkarten** von deiner Hand ausspielen. Beachte dabei, dass die Anzahl der **Verlustsymbole** nicht die Anzahl deiner **Hopliten** in dieser **Schlacht** übersteigt. Die Effekte der Karten gelten weiterhin, manche müssen jedoch an die Solovariante angepasst werden (siehe **Kampfkarten** rechts). Wenn du keine weiteren Karten mehr ausspielen kannst oder möchtest, ziehe für die Perser so viele **Kampfkarten**, wie es ihrem Kommandowert (auf dem **Invasionsbogen**) entspricht. Wähle die Karte mit der höchsten **Stärke**, ignoriere ihren Text und addiere die Kartenstärke zur persischen **Armeestärke**.

Zusammengefasst werden die **Armeestärken** wie folgt berechnet:

- **Deine Stärke** = 1 für jeden deiner Hopliten + Kampfstärke und Effekte deiner ausgespielten Kampfkarten + Verschanzung + Spezialfähigkeit deines Helden
- **Gegnerische Stärke (kein Kontrollmarker)** = 2 für jeden ihrer Hopliten + stärkste Kampfkarte (ohne Effekt/Verlustsymbole)
- **Gegnerische Stärke (grüner Kontrollmarker)** = Invasionswert + stärkste Kampfkarte (ohne Effekt/Verlustsymbole)

SCHLACHTERGEBNISSE UND VERLUSTE

Die **Armee** mit der höheren **Armeestärke** gewinnt. Bei gleicher **Armeestärke** gewinnt der Verteidiger. Du verlierst so viele **Hopliten**, wie **Verlustsymbole** auf deinen ausgespielten **Kampfkarten** zu sehen sind. Wenn du in der **Schlacht** unterlegst, verlierst du einen zusätzlichen **Hopliten**.

Bei einer Niederlage muss sich deine **Armee** in ein **Gebiet** zurückziehen, das weder persische **Hopliten** noch einen persischen **Kontrollmarker** enthält. Gibt es kein solches **Gebiet**, verlierst du alle **Hopliten** dieser **Armee**.

Die persischen Verluste werden in beiden Akten unterschiedlich bestimmt:

- **Akt I:** Jeder Sieg über die persische Vorhut verringert die Anzahl ihrer Miniaturen um 1 und zwingt sie dazu, sich einen Schritt zurückzuziehen. Gehe dabei folgendermaßen vor:



Wenn die Anzahl der Perser auf 0 fällt oder ihre **Armee** sich nicht weiter zurückziehen kann (du hast sie in Chalkidiki besiegt), entferne ihre übrigen Miniaturen vom Spielplan und gehe zu **Akt II** über, indem du **Akt I** beendest (siehe **Auswirkungen von Akt I** auf Seite 8).

- **Akt II:** Durch einen Sieg über die persische **Armee** kannst du entweder alle persischen **Hopliten** oder den persischen **Kontrollmarker** aus dem **Gebiet** entfernen, in dem die **Schlacht** stattfand. Bewege zusätzlich den Siegmarker um 1 Feld Richtung 0 (der Marker kommt am Ende von **Akt I** auf die Invasionsleiste).

MONSTER

Monster haben keinen Einfluss auf persische **Armeen** oder **Kontrollmarker**. Wenn du ein **Monster** siegest, ziehst du 2 **Segenskarten** und suchst dir eine von beiden aus. Außerdem erhöhst du die **Haltung der Region**, in der du das **Monster** siegest hast, um 1 Stufe (indem du das **Ruhmesplättchen** auf der Leiste ein Feld nach oben verschiebst).

In einer Solopartie brauchst du die Regeln für **Gebietsangriffe** von **Monstern** nicht zubeachten, stattdessen tötet jedes **Monster** bei einem **Gebietsangriff** 1 **Hopliten** in diesem **Gebiet**.

AUFGABEN

Aufgaben können nur in **Akt I** erfüllt werden, du erhältst aber keine Belohnungen wie in einer Mehrspielerpartie. Wenn du eine **Aufgabe** abschließt, ziehst du 2 **Artefakte** und suchst dir eines von beiden aus. Außerdem erhöhst du die **Haltung der Region**, in der du das **Monster** besiegt hast, um 1 Stufe. Beachte, dass alle **Aufgaben**, die du in **Akt I** nicht erfüllst, negative Auswirkungen im weiteren Verlauf der Partie haben werden.

ARTEFAKTE

Zu Beginn einer Solopartie werden manche **Artefakte** aussortiert. Die drei **Artefakte**, die zu den **Monumenten** gehören, bleiben aber verfügbar. Du erhältst sie, wenn du die Kontrolle über das **Gebiet** übernimmst, in dem das **Monument** steht. Weitere **Artefakte** kannst du erlangen, wenn du bestimmte **Aufgaben** erfüllst, zu diesen **Artefakten** gehören: Ambrosia, Pfeil des Apollon, Ariadnefaden, Das Auge der Graien, Phemes Trompete, Harpe und Füllhorn. Du kannst **Artefakte** wie in einer Mehrspielerpartie aktivieren. Sie werden wieder aufgeladen, wenn du die besondere Aktion **Passen** ausführst.

KAMPFKARTEN

In einer Solopartie werden diese **Kampfkarten** wie folgt angepasst:

- **Flankenangriff:** Für die Anzahl der gegnerischen **Hopliten** gilt als Vergleichswert die Zahl auf der Invasionsleiste geteilt durch 2 (aufgerundet, z. B. Invasionswert 7 = 4 **Hopliten**).
- **Taktisches Manöver:** Die **Führungskraft** von Xerxes entspricht dem derzeitigen Wert auf der Kommandoleiste (je mehr Spione er auf dem Spielplan hat, desto höher ist dieser Wert).

PROLOG – VORBEREITUNG

1. Stelle 2 persische **Hopliten** in das **Gebiet** Chalkidiki. Dies ist die persische Vorhut, die versuchen wird nach Phokis vorzurücken, um das **Orakel von Delphi** zu zerstören.
2. Lege je 1 grünen **Kontrollmarker** auf das erste Feld der Mobilitäts- und der Invasionsleiste des **Invasionsbogens**. Sie werden fortan Mobilitäts- bzw. Invasionsmarker genannt. Stelle 4 Spione von Xerxes (grüne **Priester**) auf die Felder 2 bis 5 der Kommandoleiste (das erste Feld sollte immer leer bleiben).
3. Lege 1 blauen **Kontrollmarker** nach Lakonien und 1 gelben **Kontrollmarker** nach Messenien.
4. Stelle deinen **Helden** mit 2 blauen **Hopliten** nach Lakonien (sie stehen für die spartanischen Soldaten).
5. Ziehe 1 **Kampfkarte**.

Jetzt ziehst du zwei Aktionsplättchen und deckst sie auf. Bestimme mit ihren Zahlen und der Tabelle A (siehe rechts), welche beiden **Monster** auf dem Spielplan erscheinen. Wenn die zweite Zahl das gleiche **Monster** angibt, stellst du stattdessen einen zusätzlichen **Hopliten** nach Chalkidiki.

Ziehe dann drei weitere Aktionsplättchen und decke sie auf. Bestimme mit ihren Zahlen und der Tabelle B (siehe rechts), welche **Aufgaben** ins Spiel kommen. Lege ihre **Aufgabenplättchen** in die entsprechenden **Gebiete**. Wenn die zweite oder dritte Zahl die gleiche **Aufgabe** angibt, stellst du stattdessen je einen zusätzlichen **Hopliten** zur persischen Vorhut.

Lege alle Aktionsplättchen, die du in diesem Prolog gezogen hast, zurück in die Spielschachtel.

TABELLE A – ZUFÄLLIGE MONSTER

1–2	Sphinx (Epirus)
3–4	Minotaur (Kreta)
5–6	Zyklop (Arkadien)
7–8	Medusa (Messenien)
9–10	Hydra (Lakonien)
11–12	Kerberos (Phokis)
13–14	Minotaur (Chalkidiki)
15–16	Zyklop (Böotien)
17–18	Sphinx (Lokris)
19–20	Kerberos (Achaia)
21–22	Medusa (Elis)
23–24	Hydra (Argolis)

TABELLE B – ZUFÄLLIGE AUFGABEN

1–3	Prometheus retten – Makedonien Dieser Titan, der im hohen Norden wegen seines Geschenks an die Menschheit gefangen und gefoltert wurde, ist ein Zeugnis für Zeus' harte Bestrafung. Gleichzeitig bleibt Prometheus ein Symbol der Hoffnung und Aufopferung für viele Griechen. Es ist schwer abzuschätzen, was die Perser tun werden, wenn sie ihn an seinem merkwürdigen Metallbett angekettet finden.
4–6	Die Herde von Geryon – Böotien Für eine große Armee ist der Hunger ebenso eine Bedrohung wie der Feind selbst. Wir sollten einen ständigen Nachschub an Vorräten ermöglichen, indem wir die gewaltige Herde von Geryon weiter über die Peloponnes treiben, wo sie sicher vor persischen Überfällen ist. Geryon selbst wird nicht erfreut sein, aber in Zeiten des Krieges muss jeder Opfer bringen, um gut vorbereitet zu sein.
7–9	Hilfe für Atlas – Messenien Es scheint, als hätten die hinterhältigen Perser einen Weg gefunden, sogar Atlas, der das Gewicht unserer Welt auf seinen Schultern trägt, zu vergiften. Sollten ihre Pläne aufgehen, steht unseren Städten großes Leid bevor.
10–12	Die Jagd nach dem Goldenen Vlies – Akarnanien Das Persische Reich kämpft nicht nur mit seinen Armeen, sondern auch mit seinem immensen Reichtum, den Xerxes bereitwillig aufwendet, um die Menschen gefügig zu machen. Vielleicht könnten wir genauso großzügig sein, wenn wir das Goldene Vlies finden würden.
13–15	Die Stymphalischen Vögel töten – Korinth Korinth und sein Umland werden von fleischfressenden Stymphalischen Vögeln terrorisiert. Sie schnappen sich Kinder – und sogar erwachsene Männer sind nicht vor ihnen sicher. Wir müssen den Menschen Schutz bieten, sonst werden sie anderswo danach suchen.
16–18	Die Königin der Amazonen – Chalkidiki Die Amazonen haben unseren Kampf gegen das Persische Reich ignoriert, bis jetzt. Denn nun sind sie direkt von der Invasion betroffen und einige Stämme begehren direkt gegen ihre Königin auf. Wenn wir sie nicht unterstützen, kann niemand abschätzen, auf welche Seite sich die Amazonen schlagen werden.
19–21	Den Augiasstall ausmisten – Elis Augias, König von Elis, ist gewillt dir zu helfen, wenn auch du bereit bist, ihm zu helfen. Seine berühmten Ställe wurden seit Jahrzehnten nicht gesäubert. Aber eine Hand wäscht die andere und ein wahrer Anführer sollte nicht davor zurückschrecken, selbst tätig zu werden.
22–24	Die Kalydonische Eberjagd – Ätolien Oineus, der König von Kalydon, glaubt daran, dass die persische Invasion eine Bestrafung für unsere Verfehlungen gegenüber den Göttern ist. Um sie milde zu stimmen, plant er den berühmten Kalydonischen Eber als Opfer darzubringen. Oineus mag ein frommer Narr sein, aber vielleicht sind die Götter tatsächlich sauer? Es wird also nicht falsch sein, ihre Unterstützung zu erbitten.



MOBILISIERUNGSMARKER



INVASIONSMARKER



XERXES' SPIONE



SIEGMARKER (NUR AKT II)



AKT I

Unsere Befürchtungen sind wahr geworden. Die ersten persischen Streitkräfte überquerten die Berge und stießen bis nach Makedonien vor. Manche hielten sie für die Hauptarmee, aber sie sind bloß eine Vorhut. Sie wurden gesandt, um die Gegend auszukundschaften und den Weg für die Hauptstreitkraft zu bereiten. Es dauerte nicht lange, bis die persischen Kundschafter bemerkten, wie zerstreut wir waren. Xerxes wird dies ausnutzen, um mit zahlreichen Spionen und Demagogen den Zweifel in uns zu nähren. Er gab seinen Truppen außerdem einen Spezialauftrag. Sie sollen bis nach Phokis gelangen und das Orakel von Delphi zerstören, ein Symbol für Eintracht und Tradition in ganz Griechenland.

ANWEISUNGEN

MOBILISIERUNG

Jedes Mal, wenn ein Skript einen Wert für die Mobilisierung enthält, bewege den Mobilisierungsmarker um diese Anzahl nach rechts. Wenn er das Feld „Marsch!“ erreicht, bewege die gesamte persische Vorhut ein **Gebiet** weiter entsprechend dieser Reihenfolge:

Chalkidiki -> Makedonien -> Thessalien -> Lokris -> Phokis

Versetze anschließend den Mobilisierungsmarker zurück auf Feld 1 der Mobilisierungsleiste.

INVASION

Jedes Mal, wenn ein Skript einen Wert für die Invasion enthält, bewege den Invasionsmarker um diese Anzahl nach rechts.

MONSTERPHASE

Wenn ein Skript die Anweisung für eine Monsterphase enthält, führe die Monsterphase aus, wie auf Seite 3 beschrieben.



SKRIPTBUCH (AKT I)

Es folgen alle möglichen Skripte für Akt I einer Solopartie. Wenn du ein Skript anwendest, führe die Anweisungen von oben nach unten aus.

1. Persische Invasoren haben ein Abkommen mit den Bergvölkern des nördlichen Makedoniens geschlossen und dadurch Kenntnis über die kürzesten und sichersten Pfade durch die Berge erlangt. Jetzt ist es leichter für sie, ihre Hauptstreitkräfte zu verstärken.

- ▶ Wenn die persische Vorhut aus weniger als 3 **Hopliten** besteht, verstärke sie mit einem weiteren **Hopliten**. Andernfalls bewegst du den Mobilisierungsmarker um ein Feld nach rechts (zusätzlich zu den folgenden Anweisungen).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

2. Das Orakel von Dodona in Epirus hat einen ungebetenen Gast angelockt. Eine Sphinx plagt die Pilger und tötet jeden, der ihre Rätsel nicht beantworten kann. Bald schon wird ihre Wissbegierde sie tiefer ins griechische Reich locken.

- ▶ Stelle die Sphinx nach Epirus. Wenn die Sphinx bereits auf dem Spielplan steht oder bereits besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

3. Xerxes hat seine Diplomaten ausgesandt, um die Athener zur Kapitulation zu bewegen. Die Mission war ein Misserfolg, aber einige Gesandte sind auf mysteriöse Weise in der Stadt verschwunden ...

- ▶ Stelle einen Spion nach Attika.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

4. Irgendwer half dem berühmten kretischen Minotaur aus seinem Gefängnis zu fliehen. Das Biest tötete König Minos, verwüstete seinen Palast und läuft nun frei herum.

- ▶ Stelle den Minotaur nach Kreta. Wenn sich der Minotaur bereits auf dem Spielplan befindet oder schon besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

5. Die Perser schrecken nicht davor zurück, Sklaven im Kampf einzusetzen. Wenn sie verzweifelt sind, könnten sie viele gefangene Griechen in den Kriegsdienst zwingen. Dir läuft ein Schauer über den Rücken, wenn du daran denkst, gegen die eigenen Männer kämpfen zu müssen.

- ▶ Wenn die persische Vorhut aus weniger als 3 **Hopliten** besteht, verstärke sie mit einem weiteren **Hopliten**. Andernfalls bewegst du den Mobilisierungsmarker um ein Feld nach rechts (zusätzlich zu den folgenden Anweisungen).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

6. Du erhältst beunruhigende Nachrichten. Die Perser haben damit begonnen, alle großartigen Monumente zu zerstören, auf die sie stoßen. Dann sollen sie durch Statuen von Xerxes dem Siegreichen ersetzt werden.

- ▶ Wenn sich die persische Vorhut in Thessalien oder Lokris befindet, zerstöre 1 Stufe des Zeus-Monuments.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

7. Deine Spione berichten, dass Xerxes kürzlich viele Söldner in Nordafrika rekrutiert hat. Wenn seine Eroberung Griechenlands nicht wie geplant verläuft, wird er sie sicherlich gegen uns einsetzen.

- ▶ Wenn die persische Vorhut aus weniger als 4 **Hopliten** besteht, verstärke sie mit einem weiteren **Hopliten**. Andernfalls bewegst du den Mobilisierungsmarker um ein Feld nach rechts (zusätzlich zu den folgenden Anweisungen).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

8. Die Perser verwenden eine grausame Bestrafungsmethode, die als „Scaphismus“ bekannt ist. Sie sperren die Opfer in ausgehöhlte Behälter und bedecken sie mit Milch und Honig, um Insekten anzulocken. Die Opfer verfaulen bei lebendigem Leibe oder werden langsam verzehrt. Die Menschen in den besetzten Gebieten trauen sich daher nicht einmal deinen Namen zu nennen, da sie befürchten, auf diese Art bestraft zu werden.

- ▶ Verringere die **Haltung** der beiden nördlichsten **Regionen** (rote und gelbe Umrandung) um je 1 Stufe.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

9. *Assassinen in goldenen Masken überfallen dich in deinem Zelt. Du vertreibst sie, aber einer schafft es, dich zu verwunden. Du stellst Nachforschungen an und findest schnell heraus, dass sie durch einige feindliche Einheimische eingeschleust wurden.*

- ▶ Dein **Held** erleidet 1 **Verletzung**, wenn er sich in einer skeptischen **Region** befindet, oder 2 **Verletzungen**, wenn er sich in einer feindlichen **Region** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

10. *Fischer haben ein merkwürdiges persisches Schiff im Messenischen Golf entdeckt. Kurze Zeit später taucht eine gigantische Hydra auf und bewegt sich auf die dir loyale Stadt Sparta zu. Ob das wohl ein Zufall ist?*

- ▶ Stelle die Hydra nach Lakonien. Wenn die Hydra bereits auf dem Spielplan steht oder schon besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

11. *Die westliche Küstenlinie ist gegen eine persische Infiltration größtenteils ungeschützt. Du postierst Trieren und Wachposten entlang der Küste, aber du kannst nicht jede kleine Bucht und jeden versteckten Strand bewachen.*

- ▶ Stelle einen Spion nach Euböa.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

12. *Einige der verbündeten Truppen verlieren den Mut, je näher sie dem Feind kommen. Da du erwartest, dass einige desertieren werden, bittest du deine loyalen Veteranen, ein Auge auf den Rest zu werfen.*

- ▶ In jedem **Gebiet** ohne blaue **Hopliten** verlierst du die Hälfte deiner verbündeten **Hopliten** (gelb, aufgerundet).
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +0
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

13. *Ein persischer Kommandeur hat seine Offiziere mit den Töchtern der noblen Häuser im eroberten Territorium verheiratet. Dadurch werden ihre Familien dich vermutlich nicht mehr unterstützen.*

- ▶ Verringere die **Haltung** der beiden nördlichsten **Regionen** (rote und gelbe Umrandung) um je 1 Stufe.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

14. *Reisende berichten von einer riesigen schwimmenden Brücke, die von den Persern in der Meerenge Bosphorus erbaut wurde. Neue persische Kohorten müssen bereits auf dem Weg sein.*

- ▶ Wenn die persische Vorhut aus weniger als 4 **Hopliten** besteht, verstärke sie mit einem weiteren **Hopliten**. Andernfalls bewegst du den Mobilisierungsmarker um ein Feld nach rechts (zusätzlich zu den folgenden Anweisungen).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

15. *Viele Helden und Könige bezweifeln, dass du fähig bist, das Land vor den Persern zu beschützen. Manche bilden sogar ihre eigenen Armeen und fechten deine Vorherrschaft an.*

- ▶ Du verlierst 2 **Hopliten** deiner Wahl in jeder skeptischen **Region** und 4 **Hopliten** deiner Wahl in jeder feindlichen **Region**.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +0
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

16. *Den Einwohnern der böotischen Hauptstadt bietet sich eines Morgens ein überraschender Anblick. Scheinbar gehen plötzlich zwei Sonnen am Horizont auf. Wenige Minuten später hallen verzweifelte Schreie durch die Straßen, als die Menschen erkennen, dass das zweite Objekt der Metallkörper des Zyklopen ist.*

- ▶ Stelle den Zyklopen nach Böotien. Wenn der Zyklop bereits auf dem Spielplan steht oder bereits besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

17. *Die Perser lassen Reiterbanden auf die Städte los, die überall dort, wo sie auftauchen, Feuer legen. Viele Städte rufen ihre Truppen, die sie dir für deine Zwecke zugesichert haben, wieder zurück, um ihre Dörfer und Ernten zu beschützen.*

- ▶ In jedem **Gebiet** ohne blaue **Hopliten** verlierst du die Hälfte deiner verbündeten **Hopliten** (gelb, aufgerundet).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +0
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

18. *Persische Agenten haben es geschafft, einen bekannten lokalen Banditen zu befreien, dem in Akarnanien die Hinrichtung drohte. Im Gegenzug versorgen er und seine Männer seitdem die Perser mit Informationen.*

- ▶ Stelle einen Spion nach Akarnanien.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

19. *Viele Leute haben damit begonnen, Gerüchte zu verbreiten, du seist in einer Schlacht gefallen. Um sie vom Gegenteil zu überzeugen, schreibst du allen verbündeten Anführern. Aber noch bevor deine Nachricht sie erreicht, sichern viele ihre Loyalität bereits jemand anderem zu.*

- ▶ Du verlierst die Kontrolle über alle verbündeten **Gebiete** in skeptischen und feindlichen **Regionen**.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

20. *Anscheinend hat jemand vergessen das Tor zum Hades wieder zu verschließen, sodass Kerberos entkommen konnte, der jetzt durch unser Land streift.*

- ▶ Stelle Kerberos nach Achaia. Wenn Kerberos bereits auf dem Spielplan steht oder schon besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

21. *Je näher die Invasion rückt, desto wertvoller werden fähige Krieger. Dies musst du selbst leidvoll erfahren, nachdem einige deiner Truppen von anderen Königen und Adligen abgeworben wurden.*

- ▶ Du verlierst 2 **Hopliten** deiner Wahl in jeder skeptischen **Region** und 4 **Hopliten** deiner Wahl in jeder feindlichen **Region**.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Invasion: +0
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

22. *Ein seltsames Schiff aus Metall wirft seinen Anker an der Küste von Ätolien aus. Man sagt, dass die Medusa an Land gekommen und das Land und das Meer unter ihren Füßen zu Eis gefroren sei.*

- ▶ Stelle die Medusa nach Ätolien. Wenn die Medusa bereits auf dem Spielplan steht oder schon besiegt wurde, führe stattdessen eine Monsterphase aus.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

23. *Dein Spion aus Persepolis berichtet, dass Xerxes einige Kommandeure, die er für zu langsam oder ineffizient hielt, öffentlich hingerichtet hat. Seine Offiziere in Griechenland werden jetzt alles tun, um ihren Herrscher nicht zu enttäuschen.*

- ▶ Wenn die persische Vorhut aus weniger als 3 **Hopliten** besteht, verstärke sie mit einem weiteren **Hopliten**. Andernfalls bewegst du den Mobilisierungsmarker um ein Feld nach rechts (zusätzlich zu den folgenden Anweisungen).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

24. *Du hättest den Künstlern nicht vertrauen sollen! Ein bekannter Poet aus Messenien spricht sich offen für Xerxes und die persische Herrschaft aus. Leider hat er viele Anhänger und ist zu berühmt, um ihn heimlich verschwinden zu lassen.*

- ▶ Stelle einen Spion nach Elis.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Invasion: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: nein



ENDE VON AKT I

Akt I endet, sobald nach der vollständig abgehandelten **Ereignisphase** eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die persische Vorhut hat Phokis erreicht, zerstört damit das **Orakel von Delphi** und macht somit jegliche Träume eines vereinten Griechenlands zunichte.



- Alle persischen **Hopliten** wurden vom Spielplan entfernt. Somit hast du die erste Welle der feindlichen Invasion zurückgeschlagen.



- Der persische Invasionsmarker erreicht Feld 10 auf dem **Invasionsbogen**. Xerxes ist damit bereit für seine große Invasion.



AUSWIRKUNGEN VON AKT I

Bevor du Akt II beginnen kannst, musst du die folgenden Schritte durchführen:

- Entferne alle **Hopliten** vom Spielplan (verbündete, loyale und persische) und entferne alle **Priester** von den **Monumenten**. Auf dem Spielplan verbleiben nur die **Kontrollmarker, Monster, Ruhmesplättchen** und Spione.
- Je nachdem, wie Akt I beendet wurde:
 - Wenn die persische Vorhut in Phokis einmarschiert ist, entferne das **Orakel von Delphi** vom Spielplan und stelle 1 verbündeten (gelben) **Priester** zu jedem **Monument**. Dadurch wird dort jeweils ein Platz blockiert und die Anzahl der **Priester** verringert, die du dorthin stellen kannst.
 - Hat die Vorhut Phokis nicht erreicht, wurde das Orakel nicht zerstört und du erhältst 1 blauen **Priester**.
- Entferne alle Aktionsplättchen von deinem **Heldentableau**.
- Versetze den Mobilisierungsmarker auf Feld 1 der Mobilisierungsleiste, der Invasionsmarker wird nicht versetzt. Platziere einen deiner blauen **Kontrollmarker** auf das Feld der Invasionsleiste, auf dem sich der Invasionsmarker befindet. Dies ist dein Siegmarker.
- Falls es unvollendete **Aufgaben** auf dem Spielplan gibt (auch **Aufgaben**, bei denen du dich gerade befindest), handle die Schritte unter „Gescheiterte Aufgaben“ ab (siehe rechts).
- Lege einen persischen **Kontrollmarker** nach Makedonien. Entferne alle deine **Kontrollmarker** aus **Gebieten** in der roten **Region**.
- Stelle einen gelben **Hopliten** in jedes verbündete **Gebiet** (gelber **Kontrollmarker**).
- Stelle einen blauen **Hopliten** in jedes loyale **Gebiet** (blauer **Kontrollmarker**).
- Wenn du die Kontrolle über Lakonien mit einem blauen **Kontrollmarker** hältst, stelle 2 **Hopliten** in dieses **Gebiet** (statt 1).

GESCHEITERTE AUFGABEN

Wenn Akt I endet, während sich dein **Held** auf einem **Aufgabenschritt** befindet, bewege ihn zurück in das entsprechende **Gebiet** und entferne die **Aufgabenkarte** und das **Aufgabenplättchen** vom Spielplan. Die **Aufgabe** gilt als erfüllt, auch wenn sie nicht die **Hal tung der Bevölkerung** beeinflusst und keine Belohnung gewährt.

Alle **Aufgaben**, die du nicht erfüllt hast, haben negative Konsequenzen, die du jetzt ausführen musst:

Den Augiasstall ausmisten: Du hast es nie geschafft, die **Aufgabe** von König Augias zu erfüllen. Daher hat er beschlossen, vorerst keine der Kriegsparteien zu unterstützen. Er beobachtet beide Seiten sehr genau und wird sich erst entscheiden, wenn er sicher ist, welche Seite die Oberhand gewinnt. Stelle einen Spion nach Elis. Wenn sich dort bereits ein Spion befindet, lege stattdessen einen persischen **Kontrollmarker** in das **Gebiet**.

Die Herde von Geryon: Dir ist es nicht gelungen, die Herde zu beschützen, bevor der Krieg über sie hinwegzog. Die persische **Armee** profitiert von deinem Versagen und wird in der Lage sein, mit ihrer Invasion früher zu beginnen. Versetze den Mobilisierungsmarker auf Feld 3 der Mobilisierungsleiste.

Die Jagd nach dem Goldenen Vlies: Mit großzügigen Geschenken und üppigen Bestechungsgeldern gewannen die Perser großen Einfluss in vielen Städten. Sie kauften Xerxes eine Flotte, die groß genug war, um einen Großteil der von dir kontrollierten See zu besetzen. Dir ist es nicht mehr möglich, **Seewege** zu benutzen, mit Ausnahme dieser beiden: Böotien-Euböa und Kreta-Argolis.

Die Kalydonische Eberjagd: Oineus war es nicht möglich, den Eber zu fangen und es kommt noch schlimmer. Gerüchte machen die Runde, dass die persische Invasion von den Göttern selbst verursacht wurde. Wütende Mobs belagern die **Tempel** und **Monumente**. Noch bevor du die Kontrolle zurückerlangen kannst, werden viele Statuen bereits verunstaltet und zerstört. Zerstöre 1 Stufe von jedem **Monument** auf dem Spielplan (das Fundament ist keine Stufe).

Die Königin der Amazonen: Die Perser haben es geschafft, die Amazonen geschickt gegen ihre Königin aufzubringen. Sie ist gefallen und kurz darauf besetzte Xerxes ganz Chalkidiki ohne große Gegenwehr. Lege einen persischen **Kontrollmarker** in dieses **Gebiet**.

Die Stymphalischen Vögel töten: Die Bewohner deines Herrschaftsgebiets waren einfache Beute für die Kreaturen und nun zweifeln die Bewohner an dir. Manche glauben sogar daran, dass Xerxes ihnen mehr Sicherheit bieten würde. Bewege alle Plättchen auf der Leiste für die **Hal tung der Bevölkerung** um 1 Stufe nach unten.

Hilfe für Atlas: Selbst Atlas gerät ins Wanken, als das persische Gift in seinen Adern brennt, was unzählige Erdbeben in ganz Griechenland verursacht. Viele Männer müssen zerstörte Stadtmauern reparieren und Opfer aus dem Schutt befreien. Das macht die Rekrutierung deutlich schwieriger. Du beginnst Akt II mit einem Aktionsplättchen auf der besonderen Aktion **Rekrutieren** und kannst sie vorerst nicht nutzen (verdecke die Aktion mit einem verbrauchten Plättchen aus Akt I).

Prometheus retten: Als Xerxes Prometheus fand, nutzte er seine Weisheit und sein Geschick, um ihn zu befreien. Dann überzeugte er den Titanen, dass die Griechen sein Geschenk nicht verdienten, da sie ihn so lange in Gefangenschaft ließen. Prometheus kam voller Rachegefühle zurück nach Griechenland und du musstest dich ihm alleine entgegenstellen. Dein Sieg war knapp und schmerzhaft. Dein **Held** erleidet 2 **Verletzungen**.

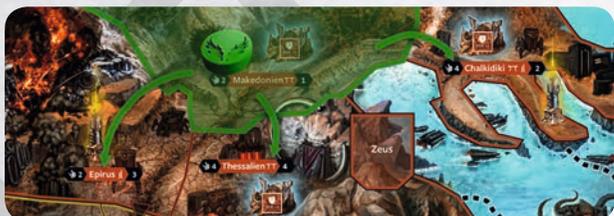
AKT II

Der Boden erzittert unter den Stiefeln der größten bewaffneten Armee, die Griechenland je gesehen hat. Die Hauptstreitkraft der persischen Armee mit Xerxes an ihrer Spitze hat bereits die Grenze passiert. Sie werden nach und nach alle Gebiete erobern, es sei denn, du findest einen Weg, sie zu stoppen.

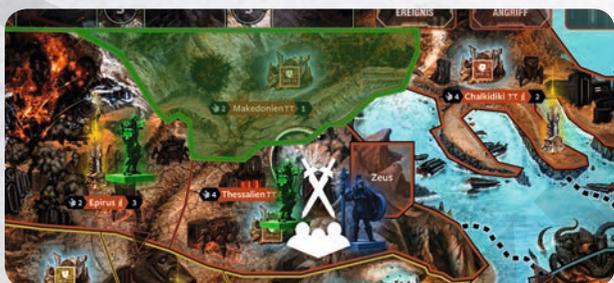
MOBILISIERUNG

Jedes Mal, wenn der Mobilisierungsmarker das Feld „Marsch!“ erreicht, handle die folgenden Schritte ab:

1. Überprüfe jedes **Gebiet** unter persischer Kontrolle (nach Nummerierung der **Gebiete**, in aufsteigender Reihenfolge) und stelle 1 persischen **Hopliten** in jedes angrenzende **Gebiet**, das noch nicht von den Persern erobert wurde.



2. Dann findet in jedem **Gebiet**, in dem sich **Hopliten** von dir und den Persern befinden, eine **Schlacht** statt (nach Nummerierung der **Gebiete**, in aufsteigender Reihenfolge).



3. Entferne deinen **Kontrollmarker** aus jedem **Gebiet**, in dem sich persische **Hopliten** befinden.
4. Die Perser erobern jedes **Gebiet**, in dem sie stark genug sind. Aus jedem **Gebiet** ohne persischen **Kontrollmarker**, in dem sich mindestens so viele ihrer **Hopliten** befinden, wie die dortige **Bevölkerungsstärke** beträgt, entfernst du alle persischen **Hopliten** und platzierst einen persischen **Kontrollmarker**. Denk daran, dass jeder persische **Hoplit** einen Wert von 2 beim Vergleich mit der **Bevölkerungsstärke** hat.



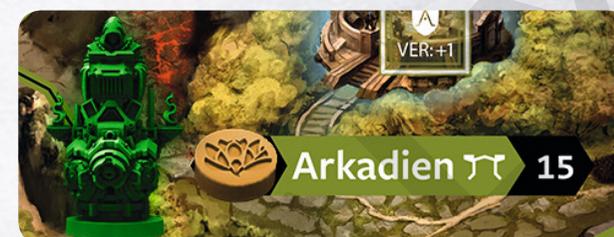
SPIONAGEPHASE

Xerxes wird häufig seine Spione einsetzen. In Akt I sind sie auf dem Spielplan erschienen, ohne dass sie aktiviert wurden; sie haben lediglich Xerxes' Kommandowert erhöht. In Akt II geben dir manche Skripte die Anweisung, eine Spionagephase auszuführen und einen neuen Spion auf den Spielplan zu stellen. Wenn du eine Spionagephase ausführst, überprüfe jedes **Gebiet**, in dem sich ein Spion von Xerxes befindet, und führe dort die zutreffende Anweisung aus:

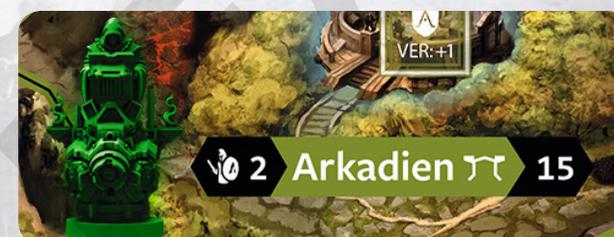
- Wenn in dem **Gebiet** ein blauer **Kontrollmarker** (loyales **Gebiet**) liegt, tausche ihn durch einen gelben (verbündet) aus.



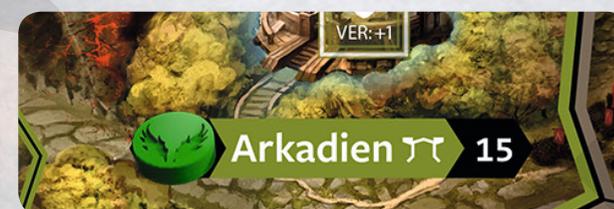
- Wenn dort ein gelber **Kontrollmarker** (verbündetes **Gebiet**) liegt, entferne ihn und ziehe deine **Armee** aus diesem **Gebiet** zurück (wie bei einer verlorenen **Schlacht**).



- Wenn dort kein **Kontrollmarker** liegt, lege einen grünen **Kontrollmarker** in dieses **Gebiet** und ziehe deine **Armee** aus diesem **Gebiet** zurück (wie bei einer verlorenen **Schlacht**).



- Wenn dort ein grüner **Kontrollmarker** liegt, entferne den Spion aus dem Spiel.



SPIONE ENTFERNEN

In Akt II kann dein **Held** persische Spione entfernen. Dazu muss er sich in einem **Gebiet** mit einem Spion befinden und du musst die einfache Aktion **Helden bewegen** ausführen. Wenn du das tust, entferne statt deiner Aktion den Spion aus diesem **Gebiet** und stelle ihn zurück auf Xerxes' Kommandoiste (auf das erste freie Feld von rechts).

SKRIPTBUCH (AKT II)

Es folgen alle möglichen Skripte für Akt II einer Solopartie. Wenn du ein Skript anwendest, führe die Anweisungen von oben nach unten aus.

1. Xerxes ist kein unzivilisierter Barbar, wie viele Griechen es glauben. Er kann sehr überzeugend sein und schafft es sogar, unsere berühmten Philosophen aus Athen für seine Zwecke zu gewinnen.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Attika.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

2. Das persische Reich hat jahrzehntelange Erfahrung in der Unterdrückung erobelter Gebiete. Rasch ersetzen oder bestachen sie unsere Aristokraten in den eroberten Gebieten, was es dir deutlich schwerer macht, Unterstützung zu finden.

- ▶ Verringere die **Haltung** jeder **Region** um 1 Stufe, in der sich mindestens 1 persischer **Kontrollmarker** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

3. Du hattest gehofft, dass dein Wissen über das Land dir und deiner Armee einen Vorteil verschaffen würde. Leider bezahlten die Perser genügend Ortskundige, um sogar dich mit ihrem Wissen über geheime Pfade und versteckte Schluchten zu überraschen.

- ▶ Du verlierst 1 **Hopliten** in jedem **Gebiet** aller skeptischen **Regionen** und 2 **Hopliten** in jedem **Gebiet** aller feindlichen **Regionen**.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

4. Das persische Reich ist riesig und Xerxes führt viele Kriege. Wenn er sich seines Sieges in Griechenland sicher ist, wird er einige seiner Truppen zu anderen Fronten abziehen.

- ▶ Wenn sich dein Siegmarker links vom Invasionsmarker befindet, versetze den Invasionsmarker 1 Feld nach links.
- ▶ Mobilisierung: +3
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

5. Die Spione von Xerxes wissen, wie sie deinem Ansehen schaden können. Falsche Zeugen tauchen in allen Gebieten auf, die von den Persern kontrolliert werden. Sie beschuldigen dich der Inkompetenz, Feigheit, Trunkenheit und sogar der schwarzen Magie.

- ▶ Verringere die **Haltung** jeder **Region** um 1 Stufe, in der sich mindestens 1 persischer **Kontrollmarker** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

6. Im Angesicht der miesen Chancen verlieren sogar die mutigsten Könige ihren Mut. Viele Städte ziehen ihre Truppen, die sie deiner Sache verpflichtet haben, ab, um ihre eigene Verteidigung zu stärken. Deine loyalen Offiziere tun ihr Bestes, um den Verlust an Soldaten zu stoppen, aber sie können nicht überall gleichzeitig sein.

- ▶ In jedem **Gebiet** ohne blaue **Hopliten** verlierst du die Hälfte deiner verbündeten **Hopliten** (gelb, aufgerundet).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

7. Gerüchte kursieren darüber, dass einige Saboteure von Xerxes den langen Weg über die Berge genommen haben und in Akarnanien auftauchen. Die Zeit wird zeigen, welchen Schaden sie anrichten können.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Akarnanien.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

8. Dein Versuch, die griechische Bevölkerung zu versammeln, bringt dich in Gefahr. Die Stadt, in der du gerade ankommst, ist besonders feindselig. Sobald du das Tor passierst, fliegen Steine und laute Beschimpfungen in deine Richtung. Du verschwindest mit einigen Blessuren und gekränktem Stolz.

- ▶ Dein **Held** erleidet 1 **Verletzung**, wenn er sich in einer skeptischen **Region** befindet, oder 2 **Verletzungen**, wenn er sich in einer feindlichen **Region** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

9. Die von Xerxes' Provokateuren angefachten Aufstände verbreiten sich wie ein Lauffeuer. Du erhältst Berichte aus dem ganzen Land darüber, dass die Landbevölkerung in verschiedenen Orten deine Soldaten angreift.

- ▶ Du verlierst 1 **Hopliten** deiner Wahl in jeder skeptischen **Region** und 2 **Hopliten** deiner Wahl in jeder feindlichen **Region**.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

10. Xerxes ist es gelungen, einige seiner besten Spione über den Seeweg in deinem direkten Umfeld zu platzieren, weit weg von der Front.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Elis.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

11. Unsere Götter sind den Persern völlig egal. Allerdings interessieren sie sich für Stein, den sie für Brücken, Wachtürme und Festungen gebrauchen können.

- ▶ Zerstöre 1 Stufe des höchsten **Monuments** in **Gebieten** unter persischer Kontrolle.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

12. Xerxes' Truppen fanden es besonders unterhaltsam, im ganzen Land Phallussymbole von Dionysos-Statuen zu entfernen. Die griechischen Farmer waren darüber nicht sehr erfreut.

- ▶ Wenn sich dein Siegmarker links vom Invasionsmarker befindet, versetze den Invasionsmarker 1 Feld nach links.
- ▶ Mobilisierung: +3
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

13. Wie sich herausstellte, stammt die junge Frau vom akarnanischen König aus einem persischen Adelsgeschlecht. Du bist dir sicher, dass sie für Xerxes arbeitet, aber du kannst es nicht riskieren, sie zu beseitigen.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Akarnanien.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

14. Als die Perser die ersten Provinzen einnahmen, befürchteten die Griechen Plünderungen und Gemetzel. Xerxes war aber weise genug, dies nicht zuzulassen. Stattdessen verringerte er die Steuern und überzeugte somit viele Einwohner von seiner Milde.

- ▶ Verringere die **Haltung** jeder **Region** um 1 Stufe, in der sich mindestens 1 persischer **Kontrollmarker** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

15. Die persische Armee setzt sich aus Soldaten der unterschiedlichsten exotischen Länder zusammen. Xerxes sandte berittene Einheiten fernöstlicher Bogenschützen aus, um überall dort zuzuschlagen, wo unsere Präsenz nicht stark genug ist.

- ▶ Du verlierst 1 **Hopliten** deiner Wahl in jeder skeptischen **Region** und 2 **Hopliten** deiner Wahl in jeder feindlichen **Region**.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

16. Man sagt, dass ein geheimnisvoller Fremder mit Kapuze in Euböa aufgetaucht sei. Das ansässige Militär versuchte ihn zu fassen, aber er verwandelte sie alle in Stein. Er muss einer von Xerxes' Magiern sein.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Euböa.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

17. Soldaten erzählen grauenhafte Geschichten über die Unsterblichen, Xerxes' persönliche Garde, die anscheinend durch keine Waffe verletzt werden können. Du lässt einen der Unsterblichen öffentlich hinrichten, aber deine Bemühungen sind vergebens.

- ▶ In jedem **Gebiet** ohne blaue **Hopliten** verlierst du die Hälfte deiner verbündeten **Hopliten** (gelb, aufgerundet).
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

18. Wie es scheint, sind selbst die Götter nicht dazu bereit, Griechenland in persische Hände fallen zu lassen. Naturkatastrophen suchen Xerxes' Armeen heim. Du bist dir nicht sicher, ob du dich darüber freuen oder bestürzt sein solltest, dass die Götter nicht darauf vertrauen, dass du es auch aus eigener Kraft schaffen kannst.

- ▶ Wenn sich dein Siegmarker links vom Invasionsmarker befindet, versetze den Invasionsmarker 1 Feld nach links.
- ▶ Mobilisierung: +3
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

19. Ägyptische Kornhändler waren ein alltäglicher Anblick in den Häfen von Messenien. Du wärst überrascht, wie viele von ihnen eigentlich persische Spione sind.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Elis.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

20. Dein bester Spion kam vor kurzer Zeit mit interessanten Neuigkeiten aus Persepolis zurück. Jetzt berichtet seine Konkubine, dass er sich plötzlich merkwürdig verhält. Ist es möglich, dass er ein Doppelagent geworden ist?

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Euböa.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

21. Die jüngsten Siege bremsen den persischen Fortschritt. Ihre Kommandeure sind zu beschäftigt mit Schlemmen, Saufen und Plündern, um deinen Schritten Aufmerksamkeit zu schenken. Das ist deine Chance.

- ▶ Wenn sich dein Siegmarker links vom Invasionsmarker befindet, versetze den Invasionsmarker 1 Feld nach links.
- ▶ Mobilisierung: +3
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

22. Eines der berühmten Orakel hat kürzlich begonnen, einen persischen Sieg vorherzusehen, und geweißt, dass ein Zeitalter des Friedens und Wohlstands folgen soll. Du bist dir sicher, dass diese Aussage ursprünglich von Xerxes stammt.

- ▶ Führe eine Spionagephase aus und stelle einen Spion nach Attika.
- ▶ Mobilisierung: +1
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

23. Der Krieg verwüstete die griechischen Landschaften und viele Unschuldige verloren ihr Leben durch die Kämpfe zwischen deinen Soldaten und den Persern. Du wirst von einer Delegation von Einwohnern einer besetzten Region überrascht. Sie möchten nicht, dass du ihr Land zurückeroberst. Sie leben lieber unter neuer Herrschaft, als noch einmal den Schrecken des Krieges zu durchleben. Feiglinge!

- ▶ Verringere die **Haltung** jeder **Region** um 1 Stufe, in der sich mindestens 1 persischer **Kontrollmarker** befindet.
- ▶ Mobilisierung: +2
- ▶ Monsterphase ausführen: ja

24. Hochrangige Perser wollen gegen Aufständische in den besetzten Gebieten vorgehen. Das ist gut für dich! Je mehr Soldaten sie zu den Rebellen senden, desto weniger kämpfen an der Front.

- ▶ Wenn sich dein Siegmarker links vom Invasionsmarker befindet, versetze den Invasionsmarker 1 Feld nach links.
- ▶ Mobilisierung: +3
- ▶ Monsterphase ausführen: nein

ENDE VON AKT II

Akt II (und somit die Partie) endet, sobald eine der untenstehenden Bedingungen nach einer vollständig abgehandelten **Ereignisphase** erfüllt ist. Alternativ endet Akt II, wenn nach einer vollständig abgehandelten **Ereignisphase** kein Aktionsplättchen mehr auf dem

Stapel liegt. In diesem Fall vergleichst du die Anzahl der blauen und gelben **Kontrollmarker** auf dem Spielplan mit der Anzahl der grünen. Kontrollierst du mehr **Gebiete** als die Perser, gewinnst du die Partie, andernfalls verlierst du.

NIEDERLAGE

Du verlierst die Partie, sobald nach der vollständig abgehandelten **Ereignisphase** eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Die Perser kontrollieren 2 komplette Regionen.



Eines der Monumente wurde vollständig zerstört.



Es liegt der 13. persische Kontrollmarker auf dem Spielplan.

(Der letzte verbliebene, da zwei als Invasions- und Mobilisierungsmarker genutzt werden.)



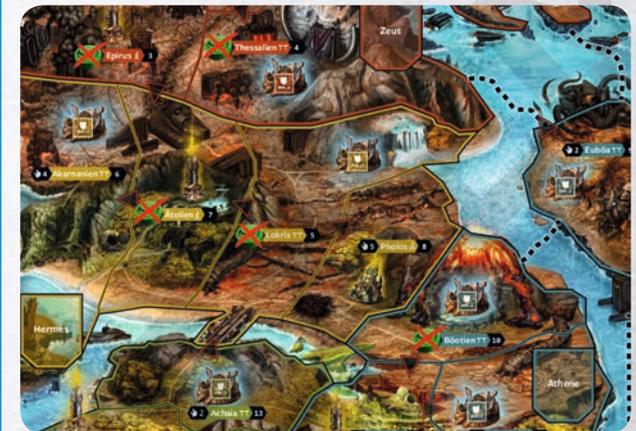
SIEG

Du gewinnst die Partie, sobald nach der vollständig abgehandelten **Ereignisphase** eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Dein Siegmarker hat Feld 0 auf der Invasionsleiste erreicht.

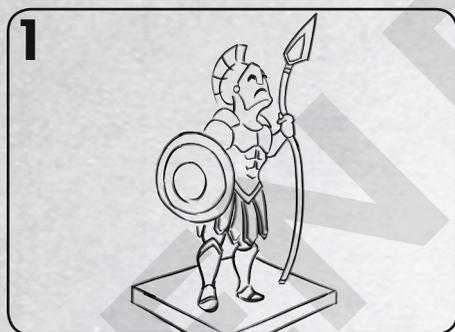


Du hast alle persischen Kontrollmarker vom Spielplan entfernt.

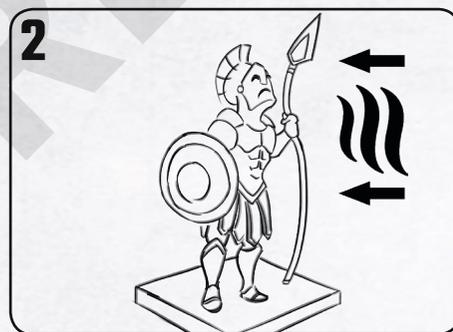


WIE DU VERBOGENE ODER GEBROCHENE SPIELFIGUREN REPARIERST

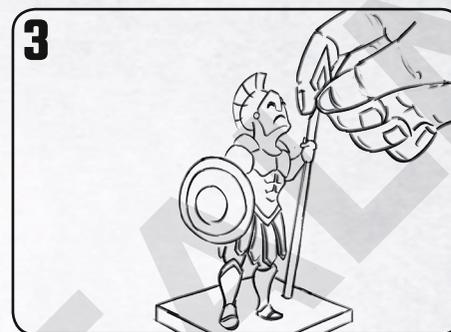
Miniaturen aus Kunststoff können sich unter Wärmeeinwirkung verziehen und verbiegen. Sobald sie abkühlen, bleiben sie in dieser Form. Dadurch können Teile der Miniatur schief oder verbogen sein, was du schnell und einfach beheben kannst.



1 Nimm die verbogene Figur.



2 Wärme die zu reparierende Stelle an (zum Beispiel mit einem Fön oder heißem Wasser).



3 Biege das Teil vorsichtig in die richtige Position.

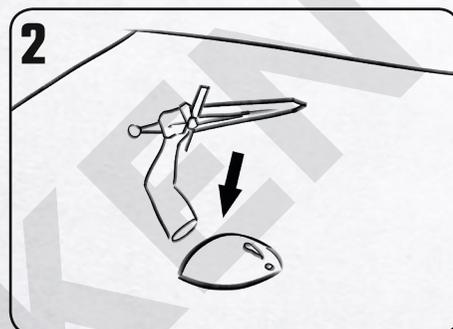


4 Lasse es abkühlen. Die Miniatur wird in dieser Position bleiben.

Sollte ein Teil einmal abbrechen, ist dies mit ein wenig Sekundenkleber schnell repariert. Das passiert selten und ist mit ein wenig Sekundenkleber schnell repariert. Folge dazu einfach diesen Schritten:



1 Tropfe etwas Sekundenkleber auf eine harte Oberfläche, die danach entsorgt werden kann.



2 Tauche das abgebrochene Teil mit der Bruchstelle in den Kleber – das wird der Kontaktpunkt.



3 Drücke das abgebrochene Teil zurück an seine ursprüngliche Stelle der Miniatur und halte es für 1 bis 2 Minuten in dieser Position, bis der Kleber getrocknet ist.

CREDITS

Autor: Adam Kwapiński

Spielentwickler: Marcin Świerkot

Illustration: Patryk Jędraszek und Ewa Labak

Grafische Gestaltung: Andrzej Półtoranos, 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