

Peloponnes » Hellas-Erweiterung

Die Erweiterung benötigt das Grundspiel

Hintergrund

Auch Syrakus, Theben und Delphi melden ihre Ansprüche an und streben nach der Vormachtstellung in der Ägäis. Der Koloss, das Orakel und die Münzpräge lassen ihre Erbauer in ruhmreichem Glanz erstrahlen.

Material

6 D - Plättchen | 3 Zivilisationsplättchen | 2 Katastrophenchips (Blanko) | 2 Seeplättchen

Vorbereitung

Die 3 Zivilisationsplättchen werden unter die Zivilisationsplättchen des Grundspiels gemischt und jedem Spieler eines ausgeteilt.

Die beiden Blankochips werden unter die 16 Katastrophenchips des Grundspiels gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Die beiden Seeplättchen werden nur benötigt, wenn mit der See-Erweiterung gespielt wird. Diese werden dann unter die anderen 6 Seeplättchen gemischt.

Alle 6 D-Plättchen werden nur beim Sechspersonenspiel benötigt. Mit weniger Spielern wird das Landschaftsplättchen mit dem kleinen * unten links aussortiert. Es wird nicht benötigt.

Die übrigen 5 D-Plättchen werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Die Hellas-Erweiterung im Spiel

Mit der Hellas-Erweiterung wird eine Spielrunde mehr gespielt, also 9 Spielrunden. Während dieser zusätzlichen Spielrunde wird eine weitere Versorgung ausgeführt, wenn das Plättchen mit Versorgungsaufdruck aufgedeckt wird.

Ansonsten ändert sich der Spielablauf des Grundspiels nicht.

Die Hellas-Erweiterung im Solospiel

Zum Komplettieren von Level 1 sind nun 28 Punkte nötig.

Für Level 2: 32 Punkte | Level 3: 36 Punkte | Level 4: 39 Punkte | Level 5: 40 Punkte

Besondere Plättchen

Zivilisation Syrakus: Der Spieler ist automatisch vor der Pest geschützt.

Zivilisation Delphi: Der Spieler ist automatisch vor der Dürre und dem Erdbeben geschützt.

Zivilisation Theben: Der Spieler darf beliebige Landschaften nebeneinander legen. Als Einkommen nimmt er sich jede Runde 2 Luxusgüter.

Orakel (Oracle): Besitzt der Spieler bei Spielende den 20+ - Luxuschip, kommt für das Spielende der höhere der beiden Punktwerte (Gebäude/Landschaften oder Bewohner) zum Tragen.

Münzpräge (Coinage): Bei Spielende sind jeweils 2 eigene Münzen einen Machtpunkt wert.

Koloss (Colossos): Bei Spielende erhält der Spieler 4 Punkte für jeden seiner Bewohner.

Seeplättchen: Die beiden neuen Seeplättchen enthalten nun Machtpunkte und Bewohner.

