

POSEIDON

1800 VOR CHRISTUS

EINLEITUNG FÜR SPIELER

...ohne 18xx-Erfahrung

Poseidon ist ein Spiel über Ansehen, Reichtum und Erforschung. Es spielt im Griechenland vor fast 4000 Jahren. Als Schiffe entwickelt wurden, mit denen man das Ionische Meer überqueren konnte, begannen viele aufstrebende Völker und Stadtstaaten, Handelsrouten zu den Inseln aufzubauen und neue Gegenden zu erkunden. Jeder Spieler stellt einen reichen Familienclan dar, der versucht, seinen Reichtum zu vermehren. Gegen Bezahlung sind Ämter an den Höfen der Könige zu erhalten, und wer den meisten Einfluss am Hof hat, kann sogar den König lenken.

Als König schickst du das Erkundungsschiff und die Handelsflotte des Volkes aus, um die Handelswege zu erweitern und durch Handel reich zu werden.

... mit 18xx-Erfahrung

Poseidon wäre ein Eisenbahn- und Aktienspiel, falls es im Griechenland des Altertums bereits Aktienmärkte und Eisenbahnen gegeben hätte. Doch damals ging es noch um Ansehen, Reichtum und Erforschung.

Es gibt also keine Eisenbahngesellschaften, dafür aber acht Völker, die versuchen, die besten Handelsrouten zu etablieren. Es gibt keine Aktien, sondern Ämter in den Regierungen dieser Völker, deren Wert vom aktuellen Ansehen des Volkes abhängt.

Es gibt keine Eisenbahndirektoren, sondern Könige; keine Aktienrunden, sondern Ämterunden; keine Betriebsrunden, sondern Volksrunden; keine Loks, sondern Schiffe; keine Privatgesellschaften, sondern Sonderkarten; kein Bankpool, sondern eine Ämterbox. Wie ihr seht, ist Poseidon ein völlig anderes Spiel.



Die verschiedenen Völker haben ein unterschiedliches Entwicklungspotential, dargestellt durch 18-22 Holzscheiben (Potentiale). Diese Holzscheiben haben im Spiel eine doppelte Funktion: Zum einen stellen sie Ämter dar, die von den Spielern erworben (übernommen) werden können. Zum anderen sind sie Handelsstationen, die vom König eines Volkes (dem Spieler mit den meisten Ämtern) in Städten auf dem Spielplan errichtet werden. Es war also auch früher schon so: Mehr Bürokraten bedeutet weniger Wachstum. Das Spiel gliedert sich in Ämter- und Volksrunden, die (wie auf der Leiste am linken Spielfeldrand angegeben) nacheinander stattfinden.

In den Ämterunden agieren die Spieler und kaufen mit ihrem Geld Ämtersteine.

In den Volksrunden agieren die verschiedenen Völker. Sie fahren mit ihrer Flotte Einnahmen ein, die sie an die Ämterinhaber ausbezahlen.

Das Spiel läuft durch vier verschiedene Phasen. Sobald ein bestimmter neuer Schiffstyp zum ersten Mal gekauft wird, beginnt die nächste Phase, die höhere Einnahmen und ein mehr Erkundungsmöglichkeiten bietet und bestimmte ältere Schiffe veraltet und damit verschrottet werden lässt.

Das Privatgeld der Spieler und das Vermögen eines Volkes in der Staatskasse sind strikt voneinander zu trennen, die Kontrolle über Nationen kann im Verlauf des Spiels auch von einem Spieler zu einem anderen wechseln.

Am Spielende wird der Reichtum eines Spielers durch den Wert seiner Ämter und die Menge seines Bargelds bestimmt; der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.



© 2010 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 2 30 Handelsschiffkarten
(6x 2, 6x 3, 4x 4, 4x 5, 2x 6, 2x 7, 6x Endlos)
- 3 6 Sonderkarten
- 4 8 Königs-Karten
- 5 1 Startspieler Karte
- 6 8 Völker-Besitzbögen
- 7 160 Holzscheiben in 8 Farben,
2x18, 4x20, 2x22 (Potentiale der Völker)
- 8 8 Holzscheiben als Ansehensanzeiger
- 9 8 Holzscheiben als zusätzliche Handelsstationen
für die frühen Hochkulturen (je 1 pro Volk)
- 10 1 weiße Holzscheibe als Verdopplungsstein
für Attischer Seebund (P0)
- 11 8 Erkundungsschiffe (je 1 pro Volk)
- 12 8 Neue-Heimat-Steine (je 1 pro Volk)
- 13 1 Rundenanzeiger
- Spielgeld (je 24mal 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1)
- 1 Spielregel
- 1 Rolle Zippverschlussstüchen

Ein Spiel von Helmut Ohley und Lonny Orgler
Vielen Dank an alle Spieletester!

Illustrationen: Klemens Franz | atelier 198
Redaktion Hanno Girke

SPIELVORBEREITUNG:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die Schiffskärtchen werden nach Wert sortiert und mit den 2er-Schiffen oben auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Die 6 Sonderkarten werden gut sichtbar ausgelegt.
Ein Startspieler wird ausgelost.

Jedem Spieler erhält Startkapital laut folgender Tabelle:

- | | |
|-------------|--------------|
| ■ 2 Spieler | 780 Drachmen |
| ■ 3 Spieler | 580 Drachmen |
| ■ 4 Spieler | 440 Drachmen |
| ■ 5 Spieler | 400 Drachmen |

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



1. SPIELABLAUF

Das Spiel gliedert sich in Ämter- und Volksrunden, die laut Leiste am linken Spielfeldrand nacheinander stattfinden.

1.1 POSEIDONRUNDE (PR)

Das Spiel startet mit einer Sonderrunde, der **Poseidonrunde (PR)**.

In der **PR** beginnt der Spieler rechts vom Startspieler, dann wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler kauft eine der ausliegenden Sonderkarten, es kann nicht gepasst werden. Er zahlt dafür den aufgedruckten Preis an die Bank.

- Bei **2 Spielern** kauft danach im Uhrzeigersinn jeder 2 weitere Sonderkarten (also insgesamt 3).
- Bei **3 Spielern** kauft danach im Uhrzeigersinn jeder 1 weitere Sonderkarte (also insgesamt 2).
- Bei **4 Spielern** sind die beiden nicht erworbenen Sonderkarten aus dem Spiel.
- Bei **5 Spielern** ist die nicht erworbene Sonderkarte aus dem Spiel.

1.1.1 BESCHREIBUNG DER SONDERKARTEN

Zu Beginn einer Völkerrunde zahlen die Sonderkarten ihren Besitzern das aufgedruckte Einkommen, das phasenabhängig ist. Stattdessen kann sich jeder Spieler auch entscheiden, **stattdessen** die Sondereigenschaft in dieser Runde einzusetzen. Sonderkarten werden geschlossen, sobald ihre Eigenschaft eingesetzt wurde, mit Ausnahme von Poseidon (P4).

P0 Attischer Seebund Preis: 30 Einkommen: 0 – 0 – 0 – 0

Der Besitzer dieser Sonderkarte erhält einen weißen Extra-Marker, den er im Lauf des Spieles unter eine seiner Handelsstationen auf dem Spielplan setzen kann. Damit verdoppelt er den Wert dieser Handelsstation. Darf nicht bei den Fernverbindungen (dunkelblau) Kyrene und Kypros eingesetzt werden.



P1 Troja (C17) Preis: 50 Einkommen: 10 – 5 – 0 – 0

P2 Knossos (J14) Preis: 90 Einkommen: 20 – 10 – 0 – 0

P3 Mykene (G9) Preis: 120 Einkommen: 30 – 15 – 0 – 0



Mit jeder dieser drei Sonderkarten darf der betreffende Spieler als König eines Volkes eine zusätzliche Handelsstation seines Volkes auf dem vorgesehenen Feld errichten, ohne dass das Erkundungsschiff dort hinziehen muss.

Jedem Volk kann sich nur eine frühe Hochkultur (P1, P2, P3) anschließen.

Die drei Felder sind für die Handelsstationen der Hochkulturen reserviert;

es können dort **keine** anderen Handelsstationen oder Neue Welten hingelegt werden.

Für diese Handelsstationen werden die zusätzlichen Holzscheiben für Hochkulturen verwendet, also nicht eines der Potentiale der Völker.

P4 Poseidon Preis: 160 Einkommen: 40 – 0 – 0 – 0

Erhöht in den Phasen 2, 3 und 4 je einmal die Reichweite der Flotte eines Volkes. Ist eine Phase vorbei und Poseidon wurde nicht eingesetzt, verfällt die Aktion. Wurde die Aktion benutzt, wird die Karte umgedreht. Beginnt eine neue Phase, wird die Poseidonkarte wieder aktiviert.



P5 Archon Preis: 210 Einkommen: 50 – 0 – 0 – 0

Diese Sonderkarte kann zu Beginn einer Völkerrunde gegen einen beliebigen Ämterstein aus der Ämterbox getauscht werden.



1.2 ÄMTERRUNDE (ÄR)

Nach der **Poseidonrunde** folgt gleich die erste **Ämterrunde**.

Sie beginnt bei dem Startspieler und verläuft im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.

In einer Ämterrunde kommen die Spieler daher mehrmals an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann

- **genau einen** Kauf machen, und zwar entweder
 - die Königskarte (und damit mehrere Ämtersteine) eines Volkes erwerben
 - oder genau 1 Ämterstein eines bereits bestehenden Volkes kaufen
- zusätzlich oder stattdessen beliebig viele Ämtersteine verkaufen
- passen, wenn er weder kaufen noch verkaufen will.



Eine Ämterrunde endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben. Der Startspielerstein wechselt dann im Uhrzeigersinn. Nach Beendigung der ÄR 2, 3, 4 und 5 geht das oberste Kärtchen vom Schiffsstapel aus dem Spiel!

1.2.1 KÖNIGSKARTE ERWERBEN

Bevor man Ämtersteine eines Volkes kaufen kann, **muss** ein Spieler zunächst die Königskarte erwerben. Wenn ein Spieler ein neues Volk damit gründet, führt er folgend Aktionen nacheinander aus:

- Der Spieler wählt ein Volk und erhält den Volksbesitzbogen, auf den er alle zugehörigen Potentiale (18, 20 oder 22) legt.
- Er legt nun fest, wie viel er für einen Ämterstein bezahlt. Dieser Wert wird durch das Volksansehen in der Leiste am oberen Spielplanrand dargestellt. Dazu legt er den Volksansehen-Marker auf das entsprechende Feld der Leiste.
- Von den Markern, die sich jetzt auf dem Völkerblatt befinden, legt der König eine ungerade Anzahl an Marker (mindestens jedoch 5) in die Ämterbox. Dieses sind die aktuellen Ämter dieses Volkes.
- Für alle diese Ämter erhält die Staatskasse Geld nach der Formel **Anzahl der Ämter x Volksansehen** in die Staatskasse.
- Der Spieler muss nun mindestens 50% (aufgerundet) der Anteile in der Ämterbox kaufen. Das Geld geht in die Bank.
- Er nimmt sich das entsprechende Königskärtchen, legt 3 Marker darauf und eventuell weitere daneben vor sich hin.
- Das Erkundungsschiff wird auf den Heimathafen des Volkes gelegt.

Die restlichen Marker verbleiben auf dem Volksblatt und können entweder später bei einem Phasenwechsel als Ämter ausgegeben werden oder in der Völkerrunde als Handelsstation auf dem Spielplan errichtet werden.

In der Ämterrunde (ÄR) darf ein Spieler, der das Königskärtchen erworben hat, keine weiteren Ämter dieses Volkes übernehmen/kaufen oder wieder abgeben.

Noch zweimal, nämlich bei dem Phasenwechsel zu Phase 2 und zu Phase 3 (beim Kauf des ersten 4er-Schiffes bzw. des ersten 6er-Schiffes), kann sich der Spieler, der König eines Volkes ist, entscheiden, weitere Ämter auszugeben.

- Zu Beginn von Phase 2 kann der Spieler bis zu 4 Potentiale seines Volkes als neue Ämter in die Ämterbox legen.
- Zu Beginn von Phase 3 kann der Spieler bis zu 6 Potentiale seines Volkes als neue Ämter in die Ämterbox legen.

Das Volk erhält dafür Geld entsprechend der **Anzahl der ausgegebenen Ämter mal dem aktuellen Volksansehen** in die Staatskasse.



Beispiel: Jakob gründet Ambrakia, setzt das Volksansehen auf 70 fest (1) und legt 7 der 22 schwarzen Potentiale als Ämter in die Ämterbox (2). Ambrakia erhält 7 x 70 = 490 Drachmen. Er kauft jetzt 4 dieser Ämter für 280 Drachmen, legt 3 auf das Königskärtchen (3) und 1 daneben (4). Die anderen 3 Ämter können von anderen Spielern gekauft werden.

Völker- Übersicht

NAME	HEIMAT	FARBE	MARKER GESAMT
IONIER	ATHENAI	F10 ROT	18
THRAKER	THESSALONIKE	A9 BLAU	18
DORIER	SPARTA	H9 GELB	20
ÄOLER	THEBAI	E9 GRAU	20
THESSALIER	LARISSA	C9 ORANGE	20
KRYPSELIDEN	KORINTHOS	F8 GRÜN	20
ARKADIER	MEGALOPOLIS	G7 LILA	22
ÄTOLIER	AMBRAKIA	D6 SCHWARZ	22

1.2.2 ÄMTERSTEINE KAUFEN (= EIN AMT ÜBERNEHMEN)

Jeder Spieler kann, wenn er in der Ämterrunde an der Reihe ist, **genau 1 Ämterstein aus der Ämterbox erwerben**. Dieser Ämterstein kostet so viel, wie das aktuelle Volksansehen beträgt. Das Geld zahlt der Spieler an die Bank. Ein Spieler darf maximal so viele Ämtersteine besitzen, wie folgende Tabelle angibt:

SPIELERANZAHL	ÄMTERLIMIT
2	21
3	18
4	15
5	13

1.2.3 ÄMTER ABGEBEN

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auch beliebig viele Ämtersteine zurück in die Ämterbox legen. Für jeden Stein erhält er dessen Wert (= aktuelles Volksansehen) von der Bank ausbezahlt. Die drei Ämtersteine, die sich auf dem Königskärtchen befinden, **können nie abgegeben werden**.

1.2.3.1 ÄNDERUNG DES ANSEHENS IN ÄMTERRUNDE

Wenn der König Ämter seines Volkes abgibt, fällt das Volksansehen um 1 Feld nach links, egal wie viele Ämter der König in einer Aktion abgibt.
Wenn ein anderer Spieler Ämter abgibt, ändert sich das Volksansehen nicht.

1.2.4 REGIERUNGSWECHSEL

Am Ende jeder Ämterrunde (ÄR) wird in Spielreihenfolge der Völker (siehe 1.3) überprüft, ob jemand mehr Ämtersteine dieses Volkes besitzt als der König. Ist das der Fall, kann zuerst der Spieler mit den meisten Ämtern dieses Volkes

- das Königskärtchen an sich nehmen, mit allen Rechten und Verpflichtungen oder
- die Minderheitsregierung tolerieren, Rechte und Pflichten verbleiben beim alten König.

Toleriert er die Minderheitsregierung, wird der nächste Spieler gefragt, der mehr Ämter dieses Volkes als der derzeitige König hat. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler zuerst an der Reihe, der als erstes im Uhrzeigersinn auf den derzeitigen König folgt.

1.3 VÖLKERRUNDE (VR)

Ablauf einer Völkerrunde

- 1a)** Die Spieler, die noch Sonderkarten haben (P0, P1, P2, P3 und P5), können in dieser Reihenfolge bestimmen, die Sonderfähigkeit dieser Karte zu nutzen. Falls die dies tun, geht die Sonderkarte danach aus dem Spiel.
- 1b)** Sonderkarten (P0 - P5) bezahlen fixes Einkommen an die Spieler aus der Bank.
- 2)** Jeder König darf Geld aus der Staatskasse seines Volkes nehmen und in sein Privatvermögen legen (je nach Phase 5/10/15/20 Drachmen).
- 3)** Völker agieren (das Volk mit dem größten Ansehen zuerst, bei Gleichstand in Stapelreihenfolge).
 - 3a)** Das Erkundungsschiff wird bewegt, evtl. Handelsstationen und/oder eine "Neue Heimat" errichtet.
 - 3b)** Das Einkommen wird ermittelt
 - 3c)** Neue Handelsschiffe (und ab Phase 2 Schiffe von anderen Nationen) können gekauft werden

1.3.1 SONDERKARTEN UND KÖNIG

Die Sonderkarten (P0 - P5) bezahlen ein fixes Einkommen aus der Bank an die Spieler, das wie auf den Karten angegeben **je nach Phase variiert**. Jeder König kann zu Beginn einer VR, je nach Phase, 5/10/15/20 Drachmen aus der Staatskasse seines Volkes entnehmen und in sein Privatvermögen legen.



1.3.2 ERKUNDUNGSSCHIFF BEWEGEN UND HANDELSSTATIONEN ERRICHTEN

Jedes Volk besitzt ein Erkundungsschiff. Mit diesem fährt ein Volk auf dem Spielplan, um Handelsstationen zu errichten. **Die Reichweite des Erkundungsschiffs entspricht immer der aktuellen Phase.** Zu Spielbeginn beträgt sie also 1 Feld. Handelsstationen können auf allen Hexfeldern mit den weißen Kreisen errichtet werden, die das Erkundungsschiff in dieser VR angefahren ist (auch auf dem Hexfeld, von dem es losgefahren ist).

In späteren Phasen können mehrere Handelsposten in jedem Zug errichtet werden.

In **Phase 1** darf pro Hexfeld nur 1 Handelsstation (egal von welchem Volk) errichtet werden, auch wenn auf dem Feld mehrere weiße Kreise abgebildet sind.

Ab **Phase 2** können auf jedem Hexfeld mit mindestens zwei weißen Kreisen 2 Handelsposten unterschiedlicher Völker stehen.; ab **Phase 3** können auf Hexfeldern mit mindestens 3 weißen Kreisen 3 Handelsposten verschiedener Völker stehen. Ab **Phase 4** können die dunkelblauen Fernverbindungen Handelsstationen von bis zu 4 verschiedenen Völkern enthalten.

Als Handelsstationen werden Potentiale vom Volksblatt verwendet.

In der Heimatstadt wird keine Handelsstation errichtet.

1.3.2.1 NEUE HEIMAT

Handelsschiffe müssen **immer** von der Heimatstadt starten.

Jedes Volk kann aber einmal im Verlauf des Spiels auf einem anderen Hexfeld eine neue Heimat errichten.

Statt auf einem Hexfeld, das mit dem Entdeckungsschiff angefahren wird, eine Handelsstation zu legen, kann ein Volk dort seinen Neue Heimat-Stein setzen. Voraussetzung hierfür ist, dass auf dem Hexfeld weder eine eigene noch eine fremde Handelsstation errichtet wurde. Jetzt kann die Flotte auch von hier ihre Fahrt beginnen.

Ein Feld mit einer Neuen Heimat hat für alle Völker den Wert 0.

Es können dort auch keine Handelsstationen und keine Neue Heimat eines anderen Volkes mehr errichtet werden.

In einer der Fernverbindungen Kypros und Kyrene sowie auf einer der Hochkultur-Felder (P1-P3) kann keine Neue Heimat errichtet werden.

1.3.3 EINNAHMEN ERMITTELN

Jedes Volk hat ein oder mehrere Handelsschiffe – seine **Handelsflotte**. Diese Handelsflotte besucht in jeder Runde mehrere Handelsstationen dieser Nation und/oder neutrale Tempel. Die Reichweite einer Flotte entspricht immer der Summe der Werte der Schiffe.

Beispiel: Eine Flotte mit einem 2er-Schiff, noch einem 2er-Schiff und einem 3er-Schiff hat eine Reichweite von $2+2+3=7$.

Die Reichweite sagt aus, wie viele Felder weit eine Flotte ziehen kann. Dabei wird immer von der Mitte eines Hexfeldes zur Mitte des nächsten gezählt. Sie startet immer von der Heimatstadt oder alternativ von der Neuen Heimat des Volkes.

Die Flotte darf dabei nicht die schwarzen Balken auf der Karte überqueren (zum Beispiel die Grenze zwischen Ainos und Perinthos), sondern muss herumsegeln. Sie darf allerdings durch Hexfelder fahren, auf denen ihr Volk keine Handelsstationen hat, auf denen alle weißen Kreise komplett von Handelsstationen anderer Völker belegt sind oder die eine Neue Heimat einer anderen Nation enthält. Diese Felder haben dann den Wert 0.



Die Handelsflotte erzeugt Einnahmen, indem sie Tempel und Handelsstationen des eigenen Volkes anfährt. Manche Tempel verlangen eine Spende in Höhe von 10, 20 oder 40 Drachmen, die aus der Staatskasse in die Bank bezahlt werden, um Einnahmen zu geben, andere sind kostenlos.

Die beiden **dunkelblauen Felder** (Fernverbindungen nach Kyrene und Kypros) können nur von Endlosschiffen angefahren werden. Eine Flotte mit einem Endlos-Schiff fährt beliebig weit, kann also alle eigenen Handelsstationen anfahren. Da die Flotte immer in der Heimat oder der Neuen Heimat losfährt und die dunkelblauen Felder zwingend „Endstation“ sind, kann eine E-Schiff nur 1 dunkelblaues Feld anfahren, auch wenn das Volk in beiden dunkelblauen Feldern eine Handelsstation errichtet haben sollte.

Der König entscheidet in jeder Runde, ob er mit seiner Flotte fahren will oder nicht.

Fährt die Flotte, werden die Werte aller angefahrenen eigenen Handelsstationen und Tempel addiert. An die Spieler wird für jeden Ämterstein in ihrem Besitz diese Summe (als Handelseinnahme) ausbezahlt. Führt die Flotte nicht, kommt eine fixe Summe (je nach Phase 100/200/300/400 Drachmen) an Handelseinnahmen in die Volkskasse.

Besitzt das Volk gar kein Schiff (das geschieht auf jeden Fall in der ersten VR, nach der das Königskärtchen erworben wurde), gibt es keinerlei Einnahmen.

1.3.4 ÄNDERUNG DES ANSEHENS IN VR

Wenn die Flotte gefahren ist und dadurch Handelseinnahmen an die Ämterinhaber ausbezahlt wurden, steigt das Volksansehen um 1 Feld nach rechts. In allen anderen Fällen bleibt das Ansehen unverändert.

Stapelregel: Falls ein Ansehensmarker auf ein Feld bewegt wird, auf dem bereits ein oder mehrere andere Marker liegen, wird der neu dazukommende Marker unter den Stapel der anderen gelegt.



1.3.5 HANDELSCHIFFE KAUFEN

Als letzte Aktion kauft ein Volk Handelsschiffe für seine Flotte. Die Schiffskärtchen liegen als Stapel auf dem Spielplan, sortiert nach deren Wert. Der Wert gibt die Reichweite eines Schiffes an. Zu Spielbeginn sind nur die 2er-Schiffe erhältlich, die je zwei Hexfelder weit fahren können. Erst wenn alle 2er-Schiffe vom Stapel verschwunden sind, sind die 3er-Schiffe erhältlich usw.

Der Kaufpreis steht auf den Schiffskärtchen und ist aus der Volkskasse zu zahlen.

Schiffe fahren immer als eine Flotte, das heißt, die Werte der Schiffe werden zusammengezählt.

Ein Volk muss immer mindestens 1 Schiff am Ende seines Zuges haben und darf nie mehr als 3 Handelsschiffe besitzen. Der Kauf des ersten 4er-, 6er- und Endlos-Schiffes leitet eine neue Phase ein. Folgendes passiert dabei:

Kauf des ersten 4er-Schiffes:



- Das Spiel wird unterbrochen, auch in der Mitte eines Zuges. Jedes Volk kann bis zu 4 Potentiale vom Völkerblatt als Ämter in die Ämterbox legen und erhält entsprechend (laut aktuellem Volksansehen) Kapital in die Staatskasse. **Die Völker agieren in der Reihenfolge des Volksansehens** (wertvollstes zuerst).
- Alle 2er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Auf jedem Hexfeld mit mindestens zwei weißen Kreisen können zwei Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 2 Felder.
- Der Handel mit Schiffen zwischen zwei Völkern ist nun erlaubt. Nun kann man beim Aktionspunkt „Handelsschiffe kaufen“ statt von der Bank auch von einem anderen Volk Schiffe zu einem frei vereinbarten Preis (mindestens 1 Drachme pro Schiff) kaufen. Der König des anderen Volkes muss mit dem Verkauf einverstanden sein.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 200 Drachmen in die Volkskasse.

Kauf des ersten 6er-Schiffes:



- Das Spiel wird unterbrochen, auch in der Mitte eines Zuges. Jedes Volk kann bis zu 6 Potentiale vom Völkerblatt als Ämter in die Ämterbox legen und erhält entsprechend (laut aktuellem Volksansehen) Kapital in die Staatskasse. Die Völker agieren in der Reihenfolge des Volksansehens (wertvollstes zuerst).
- Alle 3er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Auf jedem Hexfeld mit mindestens drei weißen Kreisen können drei Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 3 Felder.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 300 Drachmen in die Volkskasse.

Kauf des ersten Endlos-Schiffes:



- Alle 4er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Bei den Fernverbindungen Kyrene und Kypros können vier Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 4 Felder.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 400 Drachmen in die Volkskasse.
- Alle Tempelfelder sind wertlos.
- Beim Kauf eines Endlos-Schiffes kann man ein vorhandenes Schiff zum halben Nennwert in Zahlung geben. *Zum Beispiel reduziert ein in Zahlung gegebenes 5er-Schiff die Kosten eines E-Schiffes um 250 Drachmen.* Beim Kauf des ersten E-Schiffes kann ein 4er-Schiff für 150 Drachmen in Zahlung gegeben werden, direkt bevor es veraltet. In Zahlung gegebene Schiffe werden aus dem Spiel genommen.

Beispiel für den Ablauf der ersten zwei Völerrunden für das Volk der Athenai

VR1:

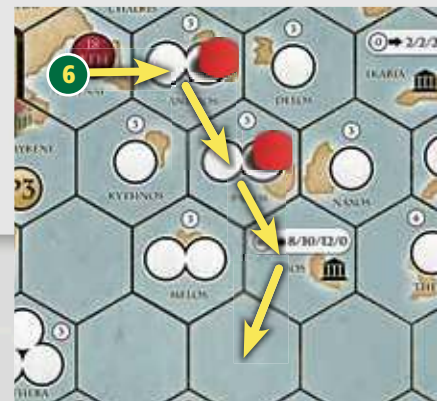
- 1 Das Erkundungsschiff **fährt 1 Feld weit** nach Andros.
- 2 Ein roter Marker wird als Handelsstation auf Andros gelegt.
Einkommen kann nicht ermittelt werden, weil Athenai kein Schiff besitzt.
- 3 Athenai kauft zwei 2er-Schiffe. Dafür zahlt es 200 Drachmen **aus der Staatskasse**.

VR2:

- 4 Das Erkundungsschiff **fährt 1 Feld weit** nach Paros.
- 5 Ein roter Marker wird als Handelsstation auf Paros gelegt.
- 6 Das Einkommen wird ermittelt:

Athenai besitzt zwei 2er-Schiffe, zusammen also eine Reichweite von 4. Damit kann die Handelsflotte von Athenai aus 4 Hexfelder weit fahren und auf ihrem Weg alle eigenen Handelsstationen anfahren. Zwei wurden bereits gelegt, dazu kommt noch die Station auf Ios, die jedes Volk anfahren darf, wenn es dafür 40 Drachmen zahlt. Athenai zahlt die 40 Drachmen aus der Staatskasse und fährt also insgesamt 14 ein (Andros: 3 + Paros: 3 + Ios: 8).

Jeder Spieler erhält für jeden Ämterstein, den er besitzt, 14 Drachmen ausbezahlt.



1.3.5.1 ZWANGSKAUF EINES HANDELSSCHIFFS

Jedes Volk **muss** am Ende seines Zuges in der Völkerrunde ein Handelsschiff besitzen.

Hat ein Volk kein Schiff (z.B. in der ersten Runde, weil alle veraltet wurden oder weil ein anderes Volk ihm eines abgekauft hat), **muss** es eines kaufen.

Hat das Volk zuwenig Geld in der Staatskasse, um ein Schiff kaufen zu können, **muss** der König Potentiale in neue Ämter umwandeln, indem er sie aus dem Vorrat auf dem Völkerblatt in die Ämterbox legt.

Es müssen genau so viele Ämter ausgegeben werden wie benötigt.

Das Ansehen fällt um 1 Feld nach links, die Staatskasse erhält für jedes ausgegebene Amt den nun aktuellen Wert.

Kann das entsprechende Volk keine Ämter mehr ausgeben, muss der König den Differenzbetrag aus seinem Privatvermögen bezahlen. Wenn das nicht ausreicht, muss er eigene Ämter abgeben (egal von welchem Volk).

Auch jetzt sinkt durch das Abgeben eigener Ämter das Volksansehen derjenigen Völker, von denen man König ist.

Kann ein Spieler keine Ämter mehr abgeben (egal von welchem Volk), weil er nur noch Ämtersteine besitzt, die sich auf Königskärtchen befinden, und es reicht noch nicht zum Kauf eines Schiffs, so ist er bankrott, und das Spiel endet frühzeitig am Ende der laufenden VR. Es können also auch mehrere Spieler bankrott gehen.

2. SPIELENDE

Das Spiel endet nach der elften Völkerrunde.

Alle Spieler rechnen ihr Gesamtvermögen aus, indem sie das Ansehen ihrer Ämter zusammenzählen und ihr Bargeld dazuaddieren.

Der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen.

Geld, Schiffe und alles weitere Material auf dem Völkerblatt hat bei Spielende keine Bedeutung.

3. POSEIDON ZU ZWEIT

Nur die 6 Völker auf dem östlichen Teil des Spielplans werden verwendet. Das dunkler eingefärbte Gebiet nordwestlich von Pylos kann nicht betreten werden.

Beispiel:

Jakob hat 7 Ämter von Megalopolis (Ansehen 210) und 5 Ämter von Ambrakia (Ansehen 150).
Dazu hat er 2615 Drachmen an Bargeld.

Sein Gesamtvermögen bei Spielende beträgt $(7 \times 210) + (5 \times 150) + 2615 = \mathbf{4835}$