



Entdecken und Erobern im alten Griechenland für
2 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

An den Gestaden des antiken Griechenlands, Hellas genannt, entbrennt ein heftiger Machtkampf um die Herrschaft über die Inselwelt. Zu Lande und zu Wasser stehen sich die Kontrahenten gegenüber. Doch neben dem Kampf mit Segel und Schwert gehen *sie auch auf große Fahre, um neue Inseln zu entdecken* und in ihren Machtbereich einzugliedern. Bei ihren Vorhaben versichern sich beide Seiten der Gunst der griechischen Götterwelt.

SPIELZIEL

Wer zuerst zehn Städte mit seinen Griechen besetzt hält, geht aus dem Machtkampf als Sieger hervor.

SPIELMATERIAL

30 Griechen (je 15 in zwei Farben)
20 Schiffe (je 10 in zwei Farben)
48 Götterkarten (je 16 für Ares, Poseidon und Zeus)
2 Übersichtskarten in den Farben der Spieler
24 Landschaftsfelder

SPIELVORBEREITUNGEN

- Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe seine 15 Griechen und 10 Schiffe und legt sie vor sich ab.
- Die Götterkarten werden nach den 3 Göttern getrennt. Die 3 Stapel werden dann einzeln gemischt und am Rand der Spielfläche verdeckt abgelegt.
- Jeder Spieler zieht von jedem Stapel eine Karte und nimmt sie auf die Hand.
- Das Landschaftsfeld, auf dem der Delfin zu sehen ist, wird aussortiert und als Startfeld auf den Tisch gelegt.
- Die restlichen 23 Landschaftsfelder werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Götterkarten gelegt. Auf jedem Landschaftsfeld ist Land und Wasser in unterschiedlicher Anordnung abgebildet. Außerdem befindet sich in jedem Landschaftsfeld eine Stadt. Bei einigen Städten ist daneben noch ein Tempel zu sehen.

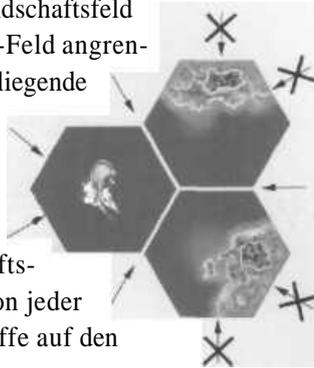
AUFBAU DES ERSTEN KÜSTENABSCHNITTS

Der *Spieler mit den hellen Figuren beginnt*. Er zieht das oberste Landschaftsfeld vom verdeckten Stapel und legt es an das Delfin-Feld in der Tischmitte an. Anschließend stellt er einen seiner Griechen in die Stadt dieses Landschaftsfeldes und daneben eines seiner Schiffe.

Abwechselnd decken die Spieler jeweils ein weiteres Landschaftsfeld auf und legen es an die schon vorhandenen Landschaftsfelder an. Auf jedes angelegte Landschaftsfeld muss der Spieler einen Griechen stellen und daneben eines seiner Schiffe.

Für das Anlegen gelten folgende Bedingungen:

- Wasser muss immer an Wasser grenzen, Land immer an Land.
- Ein neu anzulegendes Landschaftsfeld muss immer an das Delfin-Feld angrenzen oder an zwei bereits liegende Landschaftsfelder.



Das Auslegen endet, wenn jeder Spieler viermal an der Reihe war und vier Landschaftsfelder ausgelegt hat - also von jeder Farbe 4 Griechen und 4 Schiffe auf den Landschaftsfeldern stehen.

Wird allerdings ein Landschaftsfeld aufgedeckt, das aufgrund des Küstenverlaufs nicht angelegt werden kann, so wird dieses Landschaftsfeld offen beiseite gelegt und das nächste Landschaftsfeld umgedreht. Wird ein Landschaftsfeld mit einem Tempelsymbol aufgedeckt, so muss auch dieses Landschaftsfeld offen beiseite gelegt werden.

Achtung: Diese Einschränkung gilt nur hier beim Aufbau des ersten Küstenabschnitts! Landschaftsfelder mit einem Tempelsymbol werden im weiteren Spielverlauf ganz normal angelegt.

Ist der erste Küstenabschnitt vollendet, so werden die beiseite gelegten Landschaftsfelder schließlich wieder in den verdeckten Stapel gemischt.

Der Spieler mit den hellen Figuren beginnt nun das eigentliche Spiel, danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.

SPIELVERLAUF

- Wer an die Reihe kommt, führt **eine** von drei Handlungsmöglichkeiten aus, indem er sie laut ankündigt: **1. Verstärkung** oder **2. Seefahrt** oder **3. Angriff**
- Danach darf der Spieler seine Spielfiguren umgruppieren (siehe „Die Umgruppierung“).
- Während seines Spielzugs darf man beliebig viele Götterkarten einsetzen (siehe „Die Götterkarten“).
- Nach dem Zug des Spielers ist sein Mitspieler an der Reihe. Auch er beginnt mit einer der drei Handlungsmöglichkeiten.

DIE DREI HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN:

1. VERSTÄRKUNG

Der Spieler, der „Verstärkung“ wählt, führt **drei** Aktionen durch. Die Art und die Reihenfolge seiner drei Aktionen darf er **beliebig** auswählen und kombinieren. Er kann also jede Aktion einmal ausführen oder eine Aktion dreimal oder eine Aktion zweimal und eine andere einmal.

Tempelmehrheit erlaubt 1 zusätzliche Aktion:



Hat ein Spieler jedoch mehr Städte mit Tempelsymbolen als sein Mitspieler, dann darf er **vier** statt drei Aktionen durchführen.

Die Verstärkungs-Aktionen:

- *einen neuen Griechen einsetzen*
Der Spieler nimmt **einen** Griechen aus seinem Vorrat und stellt ihn in eine Stadt, die er schon durch mindestens einen Griechen besetzt hält. Allerdings dürfen im Normalfall **nie mehr als drei** seiner Griechen in einer Stadt stehen.

- ein neues *Schiff einsetzen*

Der Spieler nimmt **ein** Schiff aus seinem Vorrat und setzt es in eine Stadt, in der er bereits Griechen stehen hat. Ein Schiff muss dort noch nicht stehen. Allerdings dürfen sich nie mehr als drei seiner Schiffe in einer Stadt befinden.

- *eine Götterkarte ziehen*

Der Spieler zieht **eine** Götterkarte von einem der drei verdeckten Stapel. Der Spieler darf aber nie mehr als sieben Karten insgesamt und höchstens drei Karten von einem Gott besitzen. Götterkarten werden verdeckt gezogen. Man darf sie erst anschauen und auf die Hand nehmen, wenn man seine „Verstärkung“ beendet hat.

Einige Beispiele für „Verstärkung“:

- Man darf 2 Griechen *in 1* oder 2 seiner Städte *stellen und als weitere Aktion noch 1 Schiff in einer beliebigen eigenen Stadt platzieren. Dabei müssen die Höchstgrenzen von 3 Griechen und 3 Schiffen pro Stadt beachtet werden.*
- *Man darf 3 Götterkarten in beliebiger Kombination ziehen. Auch hier müssen die Höchstgrenzen von 7 insgesamt und maximal 3 von einem Gott berücksichtigt werden.*
- *Man darf 1 Griechen und 1 Schiff einsetzen und 1 Götterkarte ziehen.*

Nicht genügend Spielfiguren bei Verstärkung

Sollte ein Spieler einmal keine Griechen oder Schiffe mehr im Vorrat haben, kann er sich mit diesen Figuren nicht mehr verstärken.

2. SEEFAHRT

Ein Spieler hat zwei Möglichkeiten, zu neuen Städten zu kommen: Er kann eine neue Stadt „entdecken“ oder er kann eine Stadt des Mitspielers angreifen.

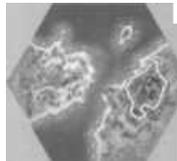
Will ein Spieler eine neue Stadt entdecken, so wählt er die „Seefahrt“:

- Er deckt das oberste Landschaftsfeld vom verdeckten Stapel auf.
- Dann versucht er, dieses Landschaftsfeld an den bereits ausliegenden Landschaftsfeldern anzulegen. Gibt es mehrere Anlegemöglichkeiten, darf er eine auswählen.

Bedingung für die erfolgreiche Seefahrt:

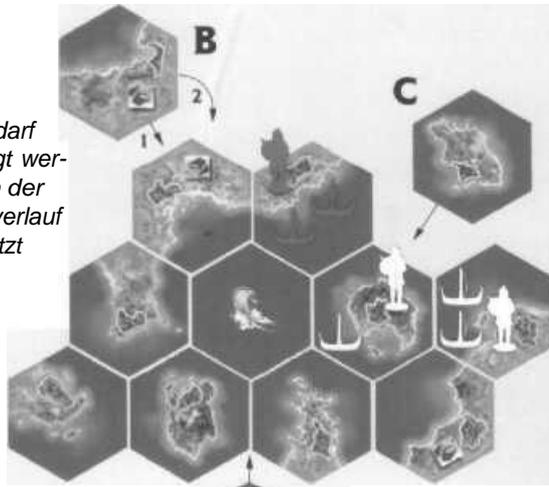
- Landflächen müssen an Landflächen gelegt werden und Wasserflächen an Wasserflächen.
- Das neue Landschaftsfeld muss immer an mindestens zwei bereits vorhandenen Landschaftsfeldern angelegt werden oder ans Delfin-Feld.
- Neue Wasserflächen dürfen nicht entstehen, Wasser muss immer mit dem bereits vorhandenen Wasser verbunden sein und bildet so ein einziges Meer.
- Der Spieler darf ein neues Landschaftsfeld nur dann anlegen, wenn er auf den direkt über Wasser angrenzenden Landschaftsfeldern **mehr Schiffe** stehen hat, als sein Mitspieler

(Schiffsmehrheit).



Hinweis: Schiffe, die auf Landschaftsfeldern stehen, auf denen das Land durch eine Brücke verbunden ist, zählen für beide Richtungen.

Feld A darf eingelegt werden, da der Küstenverlauf fortgesetzt wird.



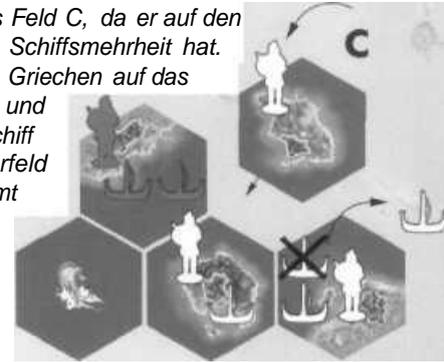
Feld B darf nicht an (1) oder (2) angelegt werden, da eine neue Wasserfläche entsteht. An (1) darfauch deshalb nicht angelegt werden, da das Anlegen an nur ein Feld verboten ist. Feld C darf nur von dem hellen Spieler angelegt werden, da er auf den Nachbarfeldern die Schiffsmehrheit hat.

Seefahrt geglückt

Wenn das Landschaftsfeld angelegt werden konnte, ist die Seefahrt geglückt.

- Der Spieler stellt einen Griechen aus seinem Vorrat in die neu entdeckte Stadt. Hat er keinen Griechen mehr im Vorrat, darf er die Figur aus einer beliebigen seiner Städte nehmen, in der er mindestens zwei Griechen stehen hat.
- Als „Bezahlung“ muss der Spieler aber eines seiner Schiffe von einem direkt benachbarten Landschaftsfeld abziehen, d. h. zu seinem Vorrat zurücklegen.

Spieler Hell legt das Feld C, da er auf den Nachbarfeldern die Schiffsmehrheit hat. Dann setzt er einen Griechen auf das neu entdeckte Feld und zieht ein eigenes Schiff von einem Nachbarfeld ab. Das Schiff kommt zurück zum Vorrat.



Seefahrt nicht geglückt

Wenn das Landschaftsfeld nicht angelegt werden konnte, ist die Seefahrt missglückt - das Landschaftsfeld wird unter den Stapel geschoben.

3. ANGRIFF

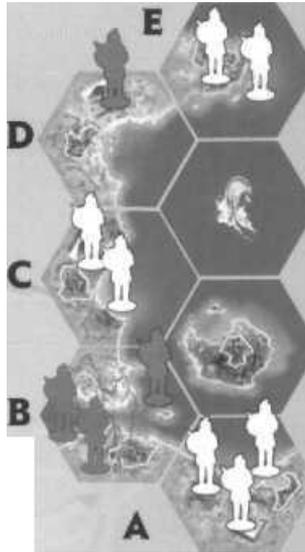
Der Angriff ist neben der „Seefahrt“ die zweite Möglichkeit zu weiteren Städten zu kommen. Man kann seinen Mitspieler über Land oder über Wasser angreifen.

Angriff auf dem Landweg:

Der Spieler zeigt auf die Stadt des Mitspielers, die er angreifen will. Angreifen darf er nun von allen seinen Landschaftsfeldern aus, die über Land direkt an das Landschaftsfeld mit der angegriffenen Stadt angrenzen.

- Der Spieler zieht aus seinen direkt benachbarten Städten (aus einer oder auch aus mehreren) beliebig viele seiner Griechen in die angegriffene Stadt. In jeder Stadt muss aber wenigstens ein Grieche als Statthalter zurückbleiben. Von einer Stadt, in der nur ein Grieche steht, kann daher normalerweise kein Angriff ausgehen.

- Der Angreifer darf mehr als 3 Griechen in die angegriffene Stadt ziehen, wenn er aus mehreren benachbarten Städten angreift.
- Ein Angriff ist erfolgreich, wenn die Anzahl der angreifenden Griechen **mindestens gleich groß** ist, wie die Anzahl der verteidigenden Griechen.
- Schiffe spielen beim Kampf im Normalfall keine Rolle. Götterkarten können dies jedoch ändern!
- Ist der Angriff - evtl. nach Ausspielen von Götterkarten - erfolgreich, so verliert der Verteidiger die Stadt und muss alle seine Spielfiguren zurücknehmen zu seinem Vorrat. Sollten in der eroberten Stadt Schiffe gestanden haben, darf nun der Angreifer im Austausch die gleiche Anzahl eigener Schiffe in diese Stadt stellen. Hat er nicht mehr so viele Schiffe in seinem Vorrat, stellt er eben weniger Schiffe in die neu eroberte Stadt.
- Der Sieger belässt seine erfolgreichen Griechen in der gerade eroberten Stadt. Hat er nun dort mehr als drei Griechen stehen, muss er die überzähligen zu seinem Vorrat zurücklegen.
- Scheitert ein Angriff, so muss der Angreifer sofort alle seine angreifenden Griechen entfernen und zu seinem Vorrat zurücklegen.

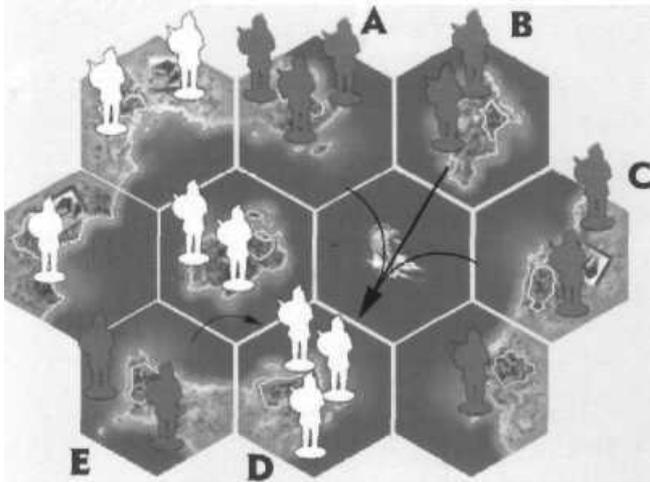


*Spieler Hell könnte von Feld C oder E einen Griechen nach D ziehen, um Spieler Dunkel dort anzugreifen.
 Hell könnte auch von Feld C einen und von Feld A zwei Griechen nach B setzen, um Dunkel auf B anzugreifen.
 Spieler Dunkel könnte von Feld B zwei Griechen nach C setzen, um dort Hell anzugreifen.*

Angriff übers Wasser:

Wird eine Stadt übers Wasser angegriffen, so ergeben sich folgende Änderungen:

- Die Anzahl der angreifenden Griechen muss **wenigstens um eins größer** sein, als die Anzahl der verteidigenden Griechen. Das gilt auch, wenn der Angriff aus mehreren Nachbarstädten sowohl über Wasser als auch über Land geschieht.
- Alle Felder, die an das Delfin-Feld angrenzen, gelten als benachbart - auch wenn sie nicht unmittelbar nebeneinander liegen. Das Delfin-Feld wird von den angreifenden Griechen sozusagen „übersprungen“.



Spieler Dunkel zieht von seinen Feldern A, B, C und E jeweils einen Griechen nach D. So erreicht er darf eine 4:3-Mehrheit und kann Hell schlagen.

Hell nimmt alle seine Griechen vom Plan und Dunkel reduziert seine am Angriff beteiligten Griechen von 4 auf 3 Griechen (Höchstgrenze!)

Hinweis: Von den Feldern A, B und C konnte Feld D angegriffen werden, obwohl sie D nicht direkt benachbart sind, da alle Felder direkt ans Delfin-Feld angrenzen, das übersprungen werden darf.

DIE UMGRUPPIERUNG

- Nach der „Verstärkung“ darf der Spieler seine Spielfiguren (Griechen und Schiffe) beliebig zwischen seinen Städten versetzen, indem er sie aus anderen eigenen Städten abzieht.
- Nach der „Seefahrt“ oder einem erfolgreichen „Angriff“ darf der Spieler Spielfiguren nur in die gerade neu entdeckte bzw. eroberte Stadt versetzen.
- Auch nach der Umgruppierung dürfen nicht mehr als drei Griechen und drei Schiffe in einer Stadt stehen.

- Keine Stadt darf ganz „leer gezogen“ werden. Immer muss wenigstens ein Grieche in einer Stadt zurückbleiben. Schiffe können dagegen beliebig weggezogen werden.

DIE GÖTTERKARTEN

Es gibt drei verschiedene Götterkarten-Stapel. Poseidon, der Gott des Meeres, unterstützt die Spieler zumeist bei der Seefahrt. Ares, der Gott des Krieges, hilft beim Kampf und Göttervater Zeus gewährt wertvolle Hilfe in ganz unterschiedlichen Spielsituationen.

Typ: Um sich mit den zum Teil überraschenden Möglichkeiten der Götterkarten vertraut zu machen, sollten sich die Spieler deren Texte vor dem ersten Spiel kurz ansehen.

- Jeder Spieler darf **höchstens sieben** dieser Karten und **von einem Gott maximal drei** auf der Hand halten; also z. B. 3 x Ares, 2 x Poseidon und 2 x Zeus. Die Bedeutung der Götterkarten sind für den ausspielenden Spieler grundsätzlich positiv.
- Wer eine Karte spielt, legt sie offen vor sich aus, liest ihren Text vor und erfüllt die Anweisung. Anschließend kommt die Karte auf einen offenen Ablagestapel. Für jeden Gott wird ein Ablagestapel gebildet. Sollte ein Götterkarten-Stapel während des Spiels aufgebraucht sein, wird der entsprechende Ablagestapel neu gemischt und als neuer Stapel verdeckt ausgelegt.
- Es dürfen mehrere Karten im selben Zug gespielt werden.
- Manche Karten dürfen sogar während des Spielzuges des Mitspielers gespielt werden. Diese sind mit einem  markiert.

- # Will ein Spieler auf die Götterkarte seines Mitspielers reagieren, muss er dies unmittelbar nachdem sie ausgespielt wurde, tun. *Er darf also z. B. bei der Zeus-Karte „Tausche eine Stadt...“ nicht erst abwarten, welche Städte der Mitspieler auswählt und erst dann entscheiden, ob er mit seiner Zeus-Karte die Aktion für ungültig erklärt.*
- * Es ist nicht erlaubt, eine gerade gezogene Karte sofort einzusetzen. *Ausnahme: Hat der Spieler die Zeus-Karte „Mache zwei Spielzüge nacheinander...“ gespielt, darf er in seinem ersten Zug gezogene Karten in seinem zweiten Zug bereits einsetzen. Allerdings muß er die Zeus-Karte schon vor seinem Zug „Verstärkung“ spielen.*
- Wenn aufgrund von Götterkarten Griechen oder Schiffe neu eingesetzt werden dürfen, der Spieler aber nicht mehr genügend Figuren in seinem Vorrat hat, darf er die Figuren nach den beschriebenen Regeln (siehe „Die Umgruppierung“) auf der Spielfläche umsetzen.
 - Eine Götterkarte, die sich auf eine bestimmte Handlungsmöglichkeit bezieht, darf nicht gespielt werden, wenn der Spieler in seinem Zug eine andere Handlung gewählt hat.
Hat er sich z. B. für „Seefahrt“ entschieden, darf er nicht „Greife zwei Städte nacheinander an!“ oder „Greife ... eine Stadt... an, zu der keine Nachbarschaft besteht!“ spielen.

Achtung: Der Spieler, der das Spiel beginnt, darf in seinem ersten Zug nach dem Aufbau des ersten Küstenabschnitts noch keine Götterkarten spielen!

Die Bedeutung, die den Götterkarten vor allem beim Kampf zukommt, soll durch drei ausführliche Beispiele verdeutlicht werden:

I. Beispiel:

Der helle Spieler greift über Land (er muss also gleich stark sein wie sein Mitspieler) mit 1 Griechen die Nachbarstadt vom dunklen Spieler an. Dort stehen 1 Grieche und 1 Schiff.

- *Daraufhin spielt Dunkel die Poseidon-Karte „Alle Schiffe verteidigen mit“. Er verteidigt also erfolgreich. Damit ist er nun um eins stärker.*
- *Hell antwortet; mit der Zeus-Karte „Eine Götterkarte des Mitspielers wird ungültig!“. Die von Dunkel gelegte Poseidon-Karte hat damit keine Gültigkeit mehr. Es steht also wieder 1:1. Jetzt wäre der Angriff erfolgreich.*
- *Da Dunkel keine weitere Karte mehr spielen kann oder will, gibt er den Kampf verloren und nimmt seine Figuren (1 Grieche + 1 Schiff) vom Plan. Hell stellt 1 Schiff aus seinem Vorrat zu seinem Griechen in die gerade eroberte Stadt, da dort der vertriebene dunkle Spieler 1 Schiffsreihen hatte. Außerdem darf Hell noch, wenn er möchte, weitere Griechen und Schiffe aus anderen Städten in diese neu eroberte Stadt versetzen. Dabei muss in jeder Stadt wenigstens 1 Grieche als Statthalter zurückbleiben und die Obergrenze von 3 Griechen und 3 Schiffen muss ebenfalls berücksichtigt werden.*

2. Beispiel:

Der helle Spieler hat in einer Stadt 1 Griechen und 2 Schiffe stehen. Vor seinem Angriff spielt er die Ares-Karte: „Tausche in einer deiner Städte beliebig viele Schiffe in Griechen um!“ und tauscht die beiden Schiffe gegen 2 Griechen vom Vorrat aus. Nun greift er mit diesen 2 Griechen übers Meer eine weit entfernt liegende Stadt des dunklen Spielers an, der dort 2 Griechen und 1 Schiff stehen hat. Um dies erfolgreich tun zu können, spielt Hell folgende zwei Karten aus:

- *Ares: „Greife eine Stadt an, zu der keine Nachbarschaft besteht!“.
Ares: „Bei einem Angriff übers Wasser genügt dir die gleiche Stärke!“.*
- *Wenn Dunkel jetzt nicht reagiert, gewinnt Hell. Dunkel kontert aber mit Zeus: „Eine Götterkarte des*

Mitspielers wird ungültig!". Dunkel annulliert die Ares-Karte, die bei einem Angriff übers Wasser gleiche Kampfstärke erlaubt.

- Dunkel hätte den Angriff somit erfolgreich abgeschlagen, aber Hell reagiert und spielt nun seinerseits die Zeus-Karte: „Eine Götterkarte des Mitspielers wird ungültig!“. Damit annulliert er die Annullierungskarte von Dunkel, so dass die Ares-Karte „gleiche Stärke“ nun wieder gilt. Das Kräfteverhältnis ist nach wie vor 2:2 und damit liegt der Vorteil wieder bei Hell.
- Aber Dunkel gibt sich noch nicht geschlagen und spielt die Poseidon-Karte „Alle Schiffe verteidigen mit“. Jetzt steht es 2:3. Hell will oder kann keine Karte mehr spielen und gibt den Kampf verloren. Er legt seine 2 angreifenden Griechen in seinen Vorrat zurück.

3. Beispiel:

Hell greift eine übers Wasser benachbarte Stadt von Dunkel, in der 2 Griechen und 1 Schiff stehen, mit 2 eigenen Griechen an. Hell setzt noch zwei Götterkarten ein:

- Ares: „Bei einem Kampf zählst du einen Griechen dazu!“
- Zeus: „Verwende eine Götterkarte, ohne sie abzugeben“.

D.h. Hell nimmt seine zuerst gelegte Ares-Karte wieder auf die Hand. Trotzdem ist das Verhältnis 3 (2 Griechen + 1 Karte) zu 2 (2 Griechen). Dunkel muss sich jetzt gut überlegen, ob er reagieren möchte, da Hell ja wieder die Ares-Karte „Grieche dazuzählen“ zurückbekommen hat und somit erneut verwenden könnte.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges zehn Städte mit eigenen Griechen besetzt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

Fehler-Hinweis: Auf der Ares-Karte „Tausche in einer deiner Städte vor deinem Angriff beliebig viele Schiffe in Griechen um!“ ist das Symbol  zu finden. Dies ist jedoch falsch. Die Karte darf nur im eigenen Spielzug gespielt werden.

DER AUTOR:

Franz-Benno Delonge, geboren 1957, ist Richter am Landgericht in München. Seit seiner Jugend entwickelt er Spiele, wobei er sich besonders um stimmige Themen bemüht. Mit „Hellas“, seinem ersten Zwei-Personen-Spiel, ist es ihm gelungen, den dramatischen Kampf um die Vorherrschaft im antiken Griechenland in ein packendes Spielerlebnis umzusetzen. Dies ist sein erstes Spiel im Kosmos Verlag.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Grafikstudio Krüger, Claus Stephan

2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2)91-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art-Nr: 692117

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor bedankt sich besonders bei Theo Bauer, Veit Delonge, Wolfgang Jeschke, Horst Krä, Ekkehardt Krebs, Peter Noll und Wolfram Stutz.