

Peloponnes - KSR

Ablauf einer von 8 Runden in dieser Reihenfolge:

Rohstoff ist Stein, Holz, Nahrung

a) Plättchen aufdecken:

- Vom verdeckten Plättchenstapel, beginnend mit den "A"-Plättchen, werden so viele Plättchen aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen und nebeneinander ausgelegt.
- Danach werden weitere Plättchen aufgedeckt, direkt neben die "Eroberungsreihe".
- Es wird nur so lange aufgedeckt, bis insgesamt 5 Plättchen aufgedeckt wurden.

Versorgung:

Kommt beim Aufdecken ein Plättchen mit Versorgungsaufdruck zum Vorschein, wird das Spiel kurz unterbrochen und eine Versorgung ausgeführt. Kommt je 1x vor in Stapel B + C. Das Symbol ist ein Kreis unten mittig auf der Karte mit einem Menschen drin und dem Getreidesymbol.

- Jeder Bewohner benötigt 1 Nahrung, die auf dem Tableau reduziert wird.
Reicht die Nahrung nicht aus, reduziert sich die Bevölkerung auf die Höhe des Nahrungsvorrates. Nahrung geht nun auf "Null".
Vorhandene Nahrung muss immer eingesetzt werden. Taktisches Verhungern geht nicht.
- Für Gebäude mit Münze darauf sind die erforderlichen Rohstoffe abzugeben.
Dazu werden die entsprechenden Besitzmarker versetzt.
Reicht der Rohstoffbestand nicht aus oder der Spieler will diese nicht abgeben, wird das Gebäude in die Schachtel zurückgelegt. Die Münze darauf geht an Spieler zurück.

b) Gebote abgeben:

- In Spielerreihenfolge gibt jeder Spieler ein Gebot auf ein gewünschtes Plättchen ab.
- Dazu legt man einen eigenen vorrätigen Farbchip und eine beliebige Anzahl eigener Münzen zu dem gewünschten Plättchen, mind. aber das Mindestgebot.
- Der Wert eines Plättchens zeigt immer die Höhe des Mindestgebotes.
- In der Eroberungsreihe ist der Wert der Plättchen immer um 3 höher als aufgedruckt. Dort kann man nicht überboten werden.
- Wo schon ein Gebot liegt, muss man überbieten, wenn man dort bieten will.
- Der Überbotene muss sofort ausweichen, ohne dass er sein Gebot ändert. Er darf aber auch passen und sein Gebot zurücknehmen. Ergänzend erhält er 1 Münze aus dem allgem. Vorrat, aber kein Plättchen in dieser Runde.
- Wer **ohne vorherige Gebotsabgabe passt**, erhält 3 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.
- Haben alle Spieler gepasst/geboden, endet die Phase. Verbliebene Plättchen in Schachtel legen.

c) Spielreihenfolge anpassen:



- Höchstes Gebot = Startspieler, weitere Folge nach absteigenden Geboten.
Bei Patt bleibt die Reihenfolge der Pattbeteiligten zueinander wie in Vorrunde.
- Passen gilt als niedrigstes Gebot.
- Die Farbchips der Spieler werden neben den Pfeilchip gelegt.

d) Plättchen in Besitz nehmen:

- Die Plättchen werden gleichzeitig in Besitz genommen.
- Alle gebotenen Münzen kommen in den allgemeinen Vorrat, die Farbchips an die Spieler zurück.

Gebäude: Links an Zivilisations-Plättchen anlegen bzw. schon liegendes Gebäude-Plättchen.

- Nun zahlt man sofort die erforderlichen Rohstoffe ODER platziert 1 eigene Münze darauf.
- Das Gebäude ist voll nutzbar, also mit Einkommen und Sonderfunktion.
- Kann man gar nichts zahlen, geht das Gebäude verloren (in die Schachtel).



Landschafts-Plättchen: Rechts an Zivilisations-Plättchen bzw. schon liegende Landschaften anlegen.

- Bei benachbarten Plättchen muss mind. eine Einkommensart (unten rechts auf dem Plättchen) übereinstimmen. Direkt neben dem Zivilisations-Plättchen darf jedes beliebige Plättchen liegen.
- Kann man nicht sofort regelkonform anlegen, geht das erworbene Plättchen aus dem Spiel.

e) Bevölkerung anpassen/Einmalige Einkünfte:

- Der Spieler erhält alle auf seinem erworbenen Plättchen abgebildeten Bewohner bzw. einmaligen Einkünfte. Bei evtl. späterem Verlust des Plättchens verliert er diese nicht.



f) Einkommen nehmen:

in allen 8 Runden

- Gemäß Angabe unten rechts auf anliegenden eigenen Plättchen erhält man Rohstoffe.
- Münzeinkommen ist an die Bevölkerung gekoppelt (zB: bei 10 Bewohnern = 4 Münzen).

g) Katastrophenchips aufdecken:

- Zum Rundenende werden nacheinander 2 Katastrophenchips aufgedeckt.
- Falls 1 Chip ohne Aufdruck vorkommt = ohne Auswirkung in Schachtel zurück.
- Dritter Chip einer Katastrophenart aufgedeckt = sofortiger Eintritt der Katastrophe.

Erdbeben: Jeder Spieler muss für jedes seiner Gebäude 1 Holz und 1 Stein zahlen.

- Kann/will er das nicht, muss je fehlendem Gebäude/Holz 1 beliebiges Gebäude aus dem Spiel.
- Beispiel: Fehlt 1 Komponente (Gebäude oder Holz) geht 1 Gebäude verloren.

Dürre: Jeder Spieler verliert 1/3 (aufgerundet) seiner Nahrung

Pest: Jeder Spieler verliert 1/3 (aufgerundet) seiner Bewohner.

Unwetter: Jeder Spieler muss für jede eigene Landschaft 1 Nahrung und 1 Münze zahlen.

- Kann/will er das nicht, geht je fehlender Nahrung/Münze 1 beliebige Landschaft aus dem Spiel.
- Beispiel: Fehlt 1 Komponente (Nahrung oder Münze) geht 1 Landschaft* verloren.

Hat man zB 4 Landschaften und nur 1, 2, 3 oder 4 Münzen, verliert man 4 Landschaften.

Verfall: Jeder Spieler verliert 10 Luxusgüter bzw. bei weniger Besitz alle Luxusgüter.

h) Eine neue Runde beginnt mit Phase a).

Luxusgüter (2:1 - Tausch):

- Man erwirbt sie durch Überproduktion, also mehr Rohstoffe/Nahrung als man Platz hat.
- Überschuss wird auf der Luxusgüter-Skala markiert.
Wird dort die Skala überschritten, nimmt man sich einen "20+"-Chip und macht bei 1 weiter.
- Mehr als 14 Bewohner erbringen ebenfalls Luxusgüter (siehe Tableau).
- Jederzeit darf man, wenn Rohstoffe/Nahrung ausgegeben werden und nicht ausreichen, Luxusgüter als Joker einsetzen im Verhältnis 2:1.
- Luxusgüter dürfen auch als Münzen eingesetzt werden, wenn der Spieler nicht genug Münzen hat.
- **Achtung:** Es sind stets 2 Luxusgüter für 1 anderen Rohstoff/Nahrung erforderlich.

Spielende:

- Die Spieler müssen erneut ihre Bewohner versorgen und Gebäude (mit Münze darauf) auslösen.

Wertung:

- Jeder Spieler zählt seine Machtpunkte (Summe von Gebäude- und Landschaftsplättchen).
Je 3 Münzen = 1 Machtpunkt. Jeder Bewohner = 3 Bevölkerungspunkte.
- Der niedrigere von beiden Werten (Machtpunkte oder Bevölkerungspunkte) zählt.
- Wer von allen Spielern so den höchsten Punktwert hat, gewinnt.
Patt: Die Beteiligten vergleichen ihren jeweils höheren Wert.
Erneut Patt: mehr Luxusgüter entscheiden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.02.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* lt. Errata im Spiel bzw. auf
website info@irongames.de