

THEBAI

EIN VERZAHNTES OPTIMIERUNGSSPIEL FÜR 1 BIS 4 UMSICHTIGE
PLANER*INNEN AB 12 JAHREN VON DÁVID TURCZI



Dunkle Zeiten stehen dem Königreich Theben (altgriech. *Thébai*) bevor. Der blinde, alte König Ödipus ist in Ungnade gefallen. Er hat den Thron aufgegeben und seine Söhne Polyneikes und Eteokles gebeten, die Stadt gemeinsam zu regieren. Doch Macht korrumpiert, und uralte Fehden verlangen nach neuem Blutvergießen. Schon bald zieht Polyneikes mit einer Armee der rivalisierenden Stadt Argos gegen seinen eigenen Bruder ins Feld. Der Adel Thebens unterstützt Eteokles, der die unsichere Herrschaft über die Stadt aufrechterhält. Der junge König ruft zur Verteidigung der sieben Stadttore auf, als das gegnerische Heer angreift. Derweil liegt die berühmte Zitadelle von Theben, die Kadmeia, in Trümmern. Schon in den Tagen von Ödipus' Vater, König Laios, verfiel sie zusehends. Es scheint, als ob das Schicksal selbst alles gegen den derzeitigen Herrscher von Theben in Stellung gebracht hätte!

Während sich das Volk auf den Krieg vorbereitet, flüstern die adligen Familien untereinander, dass die Zeit für eine neue Führung und den Wiederaufbau der Kadmeia gekommen ist. Es ist jedoch keine leichte Aufgabe, den Ruhm der heiligen Geburtsstätte von Dionysos, dem Gott des Weines, zu sichern – vor allem, wenn feindliche Heerscharen vor den Toren stehen.



SPIELIDEE

Als Oberhäupter einflussreicher Adelsfamilien während dieser turbulenten Zeit ist es eure Aufgabe in *Thebai*, die Kadmeia wieder aufzubauen, den Handel anzuregen, zu den Göttern Dionysos und Ares zu beten und das Leben der Bevölkerung zu schützen, während große Helden vor den Toren der Stadt Blut vergießen.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan (doppelseitig)



1 Altartafel



1 Ratstafel



4 Anwesenstafeln



**8 Aufsteller „Held“
(mit Standfuß)**



14 neutrale Kadmeiasteine



8 Heldenkarten



8 Angriffskarten



44 Auftragskarten



9 Tumultkarten



**12 Heroldskarten
(für 1–2 Personen)**

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**



7 Schicksalsplättchen „Wohlstand“
(mit den Rückseiten α, β und δ)



7 Schicksalsplättchen „Konflikt“
(mit den Rückseiten γ und Ω)



1 Zusatzmonument
(für 4 Personen)



24 Hilfsplättchen



24 Segensplättchen



7 Torplättchen



1 Angriffsplättchen



5 Tumultplättchen



10 Besetztmarker
(für 1–2 Personen)



18 Plättchen
„Amphore“



18 Plättchen
„Traube“



18 Plättchen
„Bronze“



24 Plättchen
„Drachme“

Amphoren, Trauben, Bronze und Drachmen gelten als unbegrenzt. Sollte der Vorrat dieser Plättchen im Spiel leer sein, verwendet einen entsprechenden Ersatz. Alles sonstige Spielmaterial ist streng limitiert, ihr dürft dafür also keinen Ersatz verwenden.



7 Bevölkerungswürfel



4 Hoplitenwürfel



1 Reihenfolge-marker



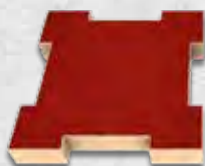
1 Punktemarker



2 Altarmarker



1 Plättchen
„100+/200+“



9 Kadmeiasteine



1 Archon-Figur



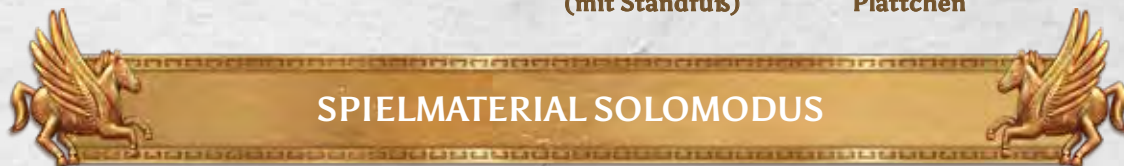
4 Heerführer-Plättchen
(mit Standfuß)



3 Ratsmitglied-Plättchen



2 Spielhilfe



16 Basis-Aktionskarten



9 Spezial-Aktionskarten



6 Bestimmungskarten



5 Herausforderungskarten



1 Spielendekarte

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche (mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht, wie in der oberen rechten Ecke angegeben).
- 2 Legt die **Altartafel** links neben den Spielplan.
- 3 Legt die **Ratstafel** rechts neben den Spielplan (mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht, wie in der oberen rechten Ecke angegeben).
 - a. Nur im Spiel zu viert: Legt das **Zusatzmonument** neben diese Tafel.
- 4 Mischt alle **Heldenkarten** verdeckt und legt je 1 offen auf jedes blaue Feld rechts auf dem Spielplan. Stellt den passenden **Heldenaufsteller** neben jede Heldenkarte. Legt die verbleibende Heldenkarte und den entsprechenden Aufsteller in die Schachtel zurück.
- 5 Mischt alle **Angriffskarten** verdeckt und legt je 1 verdeckt auf jedes rote Feld links auf dem Spielplan. Legt die verbleibende Angriffskarte in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.
- 6 Mischt alle **Torplättchen** verdeckt und legt je 1 offen auf jedes Torfeld auf dem Spielplan.
- 7 Legt die 2 **Schicksalsplättchen** mit den Rückseiten α und β beiseite. (Nur im Spiel zu zweit: Legt das Konfliktplättchen mit der 7 in die Schachtel zurück.) Sortiert dann die restlichen Schicksalsplättchen entsprechend den Buchstaben auf ihren Rückseiten (δ, γ und Ω) in 3 Stapel und mischt diese. Platziert dann 10 Schicksalsplättchen entsprechend der Tabelle neben den Spielplan in 2 Zeilen:

OFFEN	α	β	γ	δ	γ
VERDECKT	δ	Ω	δ	Ω	δ

Legt alle verbleibenden Schicksalsplättchen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.

- 8 Legt das **Angriffsplättchen** auf die Angriffskarte der Zeile, die der Zahl auf dem 1. aufgedeckten Konflikt-Schicksalsplättchen von links entspricht (= das 1. γ-Plättchen).
- 9 Bereitet die **Auftragskarten** vor:
 - a. Sucht die Startaufträge (C1–C4, mit einem S in der oberen linken Ecke auf der Rückseite) heraus und legt sie als offene Auslage über den Spielplan.
 - b. Mischt alle anderen Aufträge verdeckt und legt sie als **Auftragsstapel** neben die Auslage.
- 10 Legt die **Segensplättchen** in aufgedeckten Stapeln so auf die Altartafel, dass die Effekte der Plättchen mit den Feldern auf der Tafel übereinstimmen. Sortiert die Segensplättchen an

den Enden der Leisten in absteigender Zahlenfolge, sodass die Plättchen mit 2 Siegpunkten unten und die Plättchen mit 8 Siegpunkten oben liegen. Legt den Stapel mit dem Bevölkerungswürfel-Symbol neben das letzte Feld der linken Leiste und den Stapel mit dem Hoplitensymbol neben das letzte Feld der rechten Leiste.

- 11 Legt die **Hilfsplättchen** in Stapeln so auf die Altartafel, dass die Stärke und Farbe der Plättchen mit den Feldern auf der Tafel übereinstimmen.



- 12** Mischt alle **Tumultkarten** verdeckt, zieht 1 zufällig davon und legt entsprechend eurer Personenzahl je 1 **Tumultplättchen** auf die Felder der Ratstafel, die auf der Tumultkarte (von oben nach unten) abgebildet sind: 5 Plättchen bei 2 Personen, 4 Plättchen bei 3 Personen, 3 Plättchen bei 4 Personen.

Legt dann alle Tumultkarten und etwaige ungenutzte Tumultplättchen in die Schachtel zurück.

- 13** Legt alle **Amphoren-, Trauben-, Bronze- und Drachmenplättchen** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

Beispiel: Spielvorbereitung für 3 Personen



SPIELVORBEREITUNG

PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG

Jede Person wählt 1 Spielfarbe. Führt dann die folgenden Schritte durch:

- A** Nehmt 1 **Altarmarker** von jeder Person und bildet daraus 1 Stapel mit einer zufälligen Reihenfolge. Legt den Stapel auf das Startfeld 0 der Dionysosleiste (linke Leiste) auf der Altartafel.
- B** Nehmt den **2. Altarmarker** von jeder Person und bildet daraus 1 Stapel mit umgekehrter Reihenfolge zum Stapel auf der Dionysosleiste. Legt den 2. Stapel auf das Startfeld 0 der Aresleiste (rechte Leiste) auf der Altartafel.
- C** Die Reihenfolge eurer Altarmarker auf der Dionysosleiste gibt eure Start-Spielreihenfolge vor. Legt eure **Reihenfolge-marker** so von links nach rechts auf die Reihenfolgeleiste der Altartafel, dass der Marker der Person ganz links liegt, deren Altarmarker auf der Dionysosleiste ganz oben ist und der Marker der Person am weitesten rechts rechts liegt, deren Altarmarker auf der Dionysosleiste ganz unten ist.
- D** Legt eure **Punktemarker** jeweils auf das Feld 10 der Siegpunktleiste am Rand des Spielplans.

Anschließend führt jede Person die folgenden Schritte durch:

- E** Nimm dir 1 beliebige **Anwesenstafel** und lege sie vor dir aus.
- F** Lege alle **Kadmeiasteine** deiner Farbe in einer zufälligen Reihenfolge offen auf die Felder der 2., 3. und 4. Spalte von links auf deinem Anwesen.
- G** Nimm dir 3 zufällige **neutrale Kadmeiasteine** und lege sie in einer zufälligen Reihenfolge offen auf die Felder der Spalte ganz rechts auf deinem Anwesen. (Sobald alle Personen dies getan haben, legt ihr alle unbenutzten neutralen Kadmeiasteine in die Schachtel zurück.)
- H** Nimm alle deine **Hoplitenwürfel** und lege sie mit der Seite  nach oben in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Anwesen.

- I** Nimm alle deine **Bevölkerungswürfel**:

- Lege 4 von ihnen in den allgemeinen Vorrat (es spielt keine Rolle, welche Seite oben liegt).
- Lege deine anderen 3 Bevölkerungswürfel in deinen persönlichen Vorrat, mit den Seiten nach oben wie in der folgenden Tabelle für deine Position in der Spielreihenfolge angegeben. Nimm dir auch die in der Tabelle angegebene Anzahl von **Drachmen**.

1. Position	2. Position	3. Position	4. Position
   	  	  	  
			

- J** Lege das folgende Material in deinen persönlichen Vorrat:
 - deinen **Archon**
 - deine 4 **Heerführer-Plättchen**
 - deine 3 **Ratsmitglied-Plättchen**
 - je 1 **Amphoren-, Trauben- und Bronzeplättchen**
- K** Wähle 1 deiner Kadmeiasteine aus der 2. Spalte von links auf deinem Anwesen und lege ihn beiseite. Sobald alle gewählt haben, fährt gemeinsam wie folgt fort:
 - Nur im Spiel zu dritt: Nehmt 3 zufällige Kadmeiasteine von der einzigen unbenutzten Farbe und fügt sie zu den eben gewählten Kadmeiasteinen hinzu.
 - Nur im Spiel zu zweit: Nehmt 2 zufällige Kadmeiasteine von einer beliebigen unbenutzten Farbe und fügt sie zu den eben gewählten Kadmeiasteinen hinzu.
 - Mischt alle gewählten (und ggf. zusätzlichen) Steine und legt sie offen in einer zufälligen Reihenfolge auf die farbig markierten **Startfelder** in der Mitte des Spielplans (bei 4 Personen bleiben die Felder mit  in diesem Schritt frei).
- L** Nehmt in umgekehrter Spielreihenfolge je 1 der verfügbaren **Startaufträge** auf die Hand. Legt ggf. übrige Startaufträge in die Schachtel zurück. Füllt dann die Auslage wieder auf, indem ihr 4 neue Aufträge vom Stapel aufdeckt.



Nur im Spiel mit 1–2 Personen:

1. Mischt alle **Heroldskarten** verdeckt und legt sie als **Heroldsstapel** neben den Spielplan.
 2. Legt alle **Besetzmarker** in die Nähe des Spielplans.
- Für die Regeländerungen im Spiel zu zweit: siehe Seite 15.
Für den Solomodus: siehe Seite 16–20.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 10 Runden, die jeweils in 1 Aktionsphase und 1 Schicksalsphase unterteilt sind.

In der **Aktionsphase** führt jede Person in Spielreihenfolge 1 Zug aus. In diesem Zug **müsst** ihr 1 Bevölkerungswürfel einsetzen und dann euren Archon bewegen. Während eures Zuges **dürft** ihr auch 1 Auftrag erfüllen und 1 Hilfsplättchen einsetzen (siehe Seite 8, *Aktionsphase*). Sobald alle Personen am Zug waren, geht ihr zur Schicksalsphase über.

In der **Schicksalsphase** handelt ihr das Schicksalsplättchen der aktuellen Runde ab. „Wohlstand“ bietet meistens zusätzliche Wertungsmöglichkeiten. Bei einem „Konflikt“ müsst ihr den Kampf in der angegebenen Zeile auf dem Spielplan abhandeln. Dann verschiebt ihr die Bevölkerungswürfel auf der Ratstafel auf die Wertungsfelder der Monumente und passt die Spielreihenfolge an (siehe Seite 12, *Schicksalsphase*).

Am Ende des Spiels führt ihr eine Wertung durch. Die Person mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt (siehe Seite 14, *Spielende*).

Schicksal: In der antiken griechischen Welt waren die Moiren drei Schwestern, die das Schicksal aller Menschen bestimmten. Klotho spannt die Fäden des Schicksals, Lachesis maß die Fäden und Atropos, die den Tod aller Menschen bestimmte, schnitt die Fäden durch. Man glaubte, dass das Schicksal eines Menschen in dem Moment festgelegt wurde, in dem er geboren wurde.

WICHTIGE ELEMENTE

WAREN

Das Symbol „Ware“  erlaubt dir, dir eine der folgenden Waren zu nehmen:



Traube, Amphore oder Bronze

SPIELABLAUF | WICHTIGE ELEMENTE

WÜRFEL

Du hast 2 Arten von Würfeln zur Verfügung: Hopliten  und Bevölkerung . Zu Beginn des Spiels ist vorgegeben, welche Seiten deiner Würfel nach oben zeigen (siehe Seite 6). Die oben liegende Seite eines Würfels zeigt seine Stufe und seine „Stärke“ (1, 2 oder 3) an.



Während des Spiels kannst du die Stufe deiner Würfel durch verschiedene Effekte erhöhen und verringern. Eine Stufe mit ★ hat keinen Einfluss auf die angegebene Stärke, sie zeigt lediglich an, dass eine weitere Erhöhung die Stärke verändern wird.

Erhöht du einen Würfel, der bereits auf der höchsten Stufe ist, steigt er auf (siehe unten). Ein Würfel darf nie unter die niedrigste Stufe fallen. Solltest du ihn dennoch verringern müssen, bleibt er auf der niedrigsten Stufe und du verlierst stattdessen 3 SP.



Die Stärke der **Hopliten** ist wichtig, wenn es in der Schicksalsphase einen Konflikt gibt.



Bevölkerung verwendest du für Aktionen. Ihre Stärke kann die Aktionen beeinflussen, je nachdem, ob du sie auf deinem Anwesen oder dem Spielplan einsetzt.

WÜRFEL STEIGEN AUF

Du kannst Würfel durch verschiedene Effekte über /  erhöhen. Wenn dies geschieht, steigt der Würfel sofort auf, je nach Art und Platzierung:

• Bevölkerung auf dem Spielplan

Lege den Würfel auf das oberste unbesetzte Feld des Pfades in der Mitte der Ratstafel und erhalte sofort die dort angegebenen SP. Der Würfel ist ab sofort ein Ratsmitglied. Die obersten Felder des Pfades bieten jeweils nur Platz für 1 Würfel. Das letzte Feld des Pfades kann eine unbegrenzte Anzahl von Würfeln aufnehmen. Bei der Abhandlung eines Konflikts in der Schicksalsphase bewegst du den Würfel vom Pfad auf ein freies Feld deiner Wahl auf den Monumenten der Ratstafel.

• Hopliten auf dem Spielplan

Setze deinen Heerführer mit der niedrigsten verfügbaren Zahl aus dem Vorrat auf das Heerführerfeld links der Kadmeiafelder in der Zeile mit dem aufgestiegenen Würfel (liegt er zwischen 2 Zeilen, darfst du eines der beiden Felder wählen). Lege den Würfel anschließend in die Schachtel zurück. Du darfst in jeder Zeile nur 1 Heerführer haben. Bist du die **erste Person**, die dort einen Heerführer einsetzt, darfst du dir zusätzlich 1 Helden (= Karte und Aufsteller) **deiner Wahl** nehmen und seinen Effekt nutzen. **Beachte:** Du darfst insgesamt höchstens 3 Helden besitzen.

- Du kannst keine Würfel in deinem Vorrat oder auf deinem Anwesen aufsteigen lassen. Stattdessen erhältst du 1 SP und belässt den Würfel auf der höchsten Stufe.

ANWESEN

Das Anwesen ist deine persönliche Spielfeld. Es zeigt Aktionsfelder, die du nutzen kannst, indem du Bevölkerungswürfel (oder Hilfsplättchen) darauf einsetzt. Die meisten Aktionsfelder sind bei Spielbeginn durch die Kadmeiasteine blockiert. Um ein Aktionsfeld freizuschalten, musst du den entsprechenden Kadmeiastein entweder in der Stadt einsetzen oder ihn aus dem Spiel entfernen. Wenn du eine ganze Spalte geleert hast, erhöht sich die Stufe der neuen Würfel, die du im Schritt „Anwesen zurücksetzen“ erhältst (siehe rechts). Leere Spalten bringen dir bei der Wertung zudem SP entsprechend des höchsten freigeschalteten SP-Werts.

STADT

Der Spielplan zeigt die Stadt Theben mit Feldern für die Kadmeiasteine sowie für Würfel. Du bewegst deinen Archon auf Kadmeiasteine, um die angegebenen Effekte auszulösen. Dabei veränderst du alle Würfel, über die du deinen Archon bewegst.

Während des Spiels gibt es 4 Konflikte, die jeweils ein anderes Tor und die entsprechende Zeile auf dem Spielplan betreffen. Die Gesamtstärke deiner Hoplitenwürfel und ggf. deines Heerführers in dieser Zeile bestimmt die SP, die du in der Schicksalsphase mit Konflikt gewinnst oder verlierst, sowie andere Belohnungen.

Kadmos: Der legendäre Gründer von Theben reiste nach Delphi, um seine Schwester Europa zu suchen, die von Zeus entführt worden war. Als er dort ankam, befahl ihm das Orakel, seine Suche aufzugeben und eine Stadt zu gründen. Einer heiligen Kuh folgend gelangte er auf einen Hügel und begann mit dem Bau der Kadmeia und damit mit der Gründung von Theben. Diese heilige Zitadelle bildete das Zentrum der antiken Stadt. Im Laufe der Geschichte fiel sie viele Male und erhob sich ebenso oft wieder.

Goldene Regeln:

1. Du darfst **immer** auf einen positiven Effekt verzichten (z. B. auf das Erhöhen eines Würfels, wenn es dir keinen Vorteil bringt).
2. Du darfst nie weniger als 0 SP haben. Wenn ein Effekt deinen Punktemarker unter 0 bringen würde, bleibt er bei 0 stehen und du verlierst keine weiteren Punkte.

AKTIONSPHASE

In dieser Phase seid ihr in Spielreihenfolge am Zug und führt dann jeweils die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Anwesen zurücksetzen (Bedingung beachten)
2. 1 Bevölkerungswürfel einsetzen
3. Archon bewegen
4. 1 Hilfsplättchen einsetzen (optional)
- ♦ 1 Auftrag erfüllen (optional)

Haben alle ihren Zug beendet, geht ihr zur Schicksalsphase über.

1. ANWESEN ZURÜCKSETZEN (BEDINGUNG BEACHTEN)

Wenn du zu Beginn deines Zuges **keine Bevölkerungswürfel** in deinem Vorrat hast (und nur dann!):

- Nimm alle Würfel von deinem Anwesen und lege sie zurück in deinen persönlichen Vorrat, **ohne ihre Stärke zu verändern**.
- Entferne alle Hilfsplättchen von deinem Anwesen (falls vorhanden) und lege sie in die Schachtel zurück.
- Nimm 1 neuen Bevölkerungswürfel aus dem allgemeinen Vorrat und lege seine Stufe entsprechend den Spalten deines Anwesens fest, in denen keine Kadmeiasteine mehr liegen.

Keine Spalte geleert:	1 Spalte geleert:	2 Spalten geleert:	3+ Spalten geleert:

Beispiel: Benny (grün) nimmt alle Würfel, die auf seinem Anwesen liegen, zurück. Er nimmt sich 1 seiner Bevölkerungswürfel aus dem allgemeinen Vorrat und setzt dessen Stufe auf 2 (ohne ★), da er nur 1 Spalte hat, in der keine Kadmeiasteine mehr liegen. Er legt den Würfel in seinen persönlichen Vorrat.



2.1 BEVÖLKERUNGS- WÜRFEL EINSETZEN

Wähle 1 Bevölkerungswürfel aus deinem Vorrat und wähle 1 der folgenden Optionen:

- **Setze den Bevölkerungswürfel auf ein freies Aktionsfeld deines Anwesens.** Ein Aktionsfeld ist frei, wenn es weder von einem Würfel noch von einem Hilfsplättchen oder einem Kadmeiastein bedeckt ist.

Führe dann die über dem Aktionsfeld abgebildete Aktion aus. Die meisten Aktionen haben einen stärkeren Effekt, wenn du einen Bevölkerungswürfel einer höheren Stärke darauf einsetzt.

(Alle Effekte der Aktionsfelder auf dem Anwesen findest du im Glossar auf Seite 1.)

Wichtig: Du **musst** mindestens 1 Bevölkerungswürfel auf deinem Anwesen einsetzen, bevor dein Vorrat an Bevölkerungswürfeln aufgebraucht ist.

Beispiel: Lisa (blau) setzt einen Bevölkerungswürfel der Stärke 2 auf das Aktionsfeld ganz links in der mittleren Zeile. Sie erhält 2 Drachmen und 1 Ware ihrer Wahl – sie entscheidet sich für 1 Bronze.



- **Setze den Bevölkerungswürfel auf ein freies Würfelfeld der Stadt.** Ein Würfelfeld ist frei, wenn sich kein Würfel, Held oder Besetztmarker darauf befindet. Der Bevölkerungswürfel **muss** dabei zu mindestens 1 Kadmeiastein benachbart sein.

Löse den Effekt von 1 benachbarten, freien Kadmeiastein aus oder zahle Drachmen in Höhe der Stärke des eingesetzten Würfels, um stattdessen die Effekte beider benachbarter, freier Kadmeiasteine auszulösen.

Wichtig: Du darfst also **keinen** Effekt von einem Kadmeiastein auslösen, auf dem sich ein Archon befindet!

Beispiel: Simon (lila) setzt seinen Bevölkerungswürfel auf ein Feld der Stadt. Er kann nicht die Effekte beider angrenzenden Steine auslösen (indem er Drachmen in Höhe der Stärke des Würfels ausgibt), da auf einem der angrenzenden Steine Lisas Archon steht. Er löst den Effekt des rechten benachbarten Kadmeiasteins aus und erhält 2 Trauben.



3. ARCHON BEWEGEN

Befindet sich dein Archon in deinem persönlichen Vorrat, setze ihn auf einen freien Kadmeiastein deiner Wahl in der Stadt und löse dessen Effekt aus.

Befindet sich dein Archon bereits in der Stadt, bewege ihn über die Kadmeiasteine und löse dann den Effekt des Kadmeiasteins aus, auf dem du deine Bewegung beendest. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Du darfst deinen Archon über **beliebig viele besetzte** Würfelfelder ziehen (= Würfelfelder mit einem Würfel, Helden oder Besetztmarker darauf).
- Wenn du deinen Archon über ein Feld mit einem **fremden Würfel** ziehst, **erhöhe ihn um 1 Stufe**. Wenn du dadurch einen Würfel erhöhst, der bereits auf der höchsten Stufe ist, steigt er sofort auf (siehe Seite 7, *Würfel steigen auf*).
- Wenn du deinen Archon über ein Feld mit einem **eigenen Würfel** ziehst, **verringere ihn um 1 Stufe**. Wenn er bereits auf der niedrigsten Stufe ist, ändert sich seine Stufe nicht. Der Würfel bleibt so liegen und du verlierst 3 SP.
- Du darfst 1 Drachme zahlen, um pro Zug **genau 1 freies Würfelfeld** zu überspringen.
- Du darfst **nicht zu einem Kadmeiastein zurückkehren**, auf dem du die Bewegung begonnen hast oder über den du den Archon während der Bewegung bereits gezogen hast.
- Du darfst deine **Bewegung nicht auf einem Kadmeiastein mit einem anderen Archon beenden**, aber du darfst deinen Archon über beliebig viele besetzte Kadmeiasteine ziehen.

Beispiel: Robert (rot) bewegt seinen Archon. Er zahlt 1 Drachme und überspringt 1 freies Würfelfeld. Dann zieht er über Simons Würfel (lila) und erhöht diesen um 1 Stufe. Da er die Bewegung nicht auf einem Stein mit einem anderen Archon beenden darf, zieht er weiter über seinen eigenen Würfel. Dessen Stufe (🌀) kann er nicht weiter verringern. Stattdessen verliert Robert 3 SP. Es gibt nun keine weiteren besetzten Würfelfelder, über die er seinen Archon noch bewegen könnte und er hat bereits 1 freies Feld übersprungen. Daher beendet er seine Bewegung auf dem grünen Kadmeiastein. Er erhält 1 Amphore und 1 Drachme.



Befindet sich dein Archon in der Stadt und du kannst oder möchtest ihn nicht bewegen, darfst du ihn alternativ aus der Stadt zurück in deinen persönlichen Vorrat nehmen und erhältst dafür 1 Drachme. Du darfst deinen Archon nicht auf seinem bisherigen Kadmeiastein stehen lassen.

4.1 HILFSPLÄTTCHEN EINSETZEN (OPTIONAL)

Wenn du Hilfsplättchen in deinem Vorrat hast, darfst du 1 davon in diesem Schritt einsetzen. Lege es dazu auf ein freies Aktionsfeld deiner Wahl auf deinem Anwesen in der Zeile, die der Farbe des Hilfsplättchens entspricht. Führe dann die Aktion aus, als ob du dort einen Würfel mit der entsprechenden Stärke eingesetzt hättest.

♦ 1 AUFTRAG ERFÜLLEN (OPTIONAL)

Du darfst während deines Zuges genau 1 Auftrag von deiner Hand erfüllen, vor oder nach einem beliebigen anderen Schritt deines Zuges. Zahle dazu die angegebenen Waren und erhalte die angegebene Belohnung. Schiebe dann den Auftrag unter den oberen Rand deines Anwesens, so dass nur die Farbe des Auftrags sichtbar bleibt (sortiere deine Aufträge am besten in 4 Spalten, je 1 für jede der 4 Auftragsfarben).

Bei der Wertung am Spielende erhältst du SP für Sets von erfüllten Aufträgen mit unterschiedlichen Farben und derselben Farbe. Du verlierst jedoch SP für unerfüllte Aufträge, die du noch auf der Hand hast (siehe Seite 14, *Spielende*).

Beispiel: Nachdem Simon einen Würfel auf seinem Anwesen eingesetzt hat und bevor er seinen Archon bewegt, entscheidet er sich, 1 Auftrag zu erfüllen. Er zahlt 2 Trauben, um 2 Drachmen zu erhalten und auf einer Altarleiste seiner Wahl vorzurücken – er rückt auf der Aresleiste 1 Schritt vor und erhält dadurch 2 SP. Er darf in diesem Zug keinen weiteren Auftrag mehr erfüllen.



AKTIONEN

In *Thebai* sind die Aktionen in die folgenden Kategorien unterteilt:

WAREN/DRACHMEN NEHMEN ODER ZAHLEN

- 🍷 🍷 🍷 Nimm dir die angegebene Menge der abgebildeten Ware aus dem allgemeinen Vorrat.
- 🍷 Nimm dir die angegebene Menge Drachmen aus dem allgemeinen Vorrat.
- 📜 Nimm die angegebene Menge Aufträge aus der Auslage und/oder oben vom Auftragsstapel auf deine Hand. Fülle die Auslage wieder auf, nachdem du die **Aktion vollständig abgehandelt** hast.

Wenn ein Effekt eine **rote** Zahl links neben einem 🏹 zeigt, darfst du einmalig (sofern nicht anders angegeben) die angegebene Menge Waren und/oder Drachmen zahlen, um den Effekt rechts vom 🏹 auszulösen.

WÜRFEL ERHÖHEN

🔍 Erhöhe die Stufe der angegebenen Anzahl von Würfeln (unterschiedliche oder mehrfach denselben) um 1. Einige Effekte haben Einschränkungen, wie z. B.:

- Würfel der angegebenen Art: 🌀 / 🌀
- Würfel am angegebenen Ort:

Stadt	Anwesen	Ratstafel	Persönlicher Vorrat
🍷	🍷	🍷	🍷

- Erhöhe denselben Würfel:
- Erhöhe unterschiedliche Würfel:
- Erhöhe 1 Würfel mehrfach: (1 Stufe pro grünem Pfeil).

HOPLITENWÜRFEL EINSETZEN

☒ Setze so viele Hoplitenwürfel wie angegeben aus deinem Vorrat auf freie Würfelfelder in der Stadt. Statt einen Würfel einzusetzen, darfst du jeweils auch entscheiden, einen Hoplitenwürfel, der sich bereits in der Stadt befindet, auf ein freies Würfelfeld zu versetzen. Hoplitenwürfel müssen nicht zu einem Kadmeiastein benachbart sein (es erhöht aber ihre Chancen, dass sie durch andere Personen erhöht werden).

KADMEIASTEIN ENTFERNEN

Nimm den **am weitesten links** liegenden Kadmeiastein aus einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens und lege ihn in die Schachtel zurück. Er ist aus dem Spiel. Darfst du durch die Aktion 2 Kadmeiasteine entfernen, darfst du beide Steine aus derselben Zeile nehmen.

KADMEIASTEIN EINSETZEN

Nimm den **am weitesten links** liegenden Kadmeiastein aus einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens und setze ihn auf ein freies Kadmeiafeld in der Stadt, das mindestens zu 1 anderen Kadmeiastein orthogonal benachbart ist. **Du darfst den Stein frei drehen.** Jede Kante des Steins hat eine bestimmte Dachfarbe. **Hinweis:** 2 nebeneinanderliegende Kadmeiasteine gelten auch dann noch als benachbart, wenn das Würfelfeld dazwischen besetzt ist.

☒ Löse die Effekte von bis zu so vielen Kanten mit passenden Dächern des gerade eingesetzten Steins aus, wie angegeben (in einer Reihenfolge deiner Wahl). Dächer gelten als passend, wenn sie dieselbe Farbe haben, wie die Dächer des benachbarten Kadmeiasteins oder wie der Stadtrand. Du darfst dabei den Effekt jeder Kante höchstens 1× auslösen.

	Erhöhe 2 unterschiedliche deiner Hoplitenwürfel jeweils um 1 Stufe.
	Erhöhe 2 unterschiedliche deiner Bevölkerungswürfel jeweils um 1 Stufe.
	Nimm 1 Auftrag aus der Auslage oder oben vom Auftragsstapel. Führe 1 Tausch aus.
	Nimm 1 Ware deiner Wahl (Amphore, Traube, Bronze) und 1 Drachme.

Zur Erinnerung: Indem du Kadmeiasteine entfernst oder einsetzt, schaltest du neue Aktionsfelder frei und kannst die Stufe deiner neuen Bevölkerungswürfel im Schritt „Anwesen zurücksetzen“ verbessern sowie mehr SP durch leere Spalten am Spielende erhalten.

Beispiel: Lisa (blau) hat einen Auftrag erfüllt. Sie darf 1 Kadmeiastein einsetzen (und in diesem Fall auslösen) sowie die Effekte von bis zu 2 seiner Kanten mit passenden Dächern auslösen. Sie wählt den Kadmeiastein ganz links aus der unteren Zeile. Sie löst den Effekt des Steins aus und erhält 1 Drachme sowie 1 neuen Auftrag. Dann legt sie den Kadmeiastein in die Stadt. Die Dächer von 2 Kanten passen zu den benachbarten Steinen bzw. zum Rand: Weiß an der rechten Kante und Braun an der unteren Kante. Durch ihren Auftrag darf sie die Effekte beider Kanten auslösen: Sie nimmt sich einen weiteren Auftrag und darf 1 Tausch durchführen. Dann erhöht sie 2 unterschiedliche Hoplitenwürfel.



ALTARMARKER VORRÜCKEN

Rücke deinen Altarmarker auf einer Altarleiste deiner Wahl um die angegebene Anzahl Felder vor (bei 2+ Schritten in einer Kombination deiner Wahl). Für **jedes** Feld, auf das du vorrückst, erhältst du die entsprechende Belohnung. Einige Effekte können Einschränkungen haben:

- Rücke auf der Aresleiste vor:
- Rücke auf der Dionysosleiste vor:
- Rücke auf derselben Leiste vor:
- Rücke auf unterschiedlichen Leisten vor:

Auf einigen Feldern erhältst du Segensplättchen. Die meisten von ihnen haben andauernde Effekte, die verschiedene Aspekte des Spiels beeinflussen. Die Segensplättchen auf dem letzten Feld jeder Leiste haben einen sofortigen Effekt, durch den du SP erhältst und ggf. 1 Würfel erhöhst.

(Alle Effekte, die auf den Altarleisten und Segensplättchen abgebildet sind, findest du im Glossar auf Seite 2.)

Dionysos und Ares: Dionysos war der Gott des Weins, der Poesie und des Wahnsinns. Er hatte viele Namen, viele Gesichter und viele Geburten. Kadmos, der Gründer von Theben, galt als einer der Großväter von Dionysos, der deswegen zum Schutzgott der Stadt wurde. Ares hingegen war der Gott des Krieges, des Blutbades und des Massakers. Er soll einen Drachen erschaffen haben, der von Kadmos besiegt wurde.

ARCHON VERSETZEN

 Nimm deinen Archon aus der Stadt (oder aus deinem persönlichen Vorrat) und setze ihn auf einen freien Kadmeia-stein deiner Wahl in der Stadt. Dies gilt nicht als Bewegung, hat also keinen Einfluss auf die Würfel in der Stadt und löst auch nicht den Effekt der entsprechenden Segensplättchen aus.

TAUSCHEN

 Tausche 1 Drachme oder Ware deiner Wahl aus deinem persönlichen Vorrat gegen 1 Drachme oder Ware deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.

SCHICKSALSPHASE

In dieser Phase handelt ihr das aktuelle Schicksalsplättchen ab. Die Schicksalsplättchen liegen in 2 Zeilen aus. Handelt diese von links nach rechts und von oben nach unten ab. In der 1. Runde handelt ihr das Schicksalsplättchen ganz links in der oberen Zeile ab, in der 2. Runde das 2. von links in der oberen Zeile usw. Nachdem ihr ein Plättchen abgehandelt habt, dreht es auf die Rückseite. Wenn sich das Plättchen in der oberen Zeile befindet, deckt anschließend das darunter liegende Plättchen in der unteren Zeile auf.

WOHLSTAND

Wenn ihr ein Schicksalsplättchen „Wohlstand“ abhandelt, führt ihr alle gleichzeitig den abgebildeten Effekt aus. Könnt ihr den Effekt nicht gleichzeitig ausführen, dann tut dies in Spielreihenfolge.

(Alle Effekte der Wohlstandsplättchen findest du im Glossar auf den Seiten 2–3.)

KONFLIKT

Wenn ihr ein Schicksalsplättchen „Konflikt“ abhandelt, führt diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Kampf austragen

Deckt die Angriffskarte in der Zeile auf, die auf dem Schicksalsplättchen angegeben ist, und berechnet die **Stärke des Angriffs** wie folgt: Die Stärke des Angriffs entspricht der **Nummer des Kampfes** (der 1. Kampf hat eine Grundstärke von 1, der 2. von 2 usw.) **plus dem Modifikator** auf der Angriffskarte.

Jede Person vergleicht diesen Wert mit der Gesamtstärke ihrer eigenen Hoplitewürfel und ggf. ihrem Heerführer in der angegriffenen Zeile, um festzustellen, ob sie den Kampf gewonnen oder verloren hat (dazu zählen auch die Hoplitewürfel, die zwischen dieser und einer anderen Zeile liegen).

a. Kampf gewinnen

Du gewinnst den Kampf, wenn die Gesamtstärke deiner Hoplitewürfel und ggf. deines Heerführers **gleich oder höher** ist, als die Stärke des Angriffs. Hast du eine höhere Gesamtstärke als der Angriff, gilt die Differenz als Übermacht und du erhältst Siegpunkte gemäß der folgenden Tabelle:

ÜBERMACHT	0	1	2	3	4	5	6	7+...
SP								

b. Kampf verlieren

Du verlierst den Kampf, wenn die Gesamtstärke deiner Hoplitewürfel und ggf. deines Heerführers **niedriger** ist, als die Stärke des Angriffs. Du verlierst SP in Höhe der Differenz zwischen deiner Gesamtstärke und der Stärke des Angriffs.

c. Nicht teilnehmen

Nimmst du an einem Kampf nicht teil (weil du weder Hoplitewürfel noch einen Heerführer in der entsprechenden Zeile hast), verlierst du 3 SP pro Stärkepunkt des Angriffs.

2. Beute verteilen

Wenn du am Kampf teilgenommen hast, erhältst du die auf dem Torplättchen angegebene Belohnung (auch wenn du verloren hast). Solltest du eine **Übermacht von mindestens 3 haben**, erhältst du die Belohnung ein weiteres Mal. Die möglichen Belohnungen sind:

	Nimm dir 1 Amphore.		Nimm dir 1 Drachme.
	Nimm dir 1 Bronze.		Nimm dir 1 Auftrag aus der Auslage oder oben vom Auftragsstapel.
	Nimm dir 1 Traube.		Erhöhe 1 deiner Bevölkerungswürfel um 1 Stufe.
	Nimm dir 1 Ware deiner Wahl.		

Die Person, die den Kampf mit der höchsten Gesamtstärke gewonnen hat, beansprucht das Torplättchen für sich und legt es verdeckt in ihren persönlichen Vorrat. Entscheidet im Falle eines Gleichstands zugunsten der Person, deren Altarmarker auf der Aresleiste weiter vorgerückt ist (entscheidet im Falle eines erneuten Gleichstands zugunsten der Person, deren Altarmarker im Stapel weiter unten liegt, die also früher vorgerückt ist). Torplättchen zählen am Spielende als Farbe eurer Wahl für die Auftragswertung (siehe Seite 14, *Spielende*). Hat niemand den Kampf gewonnen, legt das Torplättchen in die Schachtel zurück.

3. Sold bezahlen

Hast du am Kampf teilgenommen (egal ob du gewonnen oder verloren hast), musst du für jeden deiner Hoplitewürfel, der am Kampf teilgenommen hat und in der Stadt bleiben soll, 1 Drachme zahlen (unabhängig von der Stärke des Würfels). Du darfst dich auch dafür entscheiden, den Sold nicht zu zahlen. Lege in diesem Fall den Würfel zurück in deinen persönlichen Vorrat und setze seine Stufe auf 1 (ohne ★) zurück. Heerführer benötigen keinen Sold.

Legt nun das Angriffsplättchen auf die Angriffskarte der Zeile mit dem nächsten Kampf. (Ihr dürft die Angriffskarte des bereits ausgetragenen Kampfes zudem in die Schachtel zurücklegen. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.)

4. Ratsmitglieder

Setzt die Würfel auf dem Pfad in der Mitte der Ratstafel in der Reihenfolge von oben nach unten auf freie Felder der Monumente. (Im Spiel zu viert steht euch dafür auch das Zusatzmonument zur Verfügung.)

Jede Person entscheidet selbst, auf welche Felder sie ihre Würfel setzt. Beachtet dabei die folgenden Regeln:

- Ein Feld ist frei, wenn sich dort weder ein Würfel noch ein Tumultplättchen oder ein Held befindet.
- Jede Person darf auf jedem Monument höchstens 1 Würfel besitzen.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr SP entsprechend der Bedingungen, die neben euren Würfeln angegeben sind.

(Eine Erklärung aller Bedingungen, die auf den Monumenten abgebildet sind, findest du im Glossar auf Seite 3.)

5. Spielreihenfolge anpassen

Die Spielreihenfolge ändert sich nun je nach Position eurer Altarmarker auf der Dionysosleiste: Wer dort am weitesten vorgerückt ist, legt seinen Reihenfolgemarkers auf Position 1, wer am zweitweitesten vorgerückt ist, auf Position 2 usw. Entscheidet im Falle eines Gleichstands zugunsten der Person, deren Altarmarker im Stapel weiter unten liegt, die also früher vorgerückt ist.

Beispiel: Der 2. Kampf findet in der 4. Zeile statt. Die aufgedeckte Angriffskarte zeigt +1, sodass die Stärke des Angriffs 3 beträgt. Die Gesamtstärke von Simon (lila) und Robert (rot) beträgt jeweils 5. Das bedeutet, dass beide je 2 SP erhalten, da sie eine Übermacht von 2 haben. Lisa (blau) verliert den Kampf um 1 und verliert somit 1 SP. Benny (grün) nimmt nicht am Kampf teil und verliert somit 9 SP. Simon, Robert und Lisa erhalten die Belohnung des Torplättchens – 1 Traube – je 1×, da niemand von ihnen eine Übermacht von 3 oder mehr hat. Robert erhebt Anspruch auf das Torplättchen und legt es verdeckt in seinen Vorrat, da er den Gleichstand auf der Aresleiste für sich entscheiden kann (sein Altarmarker liegt unter dem von Simon).





Beispiel: Lisa (blau) gibt 2 Drachmen aus, um ihre beiden Hopliten in der Stadt zu belassen. Simon (lila) hat keine Drachmen, um den Sold zu bezahlen, also nimmt er seinen Hoplitenwürfel mit zurück und setzt seine Stufe wieder auf . Robert (rot) und Simon müssen für ihre Heerführer keinen Sold bezahlen.

Nachdem sie das Angriffsplättchen verschoben haben, setzen sie die Ratsmitglieder ein. Simons Würfel liegt auf dem Pfad am weitesten oben, also darf er als Erster den Würfel auf ein Monument setzen. Da Simon keine weiteren Würfel auf dem mittleren Monument platzieren darf, beschließt er, ihn auf das untere Feld des Monuments links oben zu setzen. Danach setzt Robert seinen Würfel ein. Schließlich wird die Spielreihenfolge entsprechend der Positionen auf der Dionysosleiste angepasst (Lisa ist auf Position 1, dahinter folgen Simon, Robert und zuletzt Benny).

SPIELEND

Nach der 10. Runde endet das Spiel. Bevor ihr mit der Wertung fortfahrt, setzt ihr ggf. noch auf dem Pfad in der Mitte der Ratstafel liegende Würfel wie in Schritt 4 unter *Konflikt* beschrieben auf freie Felder der Monumente (siehe Seite 13).

Während der Wertung erhaltet bzw. verliert ihr jeweils SP für:

1. Ratsmitglieder

Erhalte SP entsprechend der Bedingungen, die neben deinen Ratsmitgliedern (Würfel, Plättchen) und ggf. deinem Helden abgebildet sind.

2. Anwesen

Erhalte SP in Höhe des Wertes unter der vollständig geleerten Spalte auf deinem Anwesen, die sich am weitesten rechts befindet.

3. Würfel in der Stadt

Erhalte SP in Höhe der Gesamtstärke aller deiner Würfel in der Stadt.

4. Erfüllte Aufträge

Ordne deine beanspruchten Torplättchen deinen erfüllten Aufträgen zu und bestimme ihre Farben. Dann erhalte:

- 1/4/9/16 SP für jedes Set aus 1/2/3/4 Aufträgen (bzw. Torplättchen) unterschiedlicher Farbe.
- 3/7/12 SP für jedes Set aus 3/4/5 Aufträgen (bzw. Torplättchen) derselben Farbe.

Du darfst alle Aufträge und Torplättchen für beide Wertungsmöglichkeiten verwenden. Du darfst aber die zugewiesene Farbe deiner Torplättchen nicht zwischen durch ändern.

5. Waren und Drachmen

Erhalte 1 SP für je 3 Waren und/oder Drachmen (in beliebiger Kombination) in deinem persönlichen Vorrat.

6. Unerfüllte Aufträge

Verliere 3 SP für jeden unerfüllten Auftrag auf deiner Hand.



2-PERSONEN-SPIEL



Beispiel: Lisa (blau) führt die Wertung durch:

- Sie hat 2 Würfel und 1 Ratsmitglied-Plättchen auf Monumenten und erhält dafür die folgenden SP:
 - 6 SP für 2 entfernte Kadmeiasteine in der oberen Zeile ihres Anwesens.
 - 9 SP für das Erreichen des 9. Feldes der Dionysosleiste.
 - 8 SP für 2 geleerte Spalten ihres Anwesens.
- Sie erhält 9 SP für die zweite vollständig geleerte Spalte ihres Anwesens.
- Sie erhält 5 SP für die Gesamtstärke ihrer 2 Würfel, die sich in der Stadt befinden.
- Sie ordnet ihr Torplättchen zu und erhält 16 SP für 1 Set erfüllter Aufträge mit 4 unterschiedlichen Farben, 4 SP für 1 Set mit 2 unterschiedlichen Farben und 2× 1 SP für 2 Sets einer einzigen Farbe. Zudem erhält sie 7 SP für 1 Set mit 4 Aufträgen derselben Farbe.
- Sie erhält 1 SP für das Set aus 2 Waren und 1 Drachme, die sich noch in ihrem persönlichen Vorrat befinden.
- Lisa hat keine unerfüllten Aufträge, also verliert sie keine SP.

Insgesamt hat Lisa in der Wertung 67 SP erhalten.



Beachtet die folgenden Änderungen, wenn ihr zu zweit spielt:

- Bevor ihr die Schicksalsphase beginnt, deckt die oberste Heroldskarte vom Heroldsstapel auf.
- Erhöht jeden Würfel in der angegebenen Spalte der Stadt um 1 Stufe (von links nach rechts und von oben nach unten).
- Setzt 1 Besetztmarker auf ein freies Würfelfeld, das benachbart ist zum farbig markierten Kadmeiafeld und mindestens 1 Kadmeiastein.
 - Falls es mehrere Möglichkeiten gibt, wählt ein freies Feld, das zu 2 Kadmeiasteinen benachbart ist. Wenn es immer noch mehrere Möglichkeiten gibt, wählt das freie Feld am oberen Rand des farbig markierten Kadmeiafelds oder das von dort nächstgelegene freie Feld im Uhrzeigersinn.
 - Wenn es kein gültiges Feld gibt, um den Besetztmarker einzusetzen, setzt ihr in dieser Runde keinen Besetztmarker ein.

(Der Besetztmarker erlaubt es euch, euren Archon über dieses Feld zu bewegen, ohne 1 Drachme zu bezahlen. Würfel (oder Helden) dürft ihr dort jedoch nicht länger einsetzen.)

Ignoriert das Symbol unten auf der Karte, es wird nur im Solo-modus verwendet. Legt die Heroldskarte anschließend ab.

Beispiel: Die gezogene Heroldskarte zeigt die 2. Spalte der Stadt **A**. Zuerst werden die Würfel dort erhöht: Der grüne Hoplitwürfel wird zur **B**, der lila Hoplitwürfel wird zur **C**, der lila Bevölkerungswürfel steigt auf und kommt auf die Ratstafel **D**, ebenso der grüne Bevölkerungswürfel **E**, der zweite grüne Bevölkerungswürfel wird zur **F**.

Dann muss 1 Besetztmarker neben dem Kadmeiafeld in der 3. Zeile eingesetzt werden. Da der Bevölkerungswürfel bei **D** aufgestiegen ist, sind alle Würfelfelder um dieses Kadmeiafeld herum frei, 3 davon sind benachbart zu 2 Kadmeiasteinen. Der Besetztmarker wird daher, vom oberen Rand des Kadmeiafeldes ausgehend, auf dem ersten Würfelfeld im Uhrzeigersinn eingesetzt, das zu 2 Kadmeiasteinen benachbart ist **G**.



SOLOMODUS: ANTIGONES REBELLION

Verärgert darüber, dass die sinnlose Fehde ihrer Brüder um den Thron ihr Volk ins Unglück gestürzt hat, beschließt Antigone, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Sie versucht alles, um die Kontrolle über die Stadt zu erringen und die Ordnung wiederherzustellen.

Als Oberhaupt einer Adelsfamilie befindest du dich in einer prekären Lage: Während das Heer aus Argos die Stadt von außen bedroht, sorgen Antigones Bemühungen, die Herrschaft der Stadt zu untergraben, für Chaos im Inneren. Du musst dich mit beiden Bedrohungen auseinandersetzen, wenn du Theben vor dem völligen Zusammenbruch bewahren willst. Kannst du Antigone Einhalt gebieten?

SPIELVORBEREITUNG

Führe die Spielvorbereitung **wie für 2 Personen** durch, aber lege für Antigone kein Anwesen aus. Handle zudem die folgenden Schritte ab:

- 1 Verschiebe am Ende von Schritt 4 alle **Heldenkarten**, die mit **S** markiert sind, auf die untersten blauen Felder des Spielplans, sodass alle diese Karten unterhalb von allen Karten ohne **S** liegen.
- 2 Gib Antigone alles **Material einer Farbe**, außer die Ratsmitglied-Plättchen (sie bleiben in der Schachtel). Antigone hat bei Spielbeginn **alle** Würfel ihrer Farbe in ihrem Vorrat, auf Stufe 1 (ohne ★).
- 3 Sortiere **Antigones Kadmeiasteine** zufällig in 3 gleich hohe offene Stapel, mit einem zufällig gezogenen neutralen Kadmeiastein am unteren Ende jedes Stapels und lege die Stapel in einer Reihe nebeneinander ab.
- 4 **Du beginnst das Spiel.** Lege in Schritt C der persönlichen Spielvorbereitung deinen **Reihenfolge marker** auf das Feld ganz links auf der Reihenfolgeleiste und den von Antigone auf das Feld rechts daneben. Lege Antigones **Punkte- und Altarmarker** auf die entsprechenden Felder, wie du es bei einer menschlichen Person tun würdest.
- 5 Mische die 9 Karten mit den Spezial-Aktionen und ziehe 4 davon, aber sieh sie dir nicht an. Lege die anderen 5 unbeschaden in die Schachtel zurück. Mische die 4 gezogenen Karten zusammen mit den 16 Basis-Aktionskarten verdeckt, um Antigones **Aktionsstapel** zu bilden.

- 6 Lege die **Spielendekarte** in den Spielbereich von Antigone und lege den Aktionsstapel verdeckt darauf. Decke die oberste Karte auf und lasse sie oben auf dem Stapel liegen. Lasse rechts neben dem Aktionsstapel etwas Platz für einen Ablagestapel.
- 7 Ziehe zufällig 1 der 6 **Bestimmungskarten** von Antigone und lege sie offen links neben den Aktionsstapel. Lege die anderen 5 Bestimmungskarten in die Schachtel zurück.
- 8 Mische alle **Heroldskarten** verdeckt und lege sie als **Heroldsstapel** in Antigones Spielbereich. Decke 2 Karten davon auf und lege sie in einer Reihe links neben den Stapel. Lasse rechts neben dem Heroldsstapel etwas Platz für einen Ablagestapel.
- 9 Mische alle **Tumultkarten** verdeckt und lege sie als **Tumultstapel** bereit, da du sie während des Spiels verwenden wirst.
- 10 Lege 1 **Bevölkerungswürfel in einer nicht genutzten Farbe** und die **Besetztmarker** bereit.
- 11 Um zu entscheiden, welcher von Antigones Kadmeiasteinen in Schritt K der persönlichen Spielvorbereitung benutzt wird, wirf den bereitgelegten Bevölkerungswürfel und nimm den obersten Kadmeiastein vom erwürfelten Stapel (1/1★ = linker Stapel, 2/2★ = mittlerer Stapel, 3/3★ = rechter Stapel).
- 12 Du wählst zuerst 1 Auftrag aus, dann wählt Antigone aus den verbleibenden 3 Aufträgen 1 aus, indem du den Bevölkerungswürfel erneut wirfst (1/1★ = linker Auftrag, 2/2★ = mittlerer Auftrag, 3/3★ = rechter Auftrag). Lege den gewählten Auftrag offen in ihren Spielbereich, er ist sofort erfüllt.

Schwierigkeitsgrad anpassen: Wenn du das Spiel gegen Antigone zu leicht findest, ziehe während der Spielvorbereitung zufällig 1 bis 5 **Herausforderungskarten**, um Sonderregeln hinzuzufügen und den Schwierigkeitsgrad nach eigenem Ermessen zu erhöhen. Alle Effekte der Herausforderungskarten findest du im Glossar auf Seite 6.

ANTIGONES SPIELBEREICH





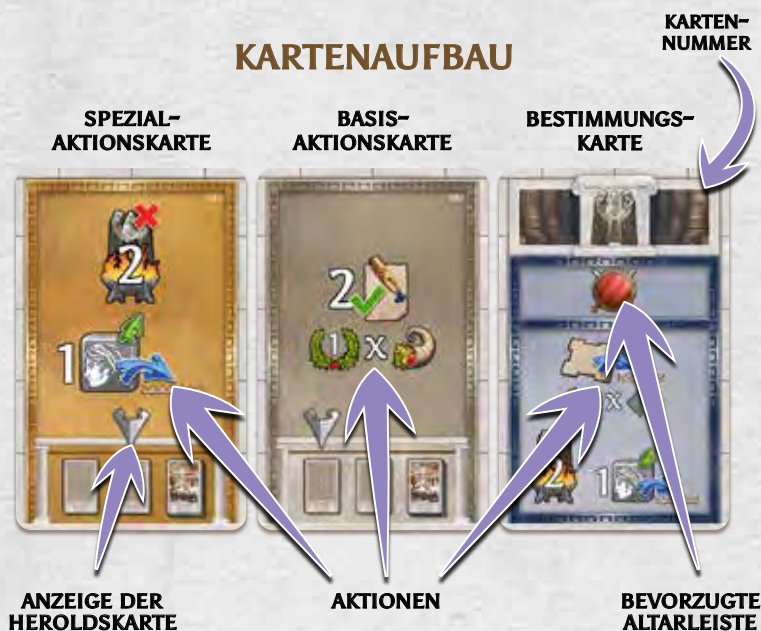
ALLGEMEINE HINWEISE

In deinem Zug spielst du nach den üblichen Regeln. Antigones Aktionen werden durch ihre Aktionskarten bestimmt. Der Heroldsstapel entscheidet über die Bewegung von Antigones Archon und hilft bei der Bestimmung von Kadmeia- oder Würfelfeldern, die Antigone besetzt. In jeder Runde führt Antigone 2 Aktionskarten aus und bewegt ihren Archon.

Denke daran, wie im 2-Personen-Spiel, vor jeder Schicksalsphase 1 Heroldskarte zu aufzudecken und abzuhandeln (siehe Seite 15, *2-Personen-Spiel*), um Würfel zu erhöhen und nach Möglichkeit 1 Besetztmarker einzusetzen.

Es gibt 3 Arten von Karten, die Antigone in ihrem Zug abhandeln kann: Basis- und Spezial-Aktionskarten sowie ihre Bestimmungskarte. Während sich Basis- und Spezial-Aktionskarten in einem gemeinsamen Stapel befinden und immer gleich abgehandelt werden, liegt die Bestimmungskarte die gesamte Zeit offen aus und legt Antigones Spezialisierung in dieser Partie fest. Antigone löst die Effekte der Bestimmungskarte immer dann aus, wenn ihre Aktionskarte das Bestimmungssymbol  zeigt.

KARTENAUFBAU



AKTIONSPHASE

ALLGEMEINE REGELN

- Antigone erhält **niemals** Waren oder Drachmen und zahlt sie auch nicht. Wenn sie Aufträge nimmt, erfüllt sie diese also, ohne Waren zu zahlen.
- Beim Vorrücken auf den Altarleisten erhält Antigone nur SP. Sie erhält keine anderen Belohnungen von dort und sammelt auch keine Plättchen, außer dem Siegpunkte-Segensplättchen auf dem jeweils letzten Feld einer Leiste.
- Antigone verringert **niemals** die Stufe eines ihrer Würfel.
- Wenn einer von Antigones Bevölkerungswürfeln über  hinaus erhöht wird, bewege ihn nach den üblichen Regeln auf den Pfad der Ratstafel.
- Wenn einer von Antigones Hoplitewürfeln über  hinaus erhöht wird, setze den Heerführer mit der niedrigsten verfügbaren Zahl aus ihrem Vorrat in der entsprechenden Zeile (vorzugsweise die mit bevorstehendem Kampf) ein. Statt einen Helden zu nehmen, entfernt sie eine Heldenkarte (samt Aufsteller) aus der Auslage:
 - in den Runden 1–6: die erste Heldenkarte von oben
 - in den Runden 7–10: die erste Heldenkarte von unten

Beachte: Im Gegensatz zu dir spielt es für Antigone keine Rolle, ob es der erste Heerführer in der Zeile ist oder nicht, sie entfernt **immer** eine Heldenkarte, wenn sie einen Heerführer einsetzt (solange es noch Heldenkarten in der Auslage gibt).

- Immer wenn du bestimmen musst, von welchem ihrer Stapel Antigone einen Kadmeiastein einsetzt, wirf den bereitgelegten Bevölkerungswürfel und nimm den obersten Stein vom erwürfelten Stapel:
 - 1/1★: linker Stapel
 - 2/2★: mittlerer Stapel
 - 3/3★: rechter Stapel

Ist der Stapel bereits leer, nimm den Stein stattdessen vom nächsten Stapel rechts daneben. Handelt es sich bereits um den rechten Stapel, beginne wieder beim 1. Stapel von links.

- Handelt Antigone ihre Bestimmungskarte oder eine Spezial-Aktionskarte mit mehreren Aktionen ab, tut sie das immer von links nach rechts und von oben nach unten.



Antigones Wahl:

Um ggf. zu bestimmen, auf welches Kadmeiafeld Antigone einen Kadmeiastein setzt, auf welchen Kadmeiastein sie ihren Archon bewegt oder neben welchen Kadmeiastein sie einen Würfel einsetzt (oder Ähnliches), nutze die folgende Vorgehensweise:

- Prüfe auf der Aktionskarte, die aktuell oben auf Antigones Aktionsstapel liegt, welche Heroldskarte dort angezeigt wird: die linke, die rechte oder der Heroldsstapel. Im Falle des Heroldsstapels: Decke ggf. die oberste Karte des Stapels auf.
- Beginne mit dem Kadmeiafeld (oder -stein), das auf der angezeigten Heroldskarte farbig markiert ist. Wenn dieses Feld bzw. dieser Stein nicht für die Aktion verwendet werden kann (Antigone möchte z. B. den Archon bewegen, aber es gibt dort keinen Kadmeiastein), gehe in derselben Spalte ein Feld nach dem anderen nach unten, fahre ggf. immer in der nächsten Spalte rechts von oben fort, bis du ein Feld erreichst, das der (oder den) Bedingung(en) entspricht (hast du bereits das Ende der 4. Spalte ganz rechts erreicht, beginne wieder oben in der 1. Spalte ganz links).
- Gibt es mehrere gleichwertige Würfeldfelder am entsprechenden Kadmeiastein, wähle nach Möglichkeit das freie Würfeld oberhalb des Kadmeiasteins oder von dort das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn um den Kadmeiastein herum.

ANTIGONES ZUG

Führe in Antigones Zug die folgenden Schritte für sie aus:

1. Handle die offene Aktionskarte oben auf dem Aktionsstapel ab und lege sie auf den Ablagestapel. Eine Erklärung der Aktionen findest du im Glossar auf den Seiten 6–7.
2. Decke die nächste Aktionskarte vom Aktionsstapel auf, handle sie ebenfalls ab und lege sie auf den Ablagestapel.
3. Decke die nächste Karte vom Aktionsstapel auf. Sie bleibt offen auf dem Stapel liegen. (Beachte: In der letzten Runde liegt dort nun keine Aktionskarte mehr, sondern die Spielendekarte.)
4. Bewege ihren Archon:
 - a. Überprüfe die Aktionskarte oben auf dem Aktionsstapel. Die unten auf der Karte angezeigte Heroldskarte bestimmt das Ziel der Bewegung.
 - b. Bewege Antigones Archon auf einen **freien** Kadmeiastein mit dem unten auf der entsprechenden Heroldskarte angezeigten Effekt (dieser Effekt kann auch ein Teil von mehreren Effekten des Kadmeiasteins sein). **Der Weg zu diesem Kadmeiastein spielt keine Rolle** (der Archon wird einfach versetzt).

Sollte es mehrere mögliche Kadmeiasteine geben, beachte die Regeln zu *Antigones Wahl* (siehe links).

Hinweis: Einige Heroldskarten zeigen unten 2 Effekte, getrennt durch ein ». Bewege in diesem Fall Antigones Archon auf einen freien Kadmeiastein mit dem linken Effekt. Sollte es keinen entsprechenden Kadmeiastein geben, bewege ihn stattdessen auf einen freien Kadmeiastein mit dem rechten Effekt.

- c. Gibt es keinen freien Kadmeiastein mit dem entsprechenden Effekt, wähle den nächsten möglichen Kadmeiastein anhand der Regeln für *Antigones Wahl*.
- d. Erhöhe anschließend alle Würfel (deine und Antigones) um 1 Stufe, die benachbart sind zu dem Kadmeiastein mit Antigones Archon. **Antigone führt den Effekt des Kadmeiasteins nicht aus!**

Ausnahme: In der 10. Runde bewegt Antigone ihren Archon nicht. Stattdessen handelt sie die Spielendekarte als 3. Aktionskarte ab. Diese zeigt das Bestimmungssymbol. Somit löst sie die Effekte ihrer Bestimmungskarte aus.

5. Lege die genutzte Heroldskarte auf den entsprechenden Ablagestapel. Rücke dann ggf. die verbleibende offene Heroldskarte nach links und fülle ggf. den leeren Platz mit einer neuen Karte vom Heroldsstapel auf. Ist der Stapel leer, mische den Ablagestapel der Heroldskarten und bilde daraus einen neuen verdeckten Heroldsstapel.



Beispiel:

1. In ihrem ersten Zug handelt Antigone die 1. Aktionskarte ab und setzt einen Kadmeiastein ein. Durch einen Würfelwurf wird bestimmt, dass sie den Stein vom linken Stapel nimmt.

2. Es gibt nur 1 Feld, mit dem sie 2 Kanten mit passenden Dächern erreicht, also setzt sie den Stein dort ein und erhält 4 SP. Sie legt die Karte auf den Ablagestapel und deckt die nächste Aktionskarte auf.

3. Die 2. Aktionskarte zeigt das Bestimmungssymbol, also handelt sie ihre Bestimmungskarte ab:

a. Sie setzt einen Kadmeiastein ein (ein Würfelwurf bestimmt dafür den mittleren Stapel) und erhält je 2 SP für Kanten mit passenden Dächern. Das beste Feld dafür ist unten neben dem lila Kadmeiastein. Durch die 2 Kanten mit passenden Dächern erhält sie 4 SP.

b. Sie rückt 2 Felder auf der Aresleiste vor und erhält dadurch 2 SP.

c. Sie erhöht 1 Bevölkerungswürfel und setzt ihn in der Stadt ein. Sie benötigt dafür die Regeln von *Antigones Wahl*: Die Aktionskarte zeigt die linke Heroldskarte an. Sie erhöht 1 Bevölkerungswürfel auf  und setzt ihn neben das auf der Heroldskarte markierte Feld, sodass er mindestens 1 Kadmeiastein berührt.



4. Sie legt die 2. Aktionskarte ab und deckt die nächste auf. Dann prüft sie, wohin sie ihren Archon bewegt. Die angezeigte Heroldskarte gibt einen Kadmeiastein mit dem Effekt „1 Hopliten einsetzen“ vor.

5. Da es in der Stadt nur 1 freien Kadmeiastein mit diesem Effekt gibt, setzt sie ihren Archon auf diesem Kadmeiastein ein. Anschließend legt sie die genutzte Heroldskarte ab und füllt die Lücke mit einer neuen Karte vom Heroldsstapel auf.



SCHICKSALSPHASE

Zur Erinnerung: Bevor du zur Schicksalsphase übergehst, musst du 1 Heroldskarte aufdecken und abhandeln, wie im Spiel zu zweit (siehe Seite 15, *2-Personen-Spiel*).

Antigone ignoriert alle Effekte von Wohlstandsplättchen.

Wenn du einen Konflikt abhandelst, erhält oder verliert Antigone keine SP. Es spielt dafür keine Rolle, ob ihre Hoplitin oder Heerführer am Kampf teilnehmen. Ermittle dennoch Antigones Gesamtstärke, um zu bestimmen, wer von euch das Torplättchen erhält. Ist ihre Gesamtstärke größer als deine (oder gleich hoch und sie ist auf der Aresleiste weiter vorne), beansprucht sie das Torplättchen. Sie beansprucht das Torplättchen auch, wenn du den Kampf verloren hast, selbst wenn sie nicht am Kampf teilgenommen hat.

Decke für jeden von Antigones Würfeln auf dem Pfad der Ratstafel 1 Tumultkarte vom Tumultstapel auf. Sie setzt ihren Würfel auf das 1. mögliche Feld von oben nach unten, das auf der Karte abgebildet ist. Kann sie ihren Würfel auf keinem dieser Felder einsetzen, decke eine neue Karte auf usw. Ist der Tumultstapel leer, mische alle aufgedeckten Tumultkarten, um einen neuen verdeckten Tumultstapel zu bilden.

Passe anschließend die Spielreihenfolge nach den üblichen Regeln an.



SPIELEND E

Führe die Wertung für dich nach den üblichen Regeln durch.

Antigone wertet ihre Würfel in der Stadt und ihre Aufträge nach den üblichen Regeln (sie nutzt ihre Torplättchen dabei so, dass sie damit die größtmögliche Punktzahl erreicht). Zudem erhält sie 12 SP für jedes ihrer Ratsmitglieder anstelle die Bedingungen zu beachten.

Du gewinnst, wenn du **mehr** SP hast als Antigone. Hast du genauso viele SP oder weniger SP als Antigone, hast du verloren.



IMPRESSUM

Spieldesign: Dávid Turczy

Spielentwicklung: Andrei Novac, Joanna Kijanka, Michał Cieślowski, Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz

Entwicklung Solomodus: Dávid Turczy, Kacper Frydrykiewicz

Illustration: Wiktor Paluch, Lucas Melo, Zuzanna Kolakowska

Covergestaltung: Piotr Sokolowski

Grafikdesign: Zuzanna Kolakowska

Anleitung: Joanna Kijanka, Tyler Brown, Zuzanna Kolakowska

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer, Hannah von Minden

Übersetzung: Benjamin Kraft, Ronja Lauterbach

Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Board&Dice. © 2025 Board&Dice. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de