

GLOSSAR

ANWESEN		ANWESEN	
	Nimm den am weitesten links liegenden Kadmeiastein aus einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens und setze ihn in die Stadt. Er muss zu mindestens 1 anderen Stein benachbart sein. Löse den Effekt von 1 seiner Kanten mit passenden Dächern aus.		Nimm dir 2× so viele Waren derselben Art, wie die Stärke des eingesetzten Würfels beträgt.
	Zahle 1 Traube, um 2 Schritte auf einer Altarleiste deiner Wahl vorzurücken.		Erfülle 1 Auftrag, wobei du die Menge der zu zahlenden Waren um die Stärke deines eingesetzten Würfels reduzierst. Du darfst in diesem Zug noch 1 weiteren Auftrag nach den üblichen Regeln erfüllen.
	Versetze deinen Archon, löse den Effekt des Kadmeiasteins aus, auf den du ihn gesetzt hast. Erhöhe 1 deiner Bevölkerungswürfel um 1 Stufe.		Setze 1 deiner Hoplitewürfel in der Stadt ein bzw. versetze 1 deiner Hoplitewürfel, der sich bereits in der Stadt befindet. Du darfst 1 Bronze zahlen, um 1 weiteren deiner Hoplitewürfel in der Stadt einzusetzen bzw. zu versetzen.
	Rücke deine Altarmarker so viele Felder vor, wie die Stärke des eingesetzten Würfels beträgt. Du darfst die Schritte nach deiner Wahl auf beide Altarleisten aufteilen.		Erhöhe deine Hoplitewürfel entsprechend der Stärke des eingesetzten Würfels plus 1. Du darfst dadurch mehrfach denselben oder unterschiedliche Würfel erhöhen.
	Zahle 3 Trauben, reduziert um die Stärke des eingesetzten Würfels (bis zu einem Minimum von 0), um 3 SP für jedes Segensplättchen zu erhalten, das du besitzt.		Entferne den am weitesten links liegenden Kadmeiastein aus einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens und löse seinen Effekt aus.
	Nimm dir Drachmen entsprechend der Stärke des eingesetzten Würfels. Nimm dir 1 Ware deiner Wahl.		Zahle 1 Bronze (insgesamt), um so viele unterschiedliche deiner Hoplitewürfel um 2 Stufen zu erhöhen, wie die Stärke des eingesetzten Würfels beträgt.
	Nimm dir für jeden Stärkepunkt des eingesetzten Würfels 1 Auftrag oder führe 1 Tausch durch (in beliebiger Kombination).		Zahle 4 Bronze, reduziert um die Stärke des eingesetzten Würfels, um 1 deiner Ratsmitglied-Plättchen auf einen Tumultmarker zu legen (auch wenn bereits ein Würfel deiner Farbe auf dem Monument liegt). Es darf nur 1 Plättchen jeder Farbe auf dem Tumultmarker liegen.
	Nimm den am weitesten links liegenden Kadmeiastein aus einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens und setze ihn in die Stadt. Er muss zu mindestens 1 anderen Stein benachbart sein. Löse dann die Effekte von so vielen seiner Kanten mit passenden Dächern aus, wie die Stärke des eingesetzten Würfels beträgt (aber jede Kante nur 1×).		

© 2025 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

ALTARTAFEL



Erhöhe Würfel der angegebenen Art um 1 bzw. 2 Stufen. Löst du diesen Effekt mehrfach aus, darfst du entsprechende Würfel in einer Kombination deiner Wahl erhöhen.



Erhalte die angegebenen SP.



Nimm dir das entsprechende Hilfsplättchen neben dem Altarfeld und lege es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm dir das entsprechende oberste Segensplättchen neben dem Altarfeld und lege es vor dir aus.



Hast du bereits das letzte Feld einer Leiste erreicht und würdest erneut vorrücken, erhalte stattdessen pro Schritt 1 SP.

SEGENSPLÄTTCHEN



Immer wenn du einen Kadmeistein in die Stadt setzt, darfst du den Effekt von 1 zusätzlichen seiner Kanten mit passenden Dächern auslösen (aber jede Kante nur 1x).



Immer wenn du deinen Archon über einen deiner Bevölkerungswürfel bewegst, erhöhe seine Stufe, anstatt sie zu verringern.



Immer wenn du die Bewegung deines Archons auf einem Kadmeistein deiner Farbe beendest, nimm dir 1 Drachme.



Neutrale Kadmeiasteine zählen nicht zu deiner Farbe, auch wenn du sie in die Stadt gelegt hast.



Immer wenn du deinen Archon über einen deiner Hoplitewürfel bewegst, erhöhe seine Stufe, anstatt sie zu verringern.



Erhalte sofort einmalig die angegebenen SP und erhöhe ggf. einen Würfel der angegebenen Art um 1 Stufe.

SCHICKSALSPLÄTTCHEN „WOHLSTAND“



Wählt in **Spielreihenfolge** je 1 Option:

Nimm dir 1 Auftrag aus der Auslage bzw. oben vom Auftragsstapel

ODER

führe 2x einen Tausch aus.

Füllt die Auslage nach jedem genommenen Auftrag wieder auf.



Wählt in **Spielreihenfolge** je 1 Option:

Erhöhe 1 deiner Würfel in der Stadt um 2 Stufen

ODER

erhöhe 1 deiner Würfel auf deinem Anwesen um 1 Stufe

ODER

erhöhe 1 Würfel in deinem persönlichen Vorrat um 1 Stufe.



Erhalte 2 SP für jeden deiner Heerführer in der Stadt.

Erhalte 1 SP für je 2 eigene erfüllte Aufträge (ohne Torplättchen).



Erhalte 2 SP für jeden deiner Bevölkerungswürfel auf der Ratstafel (ohne Ratsmitglied-Plättchen oder Helden).

Erhalte 1 SP für je 2 Kadmeiasteine in deiner Farbe in der Stadt (neutrale Kadmeiasteine zählen nicht zu deiner Farbe).



Erhalte SP in Höhe der Gesamtstärke deiner eigenen Bevölkerungswürfel in der Stadt.

Du darfst 2 Amphoren zahlen, um diesen Effekt noch einmal auszulösen.

SCHICKSALSPLÄTTCHEN „WOHLSTAND“



Zahle 1 Drachme, um SP in Höhe der Anzahl deiner Schritte auf der Altarleiste zu erhalten, auf der du weniger weit vorgerückt bist

ODER

zahle 2 Trauben, um SP in Höhe der Anzahl deiner Schritte auf der Altarleiste zu erhalten, auf der du weiter vorgerückt bist.

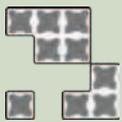


Erhalte 2 SP für jedes Torplättchen, das du beansprucht hast.

Erhalte 3 SP für jede Bronze, die du zahlst (bis zu einem Maximum von 3 Bronze).

RATSTAFEL

Beachte, dass die SP von der Anzahl der Personen im Spiel abhängen!



Erhalte die angegebenen SP für jede separate Gruppe orthogonal benachbarter Kadmeiasteine in deiner Farbe (keine neutralen Steine).



Erhalte die angegebenen SP für jeden Kadmeiastein in der größten Gruppe orthogonal benachbarter Kadmeiasteine in deiner Farbe (keine neutralen Steine).



Erhalte die angegebenen SP für jeden deiner Kadmeiasteine, der mindestens 2 Kanten mit passenden Dächern hat (keine neutralen Steine).



Erhalte die angegebenen SP für jedes Feld in der oberen Zeile deines Anwesens, auf dem sich am Spielende kein Kadmeiastein mehr befindet (das 1. Feld der Zeile zählt nicht mit).



Erhalte die angegebenen SP für jedes Feld in der mittleren Zeile deines Anwesens, auf dem sich am Spielende kein Kadmeiastein mehr befindet (das 1. Feld der Zeile zählt nicht mit).

RATSTAFEL

Beachte, dass die SP von der Anzahl der Personen im Spiel abhängen!



Erhalte die angegebenen SP für jedes Feld in der unteren Zeile deines Anwesens, auf dem sich am Spielende kein Kadmeiastein mehr befindet (das 1. Feld der Zeile zählt nicht mit).



Erhalte SP entsprechend der Anzahl Felder, die du mit deinem Altarmarker auf der Dionysosleiste vorgerückt bist.



Erhalte SP entsprechend der Anzahl Felder, die du mit deinem Altarmarker auf der Aresleiste vorgerückt bist.



Erhalte 1 SP für jede Würfelhöhung (= jeden grünen Pfeil), die du auf den Altarleisten erreicht hast.



Erhalte die angegebenen SP für jede geleerte Spalte auf deinem Anwesen (die Spalte ganz links zählt nicht mit).



Erhalte die angegebenen SP für jeden deiner Heerführer in der Stadt.



Erhalte die angegebenen SP für jeden deiner Bevölkerungswürfel auf der Ratstafel (nicht für Ratsmitglied-Plättchen oder Helden).



Erhalte die angegebenen SP für je 2 deiner erfüllten Aufträge (ohne Torplättchen).



Erhalte die angegebenen SP für jeden deiner erfüllten Aufträge in 1 Farbe deiner Wahl (ohne Torplättchen).



Erhalte die angegebenen SP für jedes von dir beanspruchte Torplättchen.

HELDENKARTEN



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller neben eine Zeile deiner Wahl deines Anwesens.

Immer wenn du einen Bevölkerungswürfel oder ein Hilfsplättchen auf einem Aktionsfeld in der Zeile mit diesem Helden einsetzt, nimm dir 1 Drachme und 1 Bronze, bevor oder nachdem du die Aktion ausführst.

Wichtig: Du darfst in jeder Zeile nur 1 Helden haben.



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller neben eine Zeile deiner Wahl deines Anwesens.

Immer wenn du einen Bevölkerungswürfel oder ein Hilfsplättchen auf einem Aktionsfeld in der Zeile mit diesem Helden einsetzt, nimm dir 1 Amphore und 1 Ware deiner Wahl, bevor oder nachdem du die Aktion ausführst.

Wichtig: Du darfst in jeder Zeile nur 1 Helden haben.



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller neben eine Zeile deiner Wahl deines Anwesens.

Immer wenn du einen Bevölkerungswürfel oder ein Hilfsplättchen auf einem Aktionsfeld in der Zeile mit diesem Helden einsetzt, erhöhe 1 deiner Hoplitenwürfel um 1 Stufe und nimm dir 1 Traube, bevor oder nachdem du die Aktion ausführst.

Wichtig: Du darfst in jeder Zeile nur 1 Helden haben.



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller auf ein freies Kadmeiafeld deiner Wahl in der Stadt und löse alle Effekte von dazu benachbarten Kanten mit Dächern aus als wären es passende Dächer.

Nur du darfst einen Kadmeiastein auf dem Feld mit diesem Helden einsetzen. Tust du das, löse sofort den Effekt des eingesetzten Kadmeiasteins aus und entferne den Aufsteller aus dem Spiel.



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller an eine Altarleiste deiner Wahl und rücke deinen Altarmarker auf dieser Leiste 2 Felder vor.

Immer wenn du ein Feld auf der Altarleiste mit diesem Helden erreichst, das dir erlaubt einen Würfel um mindestens 1 Stufe zu erhöhen, führe 1 zusätzliche Erhöhung für die angegebene Art Würfel aus (du darfst damit mehrfach denselben oder unterschiedliche Würfel erhöhen).

HELDENKARTEN



Sobald du diesen Helden erhältst:

Stelle den entsprechenden Aufsteller auf ein freies Würfeld in der Stadt, das zu mindestens 1 Kadmeiastein benachbart ist, und löse die Effekte aller freien, zu diesem Würfeld benachbarten Kadmeiasteine in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Immer wenn eine andere Person ihren Archon über diesen Helden hinwegbewegt, erhöhe 1 deiner Würfel in der Stadt um 1 Stufe. Bewegst du deinen eigenen Archon über diesen Helden hinweg, geschieht nichts.



Sobald du diesen Helden erhältst und immer wenn der Auftrag unterhalb von diesem Helden genommen oder entfernt wurde:

Stelle den entsprechenden Aufsteller über 1 Auftrag deiner Wahl in der Auslage.

Während deines Zuges darfst du den Auftrag unterhalb von diesem Helden erfüllen anstelle eines Auftrags von deiner Hand.



Sobald du diesen Helden erhältst:

Zahle 2 Drachmen, um den entsprechenden Aufsteller auf ein freies Ratsfeld auf einem Monument deiner Wahl zu setzen.

Du darfst auf diesem Monument weiterhin 1 Bevölkerungswürfel deiner Farbe einsetzen bzw. es darf sich bereits 1 Würfel deiner Farbe auf dem Monument befinden. Werte das Feld mit dem Helden am Spielende, als ob dort ein Würfel von dir läge.

Der Held gilt nicht für sonstige Effekte, die sich auf „Ratsmitglieder“ oder Bevölkerungswürfel auf der Ratstafel beziehen.



GLOSSAR (SOLOMODUS)



HERAUSFORDERUNGSKARTEN



Bei der Spielvorbereitung: Mische 8 Spezial-Aktionskarten in Antigones Aktionsstapel statt der üblichen 4.
In Runden mit Konflikt: Handle in Antigones Zug 3 Aktionskarten ab statt der üblichen 2, bevor du ihren Archon bewegst.



Zu Beginn einer Schicksalsphase mit Wohlstand: Erhöhe den Hoplitwürfel von Antigone mit der aktuell niedrigsten Stufe um 1 Stufe (falls möglich in der Stadt, sonst im Vorrat).
Nutze ggf. die Regeln zu *Antigones Wahl* (siehe Seite 7).
Immer wenn Antigone einen Würfel in der Stadt einsetzt, bevorzugt sie den Würfel mit der aktuell höchsten Stufe in ihrem Vorrat.



Zu Beginn einer Schicksalsphase mit Wohlstand: Erhöhe den Bevölkerungswürfel von Antigone mit der aktuell niedrigsten Stufe um 1 Stufe (falls möglich in der Stadt, sonst im Vorrat).
Nutze ggf. die Regeln zu *Antigones Wahl* (siehe Seite 7).
Immer wenn Antigone einen Würfel in der Stadt einsetzt, bevorzugt sie den Würfel mit der aktuell höchsten Stufe in ihrem Vorrat.



Immer wenn Antigone ein Feld mit Hilfsplättchen auf einer Altarleiste erreicht, erhält sie 5 SP.



Bei der Spielvorbereitung: Drehe 1 von Antigones Hoplitwürfeln auf Stufe 2 (ohne ★) und setze ihn ein, wie in Schritt 2 der Aktion 1 *Hoplitwürfel einsetzen und erhöhen* beschrieben (siehe rechts).

ANTIGONES AKTIONEN

1 BEVÖLKERUNGSWÜRFEL EINSETZEN UND ERHÖHEN

1. Antigone setzt 1 ihrer Bevölkerungswürfel in der Stadt ein (benachbart zu mindestens 1 Kadmeiastein). Beachte dazu die Regeln von *Antigones Wahl* (siehe Seite 7). Sie bevorzugt dabei Würfelfelder zwischen 2 Kadmeiasteinen.
2. Sie erhöht den Würfel so oft wie angegeben.



Hat Antigone keine Bevölkerungswürfel in ihrem Vorrat, erhöht sie stattdessen ihren Würfel mit der aktuell höchsten Stufe in der Stadt.

1 HOPLITENWÜRFEL EINSETZEN UND ERHÖHEN

1. Antigone bewegt ihren Hoplitwürfel mit der aktuell höchsten Stufe aus einer Zeile, in der bereits ein Kampf stattgefunden hat. Gibt es keinen entsprechenden Würfel, setzt sie einen neuen Hoplitwürfel aus ihrem Vorrat in der Stadt ein.
2. Antigone wählt dafür ein Würfel Feld, das die folgenden Bedingungen (in dieser Reihenfolge) erfüllt:
 - a. In der Zeile mit dem nächsten Kampf.
 - b. Nach Möglichkeit zwischen 2 Zeilen.
 - c. Bevorzugt ein Feld, das benachbart ist zu 2 Kadmeiasteinen, sonst benachbart zu 1 Kadmeiastein, sonst benachbart zu keinem Kadmeiastein.
 - d. Sollten mehrere Felder diese Bedingungen erfüllen, beachte die Regeln zu *Antigones Wahl* (siehe Seite 7).
3. Sie erhöht den Würfel so oft wie angegeben.



Befinden sich alle ihre Hoplitwürfel bereits in der Stadt und in der richtigen Zeile oder falls es kein entsprechendes Feld gibt, auf dem sie einen Würfel einsetzen könnte, erhöht Antigone stattdessen **alle** ihre Hoplitwürfel um 1 Stufe.

ANTIGONES BESTIMMUNG FOLGEN

Handle die Effekte von Antigones Bestimmungskarte ab (von links nach rechts und von oben nach unten).



ANTIGONES AKTIONEN

AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Antigone nimmt die angegebene Menge Aufträge aus der Auslage und erfüllt sie. Sie bevorzugt dabei immer den Auftrag, von dessen Farbe sie am wenigsten besitzt. Im Falle eines Gleichstands bevorzugt sie den Auftrag, der mehr Waren erfordert. Besteht der Gleichstand weiterhin, nimmt sie den Auftrag, der weiter links in der Auslage liegt.



Sie erhält pro Auftrag 1 oder 2 SP (je nach Angabe auf der Aktionskarte) für jede für diesen Auftrag erforderliche Ware. Sie ignoriert sämtliche anderen Effekte der Karte.

Lege ihre erfüllten Aufträge bis zum Spielende in Antigones Spielbereich.



AUFTRÄGE AUSTAUSCHEN

Wirf alle Aufträge aus der Auslage ab und fülle die Auslage neu auf.

1 KADMEIASTEIN EINSETZEN

1. Wirf den bereitgelegten Bevölkerungswürfel, um zu bestimmen, von welchem ihrer 3 Kadmeiastapel Antigone einen Kadmeiastein einsetzt (siehe Anleitung Seite 17, *Allgemeine Regeln*).
2. Finde das freie Kadmeiafeld, auf dem der Kadmeiastein die meisten Kanten mit passenden Dächern bildet (es muss zu mindestens 1 Kadmeiastein benachbart sein). Sollte es mehrere mögliche Felder geben, beachte die Regeln zu *Antigones Wahl* (siehe rechts). Setze den Kadmeiastein auf dem entsprechenden Feld ein (gibt es mehrere Möglichkeiten den Stein zu drehen und gleich viele passende Dächern zu bilden, entscheidest du, wie du den Kadmeiastein drehst).
3. Antigone erhält 2 SP für jede dieser Kanten mit passenden Dächern.



DEMÜTIGE OPFERGABE

Antigone rückt die angegebene Anzahl Felder auf der Altarleiste vor, die auf ihrer Bestimmungskarte abgebildet ist.



REBELLISCHE OPFERGABE

Antigone rückt die angegebene Anzahl Felder auf der Altarleiste vor, die **nicht** auf ihrer Bestimmungskarte abgebildet ist.

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 farblich 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) Bedingun(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 Würfelfelder am entsprechenden Kadmeiastein, wähle nach Möglichkeit das freie Würfelfeld oberhalb des Kadmeiasteins oder von dort das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn um den Kadmeiastein herum.



SYMBOLÜBERSICHT

	Bronze		Einer deiner Bevölkerungswürfel		Dein Archon
	Traube		Einer deiner Hoplitenwürfel		Versetze deinen Archon
	Amphore		Erhöhe einen deiner Würfel		Versetze deinen Archon und löse den Effekt des Ziel-Kadmeiasteins aus
	Ware deiner Wahl (Bronze, Traube, Amphore)		Erhöhe einen deiner Würfel anstatt ihn zu verringern		Nimm deinen Archon zurück in deinen persönlichen Vorrat
	Drachme		Setze einen deiner Hoplitenwürfel in der Stadt ein		Einer deiner Kadmeiasteine
	Tausche 1 Drachme oder Ware deiner Wahl gegen 1 Drachme oder Ware deiner Wahl		Setze einen deiner Hoplitenwürfel in der Stadt ein und erhöhe ihn um 1 Stufe (in beliebiger Reihenfolge)		Entferne den am weitesten links liegenden Kadmeiastein in einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens aus dem Spiel
	Erhalte sofort SP		Stärke deines Bevölkerungswürfels (bestimmt ggf. die Stärke des Effekts)		Entferne den am weitesten links liegenden Kadmeiastein in einer Zeile deiner Wahl deines Anwesens aus dem Spiel und löse seinen Effekt aus
	Erhalte SP am Spielende		Anwesen		Setze einen Kadmeiastein ganz links in deinem Anwesen in der Stadt ein und löse die Effekte von bis zu X seiner Kanten mit passenden Dächern aus
	Altarleiste deiner Wahl (in einer Kombination deiner Wahl)		Stadt		Nimm einen Auftrag (aus der Auslage oder oben vom Auftragsstapel)
	Dionysosleiste		Ratstafel		Erfüllter Auftrag/Beim Erfüllen eines Auftrags
	Aresleiste		Persönlicher Vorrat		Torplättchen
	Wenn du auf ein Feld mit gelber Flamme vorrückst, löse den Effekt 2× aus (statt 1×)		Ratsmitglied-Plättchen (erhältst du durch die Aktion ganz rechts in der unteren Zeile deines Anwesens)		Dein Heerführer
	Segensplättchen		Hilfsplättchen (die Farbe gibt vor, in welcher Zeile deines Anwesens du es einsetzen darfst, die Zahl entspricht der Stärke, wie bei einem Würfel)		Aufsteller „Held“