

Kurzspielregel - Hellas (Kosmos)

Spielvorbereitung

Jeder bekommt 15 Griechen u. 10 Schiffe. Götterkarten getrennt mischen u. 3 verdeckte Stapel bilden. Jeder Spieler zieht von jedem Stapel 1 Karte auf die Hand. Delfinfeld als Startfeld auf Tischmitte. Landschaftsfelder verd. mischen.

Erster Küstenabschnitt

Abwechselnd 1 Landschaftsfeld ziehen, anlegen u.

1 Griechen und 1 Schiff in/an die Stadt setzen. So lange, bis 4 Landschaftsfelder angelegt wurden.

- Wasser an Wasser, Land an Land.
- an Delfinfeld oder 2 Landschaftsfelder angrenzen!

Felder, die nicht passen oder einen Tempel zeigen, werden offen zur Seite gelegt. Danach diese Karten wieder in den Stapel reinmischen. Heller Spieler beginnt nun das Spiel.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, führt eine von 3 Möglichkeiten aus:

Verstärkung oder **Seefahrt** oder **Angriff**. Dabei darf man *beliebig viele Götterkarten* einsetzen. Danach darf man seine *Spielfiguren umgruppieren*.

Die einzelnen Möglichkeiten

Verstärkung: 3 beliebige Aktionen ausführen.

Aktion1: 1 Grieche aus Vorrat in eine eigene Stadt stellen. (maximal 3 in einer Stadt)

Aktion2: 1 Schiff aus Vorrat in eine eigene Stadt stellen. (maximal 3 Schiffe in einer Stadt)

Aktion3: 1 Götterkarte ziehen. (Maximal 7 auf der Hand, je Gott maximal 3 Karten. Anschauen erst, wenn Verstärkung beendet.)

Seefahrt: Oberstes Landschaftsfeld aufdecken u. anlegen.

- Land an Land, Wasser an Wasser.
- Muss an 2 Landschaftsf. o. an Delfinfeld angrenzen.
- Wasser muss immer mit dem bereits vorhandenen Wasser verbunden sein.
- Feld darf nur angelegt werden, wenn man auf den Nachbarfeldern die Schiffsmehrheit hat.

Wenn angelegt werden konnte, *1 Grieche aus Vorrat in die neue Stadt*. Falls keine Figuren im Vorrat, 1 Figur aus einer Stadt nehmen, in der mindestens 2 Figuren stehen.

Bezahlung: 1 Schiff von einem Nachbarfeld zum Vorrat.

Wenn nicht angelegt werden konnte, Karte unter Stapel.

Angriff: Ansagen, welche Stadt man angreift und aus direkt über Land benachbarten Feldern beliebig viele Figuren in die angegriff. Stadt ziehen. (1 muss immer zurück bleiben!)

Angriff erfolgreich, wenn Zahl der Angreifer \geq Verteidiger. Verlierer nimmt seine Figuren zum Vorrat. Angreifer tauscht gegnerische Schiffe in eigene. Überzählige Figuren (>3) zum Vorrat.

Scheitert der Angriff, kommen alle Angreifer zum Vorrat.

Bei *Angriff über Wasser* muss Zahl der Angreifer $>$ Verteidiger sein, auch wenn Angriff über Land und Wasser.

Felder die an Delfinfeld angrenzen, sind auch benachbart!
Umgruppierung: *Nach Verstärkung* Griechen und Schiffe beliebig zwischen eigenen Städten versetzen.

Nach Seefahrt oder *erfolgreichem Angriff*, kann man Griechen oder Schiffe in die neue Stadt versetzen.

Maximal 3 Griechen und 3 Schiffe in einer Stadt!

Die Götterkarten

Gerade gezogene nicht im gleichen Zug einsetzen.

Figuren einsetzen, aber keine im Vorrat: Umgruppieren! Startspieler darf in seinem ersten Zug keine einsetzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton - 26.10.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de