

Es werden 9 Runden zu je 7 Phasen gespielt.

A. Ereignisansage:

Je Runde 1 Ereignis ausführen.

- ♦ Einer von Euch (ab Runde 2 der Startspieler) deckt die oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel auf und legt sie offen auf den Tisch. Den Text vorlesen. Ausführung erfolgt in Phase F, aber "Bevölkerungs-Wachstum" in Phase C.

B. Steuern:

- ♦ Jeder Spieler erhält Drachmen in Höhe seiner Stufe des Drachmen-Steins auf der Steuer-Leiste. Er nimmt Münzen aus dem Vorrat und legt sie vor sich.

C. Würfel:

alle Spieler gleichzeitig

- 1) **Wirf genau 1-mal alle Deine Würfel**, zunächst 2 Stück.
Mit Erreichung der Kulturstufe 4 wird Dein 3. Würfel freigeschaltet.
Nach Deinem Wurf legst Du die Würfel vor Dir ab.
Wer die NIEDRIGSTE Augensumme auf seinen Würfeln erzielt hat, ist Startspieler dieser Runde.
Patt: Derjenige Beteiligte ist im Vorteil, der Startspieler der Vorrunde ist bzw. ansonsten der im Uhrzeigersinn nach dem Startspieler nächste Beteiligte.
- 2) Jeder Spieler **ordnet** genau 1 seiner 7 **Aktions-Plättchen** (auf seiner Hand) **jedem seiner Würfel zu**, d.h., verdeckt auf dem Tisch.
- 3) Haben alle Schritt 2 geplant, **decken** alle ihre Plättchen mit Würfel **auf**.
- 4) **Position der Bürger-Steine anpassen:**
 - a. Ist **Würfelwert < Zahl** auf dem Aktions-Plättchen = Differenz in Feldern auf der Bürgerleiste zurückgehen und Aktions-Plättchen behalten.
Kannst Du nicht komplett zurückgehen, ziehst Du nun gar nichts zurück, musst aber das Plättchen zu Deinen anderen unbenutzten Plättchen legen.
 - b. Ist **Würfelwert >= Zahl** auf dem Aktions-Plättchen, passiert nichts.

D. Aktionen:

alle Spieler gleichzeitig bei jeder Nummer

- ♦ Nacheinander von Nummer 0 bis 6 werden die **Aktions-Plättchen ausgeführt**. Alle Spieler mit jeweils betroffenem Plättchen führen ihre Handlungen aus. Nur bei Nummer 4 (Militär) MUSS die Zugreihenfolge eingehalten werden, also der Startspieler zuerst. Je Effekt kann man auf Anwendung verzichten.

E. Fortschritt:

plus 1 Stufe aufwärts

- ♦ Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler wählen, auf genau 1 Leiste seines Stadttableaus um 1 Stufe aufzusteigen. Wirtschaft / Kultur / Militär
- ♦ Der nächste Schritt **kostet** soviel, wie in dessen **Aussparung** angegeben ist. Danach wandert der Markierungsstein dorthin und Du erhältst die seitlich darunter angegebenen Vorteile.

F. Ereignisausführung:

- ♦ Der Effekt der Ereigniskarte (aus Phase A) wird ausgeführt. Zielt ein Effekt auf die meisten / wenigsten Schwerter ab, betrifft er nur den Spieler, der diese Bedingung erfüllt. *Patt: Alle Beteiligten sind betroffen.*

G. Errungenschaften:

- ♦ Jede der 5 Errungenschaften kann nur ein einziges Mal erreicht werden und nur in dieser Phase. Sollten mehrere Spieler jetzt die Bedingungen für dieselbe Errungenschaft erfüllen, erhalten alle diese Spieler die Errungenschaft.
- ➔ Habe mind. 10 SP auf der Punkteleiste.
 - ➔ Erreiche mind. Stufe 12 auf der Bürgerleiste.
 - ➔ Erreiche mind. Stufe 6 auf der Truppenleiste.
 - ➔ Erreiche mind. Stufe 4 auf der Wirtschaftsleiste.
 - ➔ Habe mind. 3 Politikkarten im Spiel (offen vor Dir liegend).
- ♦ Bei Erreichen einer Errungenschaft lege 1 Marker auf das passende Feld des Haupttableaus.
 - ♦ Wenn nur genau 1 Spieler 1 bestimmte Errungenschaft erhält, darf er gratis entweder bei STEUERN oder RUHM um 1 Feld aufsteigen.
Sind mehrere Spieler erfolgreich, steigt jeder gratis um 1 Feld bei STEUERN.
 - ♦ Errungenschaften gehen nicht verloren und können nicht mehr später von weiteren Spielern erworben werden.

Spielende:

nach Runde 9 - letzte Ereigniskarte liegt aus

- ♦ Jeder Spieler erhält weitere SP durch Entwicklungen auf eig. Stadtplättchen / durch Effekte auf Politikkarten vor ihm / SP in Höhe seiner Ruhm-Stufe multipliziert mit der Anzahl großer Wissensmarker in seinem Besitz.
- ♦ Meiste SP siegen. *PATT: Der Beteiligte mit mehr Geld gewinnt.*

Wissens-Marker:



- a. kleines Wissen
- b. großes Wissen (mit Lorbeerkranz)

→ Diese Marker erhält man durch ...
 ERKUNDEN mit der Aktions-Karte "4 MILITÄR".
 KAUF vom Vorrat durch die Aktions-Karte "3 HANDEL".

Die Leisten:

Bürger: Ein Rückfall dort hilft, Aktions-Plättchen ausführen zu dürfen, auch wenn der zugeordnete Würfelwert geringer ist als die Zahl des Aktions-Plättchens.
 Durch Aktion "1 GESETZGEBUNG" kommst Du zu neuen Bürgern.

Steuern: Hier kommt regelmäßiges Einkommen her in der Phase B. Fortschritte auf KULTUR-Leiste oder freigeschaltete Eigenschaften bringen erhöhte Steuereinnahmen.

Ruhm: Ruhm beeinflusst SP zum Spielende. Fortschritte auf MILITÄR-Leiste oder freigeschaltete Eigenschaften bringen erhöhten Ruhm.

Truppen: Truppen brauchst Du, um Wissenschafts-Marker während einer "4 MILITÄR"-Aktion einzusammeln.
 Auch ist mit dieser Aktion Truppenvergrößerung möglich.

Philosophie-Marker:

In Phase C / D / E kannst Du diese Marker nutzen.

- C: Je abgegebenem Marker = + 3 Bürger.
- D: Je abgegebenen 2 Markern = ignorierst Du in dieser Phase 1 benötigten Wissens-Marker.
- E: Je abgegebenem Marker = + 1 Stufe auf Wirtschaft / Kultur / Militär. Geldkosten für die Stufen fallen trotzdem an.

Die Aktions-Plättchen:

- 0** Philosophie Erhalte 1 Philosophie-Plättchen.
 - 1** Gesetzgebung Erhalte 3 Bürger und ziehe oberste 2 Politik-Karten, wovon Du 1 behältst + die andere unter ihr Deck legst. Es gibt kein Handkarten-Limit. Während dieser Runde darfst Du > 15 Bürger haben.
 - 2** Kultur Erhalte so viele SP wie Deine Kulturstufe beträgt.
 - 3** Handel Erhalte 1 Drachme mehr als Deine Wirtschafts-Stufe. Danach darfst Du 1 Wissens-Marker vom Vorrat neben dem Spielplan kaufen, max. 1 je Aktion. Drachmen und Wissens-Marker gelten als unbegrenzt.
 - 4** Militär Erhalte so viele Truppen wie Deine Militärstufe beträgt. Während dieser Runde darfst Du > 15 Truppen haben. Du darfst max. 1-mal pro Aktion 1 Marker erkunden. Ausnahme: Persepolis, wo Du alle Marker aufnimmst.
 → Wähle 1 Wissens-Marker vom Haupttableau.
 → Deine Truppen müssen mind. so viele sein wie der Wert rechts von dem Marker angibt.
 → Verliere so viele Truppen wie Totenkopf anzeigt.
 → Nimm den Marker und lege ihn vor Dir ab. Du erhältst sofort die Vorteile, die unter dem Feld mit dem Marker angezeigt sind.
- Beispiel*
-
- + 2
- 5** Politik Um 1 Politik-Karte ausspielen zu dürfen, gilt: Weise benötigte Marker vor: oben rechts auf der Karte. Bei Wissens-Markern ist die Größe egal. Zahle ggf. benötigte Drachmen (links oben). Lege die Politik-Karte vor Dir ab. Effekte:
GELB: sofort möglichst oft ausführen
VIOLETT: dauerhaft aktiv
ROT: Spielende
 - 6** Entwicklung Um die nächste Entwicklung auf dem eigenem Tableau zu erreichen, musst Du die Wissens-Marker dafür vorweisen (Größe ist egal). Zahle ggf. Drachmen + bewege Deinen Entwicklungs-Stein auf nächste Stufe. Der Effekt rechts davon und bisher erreichte Effekte sind nun aktiv.