

Parthenon

1 Jahr = 4 Jahreszeiten mit je 10 Phasen

Keine Spielerreihenfolge, Aktionen normalerweise simultan, in Streitfällen entscheidet Archon über Reihenfolge.

ABLAUF EINER JAHRESZEIT

1. Ereignisse – nächste Ereigniskarte aufdecken

Archon entscheidet über Reihenfolge und eventuell Art der Abwicklung aller offenen Ereigniskarten.

Verhandlungen und Bestechungen erlaubt, Archon ist nicht an Zusagen gebunden.

2. Produktion – **Dörfer** und **Werkstätten** produzieren (Karten auf Hand oder als verdeckter Stapel).

3. Inselhandel – Spieler handeln untereinander beliebig Waren und Aegiskarten.

4. Reise – Waren und Aegiskarten verdeckt neben Flottenkarte(n), max 6 Karten / Flotte. Flottenmarker auf Reiseziel (Nachbarland oder fremdes Land).

5. Risiko – Archon zieht eine Hazard Karte für alle Flotten zu Nachbarländern, abwickeln Archon zieht einzeln nacheinander zwei Hazard Karten für alle Flotten in fremde Länder, einzeln und nacheinander abwickeln.

Geladene Aegiskarten können Schutz bieten!

6. Flottenhandel – Spieler in Hafen schauen sich heimlich Hafenkarte an, können passen oder aufdecken.

An Hafen mit zugedeckter Karte kann nicht gehandelt werden.

Falls aufgedeckt, können alle dort gelandeten Spieler handeln.

- Aufgedeckte Karte bleibt *bis zum Jahresende* offen.

Handel beliebig und nachhaltig laut Inselkartentabellen – besonders Überfluß oder Mangel laut Hafenkarte beachten!

7. Rückkehr – maximale Ladung 6 beachten, Karten auf Hand oder Stapel, Flottenmarker zurück.

8. Bau – maximal 6 **Akropolis** Strukturen, davon maximal 1 doppelt (alternate).

Neu gebaute Strukturen können sofort genutzt werden (**Sonderfähigkeiten**)

Akademie ➤ kostenlos Philosophiekarte nehmen, die noch kein anderer hat.

➤ „Kopie“ einer anderen Philosophie kaufen für so viel Gold, wie man selbst bereits Philosophien hat (an „Bank“).

Flottenbau, Polis

Weltwunder (max. 2) – erster Plan kostenlos, zweiter kostet 1 Gold, zufällig ziehen.

Kosten laut Plan zahlen ➤ Teilkonstruktion, dort angegebene Kosten zahlen

➤ Fertigstellung.

Falls Kosten an Länder zu zahlen sind: Waren müssen mit Flotte(n) dorthin gebracht oder dort eingetauscht werden!

9. Abwurf – entweder alle Waren bis auf 3 abwerfen oder alle Karten offen zeigen, nur doppelte (und dreifache etc.) abwerfen.

10. Neuer Archon – aktueller Archon beginnt, gibt seine Karte einem anderen Spieler, übrige ebenso reihum im UZS. Bei Gleichstand unter daran Beteiligten lösen.

JAHRESENDE – Vier neue Ereigniskarten, offene Hafenkarten durch neue ersetzen.