

HEXEMONIA



TRUANT
SPIELE

HEXEMONIA

Ein Spiel über Siedlungsentwicklung und Vorherrschaft
im antiken Griechenland von Fabio Attoli
Für 2 bis 4 Spieler

Die Zivilisation des antiken Griechenlands hatte ihren Höhepunkt zwischen dem achten und sechsten Jahrhundert vor Christus. Während dieser Ära wetteiferten mächtige Stadtstaaten auf jede nur erdenkliche Art und Weise miteinander: Kunst, Architektur, Religion, Handel und sogar Krieg. Jede Stadt kämpfte um die Vorherrschaft über die anderen in einem unnachgiebigen Ringen um die Kontrolle über das Land und den Abbau der Ressourcen.

In **Hexemonia** übernehmen die Spieler die Rolle der Anführer wachsender griechischer Stadtstaaten. Sie wetteifern mit den anderen Stadtstaaten um die Vorherrschaft, indem sie ihre Stadt ausbauen, die Kontrolle über die vom Land produzierten Ressourcen ergreifen und mit militärischer und kultureller Macht ihre Rivalen bezwingen.

SPIELINHALT

- 56 sechseckige Felder
- 5 Akropolisfelder (eines für jeden Stadtstaat)
- 51 Geländefelder
- 140 hölzerne Ressourcen-Spielsteine, beinhalten
 - 60 weiße Bürgersteine
 - 30 rote Hoplitensteine
 - 50 gelbe Goldsteine
- 1 Philosophenfigur
- 6 Mythosmarker
- 1 Spielmarker für den Schlussspieler
- 4 Spielerreferenzmarker
- Ressourcenmarker

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist es, dafür zu sorgen, dass der eigene Stadtstaat erblüht, indem Reichtum angehäuft wird, die benachbarten Länder erobert werden, die Stadt ausgebaut wird und man die Gunst der Götter erlangt.

Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels.

SPIELAUFBAU

Die Felder sortieren: Abhängig von der Anzahl der Spieler werden folgende Felder im Spiel verwendet. Auf der linken Seite jedes Feldes ist ein Symbol, das die Anzahl der Spieler anzeigt:

2 Spieler: Akropolis von Athen und Sparta und Geländefelder mit dem Symbol ,2‘.

3 Spieler: Akropolis von Athen, Sparta und Olympia und Geländefelder mit dem Symbol ,2‘ und ,3‘.

4 Spieler: Akropolis von Athen, Sparta, Delphi und Delos und Geländefelder mit dem Symbol ,2‘, ,3‘ und ,4‘.

Die unbenutzten Felder werden zurück in die Spielschachtel gelegt: sie werden im Spiel nicht verwendet.

Die Akropolisfelder austeilen: Die Akropolisfelder, die im Spiel sind, werden verdeckt gemischt und eins an jeden Spieler ausgeteilt. Nachdem jeder sich seine Stadt angeschaut hat, werden diese verdeckt vor den Spielern auf den Tisch gelegt (die neutrale Akropolis-Seite ist zu sehen). Die Identität der eigenen Stadt muss geheim bleiben, bis sie für eine Spezialfähigkeit benutzt wird. Am Ende des Spiels gibt die Akropolis einen Bonus für jedes aktive Feld einer bestimmten Farbe (siehe Wertung).

Bemerkung: Im Spiel für 2 Spieler können die Akropolisfelder aufgedeckt ausgelegt werden, da beide Spieler die Identität des Gegners erraten können.

Beispiel 1: Andreas, Joanna und Marc spielen Athen, Sparta und Olympia. In Marcs Zug benutzt er die Spezialfähigkeit eines Tempelfeldes in



BEISPIEL 1

seinem Stadtstaat, welche wegen der angrenzenden Quelle 1 Gold zum Tempel hinzufügt. Er entschließt sich dazu, seine Akropolis zu enthüllen – dessen ehrwürdige Natur (Blitz) fügt ein weiteres Gold zur Spezialfähigkeit des Tempels hinzu. Für den Rest des Spiels muss Marc mit seiner aufgedeckten Akropolis spielen.

Platziere 2 Bürger (weiße Steine) und 1 Gold (gelber Stein) auf die Akropolis jedes Spielers.

Den Stapel des Schicksals vorbereiten: Die Geländefelder werden gemischt und in der Mitte des Tisches verdeckt als Stapel platziert. Dies ist der „Stapel des Schicksals“.

Die Ressourcen-Spielsteine werden um den Stapel des Schicksals arrangiert – Bürger (weiß), Hoplit (rot) und Gold (gelb) – zusammen mit der Philosophenfigur und den Mythosmarkern. Neben dem Stapel des Schicksals muss genügend Platz für einen Ablagestapel sein; dieser nennt sich die „Unterwelt“. Die vier obersten Felder des Stapels des Schicksals werden aufgedeckt und gut sichtbar für alle Spieler auf dem Tisch platziert.

Dann werden an alle Spieler zwei Felder vom Stapel des Schicksals verteilt, dies ist die Starthand jedes Spielers.

Man kann sich seine eigenen Felder anschauen, aber sie dürfen nicht den anderen Spielern gezeigt werden, bis sie ausgespielt werden.

Den Startspieler auswählen: Der älteste Spieler beginnt das Spiel. Der Spieler zu seiner Rechten nimmt den Spielstein für den Schlussspieler, den er bis zum Ende des Spiels behält.

FELDER

Die Geländefelder sind in vier Arten eingeteilt: Chora (grün), Befestigung (rot), Polis (blau) und Mythos (violett). Jedes der Felder hat ein Symbol, das seine Natur kennzeichnet:



Auge: Politik



Helm: Militär



Amphore: Wirtschaft



Blitz: Sakral

In jedem Zug können so viele Felder gespielt werden, wie man aktivieren kann. Aber es können nur dann mehrere Polisfelder (blau) in einem Stadtstaat liegen, wenn sie alle unterschiedliche Titel haben. Felder in einem Stadtstaat können **Aktiv** oder **Inaktiv** sein. Ein Feld ist aktiv, wenn darauf genügend Ressourcen liegen, um dessen Kosten zu bezahlen. Es ist inaktiv, wenn die benötigten Ressourcen nicht vorhanden sind.

Beispiel 2: Ein *Gymnasium* kostet 1 Bürger, 1 Hoplit und 1 Gold. Wenn also mindestens 1 Bürger, 1 Hoplit und 1 Gold darauf sind, ist es aktiv. Eine *Weide* mit 1 Bürger, 1 Hoplit und 1 Gold ist auch aktiv, da die Kosten nur 1 Bürger betragen. Aber 1 von jeder Ressource ist nicht genug, um eine *Flotte* zu aktivieren, da die Kosten 1 Bürger, 1 Hoplit und 2 Gold betragen. Da eine *Quelle* keine Kosten hat, ist sie immer aktiv.



BEISPIEL 2

ARTEN VON FELDER




CHORAFELDER

Der Titel aller Chorafelder ist in Grün. Um ein Chorafeld von der Hand zu spielen, müssen die Ressourcen auf der rechten Seite des Feldes von anderen Feldern aus dem Stadtstaat zu dem neuen Feld verschoben werden.



BEFESTIGUNGSFELDER

Der Titel aller Befestigungsfelder ist in Rot. Um ein Befestigungsfeld von der Hand zu spielen, müssen die Ressourcen auf der rechten Seite des Feldes von anderen Feldern aus dem Stadtstaat zu dem neuen Feld verschoben werden. Die meisten Befestigungsfelder haben einen roten Schild  an der unteren Kante.

Wenn ein Befestigungsfeld aktiv ist, hilft es dabei alle angrenzenden Felder zu verteidigen, da der Wert im Schild zu der Anzahl der Bürger und Hopliten hinzugerechnet wird (siehe Krieg). Während eines Angriffs kann immer nur ein Befestigungsfeld verwendet werden.



POLISFELDER

Der Titel aller Polisfelder ist in Blau. Um ein Polisfeld von der Hand zu spielen, müssen die Ressourcen auf der rechten Seite des Felders von anderen Felder aus dem Stadtstaat zu dem neuen Feld verschoben werden. Man kann immer nur ein Polisfeld jeder Art zur gleichen Zeit im Stadtstaat haben.



MYTHOSFELDER

Der Titel aller Mythosfelder ist in Violett. Wenn ein Mythosfeld von der Hand gespielt wird, werden keine Ressourcen auf diesem platziert und es wird nicht zum Stadtstaat hinzugefügt. Stattdessen wird es direkt vor den Spieler gelegt und der dazugehörige Mythosmarker wird auf ein passendes Feld des Stadtstaates gelegt (dasselbe Natursymbol). Die Lage des Mythosmarkers zeigt an, wo die Macht des Mythosfeldes in Kraft treten wird. Das Mythosfeld ist solange aktiv, wie der Spielstein auf einem aktiven Feld liegt.

Wichtig: Man kann nicht mehr als drei Mythosfelder gleichzeitig vor sich haben.



AKROPOLISFELDER: EINE SPEZIALREGEL

Die Akropolis ist das Zentrum jedes Stadtstaates. Jede Akropolis hat ihre eigene ihr zugeordnete Gottheit, ihren Schutzgott, die sie schützt. Sie kann während des gesamten Spiels nie erobert oder dem Spieler weggenommen werden. Das Akropolisfeld ist immun gegen einen Aufstand (da es kein Limit bezüglich der Anzahl von Bürgern, Hopliten oder Gold hat – siehe „Kontrolliere die politische Situation“). Nur zur Punkteauswertung wird die Akropolis wie ein Mythosfeld behandelt (siehe Wertung).

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in Runden ab, es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn man am Zug ist, müssen diese Schritte nacheinander ausgeführt werden:

- Ziehe 2 Felder oder ziehe 1 Feld und 1 Ressource
- Spiele eine beliebige Zahl Felder
- Wähle eine Aktion aus: Produktion, Strategie, Spezial oder Krieg
- Kontrolliere die politische Situation und lege überschüssige Felder ab

Am Ende des Zuges darf man nicht mehr als 4 Felder auf der Hand haben.

SCHRITT A) ZIEHE 2 FELDER ODER ZIEHE 1 FELD UND 1 RESSOURCE

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eines der 4 aufgedeckten Felder in der Mitte des Tisches nehmen. Danach wird das oberste Feld vom Stapel des Schicksals aufgedeckt und zu den verbliebenen in die Tischmitte gelegt, so dass dort wieder 4 ausliegen. Jetzt kann der Spieler entweder ein weiteres Feld nehmen (auch das neu hinzugelegte) und es wieder ersetzen oder er nimmt eine Ressource vom Vorrat und platziert diese auf seiner Akropolis. Jedes Feld, das vom Tisch genommen wird, kommt auf die Hand.

Bemerkung: Jedes Mal, wenn ein Feld genommen wird, muss es sofort vom Stapel des Schicksals ersetzt werden. Es müssen immer vier Felder aufgedeckt in der Tischmitte liegen.



SCHRITT B) SPIELE EINE BELIEBIGE ZAHL VON FELDERN AUS

Der Spieler kann nun eine beliebige Anzahl von Feldern von seiner Hand ausspielen, um sie seinem Stadtstaat hinzuzufügen (man kann auch kein Feld ausspielen).

Befestigungs-, Polis- oder Chorafelder ausspielen

Wird eines dieser Felder ausgespielt, muss es direkt zum Stadtstaat so hinzugefügt werden, dass es mindestens zwei weitere Felder berührt (außer es ist das erste ausgespielte Feld, dieses muss nur die Akropolis berühren). Wird ein Polisfeld ausgespielt, muss es direkt die Akropolis oder ein anderes Polisfeld berühren. Erst wenn ein kompletter Ring von Feldern um die Akropolis ausliegt, darf ein zweiter Ring begonnen werden. Ein dritter darf erst begonnen werden, wenn der zweite abgeschlossen ist (und so weiter). Um ein Feld zu aktivieren, müssen genau die Ressourcen, die auf der rechten Seite angegeben sind, dort hinbewegt werden. Diese Ressourcen können von einem oder mehreren der anderen Felder des Stadtstaates kommen.

Wichtig: Wurde in diesem Schritt bereits ein Feld von der Hand ausgespielt, so können in dieser Runde keine Ressourcen von diesem verwendet werden, um ein weiteres Feld zu aktivieren.

Mythosfelder ausspielen

Wenn ein Mythosfeld ausgespielt wird, wird es direkt vor dem Spieler aufgedeckt platziert. Dann wird der dazugehörige Mythosmarker genommen und der Spieler kann diesen auf jedes Feld seines Stadtstaates setzen, welches dasselbe Natursymbol wie das gerade ausgespielte Mythosfeld besitzt.

Bemerkung: Wenn sich im Stadtstaat kein Feld mit demselben Natursymbol befindet, kann dieses Mythosfeld auch nicht ausgespielt werden.

Der Mythosmarker **kann nicht** auf die Akropolis gesetzt werden, da diese bereits durch ihre eigene Gottheit geschützt wird.

Ein Spieler **kann nicht** mehr als **drei** Mythosfelder gleichzeitig vor sich haben. Wenn er ein viertes Mythosfeld ausspielt, muss er sofort eines der bereits vorhandenen auf den Unterweltstapel ablegen.

Spieltipp: Um sehen, das ein Feld aktiv ist, werden die darauf liegenden Ressourcen auf den entsprechenden Symbolen des Feldes platziert. Ist das Feld dagegen inaktiv, werden die Ressourcen in die Mitte des Feldes gelegt.

SCHRITT C) WÄHLE EINE AKTION AUS

In jeder Runde muss man **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

PRODUKTION

Alle aktiven Felder des Stadtstaates produzieren Ressourcen.

Die Zahl im Symbol unten auf den Feldern zeigt die Menge, die diese an Bürgern, Hoplitern und Gold produzieren. Die Ressourcen werden direkt auf den entsprechenden Feldern abgelegt, die sie produzieren.

In dieser Aktion produzieren Mythosfelder Ressourcen, wenn sie unten ein entsprechendes Symbol haben. Jedoch produzieren sie nur Ressourcen, wenn der entsprechende Mythosmarker auf einem aktiven Feld platziert ist. Von Mythosfeldern produzierte Ressourcen werden ebenfalls dort platziert.

Spieltipp: Für eine bessere Übersicht liegen Ressourcenmarker bei. Sie können verwendet werden, wenn auf einem Feld sehr viele Ressourcen vorhanden sind. Es gibt Ressourcenmarker mit 3X oder 5X, jeweils in den Farben der einzelnen Ressourcen: Bürger, Hoplitern und Gold.

STRATEGIE

Es können alle Ressourcen frei im Stadtstaat bewegt werden.

Es können keine Ressourcen auf Mythosfeldern platziert werden.

Nachdem man alle Ressourcen bewegt hat, die man bewegen wollte, darf man auf allen seinen Feldern 2 Bürger gegen 1 Hoplitern tauschen oder umgekehrt.

SPEZIAL

Jetzt kann der Spieler die Spezialfähigkeit eines oder mehrerer aktiven Felder in seinem Stadtstaat verwenden. Nur Felder mit einem ⚔ darauf haben eine Spezialfähigkeit. Die Spezialfähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. In dieser Aktion können auch Mythosfelder benutzt werden, die ein ⚔ haben. Jedoch nur, wenn der entsprechende Mythosmarker auf einem aktiven Feld liegt.

Bemerkung: Einige Spezialfähigkeiten betreffen nur „überschüssige“ Ressourcen. Die Ressourcen „im Überschuss“ sind die, die über die benötigte Anzahl von Ressourcen zum Aktivieren eines Feldes hinausgehen. Ein Feld, das nicht genug Ressourcen hat, um aktiv zu sein, hat auch keine überschüssigen Ressourcen.

KRIEG

Der Spieler kann einem anderen Stadtstaat den Krieg erklären und versuchen, ein Feld von diesem in Besitz zu nehmen.

In dieser Aktion kann jedem Gegner einmal der Krieg erklärt werden. Das bedeutet in einem Spiel mit 4 Spielern, das man dreimal den Krieg erklären kann, einmal jedem Gegner.

Man kann nur ein Feld angreifen, das am Rande des Stadtstaates liegt (also mindestens eine freie Seite hat). Felder, die komplett von anderen Feldern umgeben sind, können nicht angegriffen werden, bis eines der umgebenden Felder entfernt wurde.

Es kann kein Feld angegriffen werden, das einen Stadtstaat in ein oder mehr Teile trennen würde. In anderen Worten, wenn ein Feld zwei Teile des Stadtstaates verbindet, kann dieses Feld nicht angegriffen werden.

Man kann nicht die Akropolis eines anderen Spielers angreifen.

Beispiel 3: Sparta ist eine Akropolis, daher kann es nicht angegriffen werden, auch wenn es eine freie Seite hat. Das Asty und der Hafen haben zwar freie Seiten, doch wenn eines von ihnen entfernt werden würde, wäre der Stadtstaat in zwei Teile gespalten, daher können sie auch nicht angegriffen werden. Das Mauerfeld ist komplett umgeben und kann daher auch nicht angegriffen werden. Alle anderen Felder können angegriffen werden.

EIN FELD EROBERN: Wenn ein Spieler angreift, kann er eine beliebige Anzahl von Bürgern und Hopliten aus seinem gesamten Stadtstaat nehmen und diese für den Angriff verwenden. Man muss genug Ressourcen aufwenden, um den Gesamtwert aller Bürger und Hopliten auf dem zu erobernden Felder zu übertreffen. Im Kampf um die Felder zählt 1 Hoplit wie 2 Bürger.

Beispiel: Ein Feld mit 2 Bürgern kann von 1 Bürger und 1 Hopliten erobert werden. Ein Feld mit 1 Hopliten kann von 3 Bürgern oder 1 Bürger und 1 Hopliten erobert werden.



BEISPIEL 3

SCHRITT D) KONTROLLIERE DIE POLITISCHE SITUATION

Sobald ein Spieler die vorherigen drei Schritte durchgeführt hat, muss er die politische Situation in seinem Stadtstaat kontrollieren.

Wichtige Regel für 2 Spieler: Die Regeln für die Aufstände sind in einem Spiel mit 2 Spielern optional. Wenn man sich dazu entschließt, Aufstände im Spiel für 2 Spieler nicht zu verwenden, wird stattdessen folgende Regel verwendet: Der Spieler mit der Philosophenfigur erhält am Ende des Spieles 3 Bonuspunkte. Die Vergabe der Figur erfolgt weiterhin wie unten beschrieben, nur ohne Aufstände.

DIE PHILOSOPHENFIGUR

Der Spieler zählt die Felder in seinem Stadtstaat, die politischer Natur (Auge) sind, egal ob sie aktiv oder inaktiv sind, einschließlich jedes Mythosfeldes. Wenn der Spieler mehr Felder politischer Natur hat als jeder andere Spieler, erhält er die Philosophenfigur. Wenn ein Spieler die Philosophenfigur hat, ist dessen Stadtstaat immun gegen Aufstände.

Wichtig: Die Philosophenfigur kann nur zu dem Spieler gehen, der an der Reihe ist. Das bedeutet, wenn ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, gleich viele oder mehr politische Felder hat, verbleibt die Philosophenfigur, wo sie ist (und es gibt keine Aufstände). Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, bereits die Philosophenfigur hat, verbleibt sie in seinen Händen (und es gibt keinen Aufstand).

AUFSTÄNDE

Wechselt die Philosophenfigur den Besitzer (oder wenn sie das erste Mal im Spiel genommen wird), muss jeder andere Spieler jedes seiner Felder in seinem Stadtstaat kontrollieren, eines nach dem anderen, ob dort ein Aufstand stattfindet.

Gibt es überschüssige Bürger, Hopliten oder Gold auf einem Feld (also wenn mehr vorhanden sind, als die Anzahl auf der rechten Seite des Feldes angibt), findet ein Aufstand auf diesem statt!

EINEN AUFSTAND NIEDERSCHLAGEN

Der Besitzer eines Feldes, auf dem ein Aufstand stattfindet, muss die überschüssigen Ressourcen von denen zur Aktivierung benötigten trennen.

Wenn nur eine Art überschüssiger Ressourcen vorhanden ist, muss die Hälfte des Überschusses abgelegt werden, es wird aufgerundet (bei 5 überschüssigen Bürgern müssen 3 abgelegt werden und 2 werden behalten).

Wenn mehr als eine Art überschüssiger Ressourcen vorhanden ist, muss genug von jeder Ressource abgelegt werden, sodass von jeder überschüssigen Ressource gleich viel übrig bleibt. Wenn ein Spieler also folgenden Überschuss hat – 3 Bürger, 1 Hoplit und 2 Gold – muss er 2 Bürger und 1 Gold ablegen, so dass er von jeder Ressource nur 1 behält.

Beispiel 6: Andreas ist immer noch an der Reihe. Da er in seiner Kriegssaktion Marcs Amphitheater vernichtet hat, hat er jetzt die meisten politischen Felder (Joanna hat keine). Er nimmt sich die Philosophenfigur von Marc.

Obwohl Andreas überschüssige Ressourcen in seinem Steinbruch und seinem Labyrinth hat, muss er sich keine Sorgen um Aufstände machen, da er die Philosophenfigur hat.

Joanna und Marc andererseits müssen kontrollieren, ob sie Aufstände haben. Joannas Phalanx hat 2 Hopliten und 4 Gold, das heißt 3 Gold sind überschüssig: sie muss 2 Gold von ihrem Feld ablegen ($3/2 = 1,5$, aufgerundet 2), sie behält dort 2 Hopliten und 1 Gold. Marc hat 3 Bürger, 1 Hoplit und 4 Gold auf seinem Asty, das heißt er hat 1 Bürger und 3 Gold überschüssig. Er muss 2 Gold ablegen, damit er von jeder überschüssigen Ressource gleich viel hat). Er behält 3 Bürger, 1 Hoplit und 2 Gold auf seinem Asty.



BEISPIEL 6



ÜBERSCHÜSSIGE FELDER ABLEGEN

Nachdem alle Aufstände niedergeschlagen wurden, wenn es welche gab, endet der Zug des aktuellen Spielers. Man darf nur vier Felder auf der Hand halten, alle darüber hinausgehenden Felder müssen auf den Unterweltstapel abgelegt werden, welche aus der Hand abgelegt werden, darf der Spieler sich aussuchen. Der Spieler zur Linken ist als nächstes an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das letzte Feld vom Stapel des Schicksals aufdeckt, dieser Spieler beendet seinen kompletten Zug normal.

Danach kommen die Spieler bis hin zum Schlusspielers noch einmal an die Reihe. Das Spiel endet, wenn der Schlussspieler seinen Zug beendet hat. Auf diese Art hat jeder Spieler gleich viele Züge im Spiel.

Von den verbleibenden Spielern dürfen keine Felder oder Ressourcen mehr gezogen werden, ersteres ist auch nicht mehr möglich.

WERTUNG

Sobald der Schlussspieler seinen letzten Zug vollendet hat, ist es an der Zeit die Siegpunkte zusammenzurechnen!

Es gibt Siegpunkte (SP) wie folgt:

- 1 Siegpunkt für jedes aktive Chora- oder Befestigungsfeld im Stadtstaat
- 2 Siegpunkte für jedes aktive Polisfeld im Stadtstaat
- 8 Siegpunkte für jedes komplette Set aus drei Mythosfeldern mit unterschiedlicher Natur (Zu diesem Zweck kann jeder seine Akropolis mit dessen Natur als Mythosfeld zählen.)
- 1 Siegpunkt für jedes Gold auf der Akropolis
- Bonussiegpunkte werden von der Akropolis für jedes aktive Feld einer bestimmten Art vergeben, und
- In einem Spiel für 2 Spieler bekommt der Spieler mit der Philosophenfigur 3 Siegpunkte (wenn die optionale Aufstandsregel nicht verwendet wurde)

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner!

Wenn es unentschieden steht, gewinnt der Spieler, der die meisten aktiven Felder mit derselben Natur hat, die seiner Akropolis entsprechen. Wenn immer noch unentschieden steht, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold auf seiner Akropolis.

Beispiel 7: Es ist das Ende des Spiels, also schauen wir, wer der Gewinner ist!

Andreas Stadtstaat (zur Linken) hat folgende aktive Felder: Labyrinth (1 Punkt), Phalanx (1 Punkt), Taverne (2 Punkte), Agora (2 Punkte), Gymnasium (2 Punkte) und das Amphitheater (2 Punkte). Andreas hat nur 1 Mythosfeld, daher hat er kein Set. Er hat 4 Gold auf seiner Akropolis, also insgesamt 4 Punkte. Er hat auch die Philosophenfigur, aber diese ist im Spiel mit mehr als 2 Spielern keine Punkte wert. Letztendlich vergibt Athene 2 Punkte für jedes aktive Polisfeld – 8 Punkte in diesem Fall. Andreas hat also insgesamt 22 Siegpunkte.

Joannas Stadtstaat (in der Mitte) hat folgende aktive Felder: Mauer (1 Punkt), Phalanx (1 Punkt), Dorf (1 Punkt), Quelle (1 Punkt – sie ist auch ohne Ressourcen aktiv!), Hafen (1 Punkt), 2 Weiden (jede 1 Punkt), 1 Gymnasium (2 Punkte), 1 Tempel (2 Punkte) und die Taverne (2 Punkte). Joanna hat 2 Mythosfelder, welche mit ihrer Akropolis ein komplettes Set bilden würden, jedoch nur, wenn sie unterschiedliche Naturen hätten. Leider haben 2 von ihnen dieselbe Natur, daher erhält Joanna keine Punkte für ein Mythosset. Sie hat 3 Gold auf ihrer Akropolis, also insgesamt 3 Punkte. Dank Ares sind die 2 aktiven Befestigungen 6 Punkte wert. Joanna hat also auch insgesamt 22 Siegpunkte.

Als letztes kommen wir zu Marcs Stadtstaat (zur Rechten). Er hat folgende aktive Felder: Landschaft (1 Punkt), Nekropolis (1 Punkt), Weide (1 Punkt), Quelle (1 Punkt – sie ist auch ohne Ressourcen aktiv!), Tempel (2 Punkte) und das Asty (2 Punkte). Marc hat drei Mythosfelder – Die Moiren, die Musen und seine Akropolis sind aller unterschiedlicher Natur – daher erhält Marc 8 Punkte für sein Mythosset. Er hat 1 Gold auf seiner Akropolis, also nur 1 Punkt. Letztendlich erhält er durch Zeus für jedes aktive Mythosfeld 3 Punkte, aber nur das Asty (mit dem Musen-Mythosmarker) ist aktiv, während die Landschaft (mit dem Moiren-Mythosmarker) nicht aktiv ist. Daher hat Marc nur 20 Siegpunkte.

Zwischen Andreas und Joanna steht es unentschieden, da beide 22 Siegpunkte haben. Daher müssen sie weiter schauen, wer von ihnen gewonnen hat. Andreas Akropolis Athen ist wirtschaftlicher Natur (Amphore). Andreas hat nur 1 aktives Feld wirtschaftlicher Natur: ihre Taverne. Joannas Akropolis Sparta ist militärischer Natur (Helm). Joanna hat 3 aktive Felder militärischer Natur im Stadtstaat. Daher gewinnt Joanna das Spiel!

Beachte, wenn das ein Spiel mit 2 Spielern zwischen Andreas und Joanna gewesen wäre ohne die Regel für Aufstände, hätte Andreas weitere 3 Bonuspunkte bekommen, da er die Philosophenfigur hat. Das hätte seine Gesamtpunkte auf 25 erhöht – höher als Joannas 22 – und Andreas hätte das Spiel gewonnen!



BEISPIEL 7

Ein Spiel von: **Fabio Attoli**
Titelbild: **Svetlin Velinov**
Logo und Illustrationen: **Davide Corsi**
Grafik, Layout: **Delia Arnone, Davide Corsi**
Verlagsleitung: **Andrea Vigiak**
Redaktion: **Paolo Robino**
Deutsche Ausgabe: **Mario Truant Verlag**
Übertragung ins Deutsche: **Marc A. Truant**

Spietester: Corrado Alisonno, Tomaso Alisonno, Edoardo Azzaro, Gabriele Boscaratto, Ramona Congiu, Davide Cornovale, Simona Desogus, Eleonora Guggeri, Luca Guizzon, Devan Maggi, Marcello Mannino, Federico

Misirocchi, Matteo Nicotra, Barbara Piras, Roberto Poli, Daniele Prisco, Benedetta Scansani, Nicola Tuveri. Der Entwickler möchte allen Testspielern für ihre wertvollen Beiträge danken.

Hexemonia wurde herausgegeben von Fast Press srl - Via Buonarroti 14/a - Monza (Italy). Hexemonia und Pendragon Game Studio by Fast Press © & ™ 2014. Pendragon Game Studio ist ein Spiele-Imprint von Fast Press srl. www.pendragongamestudio.com
Deutsche Ausgabe ©2014 Mario Truant Verlag unter Lizenz von Fast Press srl.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung, ist strikt untersagt.

www.truant.de

Art.-Nr. 5820

ISBN 978-3-934282-61-2

Made in China

Achtung - Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält

AKROPOLIS



Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für jedes aktive Polisfeld (blau) im Stadtstaat zwei Siegpunkte.



Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für jedes aktive Befestigungsfeld (rot) im Stadtstaat drei Siegpunkte.



Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für jedes aktive Mythosfeld (violett) im Stadtstaat drei Siegpunkte.



Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für jedes aktive Chorafeld (grün) im Stadtstaat einen Siegpunkt.



Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für jedes aktive Chorafeld (grün) im Stadtstaat einen Siegpunkt.

BEFESTIGUNG



Wird die Spezialfähigkeit des Leuchtturms aktiviert, muss jeder Gegner 1 Gold aus seinem Stadtstaat nehmen und auf diesem Leuchtturm platzieren.



Wird die Spezialfähigkeit des Labyrinths aktiviert, kann der Spieler sich einen Gegner aussuchen, der 1 Hoplit von seinem Stadtstaat nehmen muss und ihn auf diesem Labyrinth platziert.

MYTHOS



Wenn die Spezialfähigkeit von Hades aktiviert wird, kann der Spieler bis zu drei überschüssige Bürger von einem einzelnen gegnerischen Feld seiner Wahl entfernen.



Wird die Spezialfähigkeit des Orakels aktiviert, kann der Spieler sich die obersten vier Felder vom Stapel des Schicksals anschauen und verdeckt in der Reihenfolge seiner Wahl darauf zurücklegen.



Wenn die Spezialfähigkeit der Moiren aktiviert wird, kann der Spieler ein Feld vom Stapel des Schicksals ziehen und es zu seiner Hand hinzufügen.



Wenn die Spezialfähigkeit von Pandora aktiviert wird, kann der Spieler sich einen Gegner aussuchen, der ein zufällig gezogenes Felder von der Hand ablegen muss.

POLIS



Wenn die Spezialfähigkeit der Agora aktiviert wird, kann der Spieler zwei Ressourcen seiner Wahl im Stadtstaat umplatzieren.



Wenn die Spezialfähigkeit der Taverne aktiviert wird, kann der Spieler sich einen Gegner aussuchen, dieser muss 1 Bürger aus seinem Stadtstaat nehmen und auf dieser Taverne platzieren.



Wenn die Spezialfähigkeit des Tempels aktiviert wird, kann der Spieler für jedes Feld sakraler Natur (Blitz), das an den Tempel angrenzt, 1 Gold vom Vorrat nehmen und auf dem Tempel platzieren.

CHORA



Wenn die Spezialfähigkeit des Hafens aktiviert wird, kann der Spieler für jedes Feld wirtschaftlicher Natur (Amphore), das an den Hafen angrenzt, 1 Gold vom Vorrat nehmen und auf dem Hafen platzieren.



Wenn die Spezialfähigkeit der Nekropolis aktiviert wird, kann der Spieler eine beliebige Anzahl von Bürgern aus seinem eigenen Stadtstaat zurück zum Vorrat legen. Für je 2 Bürger, die zurückgelegt werden, kann sich der Spieler 1 Gold vom Vorrat nehmen und auf der Nekropolis platzieren.



Wenn die Spezialfähigkeit der Quelle aktiviert wird, kann der Spieler sich eine Ressource seiner Wahl vom Vorrat nehmen und auf der Akropolis platzieren.

HEXEMONIA

PENDRAGON
GAME STUDIO

TRUANT
SPIELE