



LORDS OF HELLAS

KRONOS-ERWEITERUNG
- REGELN -

1 KRONOS



1 KRONOSBOGEN



1 ZORNPUNKTE-ZÄHLER



21 BEFEHLSKARTEN



1 ZUGMARKER



7 KETTENKARTEN



3 KRONOS-AUFGABENKARTEN



9 HELDEN-SPEZIALFÄHIGKEITEN



KRONOS

Kronos ist eher ein alternativer Spielmodus als eine Erweiterung. Wenn du noch nicht genug Erfahrung mit dem Basisspiel oder der Solo-Kampagne von LORDS OF HELLAS besitzt, könnte es dir schwer fallen, Kronos zu bekämpfen oder ihn gegen deine Freunde einzusetzen!

Dieser Spielmodus eignet sich für 2 bis 4 Spieler.

Der Kronos-Spieler versucht, sich mithilfe verschiedener Monster und Fähigkeiten zu befreien, um sich an den Göttern, die ihn einst in Ketten schlugen, zu rächen.

Die restlichen Spieler vereinen sich und versuchen, das Land mit ihren Helden und Armeen vor dem mächtigen Titanen zu bewahren.

KRONOS-SIEGBEDINGUNGEN

- Erreiche in 5 Regionen eine „Feindliche“ Haltung der Bevölkerung.
- Zerstöre alle 3 Monumente.

HELDEN-SIEGBEDINGUNGEN

- Tötet Kronos.
- Kontrolliert 3 Regionen.
- Tötet alle Monster auf dem Spielplan (nach Abschluss der Aufgabe „Tore zum Tartaros schließen“).

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan mit der Seite für die Solo-Kampagne aus.
 2. Mischt die Monster-Angriffskarten und die Kampfkarten zu Stapeln und legt sie auf die passenden Felder des Spielplans.
 3. Nehmt die folgenden Segenskarten aus dem Spiel:
 - Rache des Helden
 - Hinterhalt
 - Ausfallschritt
 - Täuschung
 - Tempel des Hermes
 - Keine Verluste
 - Allzeit bereit
 - Eiserner Wille
 - Gerissener Taktiker
 - Athenes Geschenk
 - Heroische Anwesenheit
 - Eingeschränktes Manöver
 - Hermetische Verteidigung
 4. Mischt den Segensstapel und legt ihn auf den Spielplan.
 5. Legt die Ruhmesplättchen auf die passenden neutralen Felder der Leiste „Haltung der Bevölkerung“.
 6. Platziert alle Tempel und das Orakel von Delphi in ihre jeweiligen Gebiete (zu Spielbeginn sind alle Tempel errichtet).
 7. Platziert die erste Stufe jedes Basis-Monuments (Athene, Hermes und Zeus) in das entsprechende Gebiet und legt das zugehörige Göttliche Artefakt darunter.
 8. Legt die 3 Kronos-Aufgabenkarten auf die Aufgabenfelder. Beachtet dabei, dass Kronos-Aufgabenkarten keine Aufgabenplättchen haben, weil es keine Belohnungen gibt.
- ACHTUNG! Neutrale Artefakte, Monster-Artefakte und Ereignisse werden in diesem Spielmodus nicht verwendet!**

KRONOS-VORBEREITUNG

1. Legt jeweils ein Attributplättchen auf das erste Feld jedes Attributs (Macht, Zorn und Autorität) auf dem Kronosbogen.

Beachtet, dass Kronos die Attributplättchen der Atlantis-Erweiterung benutzt.

2. Legt dann den Zornpunkte-Zähler auf das Feld, das der Anzahl der Helden in der Partie entspricht (10 bei 2 Helden, 11 bei 3).
3. Der Kronos-Spieler nimmt die „Ingrimm des Kronos“-Karte aus dem Kettenstapel und legt sie offen neben den Kronosbogen.
4. Der Kronos-Spieler wählt 3 weitere Kettenkarten und legt sie **verdeckt** neben die „Ingrimm des Kronos“-Karte.
5. Der Kronos-Spieler platziert die Kronos-Miniatur in eines der folgenden Gebiete:
 - Lokris
 - Euböa
 - Messenien
6. In Kronos' Startgebiet wird die Haltung der Bevölkerung auf „Feindlich“ gesetzt.
7. Schließlich mischt der Kronos-Spieler die Befehlskarten und zieht davon 3. Das Befehlskartenlimit ist 5.

HELDEN-VORBEREITUNG

1. Die Helden haben in diesem Spielmodus andere Spezialfähigkeiten als im Basisspiel. Bei der Heldenauswahl nimmt sich jeder Spieler die zu seinem Helden passende Spezialfähigkeit und legt sie so auf sein Heldentableau, dass sie die alte Spezialfähigkeit verdeckt. Startvorteile werden in diesem Spielmodus komplett ignoriert. Jeder Spieler nimmt die zu seinem Helden passenden Komponenten (Miniatur und Kunststoffring, Helden-Spezialfähigkeit, Armeetableau, Hoplitin und Priester, Aktionsplättchen, Kontrollmarker und Attributplättchen).
2. Nach der Heldenauswahl platzieren die Spieler ihre Helden in ein Gebiet ihrer Wahl, mit den folgenden Hoplitin:
 - 3 Hoplitin in einer Partie mit 2 Helden
 - 2 Hoplitin in einer Partie mit 3 Helden
3. Der erste Helden-Spieler erhält den Zugmarker.

DAS SPIEL 1-GEGEN-1

In einer 2-Spieler-Partie kontrolliert ein Spieler Kronos und der andere 2 Helden. Immer wenn eine Spielregel den „nächsten/anderen Helden-Spieler“ erwähnt, bezieht sich dies auf den „nächsten/anderen Helden“.

SPIELVERLAUF

Für die Helden-Spieler gibt es keine großen Änderungen im Spielverlauf. Der Hauptunterschied betrifft den Kronos-Spieler. **Der Kronos-Spieler ist in jeder Partie als erster an der Reihe!** Danach ist der Kronos-Spieler nach jedem Helden-Spielzug an der Reihe. Eine komplette Reihe an Spielzügen sieht demnach so aus:

- Spielzug des Kronos-Spielers
- Spielzug des ersten Helden-Spielers
- Spielzug des Kronos-Spielers
- Spielzug des zweiten Helden-Spielers usw.

KRONOS

KRONOS-SPIELZUG

Der Kronos-Spieler führt 1 Kronos-Aktion aus. Diese Aktionen sind auf dem Kronosbogen aufgelistet (und im Folgenden erklärt). Mit der „Ingrimm des Kronos“-Karte kann eine zweite Aktion ausgeführt werden - dieselbe Aktion darf zweimal gewählt werden. Alle Kronos-Aktionen müssen mit Zornpunkten (☠) bezahlt werden. Um eine Aktion auszuführen, gibt der Kronos-Spieler zuerst die notwendigen ☠ aus. Der Gesamtwert an Kronos' ☠ wird mit dem Zornpunkte-Zähler auf der Zornleiste des Kronosbogens festgehalten. Sobald du ☠ aus gibst, bewege den Zähler um die entsprechende Anzahl nach links. Wenn die Kronos-Aktion komplett ausgeführt worden ist, beginnt der nächste Helden-Spielzug.

KRONOS-AKTIONEN

MONSTER BEWEGEN (1 ☠)

Der Kronos-Spieler darf so viele Monster um 1 Gebiet bewegen, wie er Autorität hat.

GEBIETSANGRIFF (2 ☠ / 3 ☠)

Der Kronos-Spieler wählt ein Monster, das seinen Gebietsangriff ausführt. Zusätzlich zu den regulären Effekten tötet dieser Gebietsangriff weitere Hoplitin, basierend auf der Haltung der Bevölkerung: 1 weiteren Hoplitin in einem „Skeptischen“ Gebiet und 2 weitere in einem „Feindlichen“ Gebiet.

Die Kosten der Aktion hängen vom gewählten Monster ab:

- 2 ☠ - MEDUSA | SPHINX | ZYKLOP
- 3 ☠ - CHIMÄRA | MINOTAUR | HYDRA | KERBEROS

TERROR (1 ☠ + 1 ☠ PRO 2 HOPLITEN IN DER GEWÄHLTEN REGION)

Der Kronos-Spieler wählt 1 Monster in einem Gebiet und bewegt das entsprechende Ruhmesplättchen auf der Leiste „Haltung der Bevölkerung“ um 1 Feld nach unten. In der betroffenen Region werden alle Kontrollmarker aus Gebieten ohne Hoplitin entfernt.

TEMPEL ZERSTÖREN (4 ☠)

Der Kronos-Spieler wählt 1 Monster in einem Gebiet mit einem Tempel. Befinden sich dort keine Hoplitin, wird der Tempel entfernt. Jedes Mal, wenn ein Tempel zerstört wird, darf der Kronos-Spieler eines der Kronos-Attribute um 1 erhöhen. Die Helden können zerstörte Tempel nicht wieder errichten.

BEFEHLSKARTE SPIELEN (0 ☠ / 2 ☠)

Der Kronos-Spieler kann eine Befehlskarte ausspielen und wählt eine der folgenden Optionen:

- Platziere das passende Monster in eines der zwei auf der Karte angegebenen Gebiete. Sobald das Monster platziert ist, darf der Kronos-Spieler sofort eine Terror-Aktion ausführen (dies ist eine Ausnahme zur 1-Aktion-Regel). Die Kosten müssen normal bezahlt werden.
- Ist das Monster bereits auf dem Spielplan, kann es entweder wie auf der Karte beschrieben verstärkt werden oder den Befehl der Karte ausführen. Verstärkungen werden an den Monsterbogen gelegt, Befehle werden ausgeführt und dann entfernt. Solange die Aufgabe „Den Omphalos finden“ aktiv ist, kostet diese Aktion 0 ☠. Schließen die Helden diese Aufgabe erfolgreich ab, kostet diese Aktion 2 ☠.

PASSEN (0 ☠)

Anstatt eine Aktion auszuführen, kann der Kronos-Spieler passen. Der Zornpunkte-Zähler (☠) wird auf das Feld der Zornleiste gesetzt, das der Zahl der von den Helden kontrollierten Gebiete entspricht.

KRONOS' ULTIMATIVE AKTIONEN

Die folgenden Aktionen sind erst verfügbar, wenn Kronos seine letzten Ketten gesprengt hat (siehe rechts).

KRONOS BEWEGEN (4 ☠)

Wenn er all seine Ketten gesprengt hat, kann Kronos selbst über Hellas herfallen! Mit dieser Aktion kann sich Kronos um 1 Gebiet bewegen. Sobald Kronos Fuß in ein Gebiet setzt, tötet er alle dortigen Hoplitin. Tempel in dem Gebiet werden zerstört, und alle Kontrollmarker werden entfernt. Kronos kann keine Gebiete mit Monumenten betreten. **Zerstörte** Monumente halten ihn jedoch nicht auf.

KRONOS-MONUMENTZERSTÖRUNG (4 ☠)

Der Kronos-Spieler kann 2 Stufen eines Monuments zerstören, wenn es sich in einem Gebiet befindet, das an Kronos' Gebiet angrenzt. Die zerstörten Stufen werden vom Spiel entfernt. Solange das Fundament nicht zerstört ist, können die Helden-Spieler das Monument wieder errichten.

Wenn diese Aktion das Fundament zerstört, gilt dieses Monument als **zerstört** und kann nicht wieder errichtet werden.

Zerstörte Monumente und ihre Göttlichen Artefakte werden vom Spiel entfernt.

KRONOS-TERROR (4 ☠)

Die Haltung der Bevölkerung in Kronos' Region wird auf „Feindlich“ gesetzt. In der betroffenen Region werden alle Kontrollmarker aus Gebieten ohne Hoplitin entfernt.

MONSTER-MONUMENTZERSTÖRUNG (4 ☠)

Der Kronos-Spieler wählt ein Gebiet, in dem sich ein Monster und ein Monument befinden. Das Monster zerstört 1 Stufe des Monuments (sie wird vom Spiel entfernt). Solange das Fundament nicht zerstört ist, können die Helden-Spieler das Monument wieder errichten. Wenn diese Aktion das Fundament zerstört, gilt dieses Monument als **zerstört** und kann nicht wieder errichtet werden.

Zerstörte Monumente und ihre Göttlichen Artefakte werden vom Spiel entfernt.

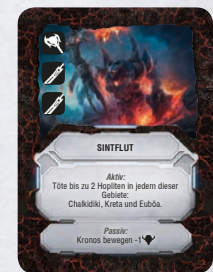
KRONOS' KETTEN

Beim Spelaufbau wählt der Kronos-Spieler 3 der 6 verfügbaren Kettenkarten.

Zu Beginn der Partie sind die 3 gewählten Ketten unversehrt. Unversehrte Ketten werden verdeckt neben den Kronosbogen gelegt und vor den Helden-Spielern geheim gehalten. Der Kronos-Spieler darf sie jedoch zu jeder Zeit ansehen. Kronos darf unversehrte Kettenkarten erst benutzen, wenn sie gesprengt wurden (siehe unten). Eines der Ziele des Kronos-Spielers ist es, diese Ketten zu sprengen und Kronos zu befreien. Die vierte Kette ist immer die „Ingrimm des Kronos“-Karte: sie ist bereits zu Beginn der Partie gesprengt.



Unversehrte Kette



Gesprengte Kette

KETTEN SPRENGEN

Um eine Kette zu sprengen und ihre entsprechende Karte aufzudecken, muss der Kronos-Spieler entweder

- Eines der Kronos-Attribute (Macht, Zorn oder Autorität) auf 3 erhöhen, indem er Tempel zerstört
- ODER
- Während der besonderen Aktion Monument errichten eines Helden-Spielers mindestens 8 ☠ besitzen. Dies wird auf der nächsten Seite erläutert.

Wenn eine Kette gesprengt ist, wird ihre Karte umgedreht und Kronos' neue Fähigkeit aufgedeckt. Beachtet, dass der Kronos-Spieler nur Fähigkeiten von gesprengten Ketten benutzen kann!

Wird die letzte Kette gesprengt, hat der Kronos-Spieler Zugang zu den ultimativen Aktionen (Kronos-Bewegung, Kronos-Terror, Kronos- und Monster-Monumentzerstörung).

KETTENKARTEN EINSETZEN

Jede Kettenkarte hat drei Bereiche:

- Oben links werden die zusätzlichen **Wunden** angezeigt, die ein Held zufügen muss, um Kronos erfolgreich zu jagen. Sobald ein Held Wundenmarker auf alle Wundenfelder der Kettenkarte gelegt hat, ist sie zerstört und der Kronos-Spieler kann sie nicht mehr benutzen.

- Die **aktive** Fähigkeit der Karte kann der Kronos-Spieler zu jedem Zeitpunkt in seinem Spielzug aktivieren.

Die Fähigkeit funktioniert wie ein Artefakt des Basisspiels. Nach der Aktivierung wird die Karte um 90° gedreht, um sie als bereits aktiviert zu markieren. Sie wird erst wieder aufgeladen, wenn ein Helden-Spieler die besondere Aktion Monument errichten ausführt.

- Die **passive** Fähigkeit der Karte wird aktiviert, sobald die Kette gesprengt wurde. Passive Fähigkeiten senken die Kosten für bestimmte Kronos-Aktionen.

Beachtet, dass der Kronos-Spieler nur Fähigkeiten von gesprengten Ketten benutzen kann!

DAS GEBIET MIT KRONOS

Das Gebiet, in dem sich Kronos befindet, unterliegt einigen Sonderregeln:

- Hoplitens können Kronos' Gebiet nicht betreten.
- Helden und Monster können Kronos' Gebiet betreten.
- Das Gebiet wird nicht benötigt, um die Siegbedingung „Kontrolliert 3 Regionen“ zu erfüllen.

DIE JAGD AUF KRONOS

Die Helden-Spieler können Kronos erst jagen, sobald sie die Kronos-Aufgabe „Rheas Segen“ abgeschlossen haben.

Kronos hat 4 Wundenfelder auf seinem Bogen und 4 weitere auf seiner Kettenkarte: zu Spielbeginn hat er also 8 Wundenfelder.

Wundenfelder auf unversehrten Ketten werden ignoriert. Sobald eine Kette gesprengt ist, wird die Karte aufgedeckt und die Wundenfelder zu Kronos' bisherigen Wundenfeldern dazugezählt.

Sobald ein Held alle Wunden einer Kettenkarte zugefügt hat, ist die Karte zerstört und wird vom Spiel entfernt: Kronos verliert all ihre Fähigkeiten.

Kronos greift wie jedes übliche Monster an, aber er zählt sein Macht-Attribut zur Stärke jeder Monster-Angriffskarte, die er spielt, dazu.

KRONOS' SPEZIALANGRIFF

Die Jagd endet sofort, der Held erleidet 1 Verletzung und der Kronos-Spieler kann den Helden in einem beliebigen Gebiet platzieren.

Kronos ist kein gewöhnliches Monster: Er ist immun gegen Effekte, die normale Monster betreffen (er kann zum Beispiel nicht vom Donner des Zeus verwundet oder durch Hektors alternative Spezialfähigkeit bewegt werden).

HELDEN

Der Spielzug eines Helden-Spielers verläuft wie im Basisspiel, mit den folgenden Ausnahmen:

TEMPEL ERRICHTEN

In diesem Modus können die Helden die besondere Aktion Tempel errichten nicht ausführen. Sie können keine neuen Tempel errichten oder zerstörte wiederaufbauen. Sie können Priester nur als Jagdbe-lohnung erhalten, oder indem sie ein Gebiet mit Tempel kontrollieren und die besondere Aktion Monument errichten ausführen.

ENDE EINES HELDEN-SPIELZUGS

Gebt am Ende eines Helden-Spielzugs den Zugmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

HUNT

Die Jagd verläuft wie im Basisspiel, wobei der Kronos-Spieler immer die Monster-Angriffskarten ausspielt. Jagdbe-lohnungen werden jedoch anders verteilt.

- Als Belohnung für das Töten eines Monsters darf der Spieler das passende Ruhmesplättchen auf der Leiste „Haltung der Bevölkerung“ um 1 Feld nach oben bewegen.

Wenn die Haltung bereits „Neutral“ war, darf der Held das Ruhmesplättchen auf sein Heldentableau legen und die besondere Aktion Machtübernahme ausführen.

Als zusätzliche Belohnung zieht er eine Segenskarte.

Der Spieler kann die Segenskarte ablegen, um seinem Priestervorrat 1 Priester hinzuzufügen.

- Fügt ein Helden-Spieler eine Wunde mit Priestersymbol zu, darf er nach der Jagd 1 Segenskarte ziehen.

Der Spieler kann die Segenskarte ablegen, um seinem Priestervorrat 1 Priester hinzuzufügen.

- Fügt ein Helden-Spieler eine Wunde mit Artefaktsymbol zu, darf er das passende Ruhmesplättchen auf der Leiste „Haltung der Bevölkerung“ um 1 Feld nach oben bewegen.

Wenn die Haltung bereits „Neutral“ war, darf der Held das Ruhmesplättchen auf sein Heldentableau legen und die besondere Aktion Machtübernahme ausführen.

Jagdbe-lohnungen können nicht kombiniert werden: Tötet der Held das Monster, ändert er die Haltung der Bevölkerung und zieht eine Segenskarte. Wird das Monster nur verwundet, muss er sich eine Belohnung aussuchen (entsprechend dem Wundensymbol).

MONUMENT ERRICHTEN

Hat ein Helden-Spieler die besondere Aktion Monument errichten ausgeführt, überspringt die Monster- und Ereignisphasen.

Stattdessen darf der Kronos-Spieler den Zornpunkte-Zähler (☛) auf das Feld der Zornleiste setzen, das der Zahl der von den Helden kontrollierten Gebiete entspricht.

Hat er danach mindestens 8 Zornpunkte, darf er eine Kette sprengen. Der Zornpunkte-Zähler wird dann auf 0 gesetzt.

Der Kronos-Spieler zieht 1 Befehlskarte pro Held und lädt alle gesprengten Kettenkarten auf.

Sind alle Monumente zerstört, endet die Partie mit einem Sieg für Kronos!

DAS ORAKEL VON DELPHI

Das Orakel ist ein normaler Tempel, mit den folgenden Ausnahmen:

- Der erste Held, der Phokis kontrolliert, zieht 1 Segenskarte.
- Wird das Orakel von Delphi zerstört, darf der Kronos-Spieler ein beliebiges Ruhmesplättchen auf der Leiste „Haltung der Bevölkerung“ um 1 Feld nach unten bewegen.

HOPLITEN

Helden-Spieler arbeiten zusammen, um Kronos aufzuhalten, und werden nicht gegeneinander kämpfen. Die Hoplitens mehrerer Spieler können im selben Gebiet sein.

Um die Kontrolle über ein Gebiet zu übernehmen, können Spieler ihre Hoplitens jedoch nicht zusammenzählen (hierfür werden nur die Hoplitens eines einzigen Spielers gezählt).

AUFGABEN

Zu Spielbeginn sind 3 Kronos-Aufgaben verfügbar.

Solange diese Aufgaben unerfüllt sind, kann der Kronos-Spieler die Fähigkeiten auf diesen Karten nutzen.

Wenn ein Helden-Spieler eine Kronos-Aufgabe erfüllt, wird die Karte entfernt und der Kronos-Spieler verliert ihre Fähigkeiten. Bei jedem Abschluss einer Kronos-Aufgabe darf der Spieler das passende Ruhmesplättchen auf der Leiste „Haltung der Bevölkerung“ um 1 Feld nach oben bewegen. Wenn die Haltung bereits „Neutral“ war, darf der Held das Ruhmesplättchen auf sein Heldentableau legen und die besondere Aktion Machtübernahme ausführen.

ARTEFAKTE

In diesem Spielmodus gibt es keine Monster- oder Neutrales Artefakte - es werden nur Göttliche Artefakte verwendet.



CREDITS:

Autor: Adam Kwapiński

Spielentwickler: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

Illustration: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz
Grafische Gestaltung: Andrzej Pórtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

3D-Grafik: Jędrzej Chomiczki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Test und Entwicklung: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Hałon

Lektorat: Hervé Daubet

Besonderer Dank geht an: Alle Kickstarter-Unterstützer, die uns geholfen haben, dieses Spiel zu verwirklichen. Alle Testspieler, die viel Zeit in dieses Spiel investiert haben. Adrian Komarski und Michał Oracz für ihre kreativen Vorschläge.