

ATLAS

- REGELN -

1 ATLAS-MONUMENT



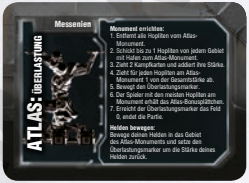
1 ATLASBOGEN



15 GOLDENE ÄPFEL



1 ATLAS-ÜBERSICHTSKARTE



1 ÜBERLASTUNGSMARKER



1 ATLAS-BONUSPLÄTTCHEN



5 HAFENPLÄTTCHEN





Achtung! Diese Erweiterung hat zwei Varianten. Beide verändern das Basisspiel beträchtlich und sind für erfahrene Spieler gedacht. Wir schlagen vor, nur eine Erweiterung mit dem  *-Symbol auf einmal zu verwenden.*

ATLAS: ÜBERLASTUNG

SPIELAUFBAU

- Platziert 5 Hafenplättchen zufällig (Nummern nach unten) in den folgenden Gebieten: Messenien, Kreta, Akarnanien, Böotien und Chalkidiki. Dann dreht die Plättchen um (Nummern nach oben).
- Platziert das Atlas-Monument in Messenien und legt den Atlasbogen auf Atlas' Hände (mit dem 0-15-Pfad nach oben). Legt schließlich den Überlastungsmarker auf das Feld mit der 15.
- Die Atlas-Siegbedingung ist eine **zusätzliche** Siegbedingung.

ÜBERLASTUNG

- Immer wenn ein Monument errichtet wird, können Spieler 1 Hopliten von Gebieten mit Hafen zum Atlas-Monument schicken (maximal 1 Hoplit pro Gebiet). Die Zahlen auf den Hafenplättchen bestimmen die Reihenfolge. Das Atlas-Monument hat 6 Plätze für Hopliten statt für Priester.
- Der Spieler mit den meisten Hopliten am Atlas-Monument erhält das Atlas-Bonusplättchen, das 1 seiner Heldenattribute um 1 erhöht, solange er es besitzt. Bei Gleichstand bleibt das Plättchen bei seinem Besitzer.

Dann zieht 2 Kampfkarten und zählt ihre Stärke zusammen.

Zieht für jeden Hopliten am Atlas-Monument 1 von der kombinierten Stärke ab und bewegt den Überlastungsmarker entsprechend der verbleibenden Stärke am Pfad entlang. Der Marker kann sich nie zurück bewegen, auch wenn die Zahl der Hopliten den kombinierten Kampfwert übersteigt.

- Erreicht der Überlastungsmarker 0, endet die Partie und der Spieler mit den meisten Hopliten am Atlas-Monument gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem Atlas-Bonusplättchen.
- Wenn sich ein Held nach der einfachen Aktion Helden bewegen im Gebiet des Atlas-Monuments befindet, kann ihn sein Spieler entfernen, um den Überlastungsmarker um den Wert des Stärke-Attributs seines Helden zurückzubewegen. Nach der nächsten besonderen Aktion Monument errichten wird der Held wieder im selben Gebiet platziert.

ATLAS-BONUSPLÄTTCHEN

Erhält ein Spieler das Atlas-Bonusplättchen, legt er es auf das Feld über einem seiner Attributsplättchen. Das Attribut ist um 1 erhöht, solange sich das Bonusplättchen dort befindet. Erleidet ein Held eine Verletzung in dem gewählten Attribut, ist dessen Wert 2 statt 1.

ATLAS: GARTEN DER HESPERIDEN

SPIELAUFBAU

- Platziert 5 Hafenplättchen (Nummern werden in diesem Modus ignoriert) in den folgenden Gebieten: Messenien, Kreta, Akarnanien, Böotien und Chalkidiki.
- Platziert das Atlas-Monument in Messenien und legt den Atlasbogen auf Atlas' Hände (mit dem Garten der Hesperiden nach oben). Legt schließlich 15 Goldene Äpfel darauf ab.

GOLDENE ÄPFEL

- Beim Ausführen der einfachen Aktion Hopliten bewegen darf ein Spieler 1 seiner Hopliten von 1 Gebiet mit Hafen zum Atlas-Monument schicken. Dafür erhält er einen Goldenen Apfel. Das Atlas-Monument hat 6 Plätze für Hopliten statt für Priester.
- Immer wenn ein Monument errichtet wird, erhält jeder Spieler mit mindestens 1 Hopliten am Atlas-Monument 1 Goldenen Apfel.

  Der Spieler mit den meisten Hopliten am Atlas-Monument erhält einen zusätzlichen Goldenen Apfel. Bei Gleichstand erhält keiner der Spieler zusätzliche Äpfel.

  Entfernt dann alle Hopliten vom Atlas-Monument.
- Es können keine weiteren Goldenen Äpfel auf den Atlasbogen gelegt werden: in einer Partie gibt es daher immer höchstens 15 Äpfel.
- Goldene Äpfel können auf zwei Arten benutzt werden:

  1. Einmal pro Schlacht kann ein Spieler statt eine Kampfkarte zu spielen einen Goldenen Apfel einsetzen, um +1 Armeestärke zu erhalten. Benutzte Äpfel werden nach der Schlacht vom Spiel entfernt.

  2. Zu Beginn seines Zuges kann ein Spieler 1 Goldenen Apfel einsetzen, um entweder 1 Verletzung seines Helden zu heilen oder ein Attribut bis zum Ende des Zuges um 1 zu erhöhen. Markiert das entsprechende Attribut mit dem Apfel und entfernt ihn am Ende des Zugs vom Spiel.

Autor: Adam Kwapiński ● **Autoren der Erweiterung:** Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski
Spielentwicklung: Paweł Samborski, Michał Siekierski ● **Illustration:** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz ● **Grafische Gestaltung:** Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz ● **3D-Grafik:** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski ● **Test und Entwicklung:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon ● **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 Michal Oracz für ihre kreativen Vorschläge.