

HELMUT OHLEY & LEONHARD ORGLER

POSEIDON

1800 B.C.

OVERVIEW OF PLAY FOR PLAYERS

...without 18xx experience:

Poseidon is a game about prestige, fortune and exploration. The game is set in ancient Greece. Due to the development of ships suitable for crossing the Ionian Sea, different nations start setting up trading routes and exploring new territory.

Each player represents a rich family clan trying to multiply their riches. You invest in flourishing nations by obtaining merchant licenses and even rule some of those nations if you're the player with the most merchant licenses equaling highest influence. (The terms 'merchant' and 'merchant license' will be used synonymously.)

As the ruler of a nation, you send out your discovery ship to establish trading routes and collect income with your merchant fleet.

Each of the nations has a growth potential in the range of 18 to 22, represented by that number of wooden disks. Those disks have 2 functions: they can be used as merchants, but also as trading posts to generate income. It's the old story: more hands in the pot means less money for each and less growth.

The game is divided into Merchant Rounds and Exploration Rounds, as shown in the column on the left side of the game board.

During the Merchant Rounds, players act by buying and selling merchants. During the Exploration Rounds, the nations act. With their trading fleets, they earn revenue that they can pay to the *merchants*.

With the progress of history, the game runs through 4 different phases. As soon as a certain new type of ship has been bought, a new Phase triggers, bringing higher revenue, getting better results from discovery efforts, and making older ships obsolete.

Personal money and Nations' assets have to be kept separate at all times; control of any given nation may pass from one player to another over the course of the game.

At the end of the game, a player's worth is determined by the value of his merchants and cash on hand; highest net worth wins.

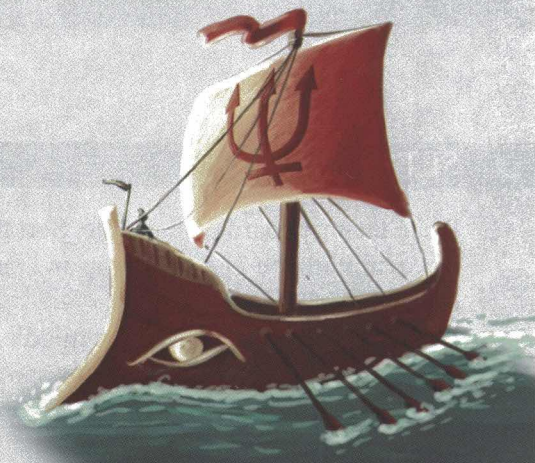
...with 18xx experience

Poseidon would be a stock market and railroad building game if they had already had stock markets and railroads in ancient Greece. But back then, it was all about prestige, fortune and exploration.

There are no railway companies, but eight nations competing for the best trading routes.

There are no shares, but merchant licenses, associated with increasing or decreasing prestige.

There are no directors, but kings; no Stock Rounds, but Merchant Rounds; no Operating Rounds, but Exploration Rounds; no trains, but ships; no private companies, but Special cards; no bank pool, but a merchants pool. You see, it's a totally different game.



www.zmangames.com

English language publisher:
Z-Man Games, Inc. © 2010
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

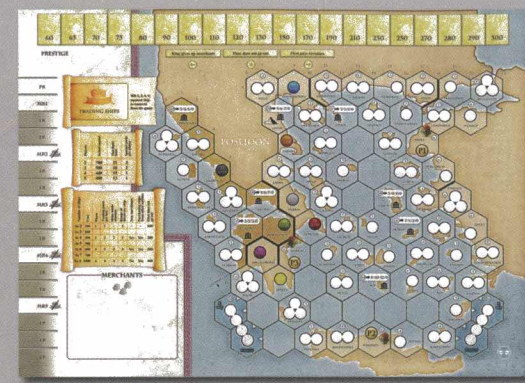


"18XX" and the "18XX brand logo"
are trademark properties of Francis Tresham.
All rights reserved.

GAME COMPONENTS

- 1 1 map
- 2 30 Ship cards
- 3 6 Special cards
- 4 8 King cards
- 5 1 Starting Player card
- 6 8 Nation charters
- 7 160 wooden disks (potential markers)
- 8 8 Discovery ships
- 9 8 Prestige markers
- 10 8 High Culture markers
- 11 8 New Home markers
- 12 1 white Delian League marker
- 13 1 turn marker
- playing money (24 each of 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1)
- this rulebook

1



2



3



4



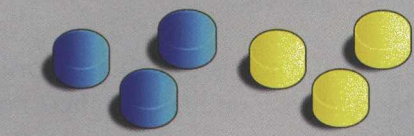
5



6



7



8



9



10



11



12



13



1. GAMEPLAY

The game consists of alternating Merchant and Exploration Rounds, preceded by a special Poseidon Round. The sequence of these rounds is given on the left side of the map.

1.1 THE POSEIDON ROUND (PR)

The player to the **right** of the Starting player begins in the PR, then play continues **counter-clockwise**. Each player chooses one of the Special cards and pays its printed value to the bank. They can not pass.

- In a 2-player game, each player buys 2 more Special cards (a total of 3 each)
- In a 3-player game, each player buys 1 more Special card (a total of 2 each)
- With 4 and 5 players, all remaining Special cards are removed from the game (players will have 1 Special card.)

1.1.1 THE SPECIAL CARDS

The Special cards give the noted income to their owners at the beginning of each Exploration Round, varying with the phase of the game. In addition, they have the listed special powers. At the beginning of each Exploration round, the owner of each card decides if he wants to collect income from the card or use its ability. With the exception of P4 (Poseidon), all Special cards are void and discarded after their special powers have been used.

P0 Delian League	30 drachma	income 0 – 0 – 0 – 0
------------------	------------	----------------------

The owner of this Special card gets the white Delian League marker. Once during the game, he can put that marker at any time under a trading post of any nation he's the king of. This doubles the value of that trading post for that nation permanently. The marker can't be used for the New World areas, and cannot be moved once placed.

P1 Troja (C17)	50 drachma	income 10 – 5 – 0 – 0
----------------	------------	-----------------------

P2 Knossos (J14)	90 drachma	income 20 – 10 – 0 – 0
------------------	------------	------------------------

P3 Mykene (G9)	120 drachma	income 30 – 15 – 0 – 0
----------------	-------------	------------------------

With each of those three special cards, a player can give a nation he's the king of a special "high culture" trading post without moving the discovery ship there. (A nation may have no more than one high culture.) This happens at the beginning of an Exploration Round, so the owner can choose to either get the income or give the nation a new source of income. The three hexes are reserved for the high culture trading posts; no other trading posts or New Homes can be established there.

P4 Poseidon	160 drachma	income 40 – 0 – 0 – 0
-------------	-------------	-----------------------

Doubles the range of the fleet of any one nation once each in phases 2, 3 and 4. If the phase is over and Poseidon has not been used, that phase's usage is void. If the action is used, the card is flipped over until the start of a new phase.

P5 Archon	210 drachma	income 50 – 0 – 0 – 0
-----------	-------------	-----------------------

This Special card can be traded for any merchant from the merchants pool at the beginning of a Exploration Round. This happens instead of getting income.

All special cards other than Poseidon are void as soon as they use their special ability.

1.2 MERCHANT ROUNDS (MR)

Following the Poseidon round, the first MR starts. It begins with the starting player and continues clockwise until all players have passed in order.

On a player's turn, that player can

- Make a maximum of ONE purchase, from two options:
 - Take over (buy) a king's card of a nation (and several merchants with it) that has no king yet.
 - Or take over (buy) exactly 1 merchant from those in the Merchant pool.
- In addition to, or instead of a purchase, a player may give up (sell) any number of merchants.
- If a player wishes to neither sell nor buy, they may pass; they retain the right to act on future turns.



SETUP

Place the mapboard on the table. Sort the ships by their number (=reach) with the 2-ships on top and put them on the appropriate space on the board.

Place the 6 Special cards in the middle where all players can see them. Determine player order and pick a starting player at random.

Each player receives starting capital depending on the number of players:

- 2 players 780 drachma
- 3 players 580 drachma
- 4 players 440 drachma
- 5 players 400 drachma

After all players have passed consecutively, the Starting player card moves one player in clockwise order. After MR 2, 3, 4 and 5, the top ship from the ship deck is removed from the game.

1.2.1 THE KING'S CARD

Before any player can take over merchants of a nation, that nation has to be founded by someone buying the King's card. When a player is founding a new nation, that player performs the following actions:

- Choose a nation and get that nation's charter and all potentials (18, 20 or 22).
- Set the initial **prestige value** per merchant and place the prestige marker on the prestige track. This can be any value on the Prestige track.
- Place an **odd** number of disks in the Merchant pool, but at least 5. These disks become Merchants for the nation.
- Get money for the nation's coffers following the formula (new merchants x prestige).
- Buy at least 50% (rounded up) of the newly placed Merchants from the Merchant pool. The money is paid to the bank.
- Place 3 of the purchased Merchants on the King's card and the rest next to it.
- Take the discovery ship and place it in the home port.

The remaining disks stay on that nation's charter and can be used later as either additional merchants or trading posts. The player founding the nation can't sell those merchants nor buy additional merchants of that nation during that MR.

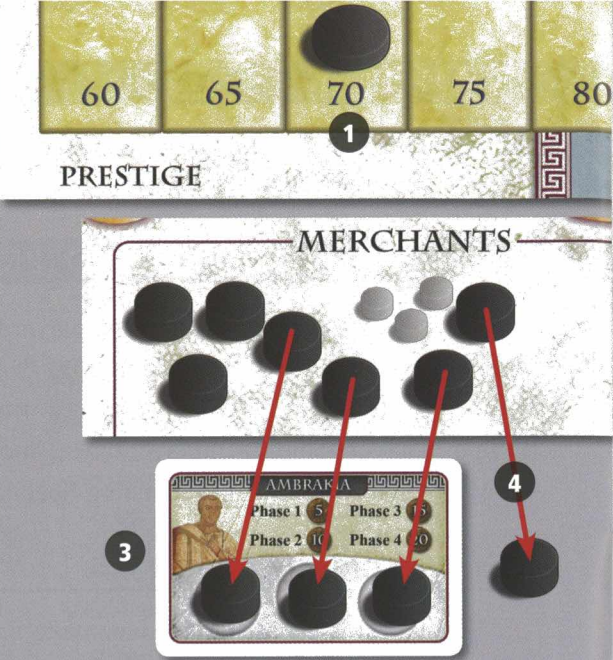
Later, at the beginning of phases 2 and 3 (when the first 4-ship and 6-ship are bought, respectively), the player who is king can decide to place additional disks into the Merchant pool as new Merchants for that nation.

- At the beginning of phase 2, the player can place up to 4 more merchants.
- At the beginning of phase 3, the player can place up to 6 more merchants.

The nation gets an amount of money corresponding to the number of new merchants times the actual prestige. This money is placed in the nation's coffers.

Overview of the nations

	NAME	HOME	COLOR	NUMBER OF POTENTIALS
1	IONIANS	ATHENAI	F10 RED	18
2	THRACIANS	THESSALONIKE	A9 BLUE	18
3	DORIANS	SPARTA	H9 YELLOW	20
4	AEOLIANS	THEBAI	E9 GRAY	20
5	THESSALIANS	LARISSA	C9 ORANGE	20
6	CYPSELIDES	KORINTHOS	F8 GREEN	20
7	ARCADIANS	MEGALOPOLIS	G7 PURPLE	22
8	AETOLIANS	AMBRAKIA	D6 BLACK	22



Example: Jakob founds Ambrakia, sets the prestige to 70 ❶ and places 7 of the 22 black potentials into the Merchant pool ❷. Ambrakia gets 7 x 70=490 drachma. He now buys 4 of those merchants for 280 drachma, placing 3 on the King's card ❸ and 1 next to it ❹. The other 3 merchants can now be bought by any other player.

1.2.2 TAKING OVER A MERCHANT LICENSE

When it's a player's turn during an MR, that player can buy exactly 1 Merchant from the Merchant pool. Merchants are available for their nation's actual prestige value. The player pays the money to the bank. Each player may hold a maximum number of Merchants (including those on King's cards):

NUMBER OF PLAYERS	MERCHANT LIMIT
2	21
3	18
4	15
5	13

1.2.3 GIVING UP MERCHANT LICENSES

When it's a player's turn during an MR, he can put back any number of Merchants into the Merchant pool and get the current prestige paid out by the bank. The 3 Merchants on a King's card can never be given up, unless the King card itself is transferred to another player.

1.2.3.1 CHANGE OF PRESTIGE DURING A MERCHANT ROUND

If a king gives up merchant licenses of his nation, the prestige marker is moved one step to the left (regardless of the number of merchants given up.) The prestige marker is not moved if players other than the King give up merchants.

1.2.4 CHANGE OF GOVERNMENT

At the end of each MR, for each nation in operating order, check to see if any player holds more merchants than the current king. If so, starting with the player with the most merchants, give each such player the opportunity to take over the King's card. (Ties are broken in clockwise order from the current King.) The player may choose to

- Take over the King's card, with all rights and duties, giving the former owner three merchants in return or
- tolerate the current minority government.

1.3 EXPLORATION ROUNDS (ER)

Course of action during an ER:

- 1a) Owners of Special cards P1, P2, P3, and P5, in that order, may choose to use their Special powers.
- 1b) Special cards (P0-P5) pay their income to their owner;
- 2) Each king may take money from that nation's coffers and cash it in (depending on the phase: 5/10/15/20 drachma)
- 3) Nations act (highest prestige first; if nations are tied for prestige, use stacking order)
 - 3a) Move the discovery ship, build trading posts and/or New Home
 - 3b) Calculate revenue
 - 3c) Buy new ships and (from Phase 2 on) buy ships from other nations

1.3.1 SPECIAL CARDS AND KING'S MONEY

The Special cards pay a fixed revenue that's dependent on the actual phase, as printed on the card. Then, each King may take 5/10/15/20 drachma (dependent on the actual phase) from the nation's coffers and put them in his personal treasure.



1.3.2 MOVE THE DISCOVERY SHIP AND BUILD TRADING POSTS

Each nation has one discovery ship token. This ship moves on the map to build new trading posts. The range of that ship always equals the actual phase. Therefore, at the start of the game, it can move 1 hex per Exploration Round.

That nation can build trading posts on all hexes with white circles the ship touched this turn (including the hex it started on). In later phases, multiple trading posts can be build each turn. During Phase 1, there may be only 1 trading post per hex, regardless of which nation and regardless of the number of white circles on that hex.

From Phase 2 on, there can be 2 trading posts (from different nations) on hexes with at least 2 white circles; from Phase 3 on, there can be 3 trading posts from different nations on hexes with at least 3 white circles. In Phase 4, the dark blue off-board locations can hold trading posts from 4 different nations.

Nations use their potentials as trading posts.

In the home port, no trading post is established.

1.3.2.1 NEW HOME

The Trading fleet always starts from its home port, but it is possible to establish a New Home in another hex, after which the fleet may choose, each turn, to start from either the original or new home.

The New Home marker may be placed in a circle on any unoccupied hex visited by the nation's Discovery Ship this turn. Once a New Home token has been placed on a hex, no other (New Home or Trading Post) tokens may be placed there.

Like the fleet's original home, the value of the hex with the New Home is zero. A New Home can neither be placed on one of the New World locations (Kyrene and Kypros) nor on one of the High cultures (P1-P3)

1.3.3 CALCULATE REVENUE

Each nation has one or more ships – their trading fleet. This fleet visits several of that nation's trading posts. The range of a fleet is always the sum of the ships' value.

Example: A fleet with 2-ship, 2-ship and 3-ship has a range of 2+2+3=7.

The range is the number of hexes a fleet can move. The fleet always starts either from the home port or from the New Home.

The fleet may not cross the dark lines on the map (for example, the border between Ainos and Perinthos), but must sail around them. The fleet may sail past hexes where it does not have a trading post, whether the hex contains no circles, empty circles, or circles filled by other nations' trading posts.

The fleet produces revenue by visiting temples and its nation's trading posts. Some of the temples ask for a donation of 10, 20 or 40 drachma from the nation's coffers to produce revenue, others are free.

The two New World locations (Kyrene and Kypros, shown in darker blue on the map) can be visited only by Endless-ships. E-ships can visit any number of trading posts, but only one of the New World locations, even if that nation has trading posts in both New World locations.

The King decides if he's sending out his fleet or not.

- If the fleet goes out, the total revenue is the sum of all temples and trading posts owned by that nation which are visited. Per merchant, that value is paid to the players that hold merchants of that nation.
- If the fleet stays at home, a fixed sum (100/200/300/400 drachma, depending on the actual phase) is paid into the nation's coffers.
- If the nation has no ships (for example in its first ER), there are no revenues.

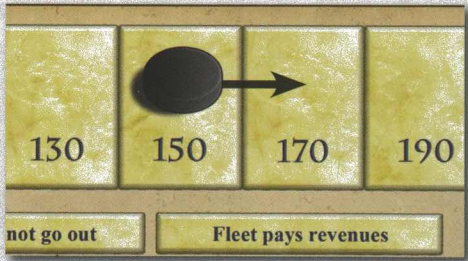


1.3.4 CHANGE OF PRESTIGE IN EXPLORATION ROUNDS

If the fleet went out and revenue was paid to that nation's merchants, the prestige marker moves one space to the right.

In all other cases, it stays in its current location.

Stacking rule: If a prestige marker is moved onto a space that already holds one or more markers, the arriving marker is put on the bottom of the stack.



1.3.5 BUYING SHIPS

The last possible action for a nation in its Exploration phase is the purchase of ships for its fleet. The ships are available in order. At the beginning of the game, only 2-ships are available, which can sail for 2 hexes. Only after all 2-ships are sold, 3-ships are available.

The ships' price is listed on the ship card and is paid out of that nation's coffers.

Ships always sail as a fleet, the value of the ships is added. Each nation always has to have at least one ship, the maximum number of ships allowed is 3.

The purchase of the first 4-ship and the first 6-ship forces the change of phases.



Purchase of the first 4-ship

- The game is halted temporarily, even in the middle of a turn. Each nation can use up to 4 disks from their supply and make them into new merchants, putting them into the Merchant box. That nation places the new money into its coffers (new merchants x actual prestige). Nations decide on the number of new merchants in actual playing order (highest prestige first).
- All 2-ships are obsolete now and leave the game without compensation.
- Hexes with at least 2 white circles can now hold trading posts from 2 different nations.
- The range of the Discovery ship now is 2 hexes.
- Purchasing ships from nations now is permitted. During the action "Buying Trading Ships", ships now can be bought from other nations for any price (at least 1 drachma) if the nations' kings agree on the price.
- If the king of a nation decides that his fleet won't go out, that nation gets 200 drachma into its coffers.



Purchase of the first 6-ship

- The game is halted temporarily. Each nation can use up to 6 potentials from their supply and make them into new merchants, putting them into the Merchant box. That nation gets new money into its coffers (new merchants x actual prestige). Nations decide on the number of new merchants in actual playing order (highest prestige first).
- All 3-ships are obsolete now and leave the game without compensation.
- Hexes with at least 3 white circles can now hold trading posts from 3 different nations.
- The range of the Discovery ship now is 3.
- If the king of a nation decides that his fleet won't go out, that nation gets 300 drachma into its coffers.



Purchase of the first E-ship

- All 4-ships are obsolete now and leave the game without compensation.
- In the New World locations, trading posts of up to 4 nations can now be built.
- The range of the Discovery ship now is 4.
- If the king of a nation decides that his fleet won't go out, that nation gets 400 drachma into its coffers.
- All temples lose their revenue.
- With the purchase of an E-ship, you can trade in one of your other ships for half its value. For example, a 5-ship reduces the cost for an E-ship by 250 drachma. For the purchase of the first E-ship, a 4-ship can be traded in for 150 drachma just before the 4-ships become obsolete.

Example for the first 2 Exploration Rounds for ATHENAI:

ER1:

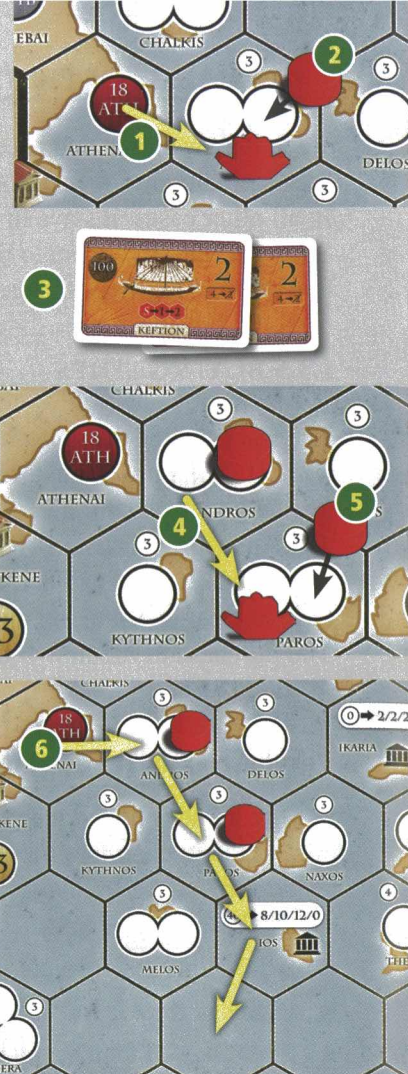
- 1 The Discovery ship moves 1 hex to Andros
- 2 A red potential is placed on Andros as a trading post
There's no income, as Athenai has no ships
- 3 Athenai buys two 2-ships and pays 200 drachma from her coffers

ER2:

- 4 The discovery ship moves 1 hex to Paros
- 5 A red potential is placed on Paros as a trading post
- 6 Revenue is calculated:

Athenai has two 2-ships, therefore a fleet range of 4. The fleet can move 4 hexes and visit all own trading posts on the way as well as the neutral temples. The Ios temple has a revenue of 8 if the nation pays 40 drachma from its coffers. Athenai pays 40 drachma and therefore has a total revenue of 14: Andros 3 + Paros 3 + Ios 8
The fourth hex the fleet could move to is void as there's no other own trading post or temple within range

For each Athenai merchant a player holds, that player gets 14 drachma



1.3.5.1 FORCED PURCHASE OF A TRADING SHIP

Each nation must have at least 1 ship at the end of its turn in a Exploration Round.

If a nation has no ship (in its first ER; or because all ships went obsolete; or another nation bought its last ship), it must buy one.

If the nation does not have enough money to buy a ship, the King must transform potentials into new merchants by putting them into the Merchant Pool. The nation's prestige value drops one space to the left, and the nation receives that new value times the number of merchants created. (Only enough new merchants to raise enough money to buy the next ship available may be created.) If the nation has used up all of its potentials and still does not have enough money to buy a ship, the King must pay the remaining amount from his own treasure, possibly selling merchants (of that nation or other nations) to raise the needed funds. (As always, if a player sells merchants of a nation he is King of, that nation's prestige value drops one space to the left.) Money raised in this manner cannot be used to buy ships from another nation, only from the bank. If the King cannot raise enough money to buy a ship, because the only merchants he has left are those on King's cards, he is bankrupt and forfeits all of his cash to the bank. The current ER is completed and then the game ends early. (Thus, it is possible for more than one player to go bankrupt.)

2. GAME END

The game ends after the eleventh Exploration Round.

Players calculate their total wealth by adding their personal money to the prestige value of their merchants.

The player with the highest score wins.

Money on the nations' charters has no value at game end.

3. POSEIDON WITH 2 PLAYERS

Only 6 nations and the Eastern part of the map are used.

Remove one each of 3-ship, 5-ship, 7-ship from the game.

Example:

Jakob has 7 merchants of Megalopolis (prestige 210) and 5 merchants of Ambrakia (prestige 150). He also has 2615 drachma in cash.

His final score is

$$(7 \cdot 210) + (5 \cdot 150) + 2615 = \underline{4835}$$

POSEIDON

1800 VOR CHRISTUS

EINLEITUNG FÜR SPIELER

...ohne 18xx-Erfahrung

***Poseidon** ist ein Spiel über Ansehen, Reichtum und Erforschung. Es spielt im Griechenland vor fast 4000 Jahren. Als Schiffe entwickelt wurden, mit denen man das Ionische Meer überqueren konnte, begannen viele aufstrebende Völker und Stadtstaaten, Handelsrouten zu den Inseln aufzubauen und neue Gegenden zu erkunden. Jeder Spieler stellt einen reichen Familienclan dar, der versucht, seinen Reichtum zu vermehren. Gegen Bezahlung sind Ämter an den Höfen der Könige zu erhalten, und wer den meisten Einfluss am Hof hat, kann sogar den König lenken.*

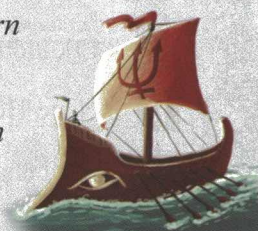
Als König schickst du das Erkundungsschiff und die Handelsflotte des Volkes aus, um die Handelswege zu erweitern und durch Handel reich zu werden.

... mit 18xx-Erfahrung

***Poseidon** wäre ein Eisenbahn- und Aktienspiel, falls es im Griechenland des Altertums bereits Aktienmärkte und Eisenbahnen gegeben hätte. Doch damals ging es noch um Ansehen, Reichtum und Erforschung.*

Es gibt also keine Eisenbahngesellschaften, dafür aber acht Völker, die versuchen, die besten Handelsrouten zu etablieren. Es gibt keine Aktien, sondern Ämter in den Regierungen dieser Völker, deren Wert vom aktuellen Ansehen des Volkes abhängt.

Es gibt keine Eisenbahndirektoren, sondern Könige; keine Aktienrunden, sondern Ämterrunden; keine Betriebsrunden, sondern Volksrunden; keine Loks, sondern Schiffe; keine Privatgesellschaften, sondern Sonderkarten; kein Bankpool, sondern eine Ämterbox. Wie ihr seht, ist Poseidon ein völlig anderes Spiel.



Die verschiedenen Völker haben ein unterschiedliches Entwicklungspotential, dargestellt durch 18-22 Holzscheiben (Potentiale). Diese Holzscheiben haben im Spiel eine doppelte Funktion: Zum einen stellen sie Ämter dar, die von den Spielern erworben (übernommen) werden können. Zum anderen sind sie Handelsstationen, die vom König eines Volkes (dem Spieler mit den meisten Ämtern) in Städten auf dem Spielplan errichtet werden. Es war also auch früher schon so: Mehr Bürokraten bedeutet weniger Wachstum. Das Spiel gliedert sich in Ämter- und Volksrunden, die (wie auf der Leiste am linken Spielfeldrand angegeben) nacheinander stattfinden.

In den Ämterrunden agieren die Spieler und kaufen mit ihrem Geld Ämtersteine.

In den Volksrunden agieren die verschiedenen Völker. Sie fahren mit ihrer Flotte Einnahmen ein, die sie an die Ämterinhaber ausbezahlen.

Das Spiel läuft durch vier verschiedene Phasen. Sobald ein bestimmter neuer Schiffstyp zum ersten Mal gekauft wird, beginnt die nächste Phase, die höhere Einnahmen und ein mehr Erkundungsmöglichkeiten bietet und bestimmte ältere Schiffe veraltet und damit verschrottet werden lässt.

Das Privatgeld der Spieler und das Vermögen eines Volkes in der Staatskasse sind strikt voneinander zu trennen, die Kontrolle über Nationen kann im Verlauf des Spiels auch von einem Spieler zu einem anderen wechseln.

Am Spielende wird der Reichtum eines Spielers durch den Wert seiner Ämter und die Menge seines Bargelds bestimmt; der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.



WWW.LOOKOUT-GAMES.DE

© 2010 Lookout Games

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 2 30 Handelsschiffkarten
(6x 2, 6x 3, 4x 4, 4x 5, 2x 6, 2x 7, 6x Endlos)
- 3 6 Sonderkarten
- 4 8 Königs-Karten
- 5 1 Startspieler Karte
- 6 8 Völker-Besitzbögen
- 7 160 Holzscheiben in 8 Farben,
2x18, 4x20, 2x22 (Potentiale der Völker)
- 8 8 Holzscheiben als Ansehensanzeiger
- 9 8 Holzscheiben als zusätzliche Handelsstationen
für die frühen Hochkulturen (je 1 pro Volk)
- 10 1 weiße Holzscheibe als Verdopplungsstein
für Attischer Seebund (P0)
- 11 8 Erkundungsschiffe (je 1 pro Volk)
- 12 8 Neue-Heimat-Steine (je 1 pro Volk)
- 13 1 Rundenanzeiger
- Spielgeld (je 24mal 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1)
- 1 Spielregel
- 1 Rolle Zippverschlusstüchen

Ein Spiel von Helmut Ohley und Lonny Orgler
Vielen Dank an alle Spieltester!

Illustrationen: Klemens Franz | atelier 198
Redaktion Hanno Girke

SPIELVORBEREITUNG:

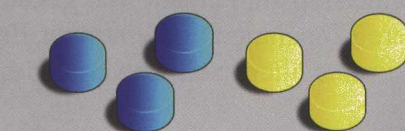
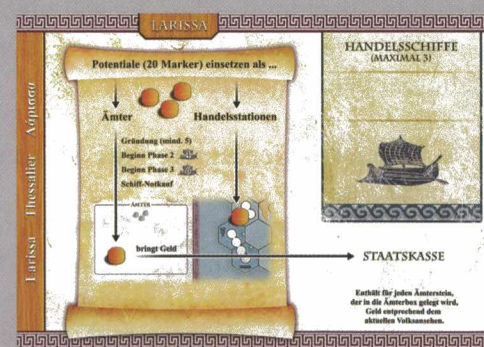
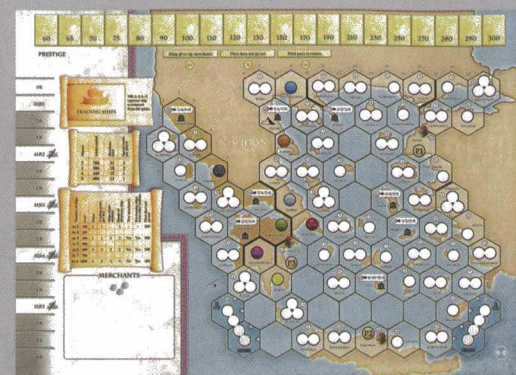
Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die Schiffskärtchen werden nach Wert sortiert und mit den 2er-Schiffen oben auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.

Die 6 Sonderkarten werden gut sichtbar ausgelegt.
Ein Startspieler wird ausgelost.

Jedem Spieler erhält Startkapital laut folgender Tabelle:

- | | |
|-------------|--------------|
| ■ 2 Spieler | 780 Drachmen |
| ■ 3 Spieler | 580 Drachmen |
| ■ 4 Spieler | 440 Drachmen |
| ■ 5 Spieler | 400 Drachmen |



1. SPIELABLAUF

Das Spiel gliedert sich in Ämter- und Volksrunden, die laut Leiste am linken Spielfeldrand nacheinander stattfinden.

1.1 POSEIDONRUNDE (PR)

Das Spiel startet mit einer Sonderrunde, der **Poseidonrunde (PR)**.

In der **PR** beginnt der Spieler rechts vom Startspieler, dann wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler kauft eine der ausliegenden Sonderkarten, es kann nicht gepasst werden. Er zahlt dafür den aufgedruckten Preis an die Bank.

- Bei **2 Spielern** kauft danach im Uhrzeigersinn jeder 2 weitere Sonderkarten (also insgesamt 3).
- Bei **3 Spielern** kauft danach im Uhrzeigersinn jeder 1 weitere Sonderkarte (also insgesamt 2).
- Bei **4 Spielern** sind die beiden nicht erworbenen Sonderkarten aus dem Spiel.
- Bei **5 Spielern** ist die nicht erworbene Sonderkarte aus dem Spiel.

1.1.1 BESCHREIBUNG DER SONDERKARTEN

Zu Beginn einer Völkerrunde zahlen die Sonderkarten ihren Besitzern das aufgedruckte Einkommen, das phasenabhängig ist. Stattdessen kann sich jeder Spieler auch entscheiden, **stattdessen** die Sondereigenschaft in dieser Runde einzusetzen. Sonderkarten werden geschlossen, sobald ihre Eigenschaft eingesetzt wurde, mit Ausnahme von Poseidon (P4).

P0 Attischer Seebund Preis: 30 Einkommen: 0 – 0 – 0 – 0

Der Besitzer dieser Sonderkarte erhält einen weißen Extra-Marker, den er im Lauf des Spieles unter eine seiner Handelsstationen auf dem Spielplan setzen kann. Damit verdoppelt er den Wert dieser Handelsstation. Darf nicht bei den Fernverbindungen (dunkelblau) Kyrene und Kypros eingesetzt werden.



P1 Troja (C17) Preis: 50 Einkommen: 10 – 5 – 0 – 0

P2 Knossos (J14) Preis: 90 Einkommen: 20 – 10 – 0 – 0

P3 Mykene (G9) Preis: 120 Einkommen: 30 – 15 – 0 – 0



Mit jeder dieser drei Sonderkarten darf der betreffende Spieler als König eines Volkes eine zusätzliche Handelsstation seines Volkes auf dem vorgesehenen Feld errichten, ohne dass das Erkundungsschiff dort hinziehen muss.

Jedem Volk kann sich nur eine frühe Hochkultur (P1, P2, P3) anschließen.

Die drei Felder sind für die Handelsstationen der Hochkulturen reserviert; es können dort **keine** anderen Handelsstationen oder Neue Welten hingelegt werden.

Für diese Handelsstationen werden die zusätzlichen Holzscheiben für Hochkulturen verwendet, also nicht eines der Potentiale der Völker.

P4 Poseidon Preis: 160 Einkommen: 40 – 0 – 0 – 0

Erhöht in den Phasen 2, 3 und 4 je einmal die Reichweite der Flotte eines Volkes. Ist eine Phase vorbei und Poseidon wurde nicht eingesetzt, verfällt die Aktion. Wurde die Aktion benutzt, wird die Karte umgedreht. Beginnt eine neue Phase, wird die Poseidonkarte wieder aktiviert.



P5 Archon Preis: 210 Einkommen: 50 – 0 – 0 – 0

Diese Sonderkarte kann zu Beginn einer Völkerrunde gegen einen beliebigen Ämterstein aus der Ämterbox getauscht werden.



1.2 ÄMTERRUNDE (ÄR)

Nach der **Poseidonrunde** folgt gleich die erste **Ämterrunde**.

Sie beginnt bei dem Startspieler und verläuft im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.

In einer Ämterrunde kommen die Spieler daher mehrmals an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann

- **genau einen** Kauf machen, und zwar entweder
 - die Königskarte (und damit mehrere Ämtersteine) eines Volkes erwerben
 - oder genau 1 Ämterstein eines bereits bestehenden Volkes kaufen
- zusätzlich oder stattdessen beliebig viele Ämtersteine verkaufen
- passen, wenn er weder kaufen noch verkaufen will.

PR

ÄR1

VR

Eine Ämterrunde endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben. Der Startspielerstein wechselt dann im Uhrzeigersinn. Nach Beendigung der ÄR 2, 3, 4 und 5 geht das oberste Kärtchen vom Schiffsstapel aus dem Spiel!

1.2.1 KÖNIGSKARTE ERWERBEN

Bevor man Ämtersteine eines Volkes kaufen kann, **muss** ein Spieler zunächst die Königskarte erwerben. Wenn ein Spieler ein neues Volk damit gründet, führt er folgend Aktionen nacheinander aus:

- Der Spieler wählt ein Volk und erhält den Volksbesitzbogen, auf den er alle zugehörigen Potentiale (18, 20 oder 22) legt.
- Er legt nun fest, wie viel er für einen Ämterstein bezahlt. Dieser Wert wird durch das Volksansehen in der Leiste am oberen Spielplanrand dargestellt. Dazu legt er den Volksansehen-Marker auf das entsprechende Feld der Leiste.
- Von den Markern, die sich jetzt auf dem Völkerblatt befinden, legt der König eine ungerade Anzahl an Marker (mindestens jedoch 5) in die Ämterbox. Dieses sind die aktuellen Ämter dieses Volkes.
- Für alle diese Ämter erhält die Staatskasse Geld nach der Formel **Anzahl der Ämter x Volksansehen** in die Staatskasse.
- Der Spieler muss nun mindestens 50% (aufgerundet) der Anteile in der Ämterbox kaufen. Das Geld geht in die Bank.
- Er nimmt sich das entsprechende Königskärtchen, legt 3 Marker darauf und eventuell weitere daneben vor sich hin.
- Das Erkundungsschiff wird auf den Heimathafen des Volkes gelegt.

Die restlichen Marker verbleiben auf dem Volksblatt und können entweder später bei einem Phasenwechsel als Ämter ausgegeben werden oder in der Völkerrunde als Handelsstation auf dem Spielplan errichtet werden.

In der Ämterrunde (ÄR) darf ein Spieler, der das Königskärtchen erworben hat, keine weiteren Ämter dieses Volkes übernehmen/kaufen oder wieder abgeben.

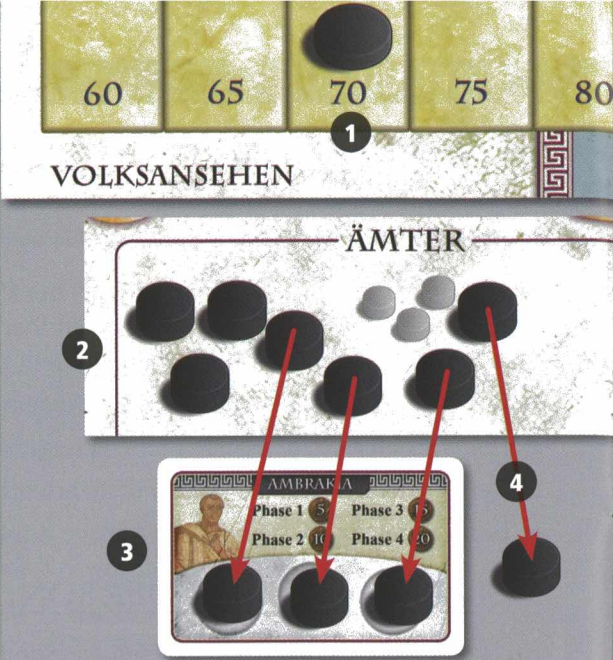
Noch zweimal, nämlich bei dem Phasenwechsel zu Phase 2 und zu Phase 3 (beim Kauf des ersten 4er-Schiffes bzw. des ersten 6er-Schiffes), kann sich der Spieler, der König eines Volkes ist, entscheiden, weitere Ämter auszugeben.

- Zu Beginn von Phase 2 kann der Spieler bis zu 4 Potenziale seines Volkes als neue Ämter in die Ämterbox legen.
- Zu Beginn von Phase 3 kann der Spieler bis zu 6 Potenziale seines Volkes als neue Ämter in die Ämterbox legen.

Das Volk erhält dafür Geld entsprechend der **Anzahl der ausgegebenen Ämter mal dem aktuellen Volksansehen** in die Staatskasse.

Völker- Übersicht

NAME	HEIMAT	F10	FARBE	MARKER	GESAMT
IONIER	ATHENAI	F10	ROT	18	
THRAKER	THESSALONIKE	A9	BLAU	18	
DORIER	SPARTA	H9	GELB	20	
ÄOLER	THEBAI	E9	GRAU	20	
THESSALIER	LARISSA	C9	ORANGE	20	
KRYPSELIDEN	KORINTHOS	F8	GRÜN	20	
ARKADIER	MEGALOPOLIS	G7	LILA	22	
ÄTOLIER	AMBRAKIA	D6	SCHWARZ	22	



Beispiel: Jakob gründet Ambrakia, setzt das Volksansehen auf 70 fest 1 und legt 7 der 22 schwarzen Potentiale als Ämter in die Ämterbox 2. Ambrakia erhält 7 x 70 = 490 Drachmen. Er kauft jetzt 4 dieser Ämter für 280 Drachmen, legt 3 auf das Königskärtchen 3 und 1 daneben 4. Die anderen 3 Ämter können von anderen Spielern gekauft werden.

1.2.2 ÄMTERSTEINE KAUFEN (= EIN AMT ÜBERNEHMEN)

Jeder Spieler kann, wenn er in der Ämterrunde an der Reihe ist, **genau 1 Ämterstein aus der Ämterbox erwerben**. Dieser Ämterstein kostet so viel, wie das aktuelle Volksansehen beträgt. Das Geld zahlt der Spieler an die Bank. Ein Spieler darf maximal so viele Ämtersteine besitzen, wie folgende Tabelle angibt:

SPIELERANZAHL	ÄMTERLIMIT
2	21
3	18
4	15
5	13

1.2.3 ÄMTER ABGEBEN

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auch beliebig viele Ämtersteine zurück in die Ämterbox legen. Für jeden Stein erhält er dessen Wert (= aktuelles Volksansehen) von der Bank ausbezahlt. Die drei Ämtersteine, die sich auf dem Königskärtchen befinden, **können nie abgegeben werden**.

1.2.3.1 ÄNDERUNG DES ANSEHENS IN ÄMTERRUNDE

Wenn der König Ämter seines Volkes abgibt, fällt das Volksansehen um 1 Feld nach links, egal wie viele Ämter der König in einer Aktion abgibt. Wenn ein anderer Spieler Ämter abgibt, ändert sich das Volksansehen nicht.

1.2.4 REGIERUNGSWECHSEL

Am Ende jeder Ämterrunde (ÄR) wird in Spielreihenfolge der Völker (siehe 1.3) überprüft, ob jemand mehr Ämtersteine dieses Volkes besitzt als der König. Ist das der Fall, kann zuerst der Spieler mit den meisten Ämtern dieses Volkes

- das Königskärtchen an sich nehmen, mit allen Rechten und Verpflichtungen oder
- die Minderheitsregierung tolerieren, Rechte und Pflichten verbleiben beim alten König.

Toleriert er die Minderheitsregierung, wird der nächste Spieler gefragt, der mehr Ämter dieses Volkes als der derzeitige König hat. Bei Gleichstand ist derjenige Spieler zuerst an der Reihe, der als erstes im Uhrzeigersinn auf den derzeitigen König folgt.

1.3 VÖLKERRUNDE (VR)

Ablauf einer Völkerrunde

- 1a) Die Spieler, die noch Sonderkarten haben (P0, P1, P2, P3 und P5), können in dieser Reihenfolge bestimmen, die Sonderfähigkeit dieser Karte zu nutzen. Falls die dies tun, geht die Sonderkarte danach aus dem Spiel.
- 1b) Sonderkarten (P0 - P5) bezahlen fixes Einkommen an die Spieler aus der Bank.

- 2) Jeder König darf Geld aus der Staatskasse seines Volkes nehmen und in sein Privatvermögen legen (je nach Phase 5/10/15/20 Drachmen).

- 3) Völker agieren (das Volk mit dem größten Ansehen zuerst, bei Gleichstand in Stapelreihenfolge).
 - 3a) Das Erkundungsschiff wird bewegt, evtl. Handelsstationen und/oder eine "Neue Heimat" errichtet.
 - 3b) Das Einkommen wird ermittelt
 - 3c) Neue Handelsschiffe (und ab Phase 2 Schiffe von anderen Nationen) können gekauft werden

1.3.1 SONDERKARTEN UND KÖNIG

Die Sonderkarten (P0 - P5) bezahlen ein fixes Einkommen aus der Bank an die Spieler, das wie auf den Karten angegeben **je nach Phase variiert**. Jeder König kann zu Beginn einer VR, je nach Phase, 5/10/15/20 Drachmen aus der Staatskasse seines Volkes entnehmen und in sein Privatvermögen legen.



1.3.2 ERKUNDUNGSSCHIFF BEWEGEN UND HANDELSSTATIONEN ERRICHTEN

Jedes Volk besitzt ein Erkundungsschiff. Mit diesem fährt ein Volk auf dem Spielplan, um Handelsstationen zu errichten. **Die Reichweite des Erkundungsschiffs entspricht immer der aktuellen Phase.** Zu Spielbeginn beträgt sie also 1 Feld. Handelsstationen können auf allen Hexfeldern mit den weißen Kreisen errichtet werden, die das Erkundungsschiff in dieser VR angefahren ist (auch auf dem Hexfeld, von dem es losgefahren ist). In späteren Phasen können mehrere Handelsposten in jedem Zug errichtet werden.

In **Phase 1** darf pro Hexfeld nur 1 Handelsstation (egal von welchem Volk) errichtet werden, auch wenn auf dem Feld mehrere weiße Kreise abgebildet sind.

Ab **Phase 2** können auf jedem Hexfeld mit mindestens zwei weißen Kreisen 2 Handelsposten unterschiedlicher Völker stehen.; ab **Phase 3** können auf Hexfeldern mit mindestens 3 weißen Kreisen 3 Handelsposten verschiedener Völker stehen. Ab **Phase 4** können die dunkelblauen Fernverbindungen Handelsstationen von bis zu 4 verschiedenen Völkern enthalten.

Als Handelsstationen werden Potentiale vom Volksblatt verwendet.

In der Heimatstadt wird keine Handelsstation errichtet.

1.3.2.1 NEUE HEIMAT

Handelsschiffe müssen **immer** von der Heimatstadt starten.

Jedes Volk kann aber einmal im Verlauf des Spiels auf einem anderen Hexfeld eine neue Heimat errichten. Statt auf einem Hexfeld, das mit dem Entdeckungsschiff angefahren wird, eine Handelsstation zu legen, kann ein Volk dort seinen Neue Heimat-Stein setzen. Voraussetzung hierfür ist, dass auf dem Hexfeld weder eine eigene noch eine fremde Handelsstation errichtet wurde. Jetzt kann die Flotte auch von hier ihre Fahrt beginnen.

Ein Feld mit einer Neuen Heimat hat für alle Völker den Wert 0.

Es können dort auch keine Handelsstationen und keine Neue Heimat eines anderen Volkes mehr errichtet werden. In einer der Fernverbindungen Kypros und Kyrene sowie auf einer der Hochkultur-Felder (P1-P3) kann keine Neue Heimat errichtet werden.

1.3.3 EINNAHMEN ERMITTELN

Jedes Volk hat ein oder mehrere Handelsschiffe – seine **Handelsflotte**. Diese Handelsflotte besucht in jeder Runde mehrere Handelsstationen dieser Nation und/oder neutrale Tempel. Die Reichweite einer Flotte entspricht immer der Summe der Werte der Schiffe.

Beispiel: Eine Flotte mit einem 2er-Schiff, noch einem 2er-Schiff und einem 3er-Schiff hat eine Reichweite von $2+2+3=7$.

Die Reichweite sagt aus, wie viele Felder weit eine Flotte ziehen kann. Dabei wird immer von der Mitte eines Hexfeldes zur Mitte des nächsten gezählt. Sie startet immer von der Heimatstadt oder alternativ von der Neuen Heimat des Volkes.

Die Flotte darf dabei nicht die schwarzen Balken auf der Karte überqueren (zum Beispiel die Grenze zwischen Ainos und Perinthos), sondern muss herumsegeln. Sie darf allerdings durch Hexfelder fahren, auf denen ihr Volk keine Handelsstationen hat, auf denen alle weißen Kreise komplett von Handelsstationen anderer Völker belegt sind oder die eine Neue Heimat einer anderen Nation enthält. Diese Felder haben dann den Wert 0.

Die Handelsflotte erzeugt Einnahmen, indem sie Tempel und Handelsstationen des eigenen Volkes anfährt. Manche Tempel verlangen eine Spende in Höhe von 10, 20 oder 40 Drachmen, die aus der Staatskasse in die Bank bezahlt werden, um Einnahmen zu geben, andere sind kostenlos.

Die beiden **dunkelblauen Felder** (Fernverbindungen nach Kyrene und Kypros) können nur von Endlosschiffen angefahren werden. Eine Flotte mit einem Endlos-Schiff fährt beliebig weit, kann also alle eigenen Handelsstationen anfahren. Da die Flotte immer in der Heimat oder der Neuen Heimat losfährt und die dunkelblauen Felder zwingend „Endstation“ sind, kann eine E-Schiff nur 1 dunkelblaues Feld anfahren, auch wenn das Volk in beiden dunkelblauen Feldern eine Handelsstation errichtet haben sollte.

Der König entscheidet in jeder Runde, ob er mit seiner Flotte fahren will oder nicht.

Fährt die Flotte, werden die Werte aller angefahrenen eigenen Handelsstationen und Tempel addiert. An die Spieler wird für jeden Ämterstein in ihrem Besitz diese Summe (als Handelseinnahme) ausbezahlt. Fährt die Flotte nicht, kommt eine fixe Summe (je nach Phase 100/200/300/400 Drachmen) an Handelseinnahmen in die Volkskasse.

Besitzt das Volk gar kein Schiff (das geschieht auf jeden Fall in der ersten VR, nach der das Königskärtchen erworben wurde), gibt es keinerlei Einnahmen.

1.3.4 ÄNDERUNG DES ANSEHENS IN VR

Wenn die Flotte gefahren ist und dadurch Handelseinnahmen an die Ämterinhaber ausbezahlt wurden, steigt das Volksansehen um 1 Feld nach rechts. In allen anderen Fällen bleibt das Ansehen unverändert.

Stapelregel: Falls ein Ansehensmarker auf ein Feld bewegt wird, auf dem bereits ein oder mehrere andere Marker liegen, wird der neu dazukommende Marker unter den Stapel der anderen gelegt.



1.3.5 HANDELSCHIFFE KAUFEN

Als letzte Aktion kauft ein Volk Handelsschiffe für seine Flotte. Die Schiffskärtchen liegen als Stapel auf dem Spielplan, sortiert nach deren Wert. Der Wert gibt die Reichweite eines Schiffes an. Zu Spielbeginn sind nur die 2er-Schiffe erhältlich, die je zwei Hexfelder weit fahren können. Erst wenn alle 2er-Schiffe vom Stapel verschwunden sind, sind die 3er-Schiffe erhältlich usw.

Der Kaufpreis steht auf den Schiffskärtchen und ist aus der Volkskasse zu zahlen.

Schiffe fahren immer als eine Flotte, das heißt, die Werte der Schiffe werden zusammengezählt.

Ein Volk muss immer mindestens 1 Schiff am Ende seines Zuges haben und darf nie mehr als 3 Handelsschiffe besitzen.

Der Kauf des ersten 4er-, 6er- und Endlos-Schiffes leitet eine neue Phase ein. Folgendes passiert dabei:

Kauf des ersten 4er-Schiffes:

- Das Spiel wird unterbrochen, auch in der Mitte eines Zuges. Jedes Volk kann bis zu 4 Potentiale vom Völkerblatt als Ämter in die Ämterbox legen und erhält entsprechend (laut aktuellem Volksansehen) Kapital in die Staatskasse. **Die Völker agieren in der Reihenfolge des Volksansehens** (wertvollstes zuerst).
- Alle 2er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Auf jedem Hexfeld mit mindestens zwei weißen Kreisen können zwei Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 2 Felder.
- Der Handel mit Schiffen zwischen zwei Völkern ist nun erlaubt. Nun kann man beim Aktionspunkt „Handelsschiffe kaufen“ statt von der Bank auch von einem anderen Volk Schiffe zu einem frei vereinbarten Preis (mindestens 1 Drachme pro Schiff) kaufen. Der König des anderen Volkes muss mit dem Verkauf einverstanden sein.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 200 Drachmen in die Volkskasse.



Kauf des ersten 6er-Schiffes:

- Das Spiel wird unterbrochen, auch in der Mitte eines Zuges. Jedes Volk kann bis zu 6 Potentiale vom Völkerblatt als Ämter in die Ämterbox legen und erhält entsprechend (laut aktuellem Volksansehen) Kapital in die Staatskasse. Die Völker agieren in der Reihenfolge des Volksansehens (wertvollstes zuerst).
- Alle 3er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Auf jedem Hexfeld mit mindestens drei weißen Kreisen können drei Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 3 Felder.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 300 Drachmen in die Volkskasse.



Kauf des ersten Endlos-Schiffes:

- Alle 4er-Schiffe sind veraltet. Sie kommen **ersatzlos** aus dem Spiel.
- Bei den Fernverbindungen Kyrene und Kypros können vier Handelsstationen verschiedener Völker errichtet werden.
- Die Reichweite des Erkundungsschiffes beträgt nun 4 Felder.
- Beschließt der König, seine Flotte nicht fahren zu lassen, kommen 400 Drachmen in die Volkskasse.
- Alle Tempelfelder sind wertlos.
- Beim Kauf eines Endlos-Schiffes kann man ein vorhandenes Schiff zum halben Nennwert in Zahlung geben. *Zum Beispiel reduziert ein in Zahlung gegebenes 5er-Schiff die Kosten eines E-Schiffes um 250 Drachmen.* Beim Kauf des ersten E-Schiffes kann ein 4er-Schiff für 150 Drachmen in Zahlung gegeben werden, direkt bevor es veraltet. In Zahlung gegebene Schiffe werden aus dem Spiel genommen.



Beispiel für den Ablauf der ersten zwei Völerunden für das Volk der Athenai

VR1:

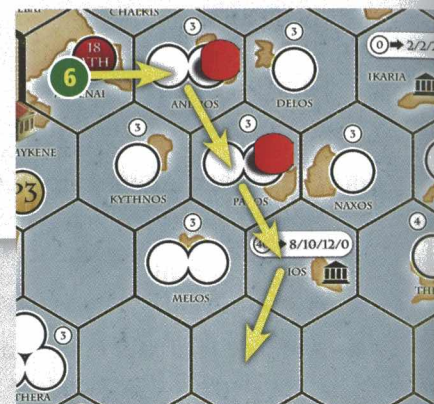
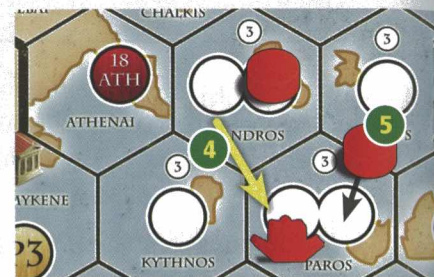
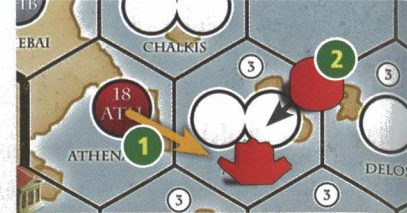
- 1 Das Erkundungsschiff fährt 1 Feld weit nach Andros.
- 2 Ein roter Marker wird als Handelsstation auf Andros gelegt.
Einkommen kann nicht ermittelt werden, weil Athenai kein Schiff besitzt.
- 3 Athenai kauft zwei 2er-Schiffe. Dafür zahlt es 200 Drachmen aus der Staatskasse.

VR2:

- 4 Das Erkundungsschiff fährt 1 Feld weit nach Paros.
- 5 Ein roter Marker wird als Handelsstation auf Paros gelegt.
- 6 Das Einkommen wird ermittelt:

Athenai besitzt zwei 2er-Schiffe, zusammen also eine Reichweite von 4. Damit kann die Handelsflotte von Athenai aus 4 Hexfelder weit fahren und auf ihrem Weg alle eigenen Handelsstationen anfahren. Zwei wurden bereits gelegt, dazu kommt noch die Station auf Ios, die jedes Volk anfahren darf, wenn es dafür 40 Drachmen zahlt. Athenai zahlt die 40 Drachmen aus der Staatskasse und fährt also insgesamt 14 ein (Andros: 3 + Paros: 3 + Ios: 8).

Jeder Spieler erhält für jeden Ämterstein, den er besitzt, 14 Drachmen ausbezahlt.



1.3.5.1 ZWANGSKAUF EINES HANDELSCHIFFS

Jedes Volk **muss** am Ende seines Zuges in der Völkerrunde ein Handelsschiff besitzen.

Hat ein Volk kein Schiff (z.B. in der ersten Runde, weil alle veraltet wurden oder weil ein anderes Volk ihm eines abgekauft hat), **muss** es eines kaufen.

Hat das Volk zuwenig Geld in der Staatskasse, um ein Schiff kaufen zu können, **muss** der König Potentiale in neue Ämter umwandeln, indem er sie aus dem Vorrat auf dem Völkerblatt in die Ämterbox legt.

Es müssen genau so viele Ämter ausgegeben werden wie benötigt.

Das Ansehen fällt um 1 Feld nach links, die Staatskasse erhält für jedes ausgegebene Amt den nun aktuellen Wert.

Kann das entsprechende Volk keine Ämter mehr ausgeben, muss der König den Differenzbetrag aus seinem Privatvermögen bezahlen. Wenn das nicht ausreicht, muss er eigene Ämter abgeben (egal von welchem Volk).

Auch jetzt sinkt durch das Abgeben eigener Ämter das Volksansehen derjenigen Völker, von denen man König ist.

Kann ein Spieler keine Ämter mehr abgeben (egal von welchem Volk), weil er nur noch Ämtersteine besitzt, die sich auf Königskärtchen befinden, und es reicht noch nicht zum Kauf eines Schiffs, so ist er bankrott, und das Spiel endet frühzeitig am Ende der laufenden VR. Es können also auch mehrere Spieler bankrott gehen.

2. SPIELENDEN

Das Spiel endet nach der elften Völkerrunde.

Alle Spieler rechnen ihr Gesamtvermögen aus, indem sie das Ansehen ihrer Ämter zusammenzählen und ihr Bargeld dazuaddieren.

Der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen.

Geld, Schiffe und alles weitere Material auf dem Völkerblatt hat bei Spielende keine Bedeutung.

3. POSEIDON ZU ZWEIT

Nur die 6 Völker auf dem östlichen Teil des Spielplans werden verwendet. Das dunkler eingefärbte Gebiet nordwestlich von Pylos kann nicht betreten werden.

Beispiel:

Jakob hat 7 Ämter von Megalopolis (Ansehen 210) und 5 Ämter von Ambrakia (Ansehen 150).
Dazu hat er 2615 Drachmen an Bargeld.

Sein Gesamtvermögen bei Spielende beträgt $(7 \times 210) + (5 \times 150) + 2615 = 4835$