



ΑΧΑΪΑ

· DIE WELT ·

STELL · DIR · EINE · WELT · VOR
ÄHNLICH · UNSERER · EIGENEN · ZU
ZEITEN · DES · ALTEN · GRIECHENLANDS

DIE · UNÜBERWINDBAREN · BERGE · DER
GÖTTER · VERBERGEN · DIE · GEHEIMNISSE
IHRER · UNERFORSCHTEN · PFADE

VIELE · ABENTEURER · HABEN · VERSUCHT · SIE
ZU · ERKUNDEN · SIND · IN · DAS · UNBEKANNTE
GEZOGEN · DOCH · NIEMAND · HAT
JE · WIEDER · ETWAS · VON · IHNEN · GEHÖRT

Erlaube mir, dir vom Luan-Imperium erzählen, dem größten des ganzen Kontinents. Es ist von Feinden umzingelt, doch der größte Rivale – das von politischen wie militärischen Konflikten geplagte Königreich Troja – lauert jenseits der großen Wüste.

Irgendwo dort draußen befindet sich auch das kleine Königreich Arkach, in dem das Militär nur aus kühnen Frauen besteht, deren knappen Lederuniformen die gegnerischen Truppen in Verlegenheit bringen. Dieses kleine Königreich ist sowohl für Troja als auch für Luan von großer Wichtigkeit, da es an einen großen und undurchdringlichen Wald angrenzt, dem Großen Wald, hinter dem sich ein Land voller technologisch hochentwickelter, kranker Menschen befindet.

In dieser von Konflikt geplagten Welt hängt alles von Handelsverträgen zum Kauf von Waffen ab, um durch sie einen kleinen Vorteil gegenüber den feindseligen Nachbarn zu erlangen. Unglücklicherweise gestaltet sich der Transport der Waffen nicht so einfach, da der Große Wald von einer mysteriösen Spezies von Kriegern bewohnt wird. Katzenmenschen, die Fremden nicht erlauben ihr Land zu verlassen.

Doch dies ist noch nicht alles. Eine vulkanische Insel ist das Hauptquartier eines großen Ordens, dem ein mächtiger Magier vorsteht. Seine Entscheidungen beeinflussen die Politik der Königreiche und die gut ausgebildeten Ritter des Ordens verbreiten in den allgegenwärtigen Kriegen Angst und Schrecken.

Ja, es gibt Magie in der Welt von Achaia und sie ist in der Lage das Gleichgewicht der Streitmächte zu stören. Und es gibt gibt Waffenmeister – großartige Fechter – die wie die Zauberer von allen gefürchtet werden.

Es ist eine Welt in der das menschliche Leben wenig zählt. Ein Mensch kann gedemütigt, zur Verzweiflung getrieben, wahnsinnig gemacht und getötet werden. Die Welt ist erbaut auf dem Blut von Soldaten, dem Schweiß und dem

Schmerz von Sklaven, der Unsicherheit von Herrschern, der Dummheit der Masse und der angsteinflößenden Macht der Religion. Es gibt Feudalismus, Sklaverei, Matriarchat und Barbarei. Große Städte stehen kleinen Hütten gegenüber, die Gebildeten den Analphabeten und die Reichen den Armen.

Lass uns für einen Moment in das Königreich Troja mit all seinen Geheimnissen zurückkehren. Wissen, das dir an diesem Ort das Leben retten kann. Es wird von den sieben Groß-Grafen regiert – sieben Clans und jeder von ihnen ist für einen Teil der Staatspolitik verantwortlich: Armee des Ostens, Armee des Inneren, Armee des Westens, Wächter und die Belegschaft der Festungen, Flotte, Diplomaten, Steuern und Pflichten. Die Staatskasse wird vom König selbst verwaltet.

Diese Aufteilung macht es für die Familien unmöglich, zu viel Macht und Einfluss zu erlangen. Theoretisch zumindest. Die Familien gehen Allianzen ein oder schmieden Komplote gegeneinander. Es herrscht Krieg.

Sollte es jedoch dazu kommen, dass jemand versagt oder auf dem Weg ist, zu viel Macht zu erlangen, gibt es immer noch den Königlichen Rat. Lass dich nicht von diesem Namen täuschen. Der Rat steht dem König gegenüber und er ist es, der das Schicksal aller Familien bestimmt. Er besteht aus Priestern und die Priester sind der Orden und dieser Orden hat Schwerter. Sie manipulieren, täuschen den König, morden mit dem Dolch eines anderen, mischen Gift in die Suppe. Du kannst dir sicher sein, dass wenn du eine Klinge in deinem Rücken spürst, es die Tat einer der Groß-Gräflichen Familien ist. Solltest du aber durch einen merkwürdigen Zufall vom Pferd fallen, dir das Bein brechen, es nicht heilen und zu deinem Tod führen, dann ist es die Tat des Ordens. Selbst wenn eine Flut die ganze Stadt zerstört und dich dabei tötet, ist es eine Tat des Ordens. Der Rat regiert das Königreich von Troja, aber der Orden regiert die ganze Welt. Ihre Methoden sind... "welterfahren".





· ACHAIA ·

DU · SIEHST · MEIN · FREUND · ES · IST · NICHT
EINFACH · HIER · ZU · ÜBERLEBEN
WÄHLE · JEDEN · SCHRITT · MIT · BEDACHT · UND
BEHALTE · STETS · DEINEN · RÜCKEN · IM · AUGE

DU · WIRST · SICHERLICH · VON
DER · JUNGEN · PRINZESSIN · ACHAIA
GEHÖRT · HABEN · DIE · AUFGRUND · VON
HOFINTRIGEN · UND · DER · GIER · IHRER
FAMILIE · RECHT · SCHNELL · AUS
DER · THRONFOLGE · ENTFERNT · WIRDE · UND
ZWAR · AUF · SEHR · BRUTALE · ART · UND · WEISE

Das Mädchen musste sich in dieser Welt voller Grausamkeit schnell an ein einfaches Leben gewöhnen. Sie ist nicht länger eine höfliche Prinzessin, denn sie hat erkannt, dass man etwas opfern muss, um etwas vom Leben zurückzubekommen. Unglücklicherweise ist ihre Zukunft in Dunkelheit gehüllt. Du wirst sicherlich mehr über sie hören, aber nun ist es an der Zeit, deine Tatkraft und deine Aufmerksamkeit darauf zu lenken, die Macht deiner eigenen herzoglichen Familie zu stärken. Du wirst schon bald selbst mit Manipulationen und schmutzigen Tricks arbeiten können, um dich so gegen deine machthungrigen, neidischen und grausamen Gegner durchzusetzen, dessen bin ich mir sicher.

COUSINS · IN · DER · WELT · VON · ACHAIA

Als Sohn des Groß-Grafen kannst du natürlich weder alleine die Straßen entlang gehen, noch begleitet von Wachen. Schließlich bist du nicht der König, dem ein Gefolge zusteht, oder? Andererseits, jeder beliebige Passant könnte ein Attentat auf das Leben eines Adligen verüben.

Die Gepflogenheiten des Königreiches Troja regeln das sehr strikt. Du kannst nicht genug Soldaten oder Diener mitnehmen? Kein Problem. Man wird doch wohl mit seiner Familie durch die Straßen flanieren dürfen, nicht wahr? Also heuerst du gute Schwertkämpfer an und dein Hofwappenmeister macht sie zu deinen nahen oder weiter entfernten Verwandten. Oft reicht ihre Geschichte tausend Jahre zurück.

Cousins mit Schwertern (schließlich kann jeder mit einem Schwert herumlaufen – es ist ihre Sache) begleiten die wichtige Person überallhin. Natürlich ist es nicht angebracht überall mit ihnen hinzugehen, schließlich würde es demjenigen an Manieren mangeln, der das Haus eines anderen mit schwerbewaffneten Männern betritt. Selbst wenn sie zur „Familie“ gehören. Auch

dafür gibt es in Troja klare Regeln. Es gibt zwei Arten von Cousins. Die erste, Straßen-Cousins, zufällig mit Schwertern bewaffnet. Die zweite, Hof-Cousins, sind weitaus gebildeter. Sie sind mit der Etikette vertraut und tragen keine Schwerter, dafür aber Dolche. Außerdem sind sie sehr unverschämt. Würdest du sie nicht davon abhalten, würden sie dir sogar das Essen vom Teller stehen. So weit ist es schon gekommen.

DIE · STANDORTE · TROJAS

Stadtkacheln repräsentieren die, aus Sicht der Regierung, wichtigsten Bereiche im Königreich Troja. Jede der Familien möchte den größtmöglichen Einfluss darauf haben, was dort passiert, mit spürbaren Vorteilen natürlich. Um die so sehr ersehnte Macht über Troja zu erlangen, musst du deiner Familie daher möglichst schnell möglichst viel Macht sichern.

EREIGNISSE

Ereignisse sind Informationen, die deine Spione dir zutragen, deren Besitz ein wertvolles Faustpfand in der Politik des Reiches ist. Unglücklicherweise, wie es nun mal mit Informationen ist, können dich manche Informationen schnell erreichen, während andere dich zu spät erreichen. Trotzdem ist das kein Problem im Vergleich zu den falschen Informationen, die deine Gegner verbreiten können. Ereigniskarten versetzen dich in die Lage, Informationen über Ereignisse zu erhalten, die bald passieren könnten oder bereits geschehen sind. Vielleicht erhältst du wertvolle Informationen über das Schicksal Achaias, welche die politische Balance in Troja stören könnten. Oder du erfährst von Verschwörungen der Familie Orion, durch die der clevere Zaan mit Sirius zusammen die längst ausgeteilten Karten im königlichen Pokerspiel neu mischt.

INHALT

- 2 **Die Welt**
- 5 **Achaia**
- 6 *Inhalt*
- 6 *Spielmaterial*
- 6 *Spielmaterialübersicht*
- 8 **Spielaufbau**
- 9 **Einleitung**
- 9 **Grundlegende Regeln**
- 10 **Spielrunde**
- 10 *Vorbereitungsphase*
- 11 *Intrigenphase*
- 12 *Dominanzphase*
- 13 *Machtbesiegelung*
- 14 **Zwei-Spieler-Variante**
- 15 **Varianten für Fortgeschrittene**
- 16 **Intrigen-Auflösungsdiagramm**
- 16 **Standortaktionen**

SPIELMATERIAL

- Spielanleitung
- **14 Spielbrettkacheln**
 - 12 Stadtkacheln
 - Einflussleiste-Kachel
 - Haus Orion-Kachel
- **103 Karten**
 - Aktionskarten
 - Intrigenkarten
 - Troja-Charakterkarten
 - Ereigniskarten
 - Straßen- und Hof-Cousin Karten
- 5 Sichtschirme
- 5 Einflusszählsteine aus Holz
- 50 Einflussmarker
- 58 Goldmarker
- 8 Würfellimit-Marker
- 4 Gesperrter-Standort-Marker
- 5 Erhöhtes-Würfellimit-Marker
- 15 Gier-Marker
- 25 Würfel (5 in jeder Farbe)
- 1 weißer Würfel
- Startspielermarker

SPIELMATERIALÜBERSICHT



TROJA

Die 12 Stadtkacheln bilden den Spielbereich Troja. Durch das Setzen von Würfeln auf die Stadtkacheln Trojas, kämpfen die Spieler um die Vorherrschaft und um die Möglichkeit, die Aktionen dieser Standorte nutzen zu können.



HAUS · ORION-KACHEL

Die Geschichte von Graf Orions Familie, welche für die große Armee des Westens verantwortlich ist, reicht tausende von Jahren zurück. Unglücklicherweise hat das Schicksal seinen Sohn Sirius vor Jahren spurlos verschwinden lassen. Eines Tages traf Zaan in Orions Palast ein und führte einen Brief mit dem Siegel des mächtigen Ordens bei sich. Der Brief deutete an, dass Sirius gefunden wurde, und zusammen mit Zaan am Palast des Grafen eintreffen wird. Die Wahrheit ist jedoch weitaus grausamer, sind Zaan und Sirius doch zwei clevere Gauner, die den Groß-Grafen Orion manipulieren wollen, um das politische Leben in Troja zu verändern.

EINFLUSSLEISTE · UND · EINFLUSSZÄHLSTEINE

Die Spieler platzieren ihren Einflusszählstein auf der Einflussleiste um ihr Vorankommen im Kampf um die Macht Trojas anzuzeigen.



STARTSPIELERMARKER

Nachdem der Startspieler bestimmt wurde, erhält dieser den Startspielermarker. Der Startspielermarker kann im Verlauf des Spiels zwischen den Spielern umherwandern und endet meistens in den Händen des Spielers, der in einer Runde zuerst passt.



GOLDMÜNZEN

Gold ist die Hauptressource und hilft dir beim Schmieden und Ausführen deiner Intrigen. Die Bedeutung des Goldes für das Schicksal Trojas ist unschätzbar.



WÜRFELLIMIT-MARKER UND · GESPERRTER-STANDORT-MARKER

Der Zugriff auf die Standorte der Stadt und die Privilegien, die sie bieten, ist begrenzt. Würfellimit-Marker und Gesperrter-Standort-Marker werden genutzt um diese Begrenzungen anzuzeigen. Durch die Aktionen des Grafen Orion können sich die Würfellimits der Standorte ändern. Gesperrter-Standort-Marker dienen dazu anzuzeigen, welche Standorte zu Beginn des Spiels nicht zugänglich sind und werden entsprechend den Vorgaben in der Vorbereitungsphase entfernt.



EINFLUSSMARKER

Eine der wichtigsten Strategien auf dem Weg zum Sieg ist das Erlangen der Herrschaft über den größten Teil von Troja. Die Einflussmarker werden auf die Standorte gelegt, an denen die Spieler den höchsten Einfluss haben.



DIE · WÜRFEL · DER · SPIELER

Würfel werden auf die verschiedenen Stadtkacheln in Troja gesetzt, um den Einfluss der Spieler an verschiedenen Standorten anzuzeigen. Die Augenzahlen der Würfel stellen die Stärke der Spieler, in Form von Alliierten, Verwandten oder sogar Verbrechern, dar. Je höher die Zahl, desto höher die Wahrscheinlichkeit, die Herrschaft über einen Standort zu übernehmen.

AKTIONSKARTEN



Jeder Spieler legt eine Aktionskarte, mit der Aktion-Seite nach oben, vor sich ab. Jedes Mal wenn ein Spieler seine Aktion während der Intrigenphase ausgeführt hat, kann er passen indem er die Karte auf ihre Passen-Seite dreht.



INTRIGENKARTEN

Das Hauptwerkzeug, um die Machtverhältnisse in Troja zu verschieben. Intrigen werden deinen Weg zum Sieg unterstützen und deine Gegner daran hindern den Sieg für sich zu beanspruchen. Außerdem helfen sie dir dabei, auf das Unheil, das deine Gegner anrichten, zu reagieren.



CHARAKTERE · UND · GIER-MARKER

Bestechung wird dir die Loyalität verschiedenster Charaktere in Troja sichern, auch wenn sie von kurzer Dauer sein mag, denn sie gehört dem, der am meisten zu zahlen bereit ist. Jedes Mal wenn einer der Spieler einen der Charaktere in Troja verwendet, wird ein Gier-Marker auf diesen gelegt, um seine wachsende Gier anzuzeigen.



EREIGNISKARTEN

Einmal pro Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine Aktion mit einer Ereigniskarte zu beenden. Da diese Ereignisse oft sehr mächtig sind, ist die Anzahl der möglichen auftretenden Ereignisse eingeschränkt und hängt von der Anzahl der Spieler ab.



STRASSEN- · UND · HOF-COUSINS

Die Unterstützung einer wohlhabenden Familie ist die beste Grundlage für den Sieg im Kampf um Macht. Die Cousins werden den Spielern dabei helfen, viele Gefahren von ihnen abzuwenden, auch wenn dies bedeutet, die Cousins dafür zu opfern.

SPIELAUFBAU

In einem Zwei-Spieler-Spiel sind sowohl der Spielaufbau, als auch der Spielablauf leicht anders. Innerhalb der Spielanleitung werdet ihr Notizen finden, die diese Änderungen hervorheben. Den Spielaufbau für ein Zwei-Spieler-Spiel findet ihr auf Seite 14.

· I ·

Legt die Stadtkacheln in der Reihenfolge von 1 bis 12 aus – die Nummern befinden sich in der oberen rechten Ecke der Stadtkacheln. **I**

· II ·

Legt abhängig von der Spieleranzahl Würfellimit-Marker **2** auf bestimmte Stadtkacheln, wie in der nachfolgenden Tabelle beschrieben

STANDORT	2	6	7	8	9	10	11	12
2 SPIELER	x	x	x	x	x	x	x	x
3 SPIELER		x	x			x		
4 SPIELER	x	x	x	x	x	x	x	x
5 SPIELER	x			x	x			x

· III ·

Legt Gesperrter-Standort-Marker **3** auf die Stadtkacheln mit den Nummern 1, 2, 6 und 11. Diese Stadtkacheln sind ab Runde 2 bzw. Runde 3 verfügbar – entsprechend der Rundennummer in der oberen linken Ecke der Stadtkacheln.

· IV ·

Platziert die Haus Orion-Kachel **4** und die Einflussleiste-Kachel **18** neben Troja.

· V ·

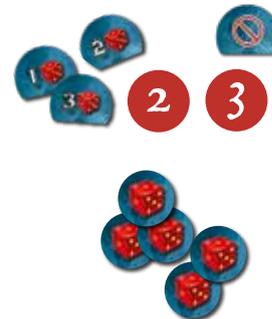
Bereitet die Charakterkarten-, Ereigniskarten-, Intrigenkarten- und Cousin-Kartenstapel vor.

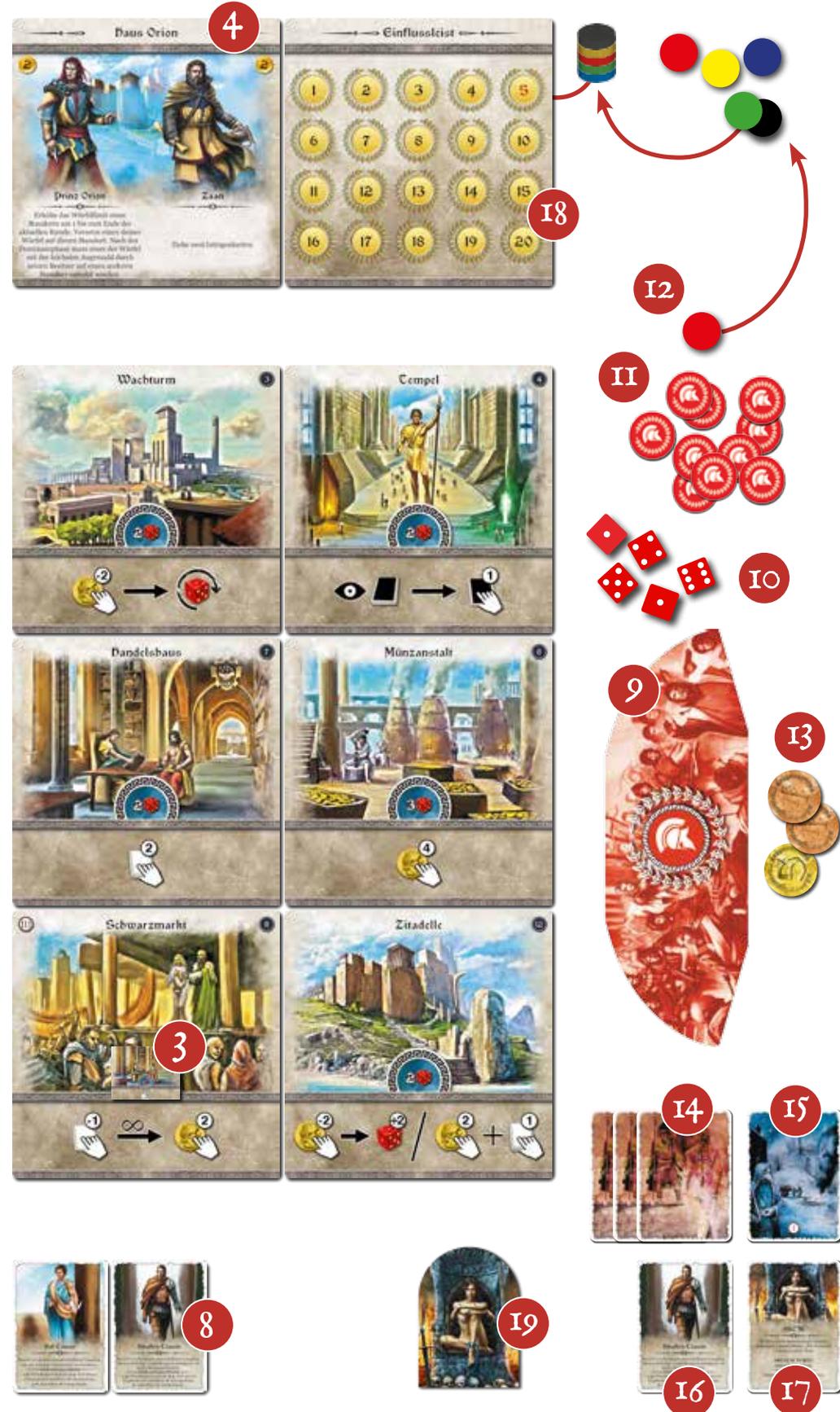
Teilt die Charakterkarten entsprechend ihrer Rückseite in drei Stapel auf. Mischt jeden dieser Stapel einzeln und platziert sie als verdeckte Kartenstapel neben Troja. **5**

Verfährt mit den Ereigniskarten auf die gleiche Weise und platziert auch diese als drei separate, einzeln gemischte und verdeckte Kartenstapel neben Troja. **6**

Mischt alle Intrigenkarten und platziert sie als verdeckten Kartenstapel neben Troja. **7**

Teilt die Cousin-Karten entsprechend ihrer Art in einen Hof-Cousin und einen Straßen-Cousin-Kartenstapel und platziert diese als offene Kartenstapel neben Troja. **8**





· VI ·

Jeder Spieler wählt eine der Farben aus und erhält das entsprechende Startmaterial:

- 9 1 Sichtschirm
- 10 5 Würfel
- 11 10 Einflussmarker
- 12 1 Einflusszählstein
- 13 7 Goldmünzen, die hinter den Sichtschirm gelegt werden

· VII ·

Jeder Spieler erhält als Starthand:

- 14 3 Intrigenkarten
- 15 1 Runde 1-Ereigniskarte
- 16 1 Straßen-Cousin-Karte
- 17 1 Aktionskarte – legt sie offen vor euren Sichtschirm

· VIII ·

Zieht drei Runde I-Charakterkarten und legt sie offen neben die Haus Orion-Kachel.

· IX ·

Jeder Spieler beginnt mit 5 Einflusspunkten und legt seinen Einflusszählstein auf Feld 5 der Einflussleiste. 18

· X ·

Alle Spieler werfen ihre Würfel und addieren die Augenzahlen ihrer eigenen Würfel. Jeder Spieler darf sich entscheiden, sämtliche seiner Würfel ein einziges Mal neu zu werfen.

· XI ·

Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtanzahl wird der Startspieler und erhält den Startspielermarker. 19 Im Falle eines Unentschieden wird der Spieler, der zuletzt einen Fantasyroman gelesen hat, zum Startspieler.

· XII ·

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler einen seiner während Schritt X geworfenen Würfel auf einen beliebigen, zur Verfügung stehenden Standort. Dies wird solange wiederholt, bis jeder Spieler nur noch zwei Würfel übrig hat. Diese bilden die Würfelreserve und werden vor den jeweiligen Sichtschirm gelegt.

WICHTIG: Beim Setzen der Würfel müssen die Spieler die Würfellimits der jeweiligen Standorte beachten.

EINLEITUNG

Die Herrschaft über Achaia zu erlangen ist keine leichte Aufgabe. Damit es euch möglich ist, eine Basis zu schaffen, die stärker ist als die eines Kartenhauses, sind die Spielrunden in drei Phasen unterteilt: Vorbereitungs-, Intrigen- und Dominanzphase. Es folgt eine kurze Vorstellung der Phasen.

VORBEREITUNGSPHASE

Während euer Kampf um Macht voranschreitet, wird sich euer Einfluss vergrößern und neue Standorte und Charaktere werden zur Verfügung stehen. Während der Vorbereitungsphase führen die Spieler entsprechende Schritte durch, um diese Veränderungen sichtbar zu machen. Es werden weitere Würfel auf die Standorte Trojas gesetzt, zuvor nicht verfügbare Standorte werden verfügbar gemacht und neue Charaktere kommen ins Spiel und ersetzen die Charaktere der vorherigen Runde.

INTRIGENPHASE

Diese Phase ist euer politisches Schlachtfeld. Während der Intrigenphase werdet ihr Intrigen auf andere Spieler spielen und euch vor ihrer Missgunst schützen. Euer Hauptziel wird es sein, Einfluss an den Standorten zu sammeln, die eurer Strategie am meisten zuträglich sind, und die Würfel eurer Gegner zu verschieben, um ihre Pläne zu durchkreuzen. Solltet ihr Hilfe benötigen, so stellen euch die Charaktere ihre Dienste für Gold zur Verfügung. Falls es euch an Möglichkeiten fehlt, so könnt ihr frühzeitig passen, um den Startspielermarker zu erhalten und einen finanziellen Nutzen daraus zu ziehen, sobald ihr laut Spielerreihenfolge wieder an der Reihe sein solltet.

DOMINANZPHASE

Eure Bemühungen, strategisch wichtige Standorte in Troja einzunehmen stehen kurz davor, sich auszuzahlen. Ihr werdet die Standorte nacheinander abhandeln, bestimmen wer der dominierende Spieler ist und die Aktionen der Standorte für jeden einzelnen Würfel auf dem Standort abhandeln.

MACHTBESIEGELUNG

Nach der dritten und finalen Runde findet die Machtbesiegelung statt, in der die Spieler ihren Einfluss an den jeweiligen Standorten zählen, sowie ihre Cousins und ihr Gold, um beide in Einflusspunkte umzuwandeln. Der Spieler mit dem höchsten Wert auf der Einflussleiste wird die Kontrolle über Troja übernehmen und damit das Spiel gewinnen.

„Wir haben das Machtverhältnis im Königreich Troja erschüttert. Du bist zu beliebt geworden. Damit wirst du niemals ungeschoren davon kommen; du hast die erzürnt, die Macht hatten.“ Er zeigte wieder auf Zaan. „Versteht du? Du musst es einfach verstehen, sie werden dich nicht am Leben lassen.“ „Sie wollen mich töten? Lass sie mich töten! Es ist besser als all die Leichenberge, die unser Handeln mit sich bringen wird! Besser als Mütter, die um ihre toten Kinder weinen werden! Verdammst nochmal, Verschwörung und Mord ist dir noch nicht genug, du willst totalen Krieg. Ich kann die Blutlust in deinen Augen sehen!“

— Achaia, Andrzej Ziemiański

ALLGEMEINE · REGELN

· I ·

Die Spielerreihenfolge beginnt immer mit dem Spieler, der den Startspielermarker besitzt und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Diese Reihenfolgenregel ist immer einzuhalten, außer eine Karte besagt etwas anderes.

· II ·

Zu jeder Zeit während des Spiels kann ein Spieler 1 Einflusspunkt ausgeben, um 5 Goldmünzen von der Bank zu erhalten.

· III ·

Es gibt kein Handkartenlimit.

· IV ·

Intrigen-, Charakter- und Ereigniskarten können die Regeln in dieser Spielanleitung überschreiben. Sollte eine dieser Karten im Widerspruch zu dieser Spielanleitung stehen, dann hat die Karte Vorrang.

· V ·

Während der Spiels werden die Würfel entweder in Troja oder in der Würfelreserve landen. Wann immer eine Intrigenkarte sich auf irgendeinen Würfel bezieht, kann dieser Effekt sowohl einen Würfel an einem Standort als auch in der Würfelreserve eines Spielers zum Ziel haben. Intrigenkarten, die sich nur auf Troja beziehen, können keinen Würfel in der Würfelreserve eines Spielers zum Ziel haben.

· VI ·

Wann immer die Intrigenkarten „Stehlen“ auf einen Spieler gespielt wird, der weniger als 4 Gold hat, muss dieser Spieler sein gesamtes Gold enthüllen. Der Spieler, der die Intrigenkarte gespielt hat, darf sich nun entscheiden entweder dieses Gold zu stehlen oder stattdessen darauf zu verzichten und einen Punkt auf der Einflussleiste zu erhalten. Diese Regel gilt auch, wenn der Spieler, auf den die Karte gespielt wurde, kein Gold hat.

· VII ·

Charakterkarten, die während der Intrigenphase abgelegt werden, werden nicht durch neue Karten ersetzt. Neue Charaktere kommen nur während der Vorbereitungsphase der Runden II und III ins Spiel.

ZWEI · SPIELER

Wann immer ein Spieler einen Würfelwurf wiederholen darf, darf er nur Würfel in einer der beiden von ihm gespielten Farben nochmal werfen.

SPIELRUNDE

VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitungsphase findet nur in Runde II und III statt und unterscheidet sich, je nachdem in welcher Runde man sich befindet, geringfügig voneinander.

- I** Entfernt alle Gier-Marker von Haus Orion.
- II** Entfernt alle Gier-Marker von den Charakteren neben Haus Orion und legt diese Charaktere dann auf den Ablagestapel.
- III** Zieht 3 neue Charaktere vom entsprechenden Charakterkartenstapel.
- IV** Jeder Spieler zieht eine Ereigniskarte vom entsprechenden Ereigniskartenstapel.
- V** Jeder Spieler dreht seine Aktionskarte wieder auf die Aktion-Seite, um anzuzeigen, dass er während der Intrigenphase aktiv ist.
- VI** Neue Standorte sind verfügbar. Entfernt Gesperrterr-Standort-Marker von den Standorten mit der zugehörigen Rundenummer:
 - Von Standort 2 und 6 während der Vorbereitungsphase in Runde II
 - Von Standort 1 und 11 während der Vorbereitungsphase in Runde III
- VII** In Spielerreihenfolge erhält jeder Spieler entweder 2 Intrigenkarten oder 3 Goldmünzen.
- VIII** In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler einen der Würfel aus seiner Reserve auf einen verfügbaren Standort in Troja.

ZWEI · SPIELER

Die Spieler setzen einer nach dem anderen ihre Würfel beider Farben auf verfügbare Standorte. Dabei muss immer zwischen den beiden eigenen Farben gewechselt werden.

INTRIGENPHASE

In Spielerreihenfolge entscheidet sich jeder Spieler dafür eine der folgenden Aktionen auszuführen:

Spieler eine Intrigenkarte aus und handle ihren Effekt ab

ODER

Bezahle einen der verfügbaren Charaktere und nutze seine Fähigkeit

ODER

Passe und spiele deine Ereigniskarte aus.

EINE · INTRIGENKARTE · SPIELEN

Jede Intrigenkarte hat zwei Effekte. Der Spieler, der die Intrigenkarte spielt, kann einen der zwei Effekte auswählen und einen Spieler auf den er den Effekt spielt. Intrigenkarten können entweder andere Spieler oder den Spieler, der die Intrigenkarte ausspielt, zum Ziel haben.

ZIEL ► GEGNER – Ändere die Augenzahl eines gegnerischen Würfels oder dessen Standort, zwinge einen Spieler Gold zu bezahlen, oder bewege seinen Einflusszählstein.

ZIEL ► SELBST – Ändere die Augenzahl eines eigenen Würfels oder dessen Standort, erhalte Gold von der Bank oder bewege deinen Einflusszählstein.

Die Spieler können sich vor den Effekten von Intrigenkarten schützen, indem sie folgendes spielen:

STRASSEN-COUSIN-KARTE: Kann gespielt werden, um eine Intrigenkarte zu annullieren, die gegen dich gespielt wird.

HOF-COUSIN-KARTE: Kann gespielt werden, um irgendeine Intrigenkarte zu annullieren, selbst wenn du nicht das Ziel bist.

GEGENMASSNAHME: Kann gespielt werden, um eine Intrigenkarte zu annullieren, die gegen dich gespielt wird. Handle anschließend den Effekt der Gegenmaßnahme ab.

REAKTION: Kann gespielt werden, um irgendeine Intrigenkarte zu annullieren. Handle anschließend den Effekt der Reaktion ab.

WICHTIG: GEGENMASSNAHME- oder REAKTION-Effekte können weder annulliert noch mit einer Gegenmaßnahme oder Reaktion beantwortet werden.

Ihr werdet sehr schnell feststellen, dass die Intrigenkarten euch durch Gegenmaßnahmen und Reaktionen eine Vielzahl an Kombinationen an die Hand geben. Solltet ihr jemals Zweifel daran haben, ob eine Annullierung, Gegenmaßnahme oder Reaktion gespielt werden kann, verwendet bitte das Intrigen-Auflösungsdiagramm auf der letzten Seite dieser Spielanleitung.

EINEN · CHARAKTER · NUTZEN

Neben Graf Orion und Zaan auf der Haus Orion-Kachel, erscheinen jede Runde neue Charaktere in Troja. Die Spieler können jede Fähigkeit der zur Verfügung stehenden Charaktere nutzen, indem sie die Charaktere mit Goldmünzen bezahlen. Um den Charakter zu nutzen, müssen die Grundkosten plus die Anzahl der Gier-Marker auf dem entsprechenden Charakter in Goldmünzen bezahlt werden. Denkt daran, dass jedes Mal wenn ein Charakter genutzt wird, ein Gier-Marker auf diesen gelegt wird.

- Hat ein Charakter keinen Gier-Marker auf sich liegen, so sind die Kosten zur Nutzung des Charakters gleich den Grundkosten des Charakters.
- Sind die Grundkosten auf einem Charakter nicht angegeben, so kostet die Verwendung 0 Goldmünzen plus die Anzahl an Gier-Markern, die auf ihm liegen.



Betragen die Grundkosten eines Charakters 2 Goldmünzen und es liegen drei Gier-Marker auf ihm, dann müssen insgesamt 5 Goldmünzen bezahlt werden, um seine Dienste in Anspruch zu nehmen.

- 1 Rundennummer
- 2 Grundkosten
- 3 Kartenname
- 4 Charakterfähigkeit

WICHTIG: Die Spieler können sich nicht gegen eine Charakter-Aktion verteidigen, außer diese Aktion beinhaltet das Spielen einer Intrigenkarte. In diesem Fall kann sich ein Spieler entsprechend den normalen Regeln gegen die Intrigenkarte verteidigen.

PASSEN

Sollten einem Spieler die möglichen Aktionen ausgehen oder aus einer strategischen Entscheidung heraus, kann er für den Rest der Runde passen, indem er seine Aktionskarte auf die Passen-Seite dreht. Es bringt gewisse Vorteile mit sich, vorzeitig zu passen:

- Der Spieler, der in einer Runde zuerst passt, erhält den Startspielermarker.
- Abhängig von der Anzahl der Spieler, darf der passende Spieler seine Ereigniskarte aufdecken und ihren Effekt abhandeln.
- Sollte die Spielerreihenfolge wieder den Spieler erreichen, der gepasst hat, so erhält er 2 Goldmünzen von der Bank.

Die Anzahl der Spieler bestimmt die Anzahl der Ereigniskarten, die gespielt werden können.

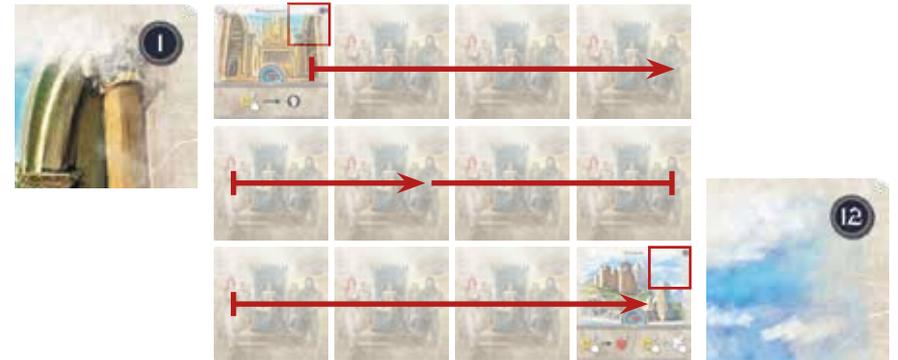
- 2 und 3 SPIELER: Nur der erste Spieler, der passt, darf seine Ereigniskarte ausspielen
- 4 SPIELER: Der erste und zweite Spieler, der passt, darf seine Ereigniskarte ausspielen.
- 5 SPIELER: Der erste, zweite und dritte Spieler, der passt, darf seine Ereigniskarte ausspielen.

Die Ereigniskarten der anderen Spieler werden abgeworfen

DOMINANZPHASE

Nachdem alle Spieler gepasst haben, beginnt die Dominanzphase. Während dieser Phase werden alle Standorte auf denen sich Würfel befinden abgehandelt. **DIE SPIELER KÖNNEN SICH NICHT GEGEN DIE AKTIONEN DER STANDORTE VERTEIDIGEN.**

Standorte werden einer nach dem anderen abgehandelt und zwar in der Reihenfolge ihrer Nummer, beginnend mit der Standortnummer 1.



- I **Den dominierenden Spieler bestimmen:** Die Spieler addieren die Augenzahlen aller Würfel der gleichen Farbe. Der Spieler mit der höchsten Gesamtanzahl auf einem Standort, dominiert diesen Standort. Im Falle eines Unentschieden kann die Dominanzfrage nicht geklärt werden und Schritt zwei wird übersprungen.
- II Der dominierende Spieler legt einen Einflussmarker auf diesen Standort.
 - Falls sich noch keine Einflussmarker seiner Farbe auf diesem Standort befinden, erhält der dominierende Spieler 1 Einflusspunkt und bewegt seinen Einflusszählstein entsprechend auf der Einflussleiste weiter.
 - Falls sich bereits Einflussmarker seiner Farbe auf diesem Standort befinden, erhält der Spieler keinen Einflusspunkt. Jedoch stärkt dies seine Position und kann sich während Machtbesiegelung als wertvoll erweisen.



- III Die Spieler dürfen nun die Aktionen der Standorte, für jeden eigenen Würfel auf einem Standort, ausführen. Die Aktionen werden in Reihenfolge der Augenzahl ausgeführt. Die Farbe der Würfel ist hierbei egal. Bei gleichen Augenzahlen, wird die Reihenfolge vom Startspieler bestimmt.



Der rote Spieler (6) ist der erste Spieler, der die Aktion des Standorts ausführen darf, gefolgt vom gelben Spieler (5). Da der zweite gelbe Würfel und der blaue Würfel den gleichen Wert zeigen, ist es an dem Startspieler zu entscheiden welcher der beiden Spieler zuerst die Aktion des Standorts ausführen darf.

- IV Nach dem Ausführen aller Aktionen eines Standorts, wird mit dem nächsten Standort, auf dem sich ein Würfel befindet, genauso verfahren, indem die Schritte I – III ausgeführt werden.
- V Nachdem alle Standorte abgehandelt wurden, entfernen die Spieler alle Würfellimit-Marker von Troja. Entfernt die Würfellimit-Marker in Standortreihenfolge, indem ihr die folgenden Schritte ausführt:
- Für jeden Würfellimit-Marker, der entfernt wurde, muss einer der Würfel an einen anderen Standort bewegt werden. Diese Regel gilt immer, egal wie hoch das Würfellimit eines Standorts ist.
 - Der Besitzer des Würfels mit der höchsten Augenzahl muss diesen an einen anderen, verfügbaren Standort bewegen.
 - Bei jedem Unentschieden entscheidet der Startspieler welcher Würfel wegbewegt werden muss.
 - Diese Schritte werden solange wiederholt, bis alle Würfellimit-Marker von allen Standorten entfernt wurden.

- 1 Verfügbarkeit des Standorts
- 2 Standortname
- 3 Standortnummer
- 4 Grund-Würfellimit
- 5 Aktion



Zwei Erhöhtes-Würfellimit-Marker wurden von diesem Standort entfernt. Für den ersten entfernten Marker muss der rote Spieler seinen Würfel an einem anderen Standort bewegen – seine 6 ist die höchste Augenzahl. Nun gehört der Würfel mit der höchsten Augenzahl dem gelben Spieler und er muss seinen Würfel an einen anderen Standort bewegen. Sie müssen ihre Würfel wegbewegen, auch wenn die Anzahl der auf dem Standort liegenden Würfel das Würfellimit dieses Standorts nicht übersteigt.

MACHTBESIEGELUNG SIELENDE

Nach der Dominanzphase in Runde III beginnt die Machtbesiegelung. Zusätzliche Einflusspunkte werden entsprechend den nachfolgenden Schritten verteilt:

• I • STANDORTDOMINANZ

In Reihenfolge der Standortnummern (von 1 bis 12) zählen die Spieler die Anzahl der Einflussmarker auf jedem Standort. Der Spieler mit der höchsten Anzahl Einflussmarker auf einem Standort erhält einen zusätzlichen Einflusspunkt auf der Einflussleiste. Im Falle eines Unentschiedens kann die Dominanzfrage nicht geklärt werden und niemand erhält Punkte.

• II • ANGEHÄUFTER REICHTUM

Jeder Spieler zählt seine Goldmünzen und ungenutzten Cousin-Karten. Jeder Cousin-Karte ist 2 Goldmünzen wert und wird zum Reichtum des Spielers addiert. Für jeweils 10 Goldmünzen erhält der Spieler 1 zusätzlichen Einflusspunkt auf der Einflussleiste. Reichtum, der in Einflusspunkte umgewandelt wurde, wird zurück an die Bank gegeben und Cousin-Karten werden zurück auf den entsprechenden Kartenstapel gelegt. Alles Gold (unter 10), das übrig geblieben ist, wird hinter dem Sichtschirm behalten.

Nach der Machtbesiegelung hat der Spieler mit dem höchsten Wert auf der Einflussleiste die Kontrolle über Troja erlangt und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschieden wird das übrig gebliebende Gold der am Unentschieden beteiligten Spieler enthüllt. Der Spieler mit dem meisten übrig gebliebenen Gold gewinnt das Spiel.

ZWEI-SPIELER-VARIANTE

In der Zwei-Spieler-Variante kontrolliert jeder Spieler zwei Familien und spielt dementsprechend mit zwei Farben. Eine der Farben repräsentiert das Hauptinteresse des Spielers, während die andere Farbe die Unterstützung darstellt. Wann immer die Unterstützungsfarbe Punkte erzielt, wird der Einflusszählstein der Hauptfarbe entsprechend weiterbewegt. Beachtet dabei, dass beide Farben und Familien während der Dominanzphase und der Machtbesiegelung getrennt voneinander betrachtet werden.

Die Zwei-Spieler-Variante führt Änderungen am Spielaufbau und den Mechaniken ein. Diese werden nachfolgend im Detail beschrieben.

SPIELAUFBAU · ZWEI-SPIELER-VARIANTE

Folgt den ersten fünf Schritten des Spielaufbaus auf Seite 8 und fährt dann wie folgt fort:

VI Jeder Spieler wählt zwei Farben aus – eine Hauptfarbe und eine Unterstützungsfarbe. Dann nehmen sich die Spieler die folgenden Materialien:

- Den Sichtschirm der Hauptfarbe
- Den Einflusszählstein der Hauptfarbe
- 10 Würfel (5 in der Hauptfarbe, 5 in der Unterstützungsfarbe)
- 20 Einflussmarker (10 in der Hauptfarbe, 10 in der Unterstützungsfarbe)
- 7 Goldmünzen, die hinter den Sichtschirm gelegt werden.

VII Jeder Spieler zieht:

- 6 Intrigenkarten
- 1 Runde I-Ereigniskarte
- 1 Straßen-Cousin
- 1 Aktionskarte.

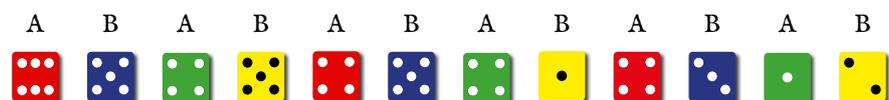
VIII Die Spieler ziehen drei Runde I-Charakterkarten und legen sie offen neben die Haus Orion-Kachel.

IX Jeder Spieler beginnt mit 5 Einflusspunkten und legt den Einflusszählstein seiner Hauptfarbe auf Feld 5 der Einflussleiste.

X Beide Spieler werfen ihre Würfel. Jeder Spieler darf sich entscheiden, sämtliche seiner Würfel einer Farbe ein einziges Mal neu werfen.

XI Die Spieler addieren die Augenzahlen aller Würfel ihrer Farben. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtaugenanzahl wird der Startspieler und erhält den Startspielermarker. Im Falle eines Unentschieden wird der Spieler, der zuletzt einen Fantasyroman gelesen hat, zum Startspieler.

XII In Spielerreihenfolge setzen die Spieler ihre Würfel einen nach dem anderen auf einen der verfügbaren Standorte. Dabei muss immer zwischen den beiden eigenen Farben gewechselt werden. Dies wird solange wiederholt, bis jeder Spieler nur noch je zwei Würfel beider eigenen Farben übrig hat. Diese bilden die Würfelreserve und werden vor den eigenen Sichtschirm gelegt. **WICHTIG: Beim Setzen der Würfel müssen die Spieler die Würfellimits der jeweiligen Standorte beachten.**



VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitungsphase wird analog zum normalen Spiel gespielt, jedoch mit einer kleinen Änderung in Schritt 8 der Vorbereitungsphase: In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler einen seiner Reservewürfel beider Farben auf einen verfügbaren Standort in Troja.

DOMINANZPHASE

Spieler, die zwei Farben kontrollieren, sollten beachten, dass diese Farben in der Dominanzphase weiterhin miteinander konkurrieren. Die Augenzahlen der Würfel beider Farben unter der Kontrolle eines Spielers werden für die Bestimmung der Dominanz an einem Standort nicht addiert. Stattdessen wird die Dominanzbestimmung wie in der normalen Variante durchgeführt. Dennoch werden Einflusspunkte, die die Unterstützungsfarbe erhalten würde, der Hauptfarbe angerechnet und der entsprechende Einflusszählstein des Spielers wird auf der Einflussleiste weiterbewegt.



Der Spieler, der auf der Einflussleiste durch den roten Zählstein repräsentiert wird, kontrolliert die grünen und roten Würfel. Der Spieler, der die blauen und gelben Würfel kontrolliert, wird auf der Einflussleiste durch den blauen Zählstein repräsentiert. Auch wenn die Gesamtaugenanzahl der Würfel unter der Kontrolle des roten Spielers größer ist als die des blauen Spielers, wird die Dominanz für jede Farbe separat gezählt. In Folge dessen gewinnen die gelben Würfel (die Unterstützungsfarbe des blauen Spielers) die Dominanz und ein gelber Einflussmarker wird auf den Standort gelegt. Dies bedeutet, dass der blaue Spieler einen Einflusspunkt erhält, da noch kein gelber Einflussmarker auf diesem Standort lag. Er bewegt seinen blauen Einflusszählstein um ein Feld auf der Einflussleiste weiter.

MACHTBESIEGELUNG

Die Spieler zählen die Einflussmarker ihrer beiden Farben nicht zusammen, wenn sie die Dominanz während der Machtbesiegelung bestimmen. Einflussmarker verschiedener Farben konkurrieren miteinander und werden eigenständig gezählt. Dies bedeutet auch, dass es bei einem Unentschieden keine Punkte gibt, auch wenn die am Unentschieden beteiligten Einflussmarker demselben Spieler gehören.

VARIANTEN · FÜR FORTGESCHRITTENE

Achaia erlaubt es Modifikationen an Spielmechanismen/vorzunehmen. Um eine Partie anspruchsvoller zu gestalten, schlagen wir vor, dass ihr einige der nachfolgenden Varianten für Fortgeschrittene ausprobiert. Diese Varianten können in jeder beliebigen Kombination in das Spiel integriert werden und wir hoffen, dass sie euch darin ermutigen werden das Spiel weiter anzupassen.

· NEUE · ORDNUNG ·

Die Spieler ignorieren die Standortnummern und legen die Standortkacheln während des Spielaufbaus entweder zufällig aus oder bestimmen zusammen die Reihenfolge, in der sie ausgelegt werden. Während des gesamten Spiels ist dies nun die neue Reihenfolge, in der alle standortbezogenen Mechanismen abgehandelt werden.

· DAS · SCHICKSAL · IN · EUREN · HÄNDEN ·

Während des Spielaufbaus führt ihr, anstatt in Schritt X die Würfel zu werfen, den folgenden Schritt aus:

· X ·

Hinter dem Sichtschirm legen die Spieler die Augenzahlen ihrer Würfel selbst fest. Dafür steht ihnen jeweils ein Vorrat von insgesamt 19 Punkten zur Verfügung. Die Spieler können für je 1 Gold jeweils 1 zusätzlichen Punkt erhalten. Nachdem alle Spieler ihre Punkte auf die Würfel verteilt haben, werden die Würfel enthüllt und das Gold, das sie für die zusätzlichen Punkte ausgegeben haben, wird an die Bank zurückgegeben. Zu diesem Zeitpunkt können keine Änderungen mehr an den Augenzahlen vorgenommen werden.

ZWEI · SPIELER

Jede vom Spieler kontrollierte Farbe hat ihren eigenen Vorrat von 19 Punkten. Diese Punkte können nicht zwischen den Farben verschoben werden, jedoch können die Spieler Gold bezahlen, um weitere Punkte für ihre Farben zu kaufen.

· NICHT · ALLES · IST · VERLOREN ·

Während des Spielaufbaus wird Schritt 11 durch den nachfolgenden Schritt ersetzt:

· XI ·

Die Spieler addieren die Ergebnisse ihren drei Würfeln mit den niedrigsten Augenzahlen. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtaugenzahl erhält den Startspielermarker. Im Falle eines Unentschiedens wird der Spieler, der zuletzt einen Fantasyroman gelesen hat, zum Startspieler.

· HARTE · VERHANDLUNGEN ·

Die Spieler dürfen sich gegenseitig unterstützen, indem sie Gold austauschen, sich gegenseitig Gefallen tun, Aktionen für einen anderen Spieler ausführen, Pakte schließen, frei Verhandeln und dabei Ressourcen oder Spielmechaniken einsetzen. Es steht den Spielern frei zu entscheiden wie sehr sie zu ihrem Wort stehen wollen.



REDIMP

Prosta 244
43-376 Kalna

contact@redimp.pl
www.redimp.pl

· ACHAIA ·

Autor

Krzysztof Wolicki

Grafikdesign

Dominik Kasprzycki

Spielerleitung

Karolina Lewanowicz
Michał Lewanowicz

Deutsche Spielerleitung

Pierre Dierks
Markus Klapper
Peer Lagerpusch

Ich widme dieses Spiel meinen wundervollen Kindern Wiktoria und Kinga und bedanke mich gleichzeitig für ihr Verständnis und ihre Geduld, während der Zeit als ich mit der Entwicklung dieses Spiels beschäftigt war.

Spezieller Dank gebührt Andrzej Ziemiański für die Lizenz.

Ich bedanke mich außerdem bei den folgenden Personen für ihre großartige Hilfe: Szymon Luszczak, Marcin Trybus, Rafał Żaba, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Kacper Sękowski, Paweł Panek, Mirosław Gucwa, Monika Kucharska, John Ware und bei allen, die den Prototyp des Spiels bei zahlreichen Messen getestet haben.

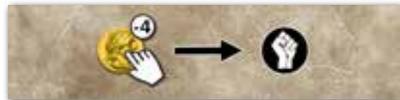
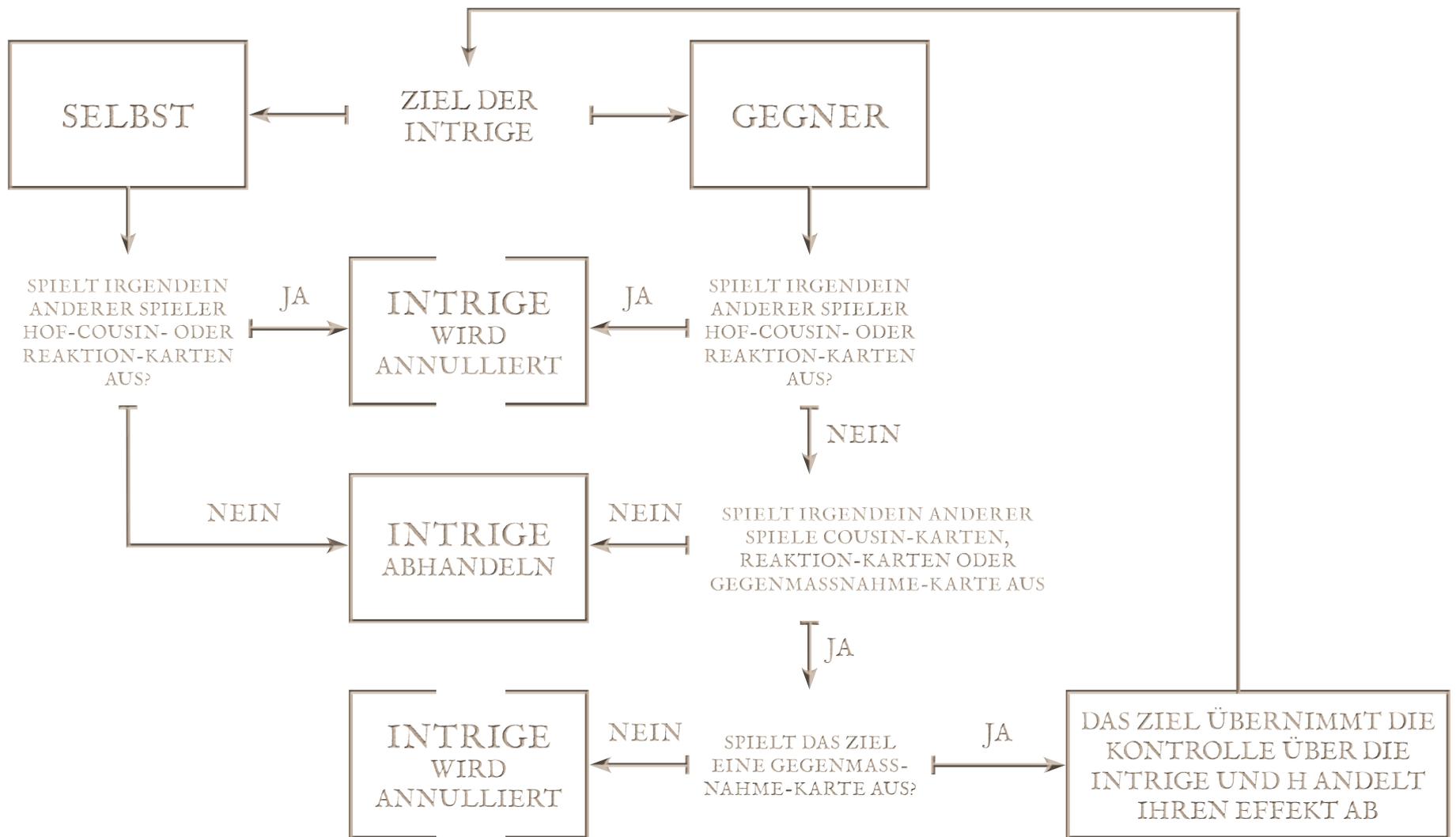
— Krzysztof

Ein Kompliment an Klein Thaddeus der, während seine Eltern damit beschäftigt waren diese Anleitung zu schreiben, sehr schnell gelernt hat wie man krabbelt und aufsteht. Während ihr eure Spielerleitung von Achaia in den Händen haltet, wird er wahrscheinlich schon laufen gelernt haben.

— Karolina i Michał, GRAMATURY

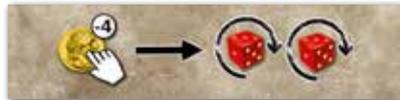


GRAMATURY



KÖNIGSPALAST

Zahle 4 Gold und lege einen deiner Einflussmarker auf einen Standort in Troja.



KÖNIGLICHER RAT

Zahle 4 Gold und wirf zwei beliebige Würfel nochmal.



WACHTURM

Zahle 2 Gold und wirf einen beliebigen Würfel nochmal.



TEMPEL

Durchsuche den Ablagestapel der Intrigenkarten nach 1 Karte deiner Wahl und nimm sie auf deine Hand.



GEFÄNGNIS

Zahle 1 Gold und nimm 1 Straßen-Cousin. Du kannst 2 Cousins pro ausgeführter Aktion erhalten.



HAFEN

Du erhältst 3 Gold und 1 Intrigenkarte.



HANDELSHAUS

Du erhältst 2 Intrigenkarten.



MÜNZANSTALT

Du erhältst 4 Gold.



WAFFENKAMMER

Zahle 2 Gold und erhöhe oder senke die Augenzahl eines beliebigen Würfels um 1.



HAUS DER HEROLDE

Du erhältst einen Hof-Cousin.



SCHWARZMARKT

Du darfst eine beliebige Anzahl Intrigenkarten verkaufen und erhältst 2 Gold für jede so verkaufte Intrigenkarte.



ZITADELLE

Zahle 2 Gold und erhöhe oder senke die Augenzahl eines beliebigen Würfels um 2 ODER Erhalte 2 Gold und 1 Intrigenkarte.