

SPIELREGEL

In der Agora verbreiten sich Gerüchte unter den Bürgern und Ausrufe der Überraschung übertönen das Raunen der Masse. Das Gezeter verstärkt sich, es wird schwer, einander zu verstehen.

„Sparta? Ha! Sparta hat uns nichts entgegenzusetzen! Lass sie nur kommen! Vor Korinth sollten wir uns hüten! Die eröffnen gerade neue Handelsrouten im Osten. Es muss etwas geschehen!“

„Wären nicht alle Steuern schon ausgegeben, könnte unsere Stadt viel stärker prosperieren!“

„Vor Kriegsgedanken sollten Baumaßnahmen stehen! Der Zeus-Tempel ist völlig heruntergekommen.“

Aufmerksam lauschst du den Debatten deiner Mitbürger. Deine Stadt ist in einer Aufwärtsentwicklung. Was wirst du entscheiden?

ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

In Khôra wird jeder Spieler Anführer eines aufblühenden Stadtstaats im antiken Griechenland.

In deinem Zug musst du 2 dieser 7 Aktionen ausführen: Philosophie, Gesetzgebung, Kultur, Handel, Militär, Politik oder Entwicklung. Suche dir Aktionen aus, die zu deiner Strategie passen, behalte aber auch deine Würfelwürfe im Auge.

Du wirst deine Strategie ständig anpassen müssen und deine Aktionen durch Vorrücken deiner Spielsteine auf den Wirtschafts-, Kultur- und Militärleisten verstärken.

Bewege dich auf der Steuernleiste hoch, um die ersehnten Drachmen einzutreiben, auf der Truppenleiste, um zu Erkunden und Wissensmarker zu sammeln, und auf der Ruhmesleiste, um Nutzen aus deinem Ruhm zu schlagen.

Schalte Errungenschaften frei und achte vor allem darauf, dass du am Ende der 9. Runde durch die meisten Punkte mit dem Lorbeerkranz des Siegers gekrönt wirst.

SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG

I JEDER SPIELER WÄHLT EINE FARBE UND NIMMT SICH DAS ZUGEHÖRIGE MATERIAL:

A 1 Stadttableau, das du vor dir ablegst.

Dein Stadttableau hat 4 Bereiche: ein Feld für dein Stadtplättchen links, drei Fortschrittsleisten (Wirtschaft , Kultur  und Militär ) von 1 bis 7 in der Mitte, einen Überblick der unterschiedlichen Phasen jeder Runde rechts, und eine Übersicht der drei möglichen Nutzungen der Philosophiemarker unten.

B 1 Stadtplättchen, das nach Zufall von den 7 verfügbaren gezogen wird: lege es in den Bereich links auf deinem Stadttableau.

Jedes Stadtplättchen zeigt eine Illustration oberhalb von 4 Entwicklungen. Neben jeder Entwicklung ist eine Ausstanzung, in die ein Spielstein passt, mit dem du deine freigeschalteten Entwicklungen festhältst.

C Spielsteine, Errungenschaftsmarker, 1 Siegpunktplättchen und Würfel in deiner Farbe: setze deine , , und -Steine in das Feld der 1. Stufe. Setze deinen Entwicklungsstein neben die unterste Entwicklung auf deinem Stadttableau.

Setze 1 deiner Würfel auf das leere Feld unterhalb deiner -Leiste.

Lasse deine **Errungenschaftsmarker** und das **Siegpunktplättchen** zunächst vor dir liegen.

Jeder Spieler beginnt mit 2 Würfeln und kann im Spielverlauf einen 3. dazu erhalten. Mit Würfeln führst du Aktionen aus. Dein 3. Würfel liegt zunächst auf dem Feld unterhalb deiner Fortschrittsleiste.

Du wirst die Spielsteine auf den Leisten des Haupttableaus und deinem Stadttableau nutzen und um von dir freigeschaltete Errungenschaften anzuzeigen.

 Deine Wirtschaftsleiste bringt dir Drachmen ein, wenn du eine Handelsaktion ausführst. Auf dieser Leiste höher zu gelangen bringt dir Bürger oder Siegpunkte ein.

 Deine Kulturleiste bringt dir Siegpunkte, wenn du eine Kulturaktion ausführst. Auf dieser Leiste höher zu gelangen bringt dir Steuern oder deinen 3. Würfel ein.

 Deine Militärleiste bringt dir Truppen, wenn du eine Militäraktion ausführst. Auf dieser Leiste höher zu gelangen bringt dir Ruhm ein.

D 7 Aktionsplättchen in deiner Farbe, die du vor dir auslegst.

Aktionsplättchen sind von 0 bis 6 nummeriert. Die auf ihnen beschriebenen Effekte kannst du in der Aktionen-Phase anwenden.



D



C



E 5 Politikkarten (🗳️): mischt alle Politikkarten und teilt an jeden Spieler 5 zufällige verdeckt aus. Danach **draftet** jeder seine Kartenhand (was das bedeutet steht rechts im Kasten). Die verbleibenden Karten legt ihr als verdeckten Stapel neben das Haupttableau.

Es gibt 3 Arten Politikkarten: gelbe Karten haben einen sofortigen Effekt ⚡, violette Karten haben einen dauerhaften Effekt ∞, und rote Karten haben einen Effekt bei Spielende 🏆. Jede hat einen Titel, Effekt und manchmal Kosten, die du bezahlen und/oder eine Voraussetzung, die du erfüllen musst, um sie auszuspielen zu dürfen.

KARTEN DRAFTEN

Alle von euch wählen gleichzeitig 1 Karte aus ihrer Hand und legen diese verdeckt vor sich ab. Dann gibt jeder seine übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken. Mit den neu erhaltenen Karten verfährt ihr auf dieselbe Weise, bis jeder nur noch 1 Karte erhält, die er behalten muss. Damit ist das Draften beendet.



	WIRTSCHAFT	KULTUR	MILITÄR
7	4 ⚡ +10 🏆	7 ⚡ +2 🏆	9 ⚡ (+2) 🏆
6	4 ⚡	7 ⚡ +1 🏆	7 ⚡ (+1) 🏆
5	3 ⚡ +5 🏆	6 ⚡ +1 🏆	5 ⚡ (+1) 🏆
4	3 ⚡ +5 🏆	6 ⚡ +1 🏆	4 ⚡ (+1) 🏆
3	2 ⚡ +3 🏆	4 ⚡ +1 🏆	3 ⚡ (+1) 🏆
2	2 ⚡	4 ⚡ +1 🏆	3 ⚡ (+1) 🏆
1	2 ⚡	4 ⚡ +1 🏆	3 ⚡ (+1) 🏆

SPIELZUG

A Ereignisanzeige
Der Startspieler deckt die oberste Karte des Ereignisstacks auf. Der Effekt tritt noch nicht ein.

B Steuern
Erhalte 1 🏆 in Höhe deiner ⚡.

C Würfeln
Würfle 🎲 und wähle deine Aktionen.

D Aktionen
Vollende die in Phase C gewählten Aktionen.

E Fortschritt
Wähle 1 Leiste (🏛️ oder 🏰) und zahle die Kosten für die Erhöhung um 1 Stufe.

F Ereignisausführung
Führe den Effekt der Ereigniskarte aus.

G Errungenschaften
Wer eine Errungenschaft freigeschaltet hat, erhält 1 🏆 oder 🏰, wenn möglich.

PHILOSOPHIEMARKER

A 🏰 > 3 🏰 D 2 🏰 > 1 🏰 E 1 🏰 > 1 🏰 / 1 🏰 / 1 🏰

F 4 Drachmen (🐉).
Lege die verbleibenden Drachmenmünzen als Vorrat für alle gut erreichbar hin. Jederzeit im Spiel darfst du 5 Münzen des Werts 1 gegen 1 Münze des Werts 5 eintauschen und umgekehrt.

🐉 brauchst du, um die Kosten für manche Politikkarten und Entwicklungsaktionen zahlen zu können oder um in der Fortschritt-Phase auf einer Leiste vorrücken zu können.



II BEREITET DAS ÜBRIGE MATERIAL WIE FOLGT VOR:

- A** Klappt das **Haupttableau** auf und legt es in die Mitte.

Dieses Tableau weist unterschiedliche Anzeigen auf: links sind die Leisten für Bürger , Steuern , Ruhm und Truppen , darüber der Bereich für die Errungenschaften und rechts der Bereich für die Erkundung mit Feldern für die Wissensmarker. Eine Punkteleiste verläuft außen um das Tableau.

- B** Setzt 36 **Wissensmarker** auf die passenden Felder rechts auf dem Tableau. Legt die übrigen kleinen Wissensmarker neben das Tableau.

Es gibt 2 Arten Wissensmarker: kleines Wissen (ohne Lorbeerkrantz) und großes Wissen (mit Lorbeerkrantz). Es gibt sie in drei Farben: rote Amphore, blauer Helm und grüne Lyra. 3 davon kommen in den Persepolis-Abschnitt unten rechts auf dem Tableau.

- C** Alle Spieler setzen ihre **Bürger-Steine** auf Stufe 3 der -Leiste und ihre **Steuern** -, **Ruhm** - und **Truppen** -Steine auf Stufe 0 der übrigen jeweiligen Leisten.

Diese Steine werden sich während des Spiels auf ihren Leisten auf und ab bewegen, was den Fortschritt der Spieler im jeweiligen Gebiet anzeigt.

Durch Bürger werden deine Aktionen stärker, wenn dein Würfelwurf dazu nicht ausreicht. Auf der Wirtschaftsleiste vorzurücken oder die Aktion Gesetzgebung zu nutzen, bringt dir mehr Bürger.

Steuern bringen dir in jeder Steuern-Phase Drachmen ein. Auf deiner Kulturleiste vorzurücken oder Errungenschaften freizuschalten erhöht deine Steuereinnahmen.

Ruhm beeinflusst die Siegpunkte, die du bei Spielende erhältst. Auf deiner Militärleiste vorzurücken oder Errungenschaften freizuschalten erhöht deinen Ruhm.

Truppen brauchst du, um Wissensmarker während einer Militäraktion zu sammeln. Diese Aktion ist außerdem der typische Weg, deine Truppen zu vergrößern.

- D** Setze deinen **Siegpunkt-Stein** auf Feld 0 der Punkteleiste. Lege dein **Siegpunktplättchen** neben das Haupttableau, in der Nähe des Felds 0 der Punkteleiste.

Dein Stein gibt die Anzahl Siegpunkte an, die du während des Spiels erreichst. Dein Plättchen dagegen wird benötigt, wenn du Feld 89 auf der Punkteleiste überschreiten solltest.

- E** Legt das **Ereigniskarten-Deck** wie folgt aus:

- Nehmt alle 16 Ereigniskarten und legt die Karten **Bevölkerungswachstum** und **Eroberung der Perser** beiseite.
- Legt **Eroberung der Perser** verdeckt neben das Haupttableau.
- Mischt die 14 übrigen Karten, nimmt 7 zufällige davon und legt sie verdeckt oben auf **Eroberung der Perser**.
- Als Abschluss legt ihr **Bevölkerungswachstum** verdeckt oben auf diesen Stapel.

In jeder Runde wird ein neues Ereignis aufgedeckt werden, was bestimmte Spieler belohnen oder bestrafen wird, abhängig von den beschriebenen Kriterien. Die Ereignisse der ersten und der letzten Runde sind immer dieselben.



F Legt die **Philosophiemarker** als Vorrat gut erreichbar zu den Drachmen.

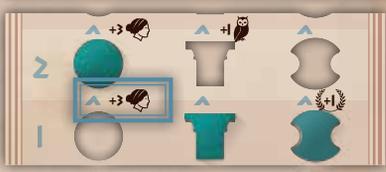
Philosophiemarker bieten verschiedene Möglichkeiten. Sie können dich bis zu 3 Stufen auf der Bürger-Leiste vorrücken lassen, bringen dir einen kleinen Wissensmarker ein oder lassen dich ein zweites Mal in der Fortschritt-Phase vorrücken.

G Alle Spieler wenden jetzt den Text ihrer ersten (freigeschalteten) Entwicklung an: manche Städte liefern einen sofortigen Vorteil. Wenn du auf einer Leiste vorrückst, erhältst du ebenso die Vorteile der neuen Stufe (siehe **Vorteile S. 13**).

BEISPIEL

Milet darf bei Spielbeginn kostenlos 1 Stufe auf der -Leiste vorrücken. Dein Stein kommt auf Stufe 2 dieser Leiste, daher erhältst du 3 .

Steige bei Spielbeginn kostenlos 1 Stufe auf der -Leiste auf.






SPIELABLAUF



Khora dauert 9 Runden. Am Ende der 9. Runde rechnet jeder seinen Endpunktstand zusammen, um den Gewinner zu ermitteln (siehe [Spielende](#) S. 15).

RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die in dieser Reihenfolge ablaufen:

- A. EREIGNISANSAGE
- B. STEUERN
- C. WÜRFEL
- D. AKTIONEN
- E. FORTSCHRITT
- F. EREIGNISAUSFÜHRUNG
- G. ERRUNGENSCHAFTEN



A. EREIGNISANSAGE

Einer von euch (ab der zweiten Runde der Startspieler, siehe unten) deckt die oberste Karte des Ereigniskarten-Decks auf, legt sie offen auf den Tisch und liest ihren Text vor. Das Ereignis hat noch keine Auswirkung. Es wird erst in dieser Phase ausgeführt: **F. EREIGNISAUSFÜHRUNG**. Es gibt eine Ausnahme: Das Ereignis **Bevölkerungswachstum** findet immer in der Würfel-Phase der Runde statt, in der es aufgedeckt wurde, statt in der Ereignisausführung-Phase.

Weiter mit der **STEUERN**-Phase.



Deckt die nächste Ereigniskarte vom Ereigniskarten-Deck auf und lest sie vor.

B. STEUERN

Jeder Spieler erhält  in Höhe seiner Stufe des -Steins auf der -Leiste. Nimm  aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab.

Weiter mit der **WÜRFEL**-Phase.



Erhalte  in Höhe der Stufe deiner .

C. WÜRFEL

Alle führen die folgenden Schritte gleichzeitig aus:

1. Wirf alle deine Würfel.

Bei Spielbeginn hast du in diesem Schritt 2  zur Verfügung. Sobald du 4  erreicht hast, wird dein 3.  freigeschaltet. Du darfst nur einmal pro Runde würfeln. Lege deine Würfel nach dem Wurf vor dir ab.

Wer die niedrigste Summe auf seinen  erzielt hat, ist Startspieler dieser Runde. Gibt es zwischen Spielern hier einen Gleichstand, wird derjenige Startspieler, der im Uhrzeigersinn gesehen näher beim Startspieler der Vorrunde sitzt.

2. Wähle deine Aktionen.

Jeder Spieler ordnet 1 seiner 7 Aktionsplättchen geheim jedem seiner  zu. Jedes deiner Plättchen kann nur je 1 deiner  zugeordnet werden und jeder deiner  kann nur 1 deiner Plättchen erhalten.

3. Deine gewählten Aktionen aufdecken.

Sobald alle Spieler ihre Aktionsplättchen zugeordnet haben, deckt ihr sie auf.

4. Position der Bürger-Steine anpassen.

In beliebiger Reihenfolge vergleicht ihr den Wert jedes Plättchens mit seinem .

- Wenn der Wert auf dem  geringer ist als die Zahl auf dem Aktionsplättchen, musst du deinen Spielstein auf der -Leiste in Anzahl dieser Differenz der beiden Werte um entsprechend viele Felder nach unten ziehen. Verschiebe den -Stein also entsprechend. Kannst du die geforderten  nicht ziehen, verlierst du keine  bei diesem Plättchen, musst es dann aber zu deinen anderen unbenutzten Plättchen legen.
- Wenn dein  der Zahl auf dem Aktionsplättchen entspricht oder größer ist, lasse das Plättchen liegen und den  vor dir liegen.

Weiter mit der **AKTIONEN**-Phase.

Werft eure Würfel und ordnet jeden Würfel einem Aktionsplättchen zu. Deckt sie gleichzeitig auf. Du verlierst , wenn der Würfel niedriger ist als die Zahl auf dem Plättchen.

BEISPIEL

Du hast eine 2 und eine 4 mit deinen  erzielt. Du entscheidest dich, dein Kulturplättchen (2) zur 2 zu legen und das Entwicklungsplättchen (6) zur 4. Beim Aufdecken deiner Plättchen musst du deinen -Stein 2 niedriger setzen, da das Entwicklungsplättchen um 2 höher ist als der Wert deines .



-  Drachme
-  Würfel
-  Kultur
-  Bürger
-  Steuern

D. AKTIONEN

Wendet die Effekte der Aktionsplättchen in aufsteigender Reihenfolge an.

Die Aktionsplättchen werden jetzt nacheinander ausgeführt, beginnend bei Philosophie (0) und weiter in aufsteigender Zahlenfolge. Alle Spieler, deren aktuell auszuführendes Plättchen im Spiel ist, wenden nun dessen Effekt an.

Es ist zeitsparend, wenn alle Spieler mit aktivem Plättchen ihre Handlungen gleichzeitig ausführen. Nur beim

Militärplättchen 4 muss die Zugreihenfolge eingehalten werden. Bei diesem führt der Startspieler die Aktion zuerst aus, dann die anderen im Uhrzeigersinn.

Die Effekte der gewählten Plättchen sind optional: Du bist nie gezwungen, Effekte anzuwenden, wenn du nicht möchtest.

BEISPIEL

Orange, Schwarz und Grün sind mitten in einer Partie.

Orange wählt die Aktionen Philosophie (0) und Militär (4). Schwarz deckt Militär (4) und Politik (5) auf. Grün hat Philosophie (0) und Handel (3) geplant.

Zu Beginn führen Orange und Grün die Philosophieaktion (0) gleichzeitig aus. Danach führt Grün die Handelsaktion (3) aus. Danach führen Orange und Schwarz die Militäraktion (4) aus. Sie darf nicht von beiden gleichzeitig ausgeführt werden, da die Entscheidung eines der Spieler die des anderen beeinflussen könnte. Da Schwarz im Uhrzeigersinn gesehen näher beim Startspieler sitzt als Orange, führt Schwarz die Aktion zuerst aus. Am Schluss nutzt Schwarz noch Politik (5). Hätte jemand noch die Entwicklungsaktion (6) gewählt, würde diese zuletzt ausgeführt.



Es folgen einige Erläuterungen zu den Aktionen:

Philosophie



Es gibt keine Begrenzung der Anzahl von , die du haben darfst. Es gibt 3 Arten, sie zu nutzen (siehe **Philosophiemarker** S. 14).

Kultur



Wenn dein -Stein Feld 89 auf der Punkteleiste überschreitet, legst du dein **Siegpunktplättchen** zur Erinnerung an deine Punktzahl vor dir ab. Ab jetzt kannst du mehr als 90 anzeigen.

Gesetzgebung



Du darfst **kurzzeitig** Stufe 15 auf der -Leiste überschreiten und die überzähligen für andere Aktionen dieser Runde verwenden. Passe deine entsprechend an, wenn du sie nutzt. Solltest du Stufe 15 am Ende der Aktionen-Phase immer noch überschritten haben, musst du sie dann auf 15 reduzieren. Es gibt keine Begrenzung der , die du auf der Hand halten darfst.



Handel



Du darfst einen **kleinen** beliebiger Farbe aus dem Vorrat neben dem Haupttableau kaufen, indem du 5 in den Vorrat zahlst. Nimm dir den Marker und lege ihn vor dir ab.

Du darfst **höchstens 1** pro Aktion kaufen, es gibt jedoch keine Begrenzung der Zahl an Wissensmarker, die du besitzen darfst.

Die Vorräte der und Wissensmarker gelten als unbegrenzt. Sollten euch diese Marker einmal ausgehen, müsst ihr einen Ersatz verwenden.

Militär



Du darfst **kurzzeitig** Stufe 15 auf der \times -Leiste überschreiten und mit den überzähligen \times eine Erkunden ausführen. Nach der Erkunden passt du deine \times entsprechend an. Solltest du Stufe 15 am Ende der Aktionen-Phase immer noch überschritten haben, musst du sie dann auf 15 reduzieren.

Zum Erkunden musst diese Schritte nacheinander ausführen:

- Wähle 1 Wissensmarker, der auf dem Haupttableau noch verfügbar ist.
- Deine \times müssen dem \times -Wert rechts vom Wissensmarker entsprechen oder höher sein. Wenn deine \times nicht ausreichen, darfst du kein Erkunden für diesem Wissensmarker ausführen.
- **Verliere auf der Leiste \times in Höhe des -Werts.**
- **Nimm den Wissensmarker und lege ihn vor dir ab. Außerdem erhältst du alle Vorteile, die unter dem Feld des Markers gezeigt sind (siehe Vorteile S. 13).** Du darfst höchstens einmal pro Aktion Erkunden, um 1 Wissensmarker zu erhalten. Ausnahme: Das Erkunden von Persepolis erlaubt dir, alle 3 großen Wissensmarker dort gleichzeitig zu nehmen.

BEISPIEL

Du führst die Militäraktion aus. Bei Rundenbeginn hattest du 2 \times und bist bei Stufe 4 der -Leiste. Indem du die Aktion ausführst, erhöhen sich deine \times auf 6. Danach darfst du jeden Wissensmarker erkunden, der im unten hervorgehobenen Bereich liegt. Du möchtest den großen Wissensmarker nehmen, der 6 \times erfordert und dich 3 verlieren lässt. Du nimmst den Marker und erhältst 2 .

Hättest du die Runde mit 13 \times und einer -Stufe von 7 begonnen, hätte dich diese Aktionswahl auf 17 \times gebracht. Da dies die maximale Stufe übersteigt, würdest du schlussendlich nach dem Erkunden bei 15 \times landen.



- Philosophie-marker
- Siegpunkt
- Politikkarte
- Bürger
- Drachme
- Wissensmarker in beliebiger Farbe
- Truppen
- Militär

5 Politik



Um eine Politikkarte auszuspielen, führst du folgende Schritte nacheinander aus:

- **Prüfe, ob du den/die benötigten Marker hast**, die oben rechts auf der Karte angegeben sind. Bei den Wissensmarkern ist es egal, ob sie **große** oder **kleine** sind. **Lege diese Marker vor dir ab**. Ein Marker kann die Voraussetzungen für mehrere Karten erfüllen. Wenn du die für die Karte erforderlichen Marker nicht hast, darfst du sie nicht ausspielen.
- **Bezahle die benötigten** , die oben links auf der Karte stehen. Lege diese  in den Vorrat. Manche Karten haben keine -Kosten. Wenn du nicht ausreichend  für eine Karte hast, darfst du sie nicht ausspielen.
- Lege die Karte offen vor dir ab. Es gibt **3 Arten** Politikkarten:
 -  : Karten mit gelbem Hintergrund haben einen sofortigen Effekt. **Sobald du eine Karte dieser Art ausspielst, wende ihren Effekt so oft wie möglich an und lasse sie offen vor dir liegen.**
 -  : Karten mit violettem Hintergrund haben einen dauerhaften Effekt. Wenn du eine Karte dieser Art ausspielst, lasse sie offen vor dir liegen. **Ihr Effekt bleibt für den Rest des Spiels aktiv** (es sei denn, die Karte kommt aus irgendeinem Grund aus dem Spiel).
 -  : Karten mit rotem Hintergrund haben einen Effekt bei Spielende. Wenn du eine solche Karte ausspielst, lasse sie vor dir liegen. **Sie hat erst einen Effekt bei der Schlusswertung**, in der sie dir  geben wird.

BEISPIEL

Du möchtest mithilfe der Politikaktion die Karte Rekrutierung von Söldnern ausspielen. Diese Karte hat keine -Kosten, erfordert aber, dass du mindestens 1 roten Wissensmarker hast. Da du einen hast, darfst du diese Karte offen vor dir auslegen. Sie hat einen sofortigen Effekt: Du bist bei Stufe 5 auf der -Leiste, daher erhältst du 5 . Weil du jedoch bereits bei 13 bist, erhöhst du die Leiste lediglich bis zur Höchststufe von 15.



6 Entwicklung



Um die nächste Entwicklung auf der Entwicklungsleiste deines Stadtplättchens freizuschalten, musst du die folgenden Schritte nacheinander ausführen:

- **Prüfe, ob du den/die benötigten Wissensmarker hast**, die direkt oberhalb der nächsten Entwicklung angegeben sind. Bei den Wissensmarkern ist es egal, ob sie **große** oder **kleine** sind. **Lege diese Marker vor dir ab**. Ein einzelner Marker kann die Voraussetzungen für diverse Entwicklungen erfüllen. Hast du die benötigten Marker nicht, darfst du die Entwicklung nicht freischalten.
- **Zahle die erforderlichen**  in den Vorrat. Einige Entwicklungen haben keinerlei -Kosten. Wenn du nicht ausreichend  hast, darfst du die Entwicklung nicht freischalten.
- **Bewege deinen Entwicklungsstein zum nächsten Feld**. Der Effekt rechts vom Stein ist jetzt aktiv, **zusammen mit allen bisherigen Effekten, die unterhalb des Steins liegen**. Es gibt 3 Arten Entwicklungen, die man am Symbol rechts neben dem Text unterscheiden kann:
 -  : Diesen Effekt wendest du an, **sobald du diese Entwicklung freischaltest**.
 -  : Diesen Effekt wendest du **für den Rest des Spiels immer an, wenn du ihn auslöst**.
 -  : Diesen Effekt wendest du **in der Schlusswertung an**.
- Du kannst diese Aktion lediglich **3x** im Spiel ausführen.

Weiter mit der **FORTSCHRITT**-Phase.



BEISPIEL

Als Argos hast du die erste Entwicklungsaktion. Du musst 2 blaue Wissensmarker besitzen, was der Fall ist. Du bewegst deinen Stein dann zur nächsten Entwicklung. Die ersten beiden Entwicklungen für Argos haben dauerhafte Effekte. Ab jetzt bis zum Spielende werden immer beide angewendet, wenn sie ausgelöst werden.



E. FORTSCHRITT

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn darf sich jeder Spieler nacheinander entscheiden, eine einzelne Leiste auf seinem Stadttableau zu erhöhen: , , oder .

Um deine Leiste zu erhöhen, musst du die -Kosten für die nächste Stufe auf dieser Leiste bezahlen, die in der Ausstattung des nächsten Felds angegeben sind. Dann bewegst du deinen Stein

1 Stufe nach oben und erhältst die seitlich davon angegebenen Vorteile (siehe Vorteile S. 13).

Beachte, dass manche Politikkarten es dir erlauben, eine Leiste mehr als 1 Stufe in derselben Runde zu erhöhen, manchmal erlauben sie sogar Erhöhungen auf mehreren Leisten, ebenso wie Philosophiemarker.

Macht weiter mit der **EREIGNISAUSFÜHRUNG**-Phase.

Bezahle die -Kosten für die nächste Stufe auf einer einzelnen Leiste deines Stadttableaus und rücke deinen Stein vor.

BEISPIEL

Du möchtest auf der -Leiste vorrücken. Derzeit bist du bei Stufe 2, also musst du 2 zahlen, wie auf deinem Tableau angezeigt. Du versetzt deinen -Stein auf Stufe 3 und erhältst 3 .



F. EREIGNISAUSFÜHRUNG

Wende den Effekt der in Phase **A. EREIGNISANKÜNDIGUNG** aufgedeckten Ereigniskarte an.

- Wenn ein Effekt auf den Spieler mit den meisten oder den wenigsten abzielt, wendet lediglich dieser Spieler den Effekt an. Sollte es dabei Gleichstände bei Spielern geben, wenden alle am Gleichstand beteiligten Spieler den Effekt an.
- Wenn der Effekt etwas außer betrifft, wenden alle Spieler den Effekt an.

Weiter mit der **ERRUNGENSCHAFTEN**-Phase.

Bevölkerungswachstum

Während der Würfel-Phase in dieser Runde erhält jeder Spieler, der insgesamt 4 oder weniger mit seinen erwürfelt, 1 .



Wendet den Effekt der Ereigniskarte an.

- Drachme
- Siegpunkt
- Wirtschaft
- Truppen
- Kultur
- Militär
- Bürger

G. ERRUNGENSCHAFTEN

Es gibt 5 Errungenschaftsfelder auf dem Haupttableau, jedes zeigt eine andere Errungenschaft, welche die Spieler im Spiel erreichen können. Jede Errungenschaft kann nur ein einziges Mal erreicht werden, und auch nur während dieser Phase der Runde. Sollte jedoch mehr als 1 Spieler die Voraussetzung für dieselbe Errungenschaft in derselben Runde erfüllen, erhalten alle diese Spieler die Errungenschaft.

Es folgt eine Liste der Voraussetzungen für die Errungenschaften:



Habe mindestens **10 Siegpunkte** auf der Punkteleiste.



Erreiche mindestens **Stufe 12** auf der Bürgerleiste.



Erreiche mindestens **Stufe 6** auf der Truppenleiste.



Erreiche mindestens **Stufe 4** auf der Wirtschaftsleiste.



Habe mindestens **3 Politikkarten** im Spiel (offen vor dir liegend).

Die -Symbole auf dem Haupttableau erinnern an die Voraussetzungen für die meisten der Errungenschaften.

Wenn du während dieser Phase eine Errungenschaft erreichen konntest, **lege 1 deiner Errungenschaftsmarker auf das passende Feld des Haupttableaus**. Danach erhältst du die folgenden Belohnungen:

- Warst du der einzige Spieler, der diese Errungenschaft in dieser Phase erreichen konnte, darfst du wählen, **entweder 1 oder 1** zu erhalten. Rücke deinen Stein um 1 Feld auf der zugehörigen Leiste vor.
- Wenn mehrere Spieler diese Errungenschaft in dieser Phase erreicht haben, **erhält jeder 1** . Rücke deinen Stein um 1 Feld auf der zugehörigen Leiste vor.

Eine einmal erhaltene Errungenschaft kannst du **nicht mehr verlieren**, auch dann nicht, wenn du die Voraussetzungen nicht mehr erfüllst. Sobald eine Errungenschaft erreicht wurde und 1 oder mehr Marker darauf gelegt wurden, kann kein weiterer Spieler mehr in späteren Runden diese Errungenschaft erhalten.



BEISPIEL

In dieser Phase ist deine bei 12, die deines Gegners bei 14. Die -Errungenschaft wurde noch von niemand und in keiner der bisherigen Runden erreicht. Du und dein Gegner setzen beide einen Errungenschaftsmarker auf dieses Errungenschaftsfeld, danach erhöht ihr beide eure -Leisten um je 1.



Falls ihr soeben die **9. Runde** beendet haben solltet, geht es mit dem **SPIELENDEN** weiter. Wenn nicht, beginnt ihr eine neue Runde, die mit der **EREIGNISANKÜNDIGUNG**-Phase beginnt.

VORTEILE

Es folgt eine Auflistung der Vorteile bzw. Strafen und ihrer mögliche Effekte während der Ereignisausführung, Erkundung oder der Aktivierung einer Politikarte oder einer Entwicklung.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend. Allerdings kannst du den Höchstwert von 15 auf dieser Leiste nicht überschreiten.



Ziehe so viele bzw. wirf so viele  ab wie angegeben. Wenn du nicht genug Karten zum Abwerfen hast, wirf deine gesamte Kartenhand ab.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben (von beliebiger Farbe). Wenn du nicht genug hast, verlierst du keine.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend. Allerdings kannst du den Höchstwert von 10 auf dieser Leiste nicht überschreiten.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend. Allerdings kannst du den Höchstwert von 10 auf dieser Leiste nicht überschreiten.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Wenn du nicht genug abgeben kannst, verlierst du alle deine .



Du darfst diese Anzahl Felder auf der -Leiste vorrücken, indem du die normalen -Kosten bezahlst.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Wenn du nicht genug abgeben kannst, verlierst du alle deine .



Du darfst diese Anzahl Felder auf der -Leiste vorrücken, indem du die normalen -Kosten bezahlst.



Verliere oder erhalte so viele  wie angegeben. Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend. Die höchste Stufe auf dieser Leiste am Ende einer Aktion liegt bei 15, auch wenn du sie kurzzeitig überschreiten darfst (siehe  Militär S. 9).



Du darfst diese Anzahl Felder auf der -Leiste vorrücken, indem du die normalen -Kosten bezahlst.



Schalte deinen 3. Würfel frei. Er gehört ab jetzt in der Würfel-Phase zu deinen anderen 2 Würfeln.

 Bürger

 Siegpunkt

 Ruhm

 Drachme

 Philosophie-
marker

 Truppen

 Politikarte

 Wissensmarker
in beliebiger
Farbe

 Steuern

 Wirtschaft

 Kultur

 Militär

 Würfel

PHILOSOPHIEMARKER

 können auf 3 Arten zu unterschiedlichen Zeiten im Spiel genutzt werden:



Während Phase C. **WÜRFEL** (Schritt 4. Passt die Position eurer Bürger-Steine an) darfst du so viele  wie du möchtest ausgeben. Pro ausgegebenem Marker erhältst du 3 . Versetze deinen Stein auf der -Leiste entsprechend.

Du darfst auch dann Marker ausgeben, wenn du in dieser Runde keine Bürger ausgegeben hast.



Während einer Politik- oder Entwicklungsaktion in Phase D. **AKTIONEN** darfst du so viele Pärchen  wie du möchtest ausgeben. Für jedes Paar Marker, das du ausgegeben hast, darfst du **kurzzeitig 1 benötigten Wissensmarker ignorieren**, der zum Auspielen einer Karte oder Freischalten einer Entwicklung nötig wäre, jedoch nur während dieser Aktion. Du nimmst dir diese Wissensmarker nicht.



Während Phase E. **FORTSCHRITT** darfst du so viele  ausgeben wie du möchtest. Für jeden ausgegebenen Marker darfst du 1 Stufe zusätzlich auf einer Leiste deiner Wahl vorrücken, wobei du die benötigten -Kosten weiterhin zahlen musst. Wenn du dies tust, kannst du mehrere Stufen auf einer oder auf mehreren Leisten innerhalb derselben Runde vorrücken.



SPIELEND

Das Spiel endet nach 9 Runden. Dann kommt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler zählt die folgenden  zu seiner aktuellen Position auf der Punkteleiste:

- › Jegliche  durch -Effekte auf freigeschalteten **Entwicklungen** auf seinem Stadtplättchen.
- › Jegliche  durch -Effekte auf **Politikkarten**, die vor ihm ausgespielt liegen.
- ›  in Höhe seiner -Stufe **multipliziert mit der Anzahl großer Wissensmarker** in seinem Besitz.

Der Spieler mit den meisten  gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten  hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



CREDITS

Originalspiel: Improvement of the Polis

Autoren: Head Quarter Simulation Game Club

Ursprünglicher Verlag: Asobition Ltd.

Illustratoren: David Chapoulet & Jocelyn Millet

Projektleiter: Ludovic Papais

Grafik-Designer: Vincent Mougnot

3D-Entwürfe: Lenaïg Bourgoïn

Spielregel-Redaktion: Xavier Taverne

Lektor: William Niebling

Übersetzer: Michael Kröhnert



-  Philosophie-Marker
-  Bürger
-  Wissensmarker in beliebiger Farbe
-  Wirtschaft
-  Kultur
-  Militär
-  Siegpunkt
-  Drachme
-  Ruhm

KHÔRA: THEMA UND HISTORISCHES

Khôra ist ein Spiel, das während seiner Entwicklung eine ganz besondere Vorgehensweise benötigte. Wir haben als Leitlinie während des Schaffensprozesses viele historische Abhandlungen über das antike Griechenland gewälzt. Unsere eigenen Spielmechaniken dem geschichtlichen Ablauf überzustülpen war keine Option. Wir wollten lieber, dass die Geschichte uns den Einfluss der Karten und Effekte diktieren sollte.

Die ursprüngliche japanische Version des Spiels hieß sinngemäß „Verbesserung der Polis“. Polis bedeutet „Stadt“ und so hätte das als Titel

des Spiels gut gepasst. Es gab jedoch schon eine ganze Reihe Spiele mit ähnlich lautenden Titeln und diesen noch ein weiteres hinzuzufügen hätte unserem Spiel sicher nicht die Aufmerksamkeit gebracht, die es verdient.

Wir suchten also einen anderen Namen, was uns schließlich zu Khôra brachte. Im antiken Griechenland stand dieser Begriff für das Gebiet der Polis, inklusive des Umlands und der umgebenden Dörfer, was uns sehr passend für das Spielgefühl schien, das wir im Sinn hatten.

ZEITLICHE EINORDNUNG

Khôra umfasst den Abschnitt der griechischen Geschichte vom 5. Jahrhundert v. Chr. (mit dem ionischen Aufstand, dem peloponnesischen Krieg ...) bis zum Ende des 4. Jahrhunderts v. Chr. Die Karten im Spiel sind direkte Verweise auf diese Zeit, mit all ihren politischen, kulturellen, wirtschaftlichen und militärischen Aspekten.

POLITIKKARTEN



Peripteros

Peripteros bzw. Ringhallentempel sind die typischen Gebäude, die wir uns vorstellen, wenn wir an das antike Griechenland denken, also Gebäude, die von Säulen umgeben sind.



Tunnel von Eupalinos

Dieser Tunnel wurde im 6. Jahrhundert vor Christus erbaut. Er wurde als Aquädukt genutzt, mit dem Wasser in die Stadt Samos (auf der gleichnamigen Insel) geleitet wurde. Er war etwas mehr als einen Kilometer lang und verlief unter dem Berg Kastro. Das Aquädukt hatte einen hohen militärischen Wert, da der Feind es nicht entdecken und somit die Wasserversorgung abschneiden konnte.



Diolkos

Diolkos sind gepflasterte Wege, die es erlaubten, Boote über Land zu ziehen. Der bekannteste lag in Korinth und ermöglichte es, den Isthmus zu überqueren, um so vom Golf von Korinth zum Saronischen Golf in lediglich 6 bis 8 Kilometern Strecke zu gelangen.



Korinthische Säulen

Griechische Säulen der korinthischen Ordnung zeigen Kapitelle, die mit Akanthusblättern geschmückt sind. Die korinthische Ordnung ist nach der dorischen und der ionischen Ordnung die jüngste der drei Baustile der antiken griechischen Architektur.



Stoa Poikile

Das bezieht sich auf eine Säulenhalle, also einen überdachten Weg, der als öffentlicher Platz genutzt wird (Markt, Forum, Festival ...).



Proskénion

Dies ist die Bühne, auf der Schauspieler in griechischen Theatern agierten.



EREIGNISKARTEN

Die Herrschaft der Dreißig

Am Ende des peloponnesischen Kriegs verhandelte Athen mit Sparta, um nicht in die Sklaverei gezwungen zu werden. Nach diesen Verhandlungen wurde eine Regierung aus dreißig Magistraten eingesetzt, die unter dem starken Einfluss spartanischer Garnisonen stand.

Lieferungen aus Lydien

Lydien ist ein Land in Kleinasien, das wegen seines Reichtums berühmt war und Krösus als seinen letzten König gekrönt hatte. Es wurde von Cyrus dem Großen erobert und dem persischen Imperium angegliedert.

Mysterien von Eleusis

Es handelte sich um eine Zeremonie, die ein Kult in der Stadt Eleusis abhielt.

Die attische Seuche

Sie hatte ihren Ursprung in Athen und verbreitete sich in ganz Griechenland von 430 bis 426 v. Chr. Die Folgen der Epidemie waren ernst und kosteten ein Viertel bis ein Drittel der Bevölkerung das Leben, insbesondere in Athen. Die Seuche hatte einen großen Einfluss auf den peloponnesischen Krieg und verlieh Sparta einen entscheidenden Vorteil.

Eroberung der Perser

Alexander der Große schaffte es, die Griechen im Kampf gegen ihren Erzfeind zu vereinen: die Perser. Alexander verließ Griechenland 334 v. Chr. und verließ das persische Territorium nicht bis zu seinem Tod in 323 v. Chr. Er war bis zu den Ufern des Indus im Osten und Ägypten im Süden vorgedrungen.

