

[RF] Hellas

Autor: [Maxi Heininger](#)

Datum: 18.01.03 14:23 (Beitrag Nr. 59699)

hallo alle zusammen

hab ne kleine Frage zum Spiel Hellas, weiß net, ob sie hier schonmal gestellt wurde, hab aber nix gefunden.

wenn ein Spieler, nach verlorenem Kampf um eine Stadt, die Karte spielt, dass er alle Griechen und Schiffe aus dieser Stadt in eine andere abziehen kann, erhält dann der Gegenspieler in dieser Stadt trotzdem so viele Schiffe, wie der Gegner vor dem Abziehen dort stehen hatte? Oder hat er dann Pech gehabt und bekommt keine?

Für erstes spricht, dass in der Anleitung spricht: "Sollten in der Stadt Schiffe GESTANDEN HABEN, darf nun der Angreifer im Austausch die gleiche Anzahl eigener Schiffe in diese Stadt stellen." Gestanden haben, kann sowohl auf vor dem Entfernen, als auch als vor dem Wegfahren angesehen werden.

Allerdings könnte man es ja auch so interpretieren, dass der Gegner die eigenen Schiffe "übernimmt", und wenn keine mehr da sind, weil alle weggefahren sind, folglich auch keine zum "übernehmen" da sind.

Würde mich sehr freuen, wenn mir einer helfen und Klarheit verschaffen könnte

mit freundlichen Grüßen

Maxi Heininger

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Hellas

Autor: **Wolfgang Lüttke / TM-Spiele**

Datum: 18.01.03 14:50 (Beitrag Nr. 59701)

Hallo Maxi,

diese Frage gab es hier noch nicht.

Wenn ein besiegter Spieler seine Schiffe aus der Stadt abzieht, sind keine mehr da, die der erfolgreiche Angreifer übernehmen könnte. Er hat also Pech gehabt.

Aber immerhin eine weitere Stadt hat er hinzugewonnen.

Expansive Grüße

Wolfgang

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF2] Hellas

Autor: [Maxi Heininger](#)

Datum: 18.01.03 16:27 (Beitrag Nr. 59705)

Hallo alle zusammen,

hab (leider) noch ein Frage (wieder zu einer Ares-Sonderkarte):

Bei der Karte "Greife mit Griechen aus einer Stadt eine Stadt deines Mitspielers an, zu der keine Nachbarschaft besteht! Griechen aus Nachbarstädten dürfen hinzukommen."

wenn nun diese Stadt nicht über Land mit der feindlichen Stadt verbunden ist, aber alle anderen Soldaten aus benachbarten Städten, die man einsetzt, direkt über Land verbunden sind, gilt es dann als Angriff über Wasser oder nicht? Ich würde schon sagen, aber mein Bruder meint net, und so sicher bin ich mir auch nicht! Oder anders gefragt: Gelten diese Soldaten aus weiter entfernten Städten als Land- oder Wasserangreifer, oder hängt es davon ab, ob ihre Stadt über Land verbunden ist?

Hoffe ihr versteht, was ich meine und könnt mir helfen

schonmal danke
Maxi

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF2] Hellas
Autor: [Marten Holst](#)
Datum: 18.01.03 18:42 (Beitrag Nr. 59715)

Hallo Maxi,

- > hab (leider) noch ein Frage (wieder zu einer
- > Ares-Sonderkarte):
- > Bei der Karte "Greife mit Griechen aus einer Stadt eine
- > Stadt deines Mitspielers an, zu der keine Nachbarschaft
- > besteht! Griechen aus Nachbarstädten dürfen hinzukommen."
- > wenn nun diese Stadt nicht über land mit der feindlichen
- > Stadt verbunden ist, aber alle anderen Soldaten aus
- > benachbarten Städten, die man einsetzt, direkt über Land
- > verbunden sind, gilt es dann als Angriff über Wasser oder
- > nicht? Ich würde schon sagen, aber mein Bruder meint net,

Ich neige sehr Deiner Ansicht zu: man greift ja aus der entfernten Stadt an (so der Kartentext), also ist der "Hauptangriff" nicht auf direktem Landwege.

Griechische Grüße
Marten (hungrig)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF2] Hellas
Autor: [Franz-Benno Delonge](#)
Datum: 18.01.03 23:44 (Beitrag Nr. 59720)

Lieber Maxi,
Marten hat recht: Die Angreifer aus der Ferne zählen immer als Angreifer "über Wasser". Und die Vergünstigung für einen Angriff über Land (gleiche Stärke reicht) hat man ja nur, wenn ALLE Angreifer direkt über Land kommen.
Schönen Gruß
Benno

[RF] Hellas
Autor: [Björn Maassen](#)
Datum: 16.11.02 19:29 (Beitrag Nr. 55773)

Tach zusammen!!

Ich habe zwei kleine Fragen zu Hellas:

Es gibt Plättchen, die zwei Inselhälften besitzen, welche durch eine Brücke verbunden sind. Sind die Stadt, die auf der einen Inselhälfte abgebildet ist, und eine Stadt, die auf einem Plättchen abgebildet ist, das an die andere Inselhälfte des ersten Plättchen über Land angrenzt auch über Land benachbart (also über die Brücke)? Oder ist die Brücke nur ein grafisches Detail, das spielerisch unwichtig ist? Ich glaube, es ist in einem Beispiel des Überland-Kampfes abgebildet, aber da es in der Regel (soweit ich

gesehen habe) nicht beschrieben ist, bin ich leicht verunsichert...

Es ist doch richtig, das es nicht erlaubt ist, im Kampf einen weiteren Krieger von einer anderen Insel quasi nachzuschieben, wenn der Gegner z.B. die Ares-Karte spielt, die im einen (imaginären) weiteren Krieger einbringt, oder?

Danke uns schöne Grüße,

Björn

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RE: [RF] Hellas

Autor: [Christian Hildenbrand](#)

Datum: 16.11.02 20:27 (Beitrag Nr. 55778)

"Björn Maassen" hat am 16.11.2002 geschrieben:

> Tach zusammen!!

Tach zurück !

> Ich habe zwei kleine Fragen zu Hellas:

>

> Es gibt Plättchen, die zwei Inselhälften besitzen, welche
> durch eine Brücke verbunden sind. Sind die Stadt, die auf
> der einen Inselhälfte abgebildet ist, und eine Stadt, die
> auf einem Plättchen abgebildet ist, das an die andere
> Inselhälfte des ersten Plättchen über Land angrenzt auch
> über Land benachbart (also über die Brücke)? Oder ist die
> Brücke nur ein grafisches Detail, das spielerisch unwichtig
> ist? Ich glaube, es ist in einem Beispiel des
> Überland-Kampfes abgebildet, aber da es in der Regel
> (soweit ich gesehen habe) nicht beschrieben ist, bin ich
> leicht verunsichert...

Die Verbindung zwischen 2 Städten über die Brücke wird wie eine Verbindung über Land gehandhabt. Die Brücke ist also nicht nur ein graphisches Detail.

> Es ist doch richtig, das es nicht erlaubt ist, im Kampf
> einen weiteren Krieger von einer anderen Insel quasi
> nachzuschieben, wenn der Gegner z.B. die Ares-Karte spielt,
> die im einen (imaginären) weiteren Krieger einbringt, oder?

Du mußt am Anfang des Kampfes entscheiden, mit welchen Soldaten Du angreifst. Verstärkungen sind nur über die Götterkarten möglich.

Ich habe die Regel zwar selbst nie richtig gelesen, hatte aber einen sehr guten Regelerklärer.

Abendliche Grüße !

Ciao, Christian (... satt ...)

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: [RF] Hellas

Autor: **Franz-Benno Delonge**

Datum: 16.11.02 21:26 (Beitrag Nr. 55781)

Lieber Björn,

Christian hat recht: Die "Kanalkarten" grenzen jeweils "über Land" an die Nachbarn an, auch wenn der Weg von der bzw. zu der Stadt über die Brücke führt.

Kanal/Brücke haben folgende Funktion: Einerseits soll klargestellt werden, daß man die Stadt dieser Karte von beiden Seiten her "über Land" angreifen kann (s.o.). Andererseits aber soll auch klar sein, daß ein Schiff, das auf dieser Karte steht, nach allen Seiten einsatzfähig ist (indem es ja unter der Brücke durchfahren kann).

Beim Kampf ist es so: Wenn die Götter eingreifen, dann tobt die Schlacht bereits. Wenn sich jetzt erst

Hellas

Seite 4 von 4

weitere Soldaten in auf den Weg in den Kampf machen würden, kämen sie nicht mehr rechtzeitig dazu!
Schönen Gruß
Benno

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

RF: Hellas (Nachbarschaft)
Autor: **Sebastian**
Datum: 21.10.02 17:26 (Beitrag Nr. 53181)

Hej!
(nochmal ich
(nochmal Hellas

Aktion Angriff:

Beim Angriff duerfen Einheiten aus benachbarten Staedten mithelfen.
Frage: Benachbart zu wem? Zu der Stadt aus der der Angriff kommt, oder zu der Stadt die Angegriffen wird?
Beides macht Sinn, denn ersteres ist ein Angriff nach dem man seine Kraefte gesammelt hat, zweites ist ein Angriff auf mehreren Flanken.

Das Spiel an sich gefaellt mir sehr gut. Knallhart aggressives vorgehen und den Gegner ausloeschen, oder doch die Flucht nach vorn und viele Staedte entdecken?
Oder vielleicht doch beides? Mal sehen wie mir die Goetter gesonnen sind

Bye, Sebastian

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF: Hellas (Nachbarschaft)
Autor: **Wolfgang Lüdtkke / TM-Spiele**
Datum: 21.10.02 17:30 (Beitrag Nr. 53183)

Da du ja nur in ein benachbartes Feld ziehen darfst, darfst du Griechen aus mehreren Feldern zusammenziehen, die alle der angegriffenen Stadt benachbart sind.
Spiele Grüße
Wolfgang

RF zu hellas (seefahrt)
Autor: [ahs](#)
Datum: 21.10.02 11:25 (Beitrag Nr. 53065)

moin.

ich weiter unten eine RF zu hellas. gibt es da schon neue ideen?

danke
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF zu hellas (seefahrt)
Autor: [Sebastian Rapp / Kosmos](#)
Datum: 21.10.02 11:50 (Beitrag Nr. 53073)

Hallo Andreas,

die Regelfrage hatte Wolfgang Lüdtkke eigentlich schon beantwortet, es ist nur möglich ein Plättchen anzulegen, wenn man die Schiffsmehrheit in den angrenzenden Feldern besitzt - außer natürlich, man besitzt eine Karte, die diese Grundregel aufhebt.

Sebastian Rapp / Kosmos

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: RF zu hellas (seefahrt) Nachtrag

Autor: [Sebastian Rapp / Kosmos](#)

Datum: 21.10.02 11:58 (Beitrag Nr. 53076)

Kleiner Nachtrag...

Regelkonform kann man nur anlegen, wenn man wenigstens ein Schiff in angrenzenden Felder besitzt. Damit hat sich die Frage grundsätzlich erstmal selbst beantwortet.

Aber auch wenn man eine Karte besitzt, mit welcher man bei Gleichstand doch anlegen darf, benötigt man immer noch ein Schiff in angrenzenden Feldern, welches man dann entfernen kann. Bei einem 0:0 ermöglicht eine solche Karte dann das Legen das Plättchens trotzdem nicht.

Sebastian Rapp / Kosmos

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

alles gut und schoen

Autor: [ahs](#)

Datum: 21.10.02 12:10 (Beitrag Nr. 53080)

aber die grafik im beispiel zeigt und erklart das ganz anders.wieso und was bedeutet sie ?

danke
andreas

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: alles gut und schoen

Autor: **Wolfgang Lüdtkke / TM-Spiele**

Datum: 21.10.02 13:20 (Beitrag Nr. 53101)

Grundsätzlich ist es so, dass eine Grafik und ein Beispiel eine Erklärung nur verdeutlicht, sie jedoch keinesfalls ersetzt. Wenn du also das Beispiel auf Seite 4 oben links meinen solltest, stimmt es zwar, dass bei A angelegt wird, ohne dass sich dort Schiffe befinden, dieses Beispiel soll jedoch nur zeigen, wie überhaupt bei Seefahrt angelegt wird. Während anhand von C verdeutlicht wird, was Schiffsmehrheit bedeutet. Wenn man alles hätte abbilden wollen, hätten in allen Städten zumindest Griechen, in einigen sogar Schiffe stehen müssen. Das wäre dann ein arg unübersichtliche Abbildung und würde dem Zweck, weshalb sie entworfen wurde, kaum dienen. Ich hoffe, damit ist nun alles klar und du kannst dich wieder ans Erobern machen.

Spiele Grüße
Wolfgang

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Hellas-Spielregel

Autor: [hannes](#)

Datum: 21.10.02 20:17 (Beitrag Nr. 53212)

Wolfgang Lüdtkke / TM-Spiele schrieb:

>

> Grundsätzlich ist es so, dass eine Grafik und ein Beispiel

> eine Erklärung nur verdeutlicht, sie jedoch keinesfalls

> ersetzt.

Offensichtlich aber - siehe die Fragen hier - ist die Grafik Seite 4 missglückt.

Die Grafik ist missverständlich, weil in ein und der selben Skizze an der einen Ecke die Schiffe und

Griechen eingezeichnet sind, aber an den andern Orten nicht. Das muss ja Verwirrung stiften. Die einfache Lösung wäre gewesen : nur die Schiffe einzeichnen, aber sämtliche relevanten !

Noch zwei andere Unklarheiten in der Spielregel:

a. Es fehlt beim Aufbauen des ersten Küstenabschnitts der Hinweis, dass dabei noch nicht auf Schiffsmehrheiten geachtet werden muss. Bei unserer Probepartie wurden wir dadurch stark verunsichert.

b. Es fehlt der Hinweis, dass die Griechen beim Angriff über Wasser schwimmen oder Delfine reiten oder was auch immer, dass also die Schiffe dabei gar keine Rolle spielen. Das stimmt doch so, oder ??

Ist es etwa so, dass man diese die Spiellogik beeinträchtigende Unschönheit nicht zugeben wollte ?

Kritische Grüsse

hannes

[Auf diesen Beitrag antworten](#)

Re: Hellas-Spielregel

Autor: **Wolfgang Lüdtko / TM-Spiele**

Datum: 22.10.02 12:01 (Beitrag Nr. 53302)

Hallo Hannes und ahs,

ich gebe zu, dass die Abbildung noch besser hätte sein können. Uns ging es nur darum, nicht mit zu vielen Details abzulenken.

Das gilt auch für den Aufbau des ersten Küstenabschnitts. Da dabei die Schiffsmehrheit irrelevant ist, haben wir nichts davon geschrieben. Ist bei unseren Regeltestern auch nie aufgestoßen.

Die Griechen reiten nicht auf Delfinen, sondern sollen mittels (nicht vorhandenen) Kriegsschiffen übersetzen, während die vorhandenen Schiffe eher Handelsschiffe sind. In der Tat erscheint das etwas unlogisch.

Spiele Grüße

Wolfgang