



# EUROREA



## Erweiterung Spielvarianten

Autor: Martin Baer

### Varianten

Beide Varianten können sowohl mit dem Material des Grundspiels oder des Vollspiels ausgeführt werden.

Von Zeit zu Zeit setzten die Götter den Heroen auch andere Ziele. So gab es Perioden, da mussten alle zusammen herkuleische Aufgaben bewältigen.

Zu anderen Zeiten wiederum gaben die Götter Ihren Schützlingen die Möglichkeit sich gegenseitig anzugreifen.

### VH I. Kooperatives Spiel (2 – 4 Spieler)

Es entfallen folgende Teile des normalen Spiels:

- Begegnungskarten mit Proben
- Gegenstandskarten mit Schmuck und Schutzamulett beim Vollspiel
- Fertigkeitkarte D Hekatombe
- Spielziel 5 Aufgaben
- Endspiel



Wie im Solospiel wird ein **Dummy-Spieler** benötigt und bewegt.

Das Spiel wird ansonsten normal aufgebaut und die Spieler erhalten wie im normalen Spiel Ihre Startausstattung.

Die Spieler dürfen während des Spiels keine Information über verdeckte Elemente machen. Die Inhalte von **Geheimen Zielen**, **Kampfkarten** auf der Hand und **Begegnungskarten** in einem Stapel an einem **Abenteuerort** sind tabu. Auch ungefähre Angaben bezüglich Magie/Waffen, Kampfkarten, Stärke oder Besonderheiten auf diesen Karten sind nicht erlaubt. Alle anderen Abstimmungen sind zulässig.

Je **Abenteuerort** kann jeder Spieler nur einmal ein Klötzchen seiner Farbe hinterlassen, auch wenn er den Ort mehrfach bewältigt.

Stehen 2 Spieler auf einem Feld können sie mit **Beute**, **Gegenständen** und **Artefakten** frei handeln. Beim Tausch von Beute ist die **Ruhmesstrasse** hinterher entsprechend zu aktualisieren.

Die Fähigkeit **Pechzauber** verändert sich wie folgt:

Sobald der Spieler einen Abenteuerort betritt darf der Kartengeber so viele Karten mehr ziehen, wie der Pechzauber des aktiven Spielers angibt. Bei Pechzauber 2 z.B. 8 Begegnungskarten, von denen er wie gewohnt 4 auswählt.

**Die Spieler schließen das Spiel ab, sobald sie die folgenden beiden Voraussetzungen erfüllen:**

1. Jeder Spieler hat sein **Geheimes Ziel** erfüllt. Dazu dürfen sie während des Spiels angeben, das sie ihr Ziel erfüllt haben, aber nicht, welches es ist.

2. Die Spieler haben doppelt so viele unterschiedliche **Aufgaben** gemeinsam bewältigt, wie Ihre Anzahl ist. D.h. 2 Spieler müssen zusammen 4 Aufgaben erfüllen, 3 Spieler 6 Aufgaben und 4 Spieler müssen 8 Aufgaben bestehen. Jede Aufgabe kann nur einmal erfüllt werden.

Sobald die Spieler gemeinsam beide Voraussetzungen erfüllt haben, endet das Spiel. Der Fortschritt des Dummy-Spielers zeigt an, wie gut die Spieler waren:

Dummy-Spieler	Erfolg der Spieler	Einstufung
> 65 Punkte	Verlorene Seelen	Verloren
> 60 Punkte	Bacchus-Diener	Schwach
> 55 Punkte	Söldner	Geht so
> 50 Punkte	Gardisten / Stammeskrieger	Gut
> 45 Punkte	Herakliden	Heldenhaft
<= 45 Punkte	Titanen	Göttlich

## **VH 2. Spieler gegen Spieler (3 – 5 Spieler)**

In dieser Variante bleiben die **Gegenstandskarten** der Spieler verdeckt, **Artefakte** bleiben weiter offen.

Steht ein Spieler auf demselben Feld wie ein anderer, das Feld ist kein Ort und der andere Spieler hat bereits 1 Aufgabe erfüllt, so kann dieser angegriffen werden.

Es wird nur 1 Kampfrunde ausgeführt. Beide Spieler müssen verdeckt entscheiden, welche Karten sie einsetzen. Ggfs. kann nachträglich 1 **Gegenstand** genutzt werden, wobei der Angreifer seinen Gegenstand als Erster benennen muss.

Der Gewinner erhält vom Verlierer entweder **Beute** in Höhe der Schrittweite, 1 **Gegenstand** oder 1 **Artefakt** nach Wahl des Gewinners.

Der Verlierer muss seine restlichen **Handkarten** nicht abwerfen. Er geht außer der Reihe sofort einen Schritt in bekanntes Gelände.

Beide Spieler ziehen ihre **Handkarten** wieder auf ihr gewünschtes Maximum auf.



# EUBOREA



## Extension: Game variants

Author: Martin Baer

### Variants

Both variants can be executed with the material of the basic game or the full game.

From time to time, the gods also set other goals for the heroes. There were periods when they all had to complete herculean tasks together.

At other times, the gods gave their protégés the opportunity to attack each other.

### VH 1. cooperative game (2 - 4 players)

- The following parts of the normal game are not used:
- Encounter cards with tests
- Item cards with jewellery and protective amulet in the full game
- Skill card D Hecatomb
- Game Objective 5 Tasks
- Endgame



As in the solo game, a **dummy player** is needed and moved.

The game is otherwise set up normally and the players receive their starting equipment as in the normal game.

Players are not allowed to make any information about hidden elements during the game. The contents of **Secret Targets**, **Combat Cards** in hand and **Encounter Cards** in a deck at an adventure location are taboo. Also approximate information regarding magic/weapons, combat types, strength or special features on these cards is not allowed. All other statements are permitted.

Each player can only leave one cube of their colour per **adventure location**, even if they master the location several times.

If 2 players are standing on a field, they can trade **loot**, **items** and **artefacts** freely. When exchanging loot, the **Road of Fame** must be updated accordingly afterwards.

The ability **Curse** changes as follows:

As soon as the player enters an **adventure location**, the dealer may draw as many more cards as the active player's Curse rank indicate. In the case of Curse 2, for example, 8 encounter cards, from which he selects 4 as usual.

**Players complete the game as soon as they fulfil the following two requirements:**

1. Each player has fulfilled their **Secret Target**. To do this, they may indicate during the game that they have fulfilled their goal, but not which one it is.
2. The players have mastered twice as many different **tasks** together as your number is. I.e. 2 players must complete 4 tasks together, 3 players 6 tasks and 4 players must pass 8 tasks. Each task can only be completed once.

As soon as the players have fulfilled both requirements together, the game ends. The progress of the dummy player shows how well the players did:

Dummy Player	Player Success	Classification
> 65 Points	Lost Souls	Lost
> 60 Points	Bacchus Servants	Weak
> 55 Points	Mercenaries	Not too bad
> 50 Points	Guardsmen / Tribal Warriors	Good
> 45 Points	Heraklides	Heroic
<= 45 Points	Titans	Divine

## **VH 2. Player against player (3 - 5 players)**

In this variant, the players' item cards remain face down and artefacts remain face up.

If a player is standing on the same space as another, the space is not a big location and the other player has already completed 1 task, that player can be attacked.

Only 1 combat round is carried out. Both players must decide face down which cards to use. If necessary, 1 item can be used later, whereby the attacker must name his item first.

The winner receives from the loser either loot equal to the step size, 1 item or 1 artefact of the winner's choice.

The loser does not have to discard his remaining hand cards. He immediately takes a step out of turn into known territory.

Both players draw their hand cards back up to their desired maximum.