Stefan Feld

Das Orakel von Delphi

Einleitung

Göttervater Zeus hat gute Laune: Er möchte euch, den Sterblichen, ein Geschenk machen und einen von euch zu einem Besuch in den Olymp einladen!
Dafür möchte er von euch gut unterhalten werden: Er lädt zu einem Wettstreit ein.
Zeus stellt euch 12 Aufgaben: Ihr sollt Kultstätten errichten, Statuen aufstellen, Opfergaben darbieten und Monster bekämpfen. Wer von euch diese Aufgaben am schnellsten erledigt, darf sich der Gunst des Zeus gewiss sein!

Diese Chance wollt ihr euch nicht entgehen lassen und so macht ihr eure Schiffe klar, um auf den Spuren des Odysseus durch die Gewässer der Ägäis zu kreuzen und euch den Herausforderungen des Zeus zu stellen.
Um Hinweise über den einzuschlagenden Weg zu erhalten, fragt ihr Pythia, die mysteriöse Seherin des Orakels von Delphi, um Rat. Ihre rätselhaften Antworten leiten euch durch euer Abenteuer ...

Spielmaterial

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Team von Hall Games und Pegasus Spiele.

AUFBAU DER ANLEITUNG

- **Seiten 2-4:** Wir beschreiben kurz, worum es bei „**Das Orakel von Delphi**“ geht und erklären dann die **Spielvorbereitung**.
- **Seite 5:** Wir geben einen Überblick über den allgemeinen **Spielablauf**, also die Struktur der Runden und Spielzüge.
- **Seiten 6-9:** Hier erläutern wir ausführlich das **Spielmaterial** und deren Anordnung auf und um die Spielertableaus.
- **Seiten 10 und 11:** Hier folgen im Detail die verschiedenen **Aktionen**, die ihr bei jedem Spielzug zur Auswahl habt.
- **Seite 12:** Wir erklären, wie das **Spiel endet**. Außerdem bieten wir eine **Variante** für ein verkürztes Spiel an und geben ein **Beispiel für einen Spielzug**.

▶ Für eure erste Partie halten wir einige gekennzeichnete **„Empfehlungen für die erste Partie“** bereit. Diese Empfehlungen sind nicht zwingend erforderlich, erleichtern aber den Einstieg in das Spiel.

SPIELZIEL

Zeus stellt euch 12 Aufgaben: Ihr sollt jeweils 3 Kultstätten errichten, Opfergaben einsammeln und abliefern, Statuen transportieren und aufstellen und Monster besiegen.
Zur Erledigung der Aufgaben müsst ihr mit euren Schiffen verschiedene Inseln ansteuern. Dazu stehen euch bei jedem Spielzug 3 Orakelwürfel zur Verfügung, die ihr für Aktionen verwendet.

Wer seine Aufgaben als Erster erfüllt und zu Zeus zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Unten seht ihr einen Überblick über ein für 3 Spieler fertig vorbereitetes Spiel. Für die Erklärung haben wir die Vorbereitung in 3 Schritte aufgeteilt:

Variabler Spielplan | **Allgemeiner Vorrat** | **Persönliche Bereiche**

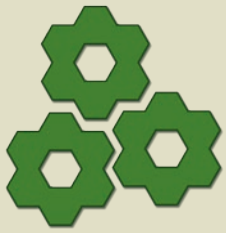
VORBEREITUNG DES VARIABLEN SPIELPLANS

1 Setzt aus den **12 Spielplanteilen** einen zusammenhängenden Spielplan zusammen, wobei nur **1 zusammenhängende Wasserfläche** entstehen darf. Die „Löcher", die nach dem Zusammensetzen der Teile im Spielplan vorhanden sind, werden im Folgenden **Untiefen** genannt und dürfen von euren Schiffen nicht befahren werden.

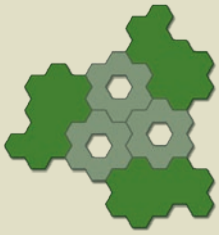
Tipp: *Vorder- und Rückseite der Spielplanteile sind von der Funktion her identisch, sie unterscheiden sich nur grafisch. Verwendet die Seite, die euch besser gefällt.*

Empfehlung für die erste Partie: Baut den Spielplan möglichst kompakt und mit wenig Untiefen auf, da dies die Spielzeit verkürzt und das Spiel vereinfacht.

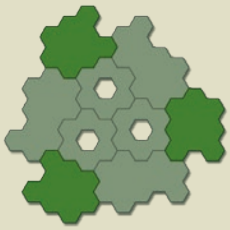
Für einen **kompakten Spielplan** empfehlen wir folgendes Vorgehen:



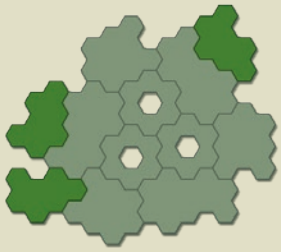
Ordnet die 3 Teile mit dem Loch in der Mitte im Dreieck an.



Legt danach die 3 größten Spielplanteile wie abgebildet an.

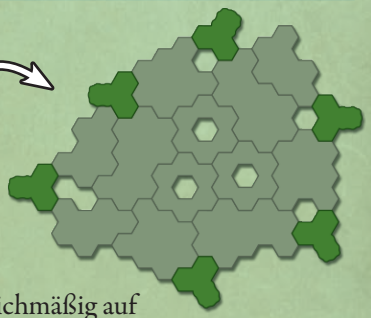


Legt danach die 3 abgebildeten Teile daran an.



Legt die letzten 3 Teile an.

2 Legt die **6 Stadtteile** in ungefähr regelmäßigen Abständen von außen an den Spielplan an. Auch hiernach müssen alle Wasserfelder miteinander verbunden sein.



3

Das mittlere Feld des aus 6 Wasserfeldern bestehenden Spielplanteils ist sowohl **Start-** als auch **Zielort** eurer Reise. Stellt **Zeus** hier auf. Dieses Feld dürft ihr nur zu Anfang und Ende des Spiels befahren, während des Spiels behandelt ihr es als Untiefe.

4 Nehmt von jeder Farbe so viele **Opfergaben**, wie Spieler teilnehmen. Verteilt sie gleichmäßig auf die 6 Opfergaben-Inseln (Abb. rechts unten), wobei keine Farbe doppelt auf einem Inselfeld vorkommen darf.

5 Platziert die **6 Tempel** auf die Tempel-Inseln.

6

Nehmt von jeder Farbe so viele **Monster**, wie Spieler teilnehmen. Legt je 2 unterschiedliche Monster auf die 3 gekennzeichneten Monster-Inseln (Abb. links). Verteilt die übrigen Monster gleichmäßig auf die übrigen 6 Monster-Inseln, d. h. jeweils 1 weniger, als Spieler teilnehmen. Auch hier darf keine Farbe doppelt auf einem Inselfeld vorkommen.

7 Stellt jeweils die **3 Statuen** der abgebildeten Farben auf die **Stadtteile**.

8 Mischt die **Inselplättchen** verdeckt, also mit den Wolkenseiten nach oben, und legt sie verdeckt auf die Inselfelder mit den farbigen Rahmen.

VORBEREITUNG DES ALLGEMEINEN VORRATS

Platziert das folgende Spielmaterial neben dem Spielplan:

1 Mischt die **Orakelkarten** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

2 Mischt die **Wundenkarten** und bildet einen verdeckten Nachziehstapel. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

3 Legt die **Begleiterkarten** in einem Stapel aufeinander. Die Reihenfolge ist dabei beliebig, da die Karten später aus dem Stapel ausgesucht werden dürfen.

4 Mischt die **Ausrüstungskarten** und deckt 6 davon auf. Legt den Rest als verdeckten Nachziehstapel daneben. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

5 Legt die **Gunstplättchen** bereit.

VORBEREITUNG DER PERSÖNLICHEN BEREICHE

Nehmt euch jeder euer persönliches Material: 1 Schiff, 1 Schild, 12 Zeusplättchen und 1 Spielertableau in Spielerfarbe. Nehmt euch zusätzlich je 6 verschiedene Götter, 3 Kultstätten und 1 Aktionsübersicht.

1 Legt euer **Spielertableau** vor euch ab. Beachtet, dass rechts und links des Tableaus noch Platz bleiben muss für Karten, die ihr später dort anlegt.

2 Lost den **Startspieler** aus. Der Startspieler nimmt **3 Gunstplättchen**. Im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler je 1 Gunstplättchen mehr als der vor ihm sitzende Spieler.

3 Verteilt die **Schiffsplättchen**. Wählt eine der beiden folgenden Varianten zur Verteilung:

- **Auslosen:** Nehmt je 1 zufälliges Schiffsplättchen und legt es offen auf das Schiff auf euer Tableau.
- **Auswählen:** Legt offen 1 Schiffsplättchen mehr aus, als Mitspieler teilnehmen. Beginnend beim letzten Spieler der Runde und gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder 1 Schiffsplättchen aus und legt es offen auf sein Tableau.

Legt die übrigen Schiffsplättchen zurück in die Schachtel.

> **Empfehlung für die erste Partie:** Verwendet folgende 4 Schiffsplättchen zum Auslosen:

4 Der letzte Spieler der Runde erhält zusätzlich den **Titanenwürfel** und legt ihn in die Mitte seines Orakels.

5 Werft eure **3 Orakelwürfel** und legt sie auf die farblich passenden Symbole des Orakels. Es dürfen mehrere Würfel auf einem Symbol liegen.
Anmerkung: *Dieser Vorgang wird im folgenden „Befragung des Orakels" genannt.*

6 Stellt eure **Kultstätten** auf die zugehörigen Plätze.

7 Nehmt je **1 Wundenkarte** vom Nachziehstapel und legt sie offen links unten neben euer Tableau.

8 Platziert eure **6 Götter** auf die unterste Reihe der Götterleiste. Rückt den Gott, der die Farbe der zuvor gezogenen Wundenkarte hat, auf die Reihe mit der Markierung vor, die der Spielerzahl entspricht.

9 Legt euren **Schild** auf das Feld 0 der Schildleiste.

10 Stellt euer **Schiff** zu Zeus auf das Startfeld des Spielplans.

11 Sortiert eure **Zeusplättchen**: Dreht zunächst die 4 Plättchen, die farbige Opfergaben auf der einen und Monster auf der anderen Seite zeigen, mit der Opfergaben-Seite nach oben (Abb. rechts). Einer von euch bestimmt nun zufällig 2 der 4 Plättchen, die dann jeder Spieler mit der Monster-Seite nach oben dreht.
Legt nun die Zeusplättchen zur besseren Übersicht wie oben abgebildet in Dreiergruppen über eurem Tableau nebeneinander aus: Kultstätten, Statuen, Opfergaben, Monster.

> **Empfehlung für die erste Partie:** Spielt mit nur 8 Zeusplättchen anstatt mit 12. Legt jeder je 1 Plättchen „Kultstätte" und „Statue" sowie je 1 der farbigen, also nicht weißen Plättchen „Opfergabe" und „Monster" zurück in die Schachtel (jeder legt die gleichen Farben zurück, vgl. Seite 12, „Variante").

12 Legt eure **Aktionsübersicht** neben euer Tableau.

SPIELABLAUF/SPIELZUG

Wir erklären zunächst den Ablauf eines Spielzuges. Detailinformationen zum Material und zu den einzelnen Aktionsmöglichkeiten folgen dann in den nächsten Kapiteln. Sollte hier also etwas nicht sofort klar sein, dann wird es bald genauer erklärt.

Das Spiel verläuft in **Runden**, in denen jeder Spieler **je 1 Spielzug** hat.

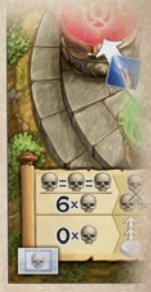
Dein Spielzug besteht aus bis zu **3 Phasen**, die du in der angegebenen Reihenfolge ausführen musst. Die 1. und die 3. Phase sind dabei sehr kurz, die eigentlichen Aktionen finden alle in der 2. Phase statt.

1 Prüfe, wie viele **Wundenkarten** du hast.

3 Fälle können auftreten:

a. Du hast **3 gleiche oder 6 beliebige** Wundenkarten:
Du musst eine **Erholungsrunde** einlegen:

- Lege 3 Wundenkarten deiner Wahl auf den Ablagestapel.
- Beende deinen Spielzug sofort, also **ohne Befragung des Orakels**.



Beispiel: *Am Anfang deines Zuges hast du 6 Wundenkarten. Du musst 3 davon abwerfen, danach ist dein Zug beendet.*

b. Du hast **keine** Wundenkarte:
Nimm dir als Belohnung 2 Gunstplättchen oder rücke 1 Gott um 1 Schritt vor.

c. **Sonst**: Nichts passiert.
Anmerkung: Das ist der Normalfall.

2 Führe **Aktionen** aus (Seiten 10/11). Du darfst alle Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Nutze deine **3 Orakelwürfel** für Aktionen. Genutzte Orakelwürfel schiebst du in die Mitte des Orakels.
- Pro Spielzug darfst du maximal **1 Orakelkarte** ausspielen und für eine Aktion nutzen. Um anzuzeigen, dass du diese Option genutzt hast, legst du die benutzte Orakelkarte links oben quer an dein Tableau.
- Du darfst die **Sonderaktionen** der Götter nutzen, die auf der obersten Reihe der Götterleiste stehen (Seite 8).

Beispiel: *Du hast 2 Orakelwürfel für Aktionen genutzt, zusätzlich hast du 1 Aktion mit der grünen Orakelkarte ausgeführt. Du musst nun noch 1 Aktion mit dem schwarzen Orakelwürfel ausführen, die blaue Orakelkarte darfst du in dieser Runde jedoch nicht mehr nutzen.*

Beispiel: *Du darfst in diesem Zug zusätzlich zu deinen Orakelwürfeln die Sonderaktion des blauen Gottes nutzen.*

3 **Beende** deinen Zug mit einer erneuten **Befragung des Orakels**. Sage die von dir geworfenen Farben laut an:

Jeder deiner Mitspieler prüft, ob er mindestens 1 Gott hat, der nicht in der untersten Reihe steht und der mit einer der Farben übereinstimmt. **1 dieser Götter** darf er um **1 Schritt** vorrücken (Seite 8, Götter).

Wichtig: *Du selbst darfst jetzt keinen Gott vorrücken!*

Tipp: *Du weißt jetzt, welche Farben dir für deine Aktionen der nächsten Runde zur Verfügung stehen und kannst schon während der Züge deiner Mitspieler deinen nächsten Spielzug planen.*
Das empfehlen wir ausdrücklich zur Vermeidung von Wartezeiten!

Der **letzte Spieler** der Runde wirft zusätzlich zu seinen Orakelwürfeln den **Titanenwürfel**, der die Stärke des Titanen angibt und mit dem er **jeden Spieler einzeln angreift**:

- Hat der Titan eine Stärke von „6“, muss jeder Spieler **2 Wundenkarten** nehmen.
- Hat der Titan eine Stärke von „5“ oder weniger, muss jeder Spieler, dessen Schild schwächer ist als der Titan, **1 Wundenkarte** nehmen.

Legt die Wundenkarten links unten an euer Tableau an.

Anmerkung: *Der letzte Spieler der Runde wirft den Titanenwürfel auch dann, wenn er seine Orakelwürfel wegen einer Erholungsrunde nicht neu wirft.*

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS

Wir geben nun eine detaillierte Übersicht über das Spielmaterial, sodass die Erläuterung der Aktionen später einfacher verständlich ist. Außerdem eignet sich dieses Kapitel zum Nachschlagen von Fragen, die sich auf ein bestimmtes Spielmaterial beziehen. Dazu dienen auch die Querverweise auf andere Kapitel, die du beim ersten Lesen der Anleitung nicht nachzuschlagen brauchst.

Wir orientieren uns bei der Erklärung am Spielertableau, da diese Materialien auf und neben dem Tableau abgelegt werden.

Hier zeigen wir ein Spielertableau während der Ausführung eines Spielzuges:

1 Zeusplättchen

Die **Zeusplättchen** zeigen die 12 Aufgaben, die du im Laufe des Spiels erfüllen musst. Der untere Bereich der Plättchen zeigt die Belohnung, die du beim Erfüllen einer Aufgabe erhältst. Erfüllte Zeusplättchen legst du zurück in die Schachtel, sodass du jederzeit den Überblick darüber hast, wer noch wie viele Aufgaben zu erfüllen hat.

Es gibt 4 Aufgabenarten, von denen du jeweils 3 erfüllen musst:

Kultstätte: Errichte die 3 Kultstätten auf den Inselplättchen, die deiner Spielerfarbe zugeordnet sind (im Beispiel links blau, der griechische Buchstabe darf dabei ignoriert werden). Da die Inselplättchen zu Beginn verdeckt sind, müssen sie zuerst entdeckt werden (Seite 11, Aktionen „Insel entdecken“ und „Kultstätte bauen“).
Belohnung: Rücke 1 beliebigen Gott um 1 Schritt vor.

Statue: Errichte 3 Statuen **unterschiedlicher Farben**.
Dazu musst du die Statuen in den Städten auf dein Schiff laden, sie zu farblich passenden Bauplätzen bringen und dort aufstellen (Seite 11, Aktion „Statue errichten“).
Belohnung: Nimm 1 Begleiterkarte deiner Wahl aus dem Vorrat, welche die Farbe der gelieferten Statue hat.

Opfergabe: Du musst je 1 Opfergabe der abgebildeten Farben auf dein Schiff laden und sie zu den farblich passenden Tempeln bringen und dort abliefern (Seite 11, Aktion „Opfergabe liefern“).
Belohnung: Nimm 3 Gunstplättchen.

Monster: Besiege je 1 Monster in den abgebildeten Farben (Seite 10, Aktion „Monster bekämpfen“).
Belohnung: Nimm 1 Ausrüstungskarte aus der offenen Auslage.

Wichtig: Die weiße Farbe bei Statuen, Opfergaben und Monstern bedeutet „beliebige Farbe“, wobei du pro Aufgabenart keine Farbe doppelt erfüllen darfst.

Du darfst keine Monster bekämpfen, die nicht zu deinen Aufgaben gehören und du darfst keine Opfergaben und Statuen auf dein Schiff laden, die du nicht zur Erfüllung einer Aufgabe verwenden kannst.

2 Orakel

Das zentrale Element des Spielertableaus ist das kreisförmige „Orakel“.

Anmerkung: *Die im Zentrum abgebildete Person ist Pythia, sie ist die Seherin des Orakels von Delphi. Der Würfelwurf steht für die Befragung des Orakels, das Würfelergebnis ist die Antwort der Pythia.*

- Nach einer **Befragung des Orakels** legst du die Würfel auf die gleichfarbigen Symbole des Orakels. Die Würfel wirst du in deinem nächsten Zug für Aktionen nutzen.
- Bevor du einen Würfel für eine Aktion benutzt, darfst du ihn um 1 oder mehrere Schritte im Uhrzeigersinn „**umfärben**“: Für jeden Schritt musst du 1 Gunstplättchen abgeben.
- Die im laufenden Spielzug benutzten Würfel schiebst du in die Mitte des Orakels zu Pythia, sie sind für diesen Spielzug „verbraucht“.

Beispiel: *Für das Umfärben eines Würfels von Grün nach Schwarz musst du 2 Gunstplättchen abgeben.*

3 Schiffsplättchen

Dein Schiffsplättchen zeigt die individuelle Funktion deines Schiffes an. Die Anzahl der Lagerplätze auf der unteren Hälfte (meistens 2) gibt an, wie viele Opfergaben und/oder Statuen du höchstens gleichzeitig transportieren darfst.

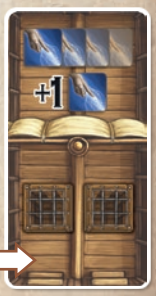
Es gibt folgende Schiffsplättchen:

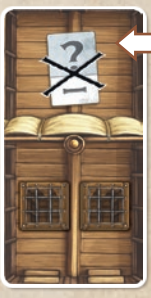
Schiebe zu Beginn des Spiels deinen Schild um 2 Schritte nach rechts.

Deine Götter starten alle in der Reihe, die der Spielerzahl entspricht. Nach Ausführen ihrer Sonderaktion setzt du sie wieder auf die Reihe, die der Spielerzahl entspricht, anstatt auf die unterste Reihe.

Die Reichweite deines Schiffes ist um 2 Felder höher.

Jedes Mal, wenn du mindestens 1 Gunstplättchen erhältst, nimmst du 1 Gunstplättchen zusätzlich. Das gilt auch schon bei der Ausgabe der Gunstplättchen bei Spielbeginn.



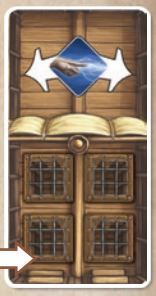


Lege zu Beginn des Spiels 1 Zeusplättchen ab, ohne die Belohnung zu nehmen. Du hast also nur 11 Aufgaben zu erfüllen anstatt 12.

Das Umfärben eines Orakelwürfels kostet dich 1 Gunstplättchen weniger als üblich.

Nimm zu Beginn des Spiels 1 Ausrüstungskarte aus der Auslage und nimm 1 Orakelkarte vom Nachziehstapel.

Du darfst deine Orakelwürfel auch gegen den Uhrzeigersinn umfärben. Außerdem hast du 2 zusätzliche Lagerplätze.



4 Schilde

Die Ziffer über deinem Schild zeigt seine Stärke an. Mit dem Schild verteidigst du dich gegen die Angriffe des Titanen (Seite 5, unten) und er hilft dir beim Kampf gegen Monster (Seite 10, Aktion „Monster bekämpfen“).
Deinen Schild verstärkst du, indem du dir Helden als Begleiter wählst (Seite 11, Aktion „Statue errichten“), sowie durch eine der Belohnungen beim Entdecken von Inseln (Seite 11, Aktion „Insel entdecken“).

5 Wundenkarten

Du erhältst Wundenkarten, wenn du dich nicht gegen den Titan (Seite 5, unten) verteidigen kannst und wenn du im Kampf gegen Monster eine „0“ wirfst (Seite 10, Aktion „Monster bekämpfen“).
Wundenkarten entfernst du mit der Aktion „Wundenkarten ablegen“ (Seite 11), mit der Hilfe der Begleiterkarten „Helden“ (Seite 8) und/oder durch die rote Göttin, Aphrodite.
Falls du zu viele Wundenkarten hast, musst du evtl. 1 „Erholungsrunde“ einlegen (Seite 5, Abschnitt 1a).

6 Orakelkarten

Du darfst höchstens **1 Orakelkarte pro Spielzug** nutzen. Du darfst sie genauso einsetzen wie Orakelwürfel, also auch umfärben. Die Verwendung einer Orakelkarte kennzeichnest du, indem du die genutzte Karte zunächst quer oben links an dein Tableau anlegst und erst am Ende deines Zuges abwirfst.

7 Kultstätten

Die Kultstätten musst du auf die Inselplättchen bauen, welche die gleiche Farbe zeigen wie deine Zeusplättchen.
Die griechischen Buchstaben stehen für Belohnungen, die du für das Entdecken einer Insel bekommst, wenn es nicht die eigene ist (Seite 11, Aktion „Insel entdecken“).

8 Gunstplättchen

Diese „Gunst der Götter“ kannst du in folgenden Situationen einsetzen:

- Zum Umfärben von Würfeln im Orakel (1 Gunstplättchen pro Schritt im Uhrzeigersinn)
- Zur Erhöhung der Reichweite deines Schiffes (1 Gunstplättchen pro Feld, Seite 10, Aktion „Schiff fahren“)
- Bei Kämpfen gegen Monster (1 Gunstplättchen pro Kampfrunde, Seite 10, Aktion „Monster bekämpfen“)

9 Monsterplättchen

Lege die Plättchen der besiegten Monster auf deinem Spielertableau ab (Seite 10, Aktion „Monster bekämpfen“).

10 Götter

Götter vorrücken beim eigenen Zug

Du darfst einen Gott vorrücken, wenn dir das links abgebildete Symbol beim Ausführen einer Aktion begegnet: Die Anzahl der Pfeile gibt dabei die Anzahl der Schritte an. Wenn du mehrere Schritte vorrückst, darfst du sie beliebig auf 1 oder mehrere Götter aufteilen.

Rückst du einen Gott aus der untersten Reihe vor, setzt du ihn in die Reihe, die der Spielerzahl entspricht. Ansonsten rückst du ihn um 1 Schritt weiter vor.

Götter vorrücken beim Zug eines Mitspielers

Wirft ein Mitspieler bei seiner Befragung des Orakels die Farbe von mindestens 1 deiner Götter, die **nicht in der untersten Reihe** stehen, darfst du **1 davon** um 1 Schritt vorrücken (Beispiel rechts).

Beispiel: *Du hast die Wahl, den roten oder grünen Gott vorzurücken.*

Sonderaktionen der Götter

Wenn sich einer deiner Götter **in deinem Zug** in der obersten Reihe befindet, ermöglicht er dir eine **Sonderaktion**. Diese darfst du sofort oder später einmalig nutzen. Setze den Gott anschließend wieder in die unterste Reihe.

Anmerkung: *Für keine dieser Sonderaktionen benötigst du zusätzlich einen Orakelwürfel!*

Poseidon: Fahre mit deinem Schiff auf ein beliebiges Wasserfeld.

Artemis: Decke ein verdecktes Inselplättchen auf und nimm die Belohnung (Seite 11, Aktion „Insel entdecken“).

Ares: Wenn sich dein Schiff neben einem Monster befindet: Du besiegst das Monster, ohne zu würfeln. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeusplättchens und lege es ab.

Apollon: Nimm 1 Orakelkarte vom Nachziehstapel. In diesem Zug darfst du alle deine Orakelwürfel und 1 Orakelkarte für beliebige Farben nutzen.

Aphrodite: Lege alle deine Wundenkarten auf den Ablagestapel.

Hermes: Wenn sich dein Schiff neben einer Stadt befindet: Nimm eine Statue aus einer beliebigen Stadt und stelle sie in dein Lager.

Wenn du die Sonderaktion eines Gottes nicht nutzen kannst oder möchtest, darfst du stattdessen 1 Orakelkarte vom Nachziehstapel nehmen. Setze den Gott anschließend wieder in die unterste Reihe.

11 Begleiterkarten

Begleiter erhältst du als Belohnung für das Errichten von Statuen (Seite 11, Aktion „Statue errichten“). In jeder Farbe gibt es 3 Arten von Begleitern. Jede Art bringt einen eigenen, dauerhaften Vorteil:

Helden:

- Schiebe einmalig deinen Schild um 2 Schritte nach rechts.
- Lege von nun an alle Wundenkarten ab, welche die Farbe des Begleiters haben.

Halbgötter:

- Nimm dir **sofort und einmalig** 1 Orakelkarte.
- Du darfst Orakelwürfel in der Farbe des Begleiters für beliebige Farben nutzen.

Kreaturen:

- Führst du die Aktion „Schiff fahren“ mit einem Orakelwürfel in der Farbe des Begleiters aus, erhöhst du die Reichweite deines Schiffes um 3 Felder und die Farbe des Zielfeldes ist beliebig.

12 Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten erhältst du für das Besiegen von Monstern. Sie ermöglichen dir nützliche dauerhafte Fähigkeiten und/oder einmalige, sofort auszuführende Zusatzaktionen. Die sofort zu verwendenden Karten erkennt ihr am nebenstehenden Blitzsymbol. Einige der Ausrüstungskarten erlauben Aktionen, die nach den Grundregeln nicht erlaubt wären.

▶ **Empfehlung für die erste Partie:** Ihr braucht euch jetzt noch nicht alle Kartenfunktionen durchzulesen. Es reicht, sich die offen ausliegenden Karten erst dann anzuschauen, sobald ihr das erste Monster besiegt habt. Die weiteren Karten könnt ihr dann nachlesen, sobald sie aufgedeckt werden.

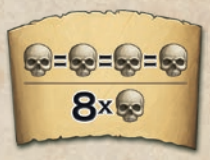
Fülle die ausliegenden Ausrüstungskarten nach dem Nehmen einer Karte sofort wieder auf 6 Karten auf.

Bei der Aktion „Schiff fahren“ erhöhst du die Reichweite deines Schiffes um 1 Feld.

Wenn du die Belohnung für das Abliefern einer Opfergabe, das Errichten einer Statue oder das Besiegen eines Monsters erhältst, darfst du außerdem 1 beliebigen Gott um 1 Schritt vorrücken.

Beim Bekämpfen von Monstern, beim Entdecken von Inseln und beim Bauen von Kultstätten darfst du 1 Wasserfeld Abstand zum Inselfeld haben.

Du hast eine zusätzliche Aktionsmöglichkeit für Orakelwürfel der angezeigten Farbe: Du erhältst 1 Gunstplättchen, 1 Orakelkarte vom Nachziehstapel und rückst den Gott der entsprechenden Farbe um 1 Schritt vor.



Beim Kontrollieren der Wundenkarten (Seite 5, Abschnitt 1a) musst du erst dann eine Erholungsrunde einlegen, wenn du 4 gleiche oder 8 beliebige Wundenkarten hast.

Wenn bei deiner Befragung des Orakels mindestens 1 Würfel die abgebildete Farbe zeigt, erhältst du 2 Gunstplättchen.

Sofort: Rücke 1 der abgebildeten Götter auf die oberste Reihe vor.

Sofort: Schau dir 2 verdeckte Inselplättchen an. Lege 1 davon verdeckt zurück. Decke die andere auf und nimm die entsprechende Belohnung (Seite 11, Aktion „Insel entdecken“). Wenn keine 2 unentdeckten Inselplättchen mehr da sind, kannst du diese Karte nicht mehr nutzen.

Du darfst über Untiefen fahren. Die Untiefe zählt nicht als Schritt!

Du hast ab jetzt 1 zusätzlichen Lagerplatz. Schiebe sofort und einmalig deinen Schild um 1 Schritt weiter.

Beim Aufladen und Errichten von Statuen darfst du 1 Wasserfeld Abstand zum Stadtteil bzw. zum Inselfeld haben.

Beim Aufladen und Abliefern von Opfergaben darfst du 1 Wasserfeld Abstand zum Inselfeld haben.

Einmal pro Zug darfst du 3 Gunstplättchen abgeben, um 1 beliebige Aktion auszuführen.

Sofort: Nimm 1 der abgebildeten Statuen von einem Stadtteil in dein Lager.

Sofort: Nimm 1 der abgebildeten Opfergaben von einer beliebigen Insel in dein Lager.

Sofort: Nimm 3 Gunstplättchen, 1 Orakelkarte und rücke 1 oder 2 Götter um insgesamt 2 Schritte vor.

AKTIONEN

Für deine Orakelwürfel hast du mehrere Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl, wobei die meisten davon abhängig von der Farbe des Würfels ausgeführt werden müssen. Zur besseren Übersicht haben wir die Aktionen in 2 Gruppen aufgeteilt – die, die von der gewählten Würfelfarbe abhängen und die, die es nicht tun.

Eine Aktion muss **immer** vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste begonnen wird.

Beispiel: *Du darfst also nicht während der Aktion „Monster bekämpfen" die Aktion „2 Gunstplättchen nehmen" ausführen, um den Kampf verlängern zu können.*

a) Unabhängig von der Farbe des Orakelwürfels

1 Orakelkarte nehmen

Nimm 1 Orakelkarte vom Nachziehstapel und lege sie offen hochkant links neben deinem Spielertableau aus. Du darfst beliebig viele Orakelkarten besitzen, allerdings nur 1 davon pro Spielzug ausspielen.

2 Gunstplättchen nehmen

Nimm 2 Gunstplättchen und lege sie in deinen Vorrat.

2 Inselplättchen ansehen

Sieh 2 Inselplättchen an und lege sie verdeckt wieder zurück.

b) Abhängig von der Farbe des Orakelwürfels

Allgemeine Regeln:

- Vor deiner Aktion darfst du gegen Abgabe von Gunstplättchen Orakelwürfel umfärben (Seite 7, „Orakel").
- Wenn du eine Aktion an einem Inselfeld ausführen möchtest, muss sich dein Schiff auf einem Feld befinden, das direkt benachbart zu diesem Inselfeld ist.
- Die Farbe des Orakelwürfels muss immer zur Aktion passen, z. B. musst du für eine rote Opfergabe, einen roten Gott, rote Wundenkarten oder für rot markierte Wasser- und Inselfelder einen roten Orakelwürfel nutzen.
- Du darfst pro Aufgabenart (Statuen, Opfergaben, Monster) keine Farbe doppelt erfüllen.

Schiff fahren

Du darfst dein Schiff **bis zu 3 Wasserfelder** weit fahren. Dabei darfst du weder Untiefen noch Inselfelder befahren. Das Feld, auf dem dein Schiff stehen bleibt, muss die Farbe des Orakelwürfels zeigen.
Möchtest du mehr als 3 Felder weit fahren, musst du für jedes weitere Feld je 1 Gunstplättchen abgeben, die Farbe des Zielfeldes muss aber weiterhin zum Würfel passen. Es dürfen beliebig viele Schiffe auf demselben Feld stehen.

Monster bekämpfen

Kämpfe gegen das Monster in der Farbe des Orakelwürfels (es muss nicht oben liegen). Ein Kampf besteht aus 1 oder mehreren Kampfrunden.
Ein Kampf endet, wenn du das Monster besiegst oder du den Kampf aufgibst.
Jedes Monster hat zu Beginn eines Kampfes eine Stärke von 9. Ziehe hiervon die Stärke deines Schildes ab.

Kampfrunde: Wirf den Kampfwürfel (Werte 0-9):

- Hast du mindestens die Stärke des Monsters erreicht: Du hast den Kampf **gewonnen**. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeusplättchens und lege dieses ab. Lege das Monsterplättchen rechts unten auf dein Spielertableau.
- Hast du weniger als die Stärke des Monsters erreicht: Du hast die Kampfrunde **verloren**.

  Hast du eine „0" geworfen, musst du 1 Wundenkarte vom Nachziehstapel nehmen.

  Möchtest du den **Kampf fortsetzen**, musst du 1 Gunstplättchen abgeben: Es findet sofort 1 weitere Kampfrunde statt, in der die Stärke des Monsters um 1 reduziert wird.

  Falls du kein Gunstplättchen abgeben kannst oder möchtest, gibst du den Kampf auf, was keine weiteren negativen Auswirkungen für dich hat. Das Monster beginnt den nächsten Kampf wieder mit der Stärke von 9.

Beispiel: *Wegen deines Schildes auf der „2" benötigst du eine „7", um das rote Monster zu besiegen, du würfelst aber nur eine „5". Du gibst ein Gunstplättchen ab und benötigst beim nächsten Wurf noch eine „6". Du würfelst eine „7" und hast damit das Monster besiegt.*

Insel entdecken

Für diese Aktion muss die Würfelfarbe zum Sechseck um das Inselplättchen passen.

Drehe das Inselplättchen um und lege es offen auf das Inselfeld. Für die Entdeckung erhältst du eine **Belohnung:**

- Passt die farbige Abbildung zu einem deiner Zeusplättchen: Stelle 1 deiner Kultstätten auf das Inselplättchen. Nimm dir die Belohnung eines zugehörigen Zeusplättchens und lege dieses ab.
- Findest du die Abbildung nicht auf einem deiner Zeusplättchen: Nimm die Belohnung, die zum abgebildeten griechischen Buchstaben passt:

Nimm 4 Gunstplättchen.

Nimm 2 Orakelkarten vom Nachziehstapel.

Rücke 1 oder mehrere Götter um insgesamt 3 Schritte vor.

Lege alle Wundenkarten einer Farbe ab und schiebe deinen Schild um 1 Schritt nach rechts.

Beispiel: *Du hast mit einer gelben Aktion eine Insel entdeckt. Auf deinem Zeusplättchen ist die gleiche Insel abgebildet, also darfst du zur Belohnung sofort deine Kultstätte dort bauen.*

Tipp: *Wenn ein anderer Spieler ein zu einer deiner Kultstätten passendes Inselplättchen entdeckt, stelle deine Kultstätte auf das entsprechende Zeusplättchen, um dich einfacher daran zu erinnern.*

Kultstätte bauen

Für diese Aktion muss die Würfelfarbe zum Sechseck um das Inselplättchen passen. Baue eine Kultstätte auf das Inselplättchen, dessen Abbildung mit einem deiner Zeusplättchen übereinstimmt. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeusplättchens und lege dieses ab.

Opfergabe aufladen

Nimm die Opfergabe von der Insel in dein Lager. In deinem Lager muss Platz dafür sein, ansonsten darfst du die Aktion nicht ausführen.

Opfergabe liefern

Lege die Opfergabe neben den Tempel der gleichen Farbe. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeusplättchens und lege dieses ab.

Beispiel: *Du nimmst mit einer roten Aktion eine Opfergabe in dein Lager. Da du angrenzend zum roten Tempel stehst, lieferst du mit einer weiteren roten Aktion die Opfergabe ab.*

Statue aufladen

Nimm die Statue vom Stadtteil in dein Lager. In deinem Lager muss Platz dafür sein, ansonsten darfst du die Aktion nicht ausführen.

Statue errichten

Errichte die Statue auf dem farblich passenden Bauplatz einer Statuen-Insel. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeusplättchens und lege dieses ab.

Beispiel: *Du nimmst mit einer roten Aktion eine Statue in dein Lager. Mit einer gelben Aktion fährst du auf das gelbe Wasserfeld und errichtest dann mit einer weiteren roten Aktion die Statue auf der Insel.*

Anmerkung: *Auf jeder Statuen-Insel können 3 Statuen errichtet werden.*

Wundenkarten ablegen

Lege alle Wundenkarten der gewählten Würfelfarbe auf den Ablagestapel.

Gott vorrücken

Rücke den Gott um 1 Schritt auf der Götterleiste nach oben. Wenn ein Gott die oberste Reihe erreicht, hast du seine Sonderaktion freigeschaltet. Diese Sonderaktion darfst du sofort oder später während eines eigenen Zuges einsetzen. Anschließend setzt du den Gott wieder zurück auf die unterste Reihe (Seite 8, „Götter/Sonderaktionen“).

SPIELENDE

Wenn du alle Aufgaben des Zeus erfüllt, also alle Zeusplättchen abgelegt hast, musst du wieder zu Zeus auf das Zielfeld zurückkehren. Für das Betreten des Zielfeldes benötigst du einen Orakelwürfel beliebiger Farbe oder die Sonderaktion des blauen Gottes, Poseidon.

Am Ende der Spielrunde, in der ein Spieler das Zielfeld betritt, endet das Spiel.
Bleibt er der einzige Spieler, der das in dieser Runde schafft, hat er das Spiel gewonnen.

Schaffen es mehrere Spieler, in dieser Runde erfolgreich zu Zeus zurückzukehren, gewinnt von diesen der, der noch mehr Orakelkarten im Vorrat hat.
Steht es weiterhin Unentschieden, gewinnt von diesen der, der mehr Gunstplättchen hat.
Steht es weiterhin Unentschieden, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Anmerkungen:

- *Wenn du nach Erreichen des Zielfeldes noch unverbrauchte Orakelwürfel und/oder Götter auf der obersten Reihe hast, solltest du diese wegen der Gleichstandsregelung zum Nehmen von Orakelkarten nutzen.*
- *Götter, die erst nach deinem letzten Zug die oberste Reihe erreichen, darfst du nicht mehr nutzen.*

VARIANTE - KÜRZERES SPIEL

Um die Spieldauer zu verkürzen, könnt ihr euch vor Beginn der Partie darauf einigen, dass - je nach gewünschtem Grad der Verkürzung - jeder Spieler 1-4 der abgebildeten Zeusplättchen in die Schachtel zurücklegt. Wenn ihr weniger als 4 Plättchen zurücklegt, legt ihr sie in der abgebildeten Reihenfolge zurück:

1

1 Plättchen „Statue“

2

1 Plättchen und
1 Figur „Kultstätte“

3

1 farbiges Plättchen „Monster“ (jeder das gleiche)

4

1 farbiges Plättchen „Opfergabe“ (jeder das gleiche)

BEISPIEL FÜR DEN ERSTEN SPIELZUG

Du hast die Würfel Grün, Rosa und Schwarz zur Verfügung.

1. Aktion: Du verwendest den grünen Würfel, um 3 Felder weit bis zum grünen Wasserfeld zu fahren.

Du färbst den rosafarbenen Würfel durch Abgabe eines Gunstplättchens in Blau um, nimmst die blaue Opfergabe und legst sie auf einen Lagerplatz auf deinem Schiffsplättchen. Du hättest hier aber auch die Insel entdecken können, wenn du den Würfel mit 3 weiteren Gunstplättchen in Rot umgefärbt hättest.

Mit dem schwarzen Würfel bewegst du den schwarzen Gott um 1 Schritt.

Anschließend wirfst du deine 3 Orakelwürfel erneut und beendest somit deinen Zug.

Autor: **Stefan Feld**
Illustration und Grafik: **Dennis Lohausen**
Layout und 3-D Shots: **Andreas Resch**
Realisation: **Ralph Bruhn**

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
www.pegasus.de

© 2016 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstraße 36
D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback. Ein besonderes Dankeschön für die umfangreiche Unterstützung geht an Susanne, Gesa, Sandra & Udo, Rebekka & Martin, Katja & Jörg, Uwe und Torsten.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.