

Spielziel: Als erster alle 12 Aufgaben erfüllen und zum Startfeld zurückkehren

Spielvorbereitung

- 1) **Spielplan** Erst 3 Teile mit Loch, dann andere, außen Stadtteile(Statuen). Seefelder durchgehend, Landfelder erreichbar, Löcher ok. **Zeus** kommt in Loch des Wasser-Lochplättchens. **Statuen** auf Stadtteile. **Tempel** auf Tempelinseln. **Opfergaben** jeder Farbe wie Anzahl Spieler und auf Inseln mit Opfertisch verteilen (keine doppelten Farben). **Monster** je Farbe wie Anzahl Spieler auf Monster-Inseln(Berge) (je 2 verschiedene auf mit 2 Quadraten, andere je Anzahl Spieler -1) (keine doppelten Farben). **Heimatinseln** mischen und auf Inseln mit farbigem Rahmen.
- 2) Orakelkarten mischen. Wundenkarten mischen. Begleiterkarten sortieren. Ausrüstungskarten mischen und 6 offen legen. Gunstplättchen bereit legen.
- 3) Jeder Spieler bekommt 1 Tableau, 3 weiße Tempel (links oben), 1 ausgelostes Schiffsplättchen auf Schiff, 3 Orakelwürfel würfeln und auf entsprechende Würfelfelder, 6 Götter unten auf Götterleiste, Schild auf Feld 0 der Schildleiste, Schiff zu Zeus auf Spielplan.
- 4) Alle Spieler sortieren ihre Zeusplättchen(Aufgaben) und drehen dieselben 2 Tempel um auf die Monsterseite, dann alle Aufgaben sortiert an den oberen Tableaurand legen.
- 5) Startspieler auslosen. Startspieler bekommt 3 Gunstplättchen, die Spieler in Spielreihenfolge je eines mehr als ihr Vorgänger. Der letzte Spieler bekommt den sechsseitigenTitanenwürfel.

Spielablauf

Jeder Spieler führt seine Aktionen vollständig aus. Dann kommt der nächste Spieler dran.

- 1 **Wundenkarten prüfen:** 6 beliebige oder 3 gleiche Wundenkarten: 3 Wundenkarten abgeben, Rest des Zugs entfällt außer Titanenangriff. Bei 0 Wundenkarten: +2 Gunst oder +1 Götterschritt.
- 2 **Aktionen:** Würfel und maximal eine Orakelkarte nutzen. Evtl. mit Gunst je einen Schritt im Uhrzeigersinn ändern. Zusätzlich evtl. Götter auf oberster Ebene nutzen und nach unten setzen.
 - 2.1 Farbfreie Aktionen: **Beliebiger Würfel:** Orakelkarte / 2 Gunst / 2 Heimatinseln ansehen.
 - 2.2 Wundenkarten ablegen: Alle Wundenkarten der gewählten Farbe ablegen.
 - 2.3 Gott vorrücken: Gott der gewählten Farbe vorrücken.
 - 2.4 Schiff fahren: Schiff 3 Felder bewegen. Zugweite mit Gunst um je 1 Feld erhöhen. Die Farbe des Endfelds muss mit gewählter Würfelfarbe übereinstimmen.
 - 2.5 Monsterkampf: Nur 1 Monster pro Farbe! Schiff neben Insel. Würfel in Monsterfarbe nutzen (muss nicht oberstes sein). Monster hat Stärke 9 - Schildwert. Kampfwürfel (0-9) würfeln. Wert größer-gleich Monster: gewonnen, Monster auf Tableau unten rechts. 0: Wundkarte nehmen. Verloren: Beliebig oft 1 Gunst abgeben, Monster um 1 schwächer, neuer Kampf. Nach dem Sieg eine der 6 ausliegenden Ausrüstungen nehmen und eine nachziehen.
 - 2.6 Insel entdecken: Würfel in Inselfarbe. Insel aufdecken. Eigene Tempelfarbe: Tempel daraufstellen. Fremde Tempelfarbe: Belohnung entsprechend Buchstabe.
 - 2.7 Kultstädte bauen: Würfel in Inselfarbe. Belohnung des Zeusplättchens nehmen.
 - 2.8 Opfergabe aufladen: Würfel in Opferfarbe. Opfer in freien Laderaum des Schiffs laden.
 - 2.9 Opfergabe liefern: Würfel in Tempelfarbe. Gleichfarbiges Opfer an Tempel ausladen.
 - 2.10 Statue aufladen: Würfel in Statuenfarbe. Statue in freien Laderaum des Schiffs laden.
 - 2.11 Statue errichten: Würfel in Statuenfarbe. Statue auf freien Standplatz liefern. Einen Begleiter in Statuenfarbe aussuchen.
- 3 **Befragung des Orakels:** Der Spieler würfelt seine Würfel neu und setzt sie auf die entsprechenden Felder seines Tableaus und sagt sie. Die anderen Spieler dürfen genau einen Gott, der nicht auf unterster Reihe steht auf der Götterleiste um einen Schritt erhöhen.
- 4 **Titanenangriff:** Der letzte Spieler der Runde wirft den Titanenwürfel. Jeder Spieler prüft, ob der Wurf den Wert seiner Schilde übertrifft. Wenn ja, zieht er eine Wundenkarte. Vor der 6 schützen die Schilde nicht. Jeder nimmt 2 Wundenkarten.

Spielende

Das Spiel endet mit der Runde, in der ein Spieler alle Aufgaben erfüllt hat und zurück auf dem Startfeld ist. Tiebreaker sind Anzahl Orakelkarten, und Gunstplättchen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 15.11.2017

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de