

Generell ist am Zug, wer hinten auf der Zeitleiste steht. Der Spieler führt genau 1 Aktion (A oder B) aus. Bei Patt auf der Leiste, ist immer der oberste Spieler im Stapel dran. AP steht für Aktionspunkte.

A - Expansion

Hierbei wird genau ein Siedler auf dem Plan bewegt.

- ◊ Das kann ein eigener Siedler auf dem Plan oder ein neuer Siedler sein. Zweck einer Bewegung ist es, Gebiete zu erobern.
- Neuen Siedler einsetzen:**

 - ◊ Man muss einen Siedler in seinem Lager haben (vor sich).
 - ◊ Der Siedler kann entweder im nördlichen Rand von Griechenland oder in einem eigenen Gebiet erscheinen. Im Nordrand darf man nicht bleiben und ihn auch nicht durchqueren.
 - ◊ **Kosten: 2 AP - Der neue Siedler muss sofort bewegt werden.**
- Bewegung:**

 - ◊ Man darf beliebig weit bewegen und dabei besetzte/leere Gebiete durchqueren, nicht aber auf einem Feld mit einem Kreuz den Zug beenden. **Kosten: 1 AP/2 AP für das Betreten jedes Gebietes bzw. Meeresfeldes**
- Eroberung:**

 - ◊ Endet die Bewegung auf einem leerem Gebiet, nimmt man es in Besitz. Dann legt man ein Gebiets-Plättchen mit der dem Gebiet entsprech. Abgebildeter Ressource vor sich ab. Ist es "Olympos", erhält man das ZEUS-Plättchen.
- Kampf:**

 - ◊ Endet die Bewegung auf einem Gebiet im Besitz eines Mitspielers, wird gekämpft, wobei der Angreifer immer gewinnt. **Kosten: 1 AP = Angreifer hat mehr Schwerter als Verteidiger. 2 AP = Angreifer und Verteidiger patten sich (ggf. mit 0). 3 AP = Angreifer hat weniger Schwerter als Verteidiger.**
 - ◊ Der Angreifer setzt seinen Spielstein auf den Stein des besiegten Spielers. Von diesem erhält er ein Gebiets-Plättchen mit der Ressource des Gebiets und ggf. das ZEUS-Plättchen. Der Angreifer kontrolliert nun das Gebiet.
 - ◊ Der Verteidiger erhält 1 Sanduhr-Plättchen vom Vorrat. Man kann auch Gebiete angreifen, wo schon mehrere Steine gestapelt liegen.
- Sanduhr:**

 - Muss man AP zahlen, sind zuerst evtl. eigene Sanduhren einzusetzen. Jede Sanduhr spart 1 AP.
- Flucht:**

 - ◊ In seiner Runde kann ein Spieler mit seinem Spielstein unter dem Stein eines and. Spielers das Gebiet verlassen und ggf. sofort wieder betreten = KAMPF. Ein Spieler, dessen Gebiet erobert wurde, kann keinen neuen Siedler auf dieses Gebiet bringen.
- Stämme:**

 - ◊ Gebiete mit Stern sind strategische Orte (hier wohnen kleine Stämme). Die Eroberung bedeutet Kampf. Das Gebiet verteidigt mit 0 Schwertern. Abhandlung erfolgt wie gewohnt.
 - ◊ Der Angreifer erhält ein passendes Gebiets-Plättchen und das Stammes-Plättchen, das er mit dem Stern nach oben vor sich ablegt.
 - ◊ Bei Verlust des Gebietes gibt man das Stern-Plättchen an den Angreifer ab.
 - ◊ Beim Verlassen des Gebietes bleibt das Stern-Plättchen dort. Ein neuer Eroberer erhält es später, ohne aber Kampfkosten zu zahlen.
- Ende der Bewegung:**

 - ◊ Der Spieler zählt alle ausgegebenen Punkte zusammen und zieht so viele Felder **auf der Zeitleiste vor**, wie der Anzahl entspricht. Sein Zug endet nun.



Schicksals-Karten:

- 22 -

- ◊ Erreicht/überschreitet man ein ZEUS-Feld auf der Zeitleiste, zieht man am Ende seines Zuges 1 Schicksals-Karte, die man sofort ausspielen darf. Im eigenen Zug darf man beliebig viele Karten ausspielen, die sofort wirken.
- ◊ Bringt eine Karte PP*, legt man die Karte verdeckt vor sich ab (wertet zum Spielende).

Olympos-Karten:

- 10 -



- ◊ Erreicht/überschreitet man ein ZEUS-Feld auf der Zeitleiste, kann man u. U. zu einer Olympos-Karte kommen:
- ◊ **Für die ersten beiden und das letzte** ZEUS-Feld der Zeitleiste wird 1 ZEUS-Karte am Ende des Zuges des **ersten** Spielers gezogen, der das Feld erreicht (nachdem er eine Schicksalskarte gezogen hat).
- ◊ **Für die 3 Symbole "Doppelter Zeus"** wird ebenso 1 Olympos-Karte gezogen, d.h., am Ende des Zuges des **ersten** Spielers, der das Symbol erreicht. 1 weitere Karte wird am Ende des Zuges des **letzten Spielers** gezogen, der das Symbol erreicht.
- ◊ Die Auswirkungen treten in Kraft, bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Auswirkungen: Je die Hälfte der göttlichen Ereignisse haben eine positive bzw. negative Auswirkung

Die Spieler zählen alle ihre ZEUS-Symbole (auf Fortschritten, Zeus-Plättchen, Schicksalskarten). Ein **positives Ereignis** betrifft den/die Spieler mit den jetzt meisten ZEUS-Symbolen, mind. 1. Ein **negatives Ereignis** betrifft den/die Spieler mit den jetzt wenigsten ZEUS-Symbolen, auch 0. Die Karten "Artemis" und "Hades" werden im Uhrzeigersinn angewandt, angefangen mit dem Spieler, der sie auslöst.

Spielende:

Hat ein Spieler das letzte ZEUS-Feld auf der Zeitleiste überschritten und ist erneut am Zug, darf er **PASSEN** oder ein **LETZTES MAL SPIELEN**.
 Passen = Das Spiel endet für ihn.
 Spielen = Letzte Aktion machen, aber nicht das Feld mit dem Kreuz überschreiten.

Sind alle Spieler fertig, werden die Punkte gezählt.
 Jeder Spieler spielt so lange regulär, bis er selbst das letzte ZEUS-Feld überschritten hat. Dann hat jeder die letzte Wahl (**PASSEN / letzter Zug**), wie sie der erste Spieler hatte.

- ➡ 0 - 5 Punkte für abschließende Position auf letzten Feldern der Zeitleiste
- ➡ ? Punkte aus Prestige-Plättchen
- ➡ 1 Punkt für Besitzer jedes normalen Gebiets (besiegter Siedler = 0)
- ➡ 2 Punkte für Besitzer jedes Atlantis-Gebiets
- ➡ 2 Punkte je Fortschritts-Plättchen
- ➡ 8 - 12 Punkte je Wunder
- ➡ 3 bzw. 5 Punkte für Fortschritte "Poesie" bzw. "Philosophie"
- ➡ Bonus: Einige Fortschritte bringen Punkte.
- ➡ Olympos-Karte "Keres" kam vor: Jeder betroffene Spieler = minus 2 P.
- ➡ 1 Punkt für jede Schicksalskarte auf der Hand

Der Spieler mit dem meisten Prestige gewinnt.
 Patt: Der Patt-Beteiligte mit den meisten Fortschritts-Plättchen und Wundern gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.03.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* Prestige-Punkte

B - Entwicklung

Eine Entwicklung besteht

ENTWEDER aus 1 Fortschritt
ODER aus 1 Wunder

1) Fortschritt:

- Details:*
siehe Seite 12
- ◊ Benötigt werden bestimmte Gebiets-Plättchen und/oder Ressourcen-Würfel. Gebiets-Plättchen stehen für permanente Ressourcen, Nur Würfel gibt man ab.
 - ◊ Man nimmt ein Fortschritts-Plättchen nach Wahl und legt es vor sich ab. Dazu gibt man entsprechende Würfel ab und weist Gebiets-Plättchen vor.
 - ◊ Damit verfügt man über die Sonderfähigkeit des Fortschritts.
 - ◊ Man darf nicht 2x den gleichen Fortschritt besitzen.

BONUS:

- ◊ 1 Spielstein eigener Farbe aus Vorrat nehmen und auf dem Entwicklungs-Plan auf ein verfügbares Feld unter den gerade entwickelten Fortschritt legen. Man nimmt den angezeigten Bonus (nur in 5er-Partie verfügbar: grauer Bonus)
- ◊ Der gewählte Bonus ist für spätere Erwerber des gleichen Fortschritts nicht mehr verfügbar.

3 + 1 ⇔ 3 gleiche Ressourcen
+ 1 zusätzl. andere

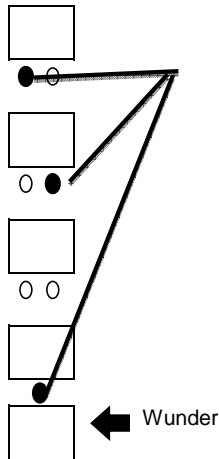
Kosten: 7 AP
...immer...

○ ○ ⇐ Bonus
(1 Feld wählen)

Beispiel für einen Fortschritt

Beispiel Wunder:

Hier hat man bereits 3 Sterne.



Eigene
Bonussteine
zählen wie
Sterne für
das Wunder
ihrer Spalte.

2) Wunder: Auf jedem Wunder ist ein Preis in Sternen angegeben, der vorzuweisen ist.

Zu Sternen kommt man u.a. durch:

- ➔ Fortschritte "Architektur" bzw. "Ingenieurwesen"
- ➔ Bonusspielstein in Spalte des gewählten Wunders
- ➔ bestimmte Karten
- ➔ Eroberungen

Der Spieler nimmt ein Wunder-Plättchen und legt es vor sich ab, wenn er genug Sterne vorweisen kann.

Kosten: 7 AP - Der Spielzug endet damit.

Olympos - KSR (Seite 3 von 3, Ausfertigung für Mitspieler)

Es ist immer dran, wer am weitesten hinten auf der Zeitleiste steht. Patt-Vorteil: Oberster Spieler im Stapel
Alles kostet Aktionspunkte (AP), die man am Ende seines Zuges auf der Zeitleiste vorgeht.

Ein Spielzug besteht aus:

ENTWEDER: Bewegen/Neueinsetzen eines Spielsteins (Siedler):

Neueinsatz: Im Norden Griechenlands oder in eigenen Gebiet (man liegt oben im Stapel).
2 AP ⇒ Im Norden darf man nicht bleiben und man darf ihn auch nicht durchqueren.
Ein neu eingesetzter Spielstein muss sofort bewegt werden.

Bewegen: Beliebig weit, auch durch besetzte oder leere Gebiete oder aus besetztem Gebiet.
Man darf einen Stapel verlassen, auch wenn der eigene Spielstein nicht oben liegt.
Man darf seinen Zug nicht auf einem Feld mit Kreuz beenden (gesperrt).

2 AP ⇒ Bewegen auf ein Meeresfeld.

1 AP ⇒ Bewegen auf ein Landfeld. Das Gebiet ist:

Eigene Spielsteine sind im "Lager" vor jedem Spieler.

LEER



Vom Vorrat 1 Gebiets-Plättchen mit passender Ressource erhalten.
Im Gebiet "Olympos" gibt es noch das ZEUS-Plättchen extra dazu.

BESETZT



Wer bisher oben im Stapel liegt, ist Besitzer eines Gebietes.
Man darf selbst dort im Stapel liegen, wo man ein Gebiet angreift.
Der eigene Siedler darf dann aber nicht zuoberst liegen.
Angreifer hat mehr / gleich viele / weniger Schwerter als Verteidiger:
Kosten für ihn: 1 / 2 / 3 AP. Eigenen Spielstein oben auf Stapel setzen.
Der Verteidiger gibt ein passendes Ressourcen-Plättchen an den Eroberer ab und ggf. auch noch das ZEUS-Plättchen.
Der Verteidiger erhält 1 Sanduhr vom Vorrat.



Stämme: Verteidigen mit 0 Schwertern.
Stern geht an Angreifer UND dazu das Gebiets-Plättchen.
Beim Verlassen des Gebietes (ohne Kampf) verbleibt Stern dort.
Ein neuer Eroberer erhält ihn ohne Kampfkosten.
Bereits einmal eroberte Stämme zeigen Stern-Rückseite.

AP ZAHLEN: Zum Ende der Bewegung = alle AP abzgl. vorhandener Sanduhren abtragen.
Gerade im Zug erst erhaltene Sanduhren sind nicht betroffen (frei interpretiert).

ZEUS-Feld : Erreicht/Überschritten: Am Ende des Zuges sofort 1 Schicksals-Karte ziehen.
Davon kann man in seinem Zug beliebig viele ausspielen, auch sofort erhaltene.
Karten, die Prestige bringen, liegen verdeckt bis zum Spielende vor dem Spieler.

OLYMPOS-Karten: Sie werden stets erst nach dem Ziehen von Schicksalskarten abgehandelt.
Erreicht/Überschreitet der erste Spieler (bei nur 1 Karte dort) und ggf. auch der letzte Spieler (wo 2 Karten lagen) ein ZEUS-Feld, wird die Olympos-Karte vorgelesen.
Auswirkungen erfolgen vor dem Zug des nächsten Spielers.

ODER : beliebige Entwicklung erwerben:



Kosten: 7 AP

Fortschritt: Geforderte Gebiets-Plättchen vorweisen und/oder Ressourcen-Würfel abgeben.
1 Spielstein eigener Farbe aus dem Vorrat nehmen und auf ein freies Bonus-Feld unter der Ablagefläche des Fortschritts legen. Den entsprechenden Bonus nehmen.
Die Fähigkeit des erworbenen Fortschritts ist nun aktiviert.
Keinen identischen Fortschritt doppelt kaufen!

Wunder: Sie erfordern das Vorweisen von Sternen im Spielerbesitz, die dieser erhält durch
... Fortschritte "Architektur" bzw. "Ingenieurwesen".
... Bonus-Spielsteine in der Spalte des gewählten Wunders
... bestimmte Karten
... Eroberungen (Stammes-Plättchen)

Spielende: Hat ein Spieler das letzte ZEUS-Feld erreicht/überschritten und ist erneut dran, darf er nun final PASSEN oder noch einen letzten Zug machen (nicht über Kreuz-Feld).
Haben alle Spieler ihr Spiel beendet, erfolgt Endwertung:

- ➡ 0 - 5 Punkte für abschließende Position auf letzten Feldern der Zeitleiste
- ➡ ? Punkte aus Prestige-Plättchen
- ➡ 1 Punkt für Besitzer jedes normalen Gebietes (besiegter Siedler = 0)
- ➡ 2 Punkte für Besitzer jedes Atlantis-Gebiets
- PP verteilen:
- ➡ 2 Punkte je Fortschritts-Plättchen
- ➡ 8 - 12 Punkte je Wunder
- ➡ 3 bzw. 5 Punkte für Fortschritte "Poesie" bzw. "Philosophie"
- ➡ Bonus: Einige Fortschritte bringen variable Punkte.
- ➡ Olympos-Karte "Keres" kam vor: Jeder betroffene Spieler = minus 2 P.
- ➡ 1 Punkt für jede Schicksalskarte auf der Hand

Der Spieler mit dem meisten Prestige gewinnt.
Patt: Der Patt-Beteiligte mit den meisten Fortschritts-Plättchen und Wundern gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.03.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

UPDATE am 12.04.13: Siehe Seite 3, BESETZT: Man darf selbst dort im Stapel liegen, wo man ein Gebiet angreift.
Der eigene Siedler darf dann aber nicht zuoberst liegen.