



ATHLAS

DUEL FOR DIVINITY

EINE WELT JENSEITS DER WELTEN



thlas – eine göttliche Welt und Geburtsstatt der Athilianer, göttergleiche Wesen, die als „die Reisenden“ bekannt sind. Die Athilianer sind die Meister der sieben äußeren Welten, die parallel zu Athlas existieren.

When Athilians come of age, they are forced to leave Athlas and explore the seven outer worlds. Wenn Athilianer erwachsen werden, müssen sie Athlas verlassen, um die sieben äußeren Welten zu erkunden.

Dort können sie ihre mächtigen Fähigkeiten erproben, um Zeit und Raum zu manipulieren, während sie die Geheimnisse der Schöpfung entdecken und erforschen, die ihre Vorfahren begründet haben.

Wenn der Rat der Athilianer die Zeit für reif hält, dass diese Verbannten stark genug sind, um würdige Götter ihres Volkes zu werden, fordern sie sie zu einer letzten Prüfung heraus.

In dieser Prüfung der Weisheit und Göttlichkeit müssen sich zwei junge Athilianer in einem letzten Duell auf einem abgeschotteten Kampfplatz einander stellen, der Athlas umkreist. Beide Athilianer werden ihr angeeignetes Wissen und ihre Fähigkeiten für den Versuch nutzen, als Erster das Portal zu öffnen, das nach Athlas zurückführt.

SPIELÜBERSICHT

In **ATHLAS - Göttliches Duell**, übernimmt jeder Spieler die Rolle eines jungen Athilianers, der versucht, das Rückkehrportal nach Athlas aufzubauen und so die letzte Prüfung zum Erwachsensein zu bestehen.

Das Spiel hat zwei Phasen. In der ersten, der "Schöpfungsphase", erschafft jeder Spieler mit seinen Karten seine eigenen Alphageschöpfe und rüstet sie aus. Diese Karten legen ihre Fähigkeiten, Stärke, Beweglichkeit und andere Eigenschaften fest.

Die zweite Phase ist die "Befehlsphase", in der die Spieler Einheiten ihres Alphas auf den Spielplan beschwören. Indem sie ihre Einheiten befehligen und ihre eigenen mächtigen Göttlichen Eingriffe benutzen, versuchen die Spieler, zwei von drei uralten Relikten zusammenzuführen und dadurch das Spiel zu gewinnen.

Das Spiel ist für 2 Spieler und dauert etwa 45 – 60 Minuten. Das Spielsystem ermöglicht es den Spielern, ihre Einheiten ganz nach eigenem Wunsch zu erschaffen und ihr Leben lang neue Strategien und Kombinationen auszuprobieren.

INHALTSÜBERSICHT

Spielmaterial	2
Wichtige Spielbegriffe	2
Übersicht des Spielmaterials	2
Spielaufbau	4
Die Schöpfungsphase	5
Die Befehlsphase	8
Die goldenen Regeln	9
Weitere Regeln	11
Beispiel Spielzug-für-Spielzug	14
Alpha Vorgaben	17
Klarstellungen zu Karten	19
Credits und Anmerkungen	20

SPIELMATERIAL





- 1 Spielplan
- 64 Plastikfiguren
 - 8 Himmlische Ritter
 - 8 Schattenranger
- 2 Sätze mit je
 - 8 Zauberspruchmeister
 - 8 Verlassene Drachen
- 170 Karten
 - 9 Gattungskarten
 - 30 Ausrüstungskarten
 - 14 Fähigkeitskarten
 - 12 Zauberspruchkarten
 - 9 Karten Göttlicher Eingriff
 - 1 Grundfähigkeitskarte
- Plättchen & Marker
 - 3 Reliktsteine
 - 42 Geländeplättchen
 - 54 Lebenspunktmarker
 - 42 Beschwörungskostenmarker
 - 6 Beschwörungspunktmarker
 - 12 Zustandsmarkierungen
- Holzquader
 - 30 Zeitdauermarker
- 1 Regelheft
- 2 Spielerhilfe

WICHTIGE SPIELBEGRIFFE

Alphageschöpf (oder Alpha): Ein Alphageschöpf, kurz Alpha genannt, ist die erste Kreatur ihrer Art, sozusagen der Prototyp. Einmal erschaffen, können Einheiten des Alphas später während der Befehlsphase mit all seinen Fähigkeiten beschworen werden.

Fähigkeiten: Alphageschöpfkarten können eine oder mehrere Fähigkeiten aufweisen. Manche Fähigkeiten sind passiv und manche werden erst durch Entrichtung gewisser Kosten aktiv. Die Fähigkeiten eines Alphas sind diejenigen, die auf seinen Alphageschöpfkarten aufgeführt sind.

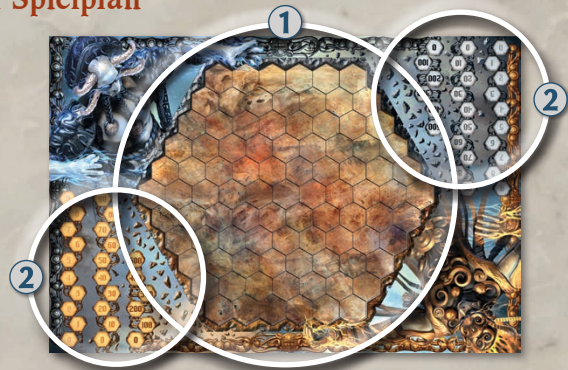
Einheit: Eine Einheit ist eine Plastikfigur, die beschworen und auf den Spielplan gesetzt wird. Jede Einheit auf dem Spielplan ist eine Kopie ihres Alphageschöpfes mit allen ihren Fähigkeiten.

Bewegung und Aktion: Wenn eine Einheit aktiviert wird, erhält sie damit eine Bewegung, durch das Symbol  dargestellt, und eine Aktion, durch das Symbol  dargestellt. Eine Einheit kann ihre  und  verwenden, um eine Fähigkeit ihres Alphas oder eine Grundfähigkeit zu nutzen.

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Das Spielmaterial von **ATHLAS - Göttliches Duell** wird in den folgenden Abschnitten erklärt und vorgestellt.

Der Spielplan



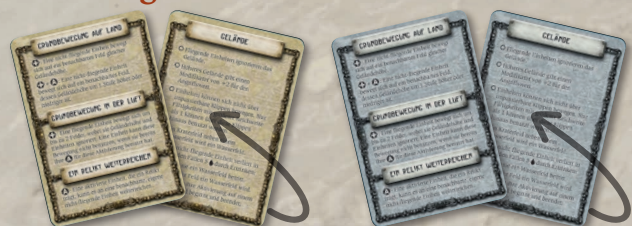
In der Mitte des Spielplans ist der Kampfplatz (1). An jeder Seite sind Zählleisten für die Beschwörungspunkte des jeweiligen Spielers (2). Hier wird markiert, wie viele Beschwörungspunkte jeder Spieler ausgibt, um Einheiten auf den Kampfplatz zu beschwören.

Alphageschöpfkarten



Jeder Spieler hat einen Satz aus 65 Alphageschöpfkarten (AG-Karten) und 19 Karten Göttlicher Eingriff (GE-Karten). Während der Schöpfungsphase wählen die Spieler einige ihrer AG-Karten, um die Fähigkeiten und Eigenschaften jedes eigenen Alphageschöpfes zu bestimmen. \Rightarrow Eine Aufschlüsselung der AG-Karten ist auf Seite 6 zu finden.

Grundfähigkeitskarte



Außer den Fähigkeiten ihrer Alphas verfügen alle Einheiten

des Spiels auch über vier Grundfähigkeiten, die auf dieser Karte aufgeführt sind. Sie umfassen normale Bewegung und die Übergabe eines Reliktes an eine andere Einheit. Auf der Rückseite der Karte ist eine nützliche Übersicht der Geländeregeln.

Karten Göttlicher Eingriff



Die Karten Göttlicher Eingriff (GE) stehen für die Mächte der Athilianer selbst. Jeder Spieler wählt in der Schöpfungsphase heimlich einige seiner GE-Karten und kann sie in der Befehlsphase nutzen.

Plastikfiguren



Beschworene Einheiten werden durch Plastikfiguren dargestellt. Es gibt zwei Figurensätze in verschiedenen Farben, ein Satz für jeden Spieler, mit jeweils vier unterschiedlichen Typen.

Geländeplättchen



Der Kampfplatz besteht aus vier verschiedenen Geländearten. Hügel-, Wasser- und Kraterfelder werden mit den entsprechenden Geländeplättchen belegt. Felder (alle Felder sind Hexfelder, der Einfachheit halber Felder bzw. Feld genannt) ohne Plättchen sind Ebenfelder. Die Geländeplättchen sind doppelseitig bedruckt.

Reliktsteine

Diese Spielstücke sind Teile eines uralten Relikts, welche die Spieler zusammenführen müssen. Sobald eine Einheit eines Spielers zwei Reliktsteine hält, hat dieser Spieler das Spiel sofort gewonnen.



Lebenspunktmarker

Mit diesen Markern werden die Lebenspunkte der Lebenskraft jedes Alphas gezählt.



Beschwörungskostenmarker



Für jedes Alphageschöpf gelten Beschwörungskosten, je nach der Gesamtanzahl der Schöpfungskosten seiner AG-Karten. Mit den Beschwörungskostenmarkern werden die Beschwörungskosten vermerkt, wenn der Alpha für den Gegner aufgedeckt wird.


Beschwörungspunktmarker

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Einheit auf den Spielplan beschwört, muss er dafür die Beschwörungskosten ihres Alphas zahlen. Mit den Beschwörungspunktmarkern wird markiert, wie viele Beschwörungspunkte jeder Spieler bezahlt hat.



Zeitdauermarker

Diese Marker in Quaderform dienen zwei Zwecken:

1. Alphafähigkeiten können die einmalige Abgabe eines Zeitdauermarkers als Teil ihrer Aktivierungskosten erfordern (durch das Symbol  angezeigt).
2. Die Wirkung Göttlicher Eingriffe kann länger als einen Spielzug andauern. Mit diesen Markern wird die Dauer solcher Wirkungen nachgehalten.



Zustandsmarkierungen



Mit Zustandsmarkierungen werden einzelne Einheiten markiert, die durch bestimmte Fähigkeiten betroffen sind.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe (Gold oder Silber) und nimmt das entsprechende Deck AG-Karten einschließlich der GE-Karten, die Grundfähigkeitskarte und die Plastikfiguren seiner Farbe.
2. Das Spielbrett wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet

und so platziert, dass jeder Spieler den Spielfeldrand mit seiner Spielerfarbe vor sich hat.

3. Beide Spieler setzen ihre Beschwörungspunktmarker jeweils auf die Felder „0“ ihrer Beschwörungspunkteisten.
4. Die Lebenspunktmarker, Beschwörungskostenmarker, Zeitdauermarker und Zustandsmarkierungen werden in getrennten Stapeln und für beide Spieler leicht erreichbar neben den Spielplan gelegt.

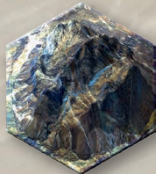


Die Abbildung zeigt ein bereits laufendes Spiel.

5. Relikt- und Geländemarker werden gemäß nebenstehender Abbildung auf den Spielplan gelegt:



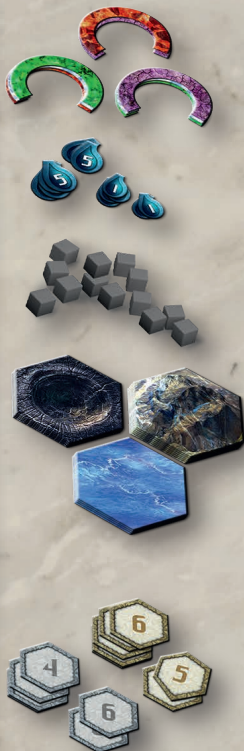
Relikt



Hügel



Wasser



Verfügbare Beschwörungspunkte

Bevor die Spieler mit der Schöpfungsphase beginnen, müssen sie sich auf eine Summe von Beschwörungspunkten einigen, die ihnen in der Befehlsphase zur Verfügung stehen.

Wir empfehlen 250 Beschwörungspunkte für jeden Spieler. Diese Anzahl sorgt für ein zufriedenstellendes und ausgeglichenes Spielerlebnis. Falls die Spieler nach einiger Erfahrung ein längeres Spiel mit noch stärkeren Einheiten wünschen, können sie die Anzahl erhöhen. Es ist aber auf keinen Fall ratsam, ein Limit von 500 Beschwörungspunkten zu überschreiten.

DIE SCHÖPFUNGSPHASE

Jedes Spiel **ATHLAS - Göttliches Duell** besteht aus zwei Phasen: Schöpfungsphase und Befehlsphase. Im folgenden Abschnitt wird die Schöpfungsphase beschrieben.

Die Schöpfungsphase spielen beide Spieler gleichzeitig. Nachdem jeder Spieler heimlich drei Alphas erschaffen und sein Deck für Göttliche Eingriffe vorbereitet hat, endet die Schöpfungsphase.

Alphas erschaffen

Jeder Spieler erschafft drei Alphas, indem er AG-Karten kombiniert. Die Wahl der Karten bestimmt die Fähigkeiten eines Alphas und die Beschwörungskosten; je mehr Karten ein Alpha hat, umso mehr Fähigkeiten kann er nutzen, aber umso höher sind auch die Beschwörungskosten jeder Einheit.

In der folgenden Befehlsphase beschwören die Spieler die Einheiten ihrer Alphas auf den Kampfplatz des Spielplans. Jeder Einheit auf dem Spielplan stehen alle Fähigkeiten ihres Alphas zur Verfügung, die ihm in der Schöpfungsphase verliehen wurden. Wenn ein Spieler eine Einheit auf den Kampfplatz beschwört, muss er dafür die Beschwörungskosten ihres Alphas zahlen. Die Beschwörungskosten sind die Summe der Schöpfungspunkte aller AG-Karten des Alphas.

Es gibt vier Typen von Alphageschöpfkarten: Gattungs (👁️), Fähigkeits (👋), Ausrüstungs (🔧) und Zauberspruchkarten (⚡). Jeder Kartentyp hat das entsprechende Symbol in der rechten unteren Ecke mit jeweils bestimmter Farbe (⇨ *Siehe unten: Aufschlüsselung einer Alphageschöpfkarte*).

Wenn sie ihre Alphas erschaffen, können die Spieler beliebige AG-Karten kombinieren, mit folgenden Einschränkungen:

1. Jeder Alpha muss und darf nur **genau eine** Gattungskarte haben. Das ist die Grundkarte jedes Alphas, die seine Grundeigen-

schaften wie Anzahl Lebenspunkte, Anzahl Hände usw. festlegt.

2. Die Karten eines Alphas dürfen insgesamt nicht mehr rote Handsymbole (👋) zeigen als grüne Handsymbole (👉). Beispielsweise kann ein Alpha mit 👉👉 nicht eine *Axt aus Lorios* 👋 und einen *Obsidianschild* 👋 tragen.
3. Die Anzahl **Schöpfungspunkte** aller **Zauberspruchkarten** eines Alphas kann nicht seine Anzahl **Zauberspruchpunkte** überschreiten. Ein *Schattenranger* (5 Zauberspruchpunkte) kann z. B. nicht über die beiden Zaubersprüche *Feuerschlag* (5 Schöpfungspunkte) und *Magischer Blitz* (4 Schöpfungspunkte) verfügen, sondern nur über einen davon.

Nachdem jeder Spieler heimlich die Karten für seine 3 Alphas gewählt hat, legt er sie in drei getrennten Stapeln verdeckt vor sich ab. Ein Spieler kann sich seine eigenen Karten jederzeit ansehen, aber nachdem die Befehlsphase begonnen hat, kann er keine dieser Karten mehr ersetzen oder entfernen noch welche hinzufügen.

AUFSCHLÜSSELUNG EINER ALPHAGESCHÖPFKARTE

Fähigkeiten

Eine AG-Karte kann eine oder mehrere Fähigkeiten verleihen. Fähigkeiten sind entweder passiv oder werden durch Zahlung gewisser Kosten aktiv, die eine Kombination aus ⚙️, ⊕ und 📦 sein können. Jede Einheit hat immer alle Fähigkeiten ihres Alphas.

Kartename

Schmucktext

Zusätzliche Information aus den Überlieferungen von Athlas. Der Text ist für das Spiel ohne Bedeutung.

Schöpfungspunkte

Diese Zahl gibt an, wie „teuer“ die Karte hinsichtlich Beschwörungskosten ist. Die Beschwörungskosten einer Einheit sind die Summe der Schöpfungspunkte aller AG-Karten ihres Alphas.



Kennwerte

👉 Lebenspunkte.

🎯 Reichweite der Fähigkeiten.

🗡️, 🏹, 🧨 Werte für Nahkampf, Fernkampf, Zauberkampf oder Modifikatoren. Modifikatoren haben ein „+“ vor dem Wert.

🛡️, 🛡️ Physische und magische Rüstungswerte.

Zauberspruchpunkte

Dieser Wert gibt vor, über welche bzw. wie viele Zaubersprüche ein Alpha verfügen kann. Die Erklärung hierfür steht oben 5 unter "Alphas erschaffen".

Hände


Grüne Hände sind die Anzahl verfügbarer Hände des Alphas. Rote Hände sind die Anzahl benötigter Hände für eine AG-Karte.

Kartentyp

Es gibt 4 Kartentypen: Gattung (👁️), Fähigkeit (👋), Ausrüstung (🔧), Zauberspruch (⚡).

BEISPIEL DER ERSCHAFFUNG EINES ALPHAS

Brian möchte einen starken, mächtigen Alpha mit guter Fernkampfkraft erschaffen.

Zuerst nimmt er eine Gattungskarte mit dem Symbol . Jeder Alpha muss genau eine solche Karte haben.

Er nimmt den *Schattenranger*, weil dieser einen Modifikator von +1 für den Fernkampf hat.

Gattungskarten legen die Grundeigenschaften eines Alphas fest. In diesem Fall bedeutet das, dass der Alpha eine Lebenskraft von 10 Lebenspunkten hat, 2 Hände und dass er Zauberspruchkarten mit insgesamt bis zu 5 Schöpfungspunkten haben kann.



Als nächste Karte fügt er *Treffsicherheit* hinzu, weil er dadurch einen weiteren Modifikator von +1 für den Fernkampf erhält.




Als Waffe wählt er die *Etynianische Armbrust*.



Die *Etynianische Armbrust* hat eine Reichweite von genau 2 Feldern und einen Fernkampf Angriffswert von 4. Sie erfordert beide verfügbaren Hände



dieses Alphas, durch die roten Hände angezeigt. Als Rüstung wählt Brian die Ausrüstungskarte *Ganzkörperrüstung*, die den Alpha mit einem physischen Rüstungswert  von 2 schützt.



Um die Einheiten dieses Alphas noch schwerer töten zu können, fügt Brian mit den 5 Zauberspruchpunkten des Alphas den Zauberspruch *Lebensentzug* hinzu.

Eine Einheit dieses Alphas auf den Kampfplatz zu beschwören kostet 32 Beschörungspunkte (10 + 4 + 8 + 5 + 5). Brian könnte noch seinem Alpha noch weitere Karten hinzufügen, wodurch er noch stärker, aber die Beschörungskosten auch noch teurer würden. Er kann aber keinesfalls noch eine weitere Gattungskarte hinzufügen.



Er könnte auch keinen weiteren Zauberspruch hinzufügen, es sei denn, er würde eine AG-Karte nehmen, die ihm mehr Zauberspruchpunkte gibt, wie z. B. *Zauberstab*.



Er könnte keine weitere Karte hinzufügen, die eine Hand erfordert, es sei denn, er würde eine AG-Karte nehmen, die ihm mehr grüne Hände gibt, wie z. B. *Zusätzliche Hand*.


AUFSCHLÜSSELUNG EINER KARTE GÖTTLICHER EINGRIFF



Kartename

HIMMLISCHE FLÜGEL



Benenne eine Einheit und markiere sie. Diese Einheit ist insgesamt 8 Spielzüge lang eine fliegende Einheit und hat dabei 1 zusätzlichen . Die Einheit kann ein Relikt tragen.

Wirkung

Die Wirkung der Karte, wenn sie gespielt wird.

Kennwerte

Diese Karten können ähnliche Symbole haben wie andere AG-Karten. Sie werden im Text der Wirkung der Karte erklärt.

Götterpunkte

3

1

8

Zeitwert

Die Wirkung kann mehrere Spielzüge lang andauern. Diese Zahl gibt, für wie viele Spielzüge (beider Spieler zusammen) die Wirkung anhält.

Vorbereitung des Kartenstapels Göttliche Eingriffe

Die Karten Göttlicher Eingriff (GE) sind anders als die Alpha-erschöpfungskarten. Diese mächtigen Karten repräsentieren einige Fähigkeiten der Athilianer selbst, die versuchen, den Kampf zu beeinflussen und das Schicksal zu ihren Gunsten zu wenden.

Während der Schöpfungsphase wählt jeder Spieler bis zu 4 GE-Karten mit zusammen maximal 8 Götterpunkten (⇨ s. Seite 7 "Aufschlüsselung einer Karte Göttlicher Eingriff").

Wenn die Spieler ihre GE-Karten auswählen, legen sie diese als verdeckten Stapel in ihren eigenen Spielbereich. **Die Reihenfolge der Karten ist wichtig:** Während der Befehlsphase nutzt jeder Spieler seine Karten in der Reihenfolge, in welcher er sie gestapelt hat; er spielt die oberste Karte zuerst und die unterste zuletzt. Die Reihenfolge der Karten kann entscheidend dafür sein, wie sie die eigene Strategie unterstützen.

Nachdem beide Spieler ihre Alpha- und GE-Karten ausgewählt haben (und gespannt auf die Stapel des Gegners starren) ist es Zeit, auf zufällige Weise einen Startspieler zu bestimmen und mit der Befehlsphase zu beginnen.

⇨ *Im ersten Spiel kann die Schöpfungsphase übersprungen werden und die Spieler können mit den „Alpha Vorgaben“ auf Seite 17 spielen.*

DIE BEFEHLSPHASE

In der Befehlsphase spielen die Spieler abwechselnd eine Reihe von Spielzügen.

Jeder Spieler beendet seinen Spielzug vollständig, bevor der andere Spieler mit seinem Spielzug beginnt. Das wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die Siegbedingung erfüllt oder beide Spieler ein Unentschieden erklären.

Siegbedingung

Sobald **eine** seiner Einheiten **zwei** Reliktsteine hält, hat der Spieler das Spiel sofort gewonnen.

Der erste Spielzug

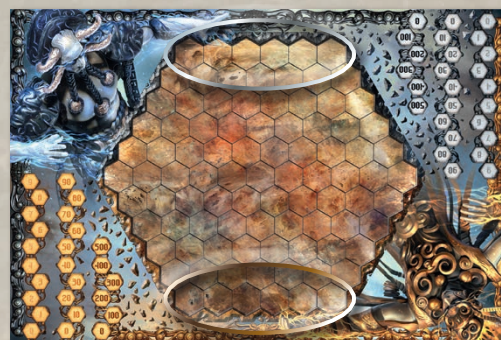
Der erste Spielzug jedes Spielers unterscheidet sich von einem normalen Spielzug. Dabei geht es darum, die ersten Einheiten auf den Spielplan zu beschwören.

Während seines ersten Spielzuges kann der Spieler entweder eine einzige Einheit mit beliebigen Beschwörungskosten beschwören oder bis zu 3 Einheiten mit Beschwörungskosten von insgesamt maximal 60.

Einheiten beschwören

Wenn ein Spieler eine Einheit eines noch nicht aufgedeckten Alphas beschwört, muss er folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

1. Er gibt die AG-Karten des gerade aufgedeckten Alphas seinem Gegner, damit dieser ihre Fähigkeiten begutachten und überprüfen kann, ob die Einschränkungen für die Erschaffung eingehalten wurden. Falls diese verletzt wurden, kann der Gegner solche Karten entfernen, welche die Einschränkungen verletzen, bis die Einschränkungen eingehalten sind.
2. Der Spieler addiert die Schöpfungspunkte aller AG-Karten seines Alphas und vermerkt diesen Wert mit den entsprechenden Beschwörungskostensymbolen (⇨ *Beschwörungsbeispiel auf Seite 9*). Das sind die Beschwörungskosten jeder einzelnen Einheit dieses Alphas.
3. Der Spieler zählt die Lebenspunkte aller AG-Karten des Alphas, wobei er Angaben mit „+“ ignoriert. Die Summe ist die gesamte Lebenskraft dieses Alphas.
4. Anschließend legt er die AG-Karten so übereinander vor sich aus, dass deren Namen und wichtige Spielinformationen sichtbar sind.
5. Dann nimmt er eine Spielfigur seiner Spielerfarbe. Von den 4 verschiedenen Typen kann er den wählen, den er am besten passend für seinen Alpha findet. Beispielsweise eine Figur mit Flügeln für einen fliegenden Alpha oder eine Figur mit Armbrust für einen Alpha mit guten Fernkampffähigkeiten. Diese Plastikfigur ist der erschaffene Alpha und bleibt immer neben diesen Karten stehen, sie wird nie auf den Spielplan gesetzt. **Jeder Alpha eines Spielers muss von anderem Figurentyp sein.**
6. Der Spieler zahlt nun die Beschwörungskosten einer Einheit dieses Alphas, indem er seine Beschwörungspunktmarker auf der Beschwörungspunktzählleiste entsprechend weiter setzt. Falls er dadurch das zu Spielbeginn festgelegte Maximum für Beschwörungskosten überschreiten würde, kann er diese Einheit nicht beschwören.
7. Der Spieler setzt dann eine Plastikfigur gleichen Typs wie sein Alpha auf eins der 6 Beschwörungsfelder. Das ist die beschworene Einheit. Die Beschwörungsfelder sind die 6 Felder an dem Rand des Spielplans, der dem Spieler zugewandt ist.



8. Schließlich setzt der Spieler noch einzelne Zeitdauermarker (⬛) auf solche AG-Karten des Alphas, welche das verlangen.

Wenn ein Spieler später eine Einheit eines bereits aufgedeckten Alphas beschwört, führt er nur noch die Schritte 6 – 8 des oben beschriebenen Ablaufs aus (⇨ *Beschwörungsbeispiel auf Seite 9*).

BESCHWÖRUNGSBEISPIEL

Brian möchte die erste Einheit des Alphas beschwören, den er im „Beispiel der Erschaffung eines Alphas“ erschaffen hat (⇒ Seite 7).

Dieser Alpha hat 5 AG-Karten: *Schattenranger*, *Treffsicherheit*, *Etynianische Armbrust*, *Ganzkörperrüstung* und *Lebensentzug*.

Zunächst deckt er diese Karten auf und lässt sie von Paul auf Gültigkeit überprüfen, der sich die Fähigkeiten und Werte des Alphas vielleicht schon mal merken kann.

Dann summiert Brian die Schöpfungspunkte aller 5 Karten, die Summe beträgt 32. Das sind die Beschwörungskosten jeder einzelnen Einheit dieses Alphas. Brian markiert diesen Wert, indem er die entsprechenden Beschwörungsmarker unterhalb der Karten ablegt:



Nun legt er die Karten so vor sich ab, dass deren wichtige Information während des ganzen Spiels sichtbar sind.



Anschließend addiert er alle Lebenspunkte aller dieser Karten. Er hat zwei Karten mit Lebenspunktsymbol, *Schattenranger* und *Lebensentzug*, aber *Lebensentzug* hat ein „+“ neben dem Wert und wird deshalb ignoriert. Also legt Brian Lebenspunktmarker im Wert von insgesamt 10 neben die Karten.



Schließlich muss Brian noch einen Figurentyp wählen. Er kann prinzipiell jeden Typ wählen, nimmt aber den Typ mit der Fernwaffe (Armbrust), weil er meint, dass diesem seinem Alpha am meisten ähnelt. Er setzt eine solche Figur neben die AG-Karten (damit klar ist, welcher Alpha durch welche Figur dargestellt wird).



Auf dem Spielplan versetzt er seine Beschwörungsmarker entsprechend, um die Beschwörungskosten der ersten Einheit zu zahlen.



Dann setzt er eine andere Figur dieses Typs als seine erste Einheit auf dem Spielplan auf eins seiner Beschwörungsfelder.

Zuletzt legt er noch 1 auf die Karte *Lebensentzug*.

DIE GOLDENEN REGELN

Die folgenden grundlegenden Regeln sind sehr wichtig und die Spieler sollten immer daran denken:

1. Auf einem Feld kann zu gleicher Zeit immer nur eine Einheit stehen.
2. Ein Relikt kann in einem Spielzug NIE mehr als um ein Feld bewegt werden.

3. Falls die Auswirkung einer Fähigkeit im Widerspruch zu den Regeln steht, hat die Fähigkeit Vorrang, außer sie verletzt eine der beiden ersten goldenen Regeln!
4. Wenn eine Fähigkeit etwas erlaubt und eine andere dieses verbietet, tritt das Verbot in Kraft.

Ablauf eines Spielzuges

Jeder Spielzug eines Spielers außer seinem ersten wird in 3 Schritten ausgeführt:

1. **Wartung**
2. **Einheitenaktivierung**
3. **Beschwörung**

Schritt 1. Wartung





Dieser Schritt ist zweigeteilt. Zunächst überprüft der Spieler, welche Auswirkungen von Fähigkeiten in diesem Wartungsschritt enden und entfernt ihre Zustandsmarkierungen.

Beispielsweise ist die Fähigkeit der Zauberspruchkarte *Schweben* „Markiere die Zieleinheit. Die Zieleinheit ist bis zu deinem nächsten Wartungsschritt eine fliegende Einheit“. Falls eine Einheit des Spielers in seinem letzten Spielzug diese Fähigkeit erhalten hatte, ist sie mit einer Zustandsmarkierung als fliegende Einheit gekennzeichnet worden, die während dieses Spielzuges und des darauf folgenden Spielzuges des Gegners Bestand hatte. In diesem Schritt verliert die Einheit nun diese Fähigkeit und die Zustandsmarkierung wird entfernt.



Im zweiten Teil dieses Schrittes entfernen **beide** Spieler je einen Zeitdauermarker von jedem ihrer aktiven Göttlichen Eingriffe. Wenn der letzte Marker von einer GE-Karte entfernt wird, wird die Karte zusammen mit der dazugehörigen Zustandsmarkierung abgeworfen.

Zum Beispiel hat ein Spieler ein paar Spielzüge früher *Athilianische Stärke* gespielt und der andere *Stasisfeld*. Beide Spieler entfernen einen Zeitdauermarker von ihren GE-Karten. Falls das der letzte Marker auf *Athilianische Stärke* oder *Stasisfeld* war, wird die Karte aus dem Spiel genommen und die entsprechende Zustandsmarkierung der betroffenen Einheit wird entfernt.

Schritt 2. Einheitenaktivierung

In diesem Schritt aktiviert der Spieler **alle** seine Einheiten, eine nach der anderen. Wenn eine Einheit aktiviert wird, erhält sie damit eine Bewegung, durch das Symbol  dargestellt, und eine Aktion, durch das Symbol  dargestellt. Eine Einheit kann ihre  und  verwenden, um eine Fähigkeit ihres Alphas oder eine Grundfähigkeit zu nutzen.

Eine Einheit wird normalerweise bewegt, indem sie ihre Grundfähigkeit zur Bewegung nutzt, wie auf der Grundfähigkeitskarte angegeben. Diese Grundfähigkeiten stehen jeder Einheit des Spiels zur Verfügung (⇨ „Grundbewegungsfähigkeiten“, Seite 13).

Eine Einheit muss ihre Aktivierung beendet haben, bevor die nächste Einheit aktiviert werden kann. Beispielsweise ist es nicht erlaubt, dass eine Einheit ihre  nutzt, dann auf die Aktion einer anderen Einheit wartet und anschließend ihre  nutzt.








Nutzung der Fähigkeiten

Es gibt zwei Arten von Fähigkeiten: passive und aktive. Passive Fähigkeiten wie z. B. *Erholung* oder *Explosive Gene* sind immer

wirksam. Aktive Fähigkeiten wie *Heiltrank* oder *Heldenhafte Eingebung* müssen erst „bezahlt“ werden, bevor der Spieler sie nutzen kann.


Der Text einer aktiven Fähigkeit hat diese Struktur:

Kosten: Wirkung.

Die Kosten können eine Kombination aus ,  und/oder . Um eine Bewegung () oder Aktion () dafür zu verwenden, muss der Spieler lediglich ankündigen, dass diese Einheit ihre Bewegung oder Aktion für diese Aktivierung verwendet. Einen  zu verwenden erfordert die Entfernung eines Zeitdauermarkers von der Karte, welche diese Fähigkeit gewährt. Wenn Einheiten eines Alphas beschworen werden, werden  auf die entsprechenden Karten gesetzt (⇨ „Einheiten beschwören“, Seite 8).

Die verfügbaren Zeitdauermarker stehen allen Einheiten ihres Alphas zur Verfügung. Wenn eine Einheit beschworen wurde und Zeitdauermarker auf Karten gesetzt wurden, können andere Einheiten desselben Alphas diese bei ihrer Aktivierung nutzen. Beispielsweise hat eine Einheit an vorderster Front bereits alle Zeitdauermarker von *Magischer Blitz* benutzt. Dann wird eine neue Einheit beschworen und ein Zeitdauermarker wird auf *Magischer Blitz* gesetzt. Die Fronteinheit kann diesen Marker nun nutzen, um ein weiteres Mal mit *Magischer Blitz* anzugreifen.

Reichweite

Wenn eine Fähigkeit genutzt wird, muss der Spieler prüfen, ob auf der Karte unterhalb des grünen  Symbols eine Reichweite angegeben ist. Wenn dies der Fall ist, muss das Zielfeld oder die Zieleinheit genau so viele Felder von der Einheit entfernt sein, welche diese Fähigkeit einsetzt. Beispielsweise hat *Sand von Athlas* eine Reichweite von genau 2. Der Spieler kann diese Fähigkeit auf ein Zielfeld anwenden, das genau zwei Felder von der aktivierten Einheit entfernt ist. Die *Wurfaxt* hat eine Reichweite von 1 – 2, also kann die Zieleinheit auf einem benachbarten Feld zur aktivierten Einheit stehen oder zwei Felder von ihr entfernt.

Die untenstehende Abbildung zeigt, welche Felder in welcher Reichweite der aktivierten Einheit sind:



Die Geländeart kann auch die Reichweite von Fähigkeiten beeinflussen (⇨ *Gelände*, Seite 12 & 13).

Zum Beispiel kann eine Fähigkeit mit Reichweite 1 aus einem Kraterfeld nicht auf ein Hügelfeld zielen oder von einem Hügel-
feld aus auf ein Kraterfeld.

Göttliche Eingriffe

Jeder Spieler kann in jedem Spielzug genau eine GE-Karte spielen. Das heißt, in seinem eigenen Spielzug und auch während des Spielzuges des Gegners!



Seine GE-Karten hat jeder Spieler in bestimmter Reihenfolge vor sich liegen, die er während der Schöpfungsphase selbst bestimmt hat. Ein Spieler kann immer nur die oberste GE-Karte seines Stapels spielen. Falls er möchte, kann ein Spieler aber jederzeit beliebig viele Karten seines Stapels abwerfen, von oben nach unten, um dadurch schneller an weiter unten liegende Karten zu kommen. Diese abgeworfenen Karten werden wirkungslos aus dem Spiel entfernt.



Das Timing der Göttlichen Eingriffe ist fließend und wird von dem Spieler innerhalb des Zeitrahmens der Aktivierung einer Einheit entschieden, der die Karte gespielt hat. Ein Spieler kann seinen Göttlichen Eingriff anwenden, bevor oder nachdem eine Einheit ihre Fähigkeit benutzt hat und auch dann noch, nachdem er deren Auswirkungen gesehen hat. Falls ein Göttlicher Eingriff stattfindet, bevor eine Fähigkeit angewandt wird, kann die aktivierte Einheit eine andere Fähigkeit wählen, je nach Wirkung des unterbrechenden Göttlichen Eingriffs.


Nachdem eine andere Einheit mit ihrer Aktivierung begonnen hat, kann ein Göttlicher Eingriff die Aktivierung der vorherigen Einheit nicht mehr beeinflussen. *Athlas* ist aber kein Geschicklichkeitsspiel und daher sollte einem Spieler immer genügend Zeit gelassen werden, auf die Aktionen des Gegners reagieren zu können.

Wenn ein Spieler einen GE anwendet und der andere Spieler darauf auch mit einem GE reagiert, findet dieser zweite GE zuerst statt und setzt sich damit über die oben genannten Timingregeln hinweg. Im folgenden „Timingbeispiel Göttliche Eingriffe“ wird dieses heikle Thema näher beleuchtet.

TIMINGBEISPIEL GÖTTLICHE EINGRIFFE

Paul aktiviert eine seiner Einheiten. Er benutzt ihre , um sie ein Feld weit zu bewegen und greift dann mit ihrer  eine von Brians Einheiten an. Brian spielt den GE *Übernatürliche Kraft*. Er kann beschließen, dass die *Übernatürliche Kraft* vor der Bewegung von Pauls Einheit eingreift und in diesem Falle kann Pauls Einheit ihre gesamte Aktivierung anderweitig nutzen, je nach Auswirkung von *Übernatürliche Kraft*. Brian kann auch beschließen, dass die *Übernatürliche Kraft* erst nach der Bewegung der Einheit und vor ihrem Angriff eingreift.

Das bedeutet, dass Pauls Einheit ihre  verbraucht hat, aber ihre verbleibende  noch anderweitig nutzen kann, je nach Auswirkung von *Übernatürliche Kraft*. Brian kann sogar auch beschließen, dass *Übernatürliche Kraft* erst nach dem Angriff eingreift, aber das wäre keine gute Entscheidung.

Die Wirkung Göttlicher Eingriffe kann mehrere Spielzüge lang andauern, was durch ihren Zeitwert angezeigt wird (⇨ *Zahl neben dem*  *Symbol*, „Aufschlüsselung einer Karte Göttlicher Eingriff“, Seite 7).

Falls ein GE einen Zeitwert hat, wird diese Anzahl Zeitdauermarker auf die Karte gesetzt. Diese Marker werden während des Wartungsschrittes jedes Spielers nach und nach entfernt.

Nachdem die Wirkung einer GE-Karte eingetreten ist oder nachdem der letzte Zeitdauermarker davon entfernt wurde, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

Schritt 3. Beschwörung




Nachdem der Spieler die Aktivierung aller seiner Einheiten auf dem Spielplan beendet hat, kann er eine neue Einheit auf den Spielplan beschwören, den Schritten zur Beschwörung folgend (⇨ *Einheiten beschwören*, Seite 8).



WEITERE REGELN

Die folgenden Abschnitte erklären alle weiteren Regeln für das Spiel *ATHLAS* - Göttliches Duell.

Angriff, Rüstung und Schaden

Die Fähigkeiten des Alphas können es seinen Einheiten ermöglichen, andere Einheiten anzugreifen. Wenn das geschieht, kann das Angriffsziel Schaden erleiden. Die Höhe des Schadens wird ermittelt, indem der Rüstungswert der Zieleinheit von dem Angriffswert der angreifenden Einheit abgezogen wird.

Es gibt drei Angriffsarten: Nahkampf () , Fernkampf () und Zauberkampf (). Ein Modifikator für den Angriffswert kommt nur dann zum Tragen, wenn er für dieselbe Angriffsart gilt wie die aktive Fähigkeit.

Es gibt zwei Arten von Rüstungswerten: Physische Rüstung () und magische Rüstung (). Physische Rüstung ist immer maßgeblich. Magische Rüstung ist nur bei Zauberangriffen maßgeblich. Eine Einheit kann jeden Punkt ihres Rüstungswertes nur ein Mal pro Spielzug nutzen (⇨ „Beispiel für Rüstung, Angriff und Schaden“, Seite 12).

Um den Schaden der Zieleinheit zu berechnen, werden die Angriffswerte der Karte, deren Fähigkeit benutzt wurde, alle zutreffenden Modifikatoren anderer Karten des Alphas, wirksamer Göttlicher Eingriffe, wirksamer Zaubersprüche und des Geländes addiert (⇨ „Gelände“, Seite 12).

Dann werden alle in Frage kommenden Rüstungswerte der AG-Karten der Zieleinheit ermittelt. Falls der Rüstungswert höher als der Angriffswert ist, werden die zusätzlichen Rüstungspunkte für diesen Angriff nicht beansprucht und können noch später in diesem Spielzug benutzt werden.

Der verursachte Schaden ist gleich Angriffswert abzüglich Rüstungswert. Diese Anzahl Lebenspunkte wird dem Vorrat der Lebenspunkte des Alphas der Zieleinheit entnommen (auf

den Karten Lebenspunkte der Einheit genannt).

Falls der Lebensvorrat erschöpft ist, stirbt die Zieleinheit. Wenn eine Einheit stirbt, wird sie vom Spielplan genommen und der Lebenspunktvorrat ihres Alphas wird wieder bis zum Maximum aufgefüllt. Falls mehrere Einheiten dieselbe Zieleinheit angreifen, sollten sie das einzeln nacheinander tun, damit sich die Spieler nicht merken müssen, welche Einheit in diesem Spielzug noch unverbrauchte Rüstungspunkte hat. .

BEISPIEL FÜR ANGRIFF, RÜSTUNG UND SCHADEN

Brian spielt seinen Schritt Einheitenaktivierung und er hat zwei Fernkampfeinheiten desselben Alphas, die bereit sind, Pauls schwer gerüstete Einheiten anzugreifen.

Brians AG-Karten sind Schattenranger, Etynianische Armbrust und Treffsicherheit.

Brians
AG-Karten



Pauls AG-Karten sind Räuber aus der Tiefe, Rakios Kampfanzug und Himmlischer Schild.

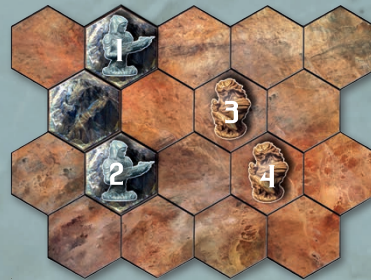
Pauls
AG-Karten



Die Einheiten sind wie rechts abgebildet aufgestellt. Brians Einheit Nr. 1 wird zuerst aktiviert und er nutzt ihre \mathcal{A} um Pauls Einheit Nr. 3 mit *Etynianische Armbrust* anzugreifen.

Der Angriffswert \mathcal{X} von *Etynianische Armbrust* ist 4. Schattenranger und Treffsicherheit haben beide einen +1 \mathcal{X} Angriffswertmodifikator, der dem Angriffstyp von *Etynianische Armbrust* entspricht. Außerdem hat diese Einheit einen Angriffswertmodifikator von +2, weil sie auf höherem Gelände

ist; sie greift von einem Hügelfeld aus eine Einheit auf einem Ebenenfeld an.



Der gesamte
Angriffswert ist
 $4+1+1+2=8$.

Der Rüstungswert von Pauls Einheit beträgt 5: 3 \mathcal{H} durch Rakios *Kampfanzug*, 1 \mathcal{H} durch *Räuber aus der Tiefe* und 1 \mathcal{H} durch *Himmlischer Schild*.

Der \mathcal{H} durch *Himmlischer Schild* wird nicht berücksichtigt, da er nur gegen die Angriffsart \mathcal{F} zum Tragen kommt. Falls Brian mit einem Zauberspruch angegriffen hätte, hätte Pauls Einheit einen Rüstungswert von 6: 5 durch \mathcal{H} und zusätzlich 1 durch \mathcal{H} .

Der verursachte Schaden beträgt also $8 - 5 = 3$ und Paul entfernt 3 \mathcal{L} aus dem Vorrat der Lebenspunkte dieses Alphas.

Nun aktiviert Brian seine Einheit Nr. 2. Würde sie Pauls Einheit Nr. 4 angreifen, würde sie ihr ebenfalls 3 Schaden zufügen. Sie greift aber auch Pauls Einheit Nr. 3 an und verursacht 8 Schadenspunkte, weil diese Einheit ihren physischen Rüstungswert für diesen Spielzug bereits aufgebraucht hat ($8 - 0 = 8$).

Durch diese 8 Schadenspunkte ist die Lebenskraft von Pauls Alpha auf null gesunken. Er nimmt seine Einheit Nr. 3 vom Spielplan und füllt den Vorrat der Lebenspunkte seines Alphas wieder bis zum Maximum auf. Falls die Einheit Nr. 3 das Ende des Spielzuges überlebt hätte, würden ihr im nächsten Spielzug ihre Rüstungspunkte wieder in vollem Umfang zur Verfügung stehen.

Falls mehrere Einheiten desselben Alphas gleichzeitig angegriffen werden (durch *Feuerschlag* zum Beispiel) und eine Einheit dabei stirbt, entscheidet der angegriffene Spieler, welche der betroffenen Einheiten stirbt und der Lebenspunktvorrat ihres Alphas wird wieder bis zum Maximum aufgefüllt. Dabei wird weiterhin durch den Angriff verursachter Schaden des Alphas ignoriert.

Es ist wichtig zu verstehen, dass der Vorrat der Lebenspunkte eines Alphas ein **gemeinsamer** Vorrat ist. Anders als Rüstung gibt es keine individuellen Lebenspunkte für die Einheiten. Wenn eine Einheit Schaden erleidet, werden die Lebenspunkte aus dem **gemeinsamen** Vorrat des Alphas entfernt. (\Rightarrow Wir empfehlen, das obige „Beispiel für Rüstung, Angriff und Schaden“ besonders sorgfältig zu lesen, um diese Thematik gut zu verstehen).

Verlust von Lebenspunkten und Angriffe

Anders als bei Angriffen werden Lebenspunkte aus dem gemeinsamen Vorrat des Alphas einfach entfernt, wenn eine Fähigkeit den Verlust verursacht. In dem Fall müssen keine Rüstungs- oder Schadenspunkte berechnet werden. Falls der Lebenspunktvorrat erschöpft ist, stirbt die Einheit, wird vom Spielplan genommen und der Lebenspunktvorrat ihres Alphas wird wieder bis zum Maximum aufgefüllt.

Gelände

Durch die Art des Geländes erhalten die verschiedenen Felder des Spielplans strategische Bedeutung. Hügel sind vorteilhaft bei Angriffen, Krater bilden ein möglichst zu vermeidendes Hindernis und Wasser kann nur von bestimmten Einheiten sicher überquert werden. Die Spieler können das Gelände des Kampfplatzes durch bestimmte Fähigkeiten zum eigenen Vorteil verändern. Die Geländeart wird auf dem Spielplan durch Geländeplättchen markiert. Ein Feld ohne Plättchen ist eine Ebene.

Jedes Feld hat eine von 3 Höhenstufen, je nach Geländeart. Hügel haben die höchste Stufe, Wasser und Ebenen sind auf mittlerer Stufe und Krater haben die niedrigste.

Fliegende Einheiten ignorieren bei der Bewegung alle Geländeeinflüsse. Für alle nicht-fliegenden Einheiten gelten folgende Geländeeffekte:

Ein Höhenvorteil verschafft einen Bonus für den Angriffswert. Wenn eine Einheit auf niedrigerer Stufe angegriffen wird, wird der Angriffswert um +2 erhöht.

Wenn ein Krater und ein Hügel direkt nebeneinander liegen, entsteht eine unpassierbare Klippe. Nur Fähigkeiten mit einer Reichweite von mindestens 2 können eine solche Klippe überwinden. Ein *Magischer Blitz* mit einer Reichweite von 1–2 oder eine *Etynianische Armbrust* mit einer Reichweite von 2 können hier benutzt werden, während eine *Karoosklinge* mit einer Reichweite von 1 nicht benutzt werden kann. Die Bewegung über eine unpassierbare Klippe ist für nicht-fliegende Einheiten unmöglich.

Ein Kraterfeld neben einem Wasserfeld wird überflutet und damit automatisch zu einem Wasserfeld (die Geländeplättchen werden entsprechend geändert).

Eine Einheit verliert 5 Lebenspunkte (☹) durch Ertrinken in folgenden Fällen:

1. Sofort bei Betreten eines Wasserfeldes
2. Wenn das Feld, auf dem sie steht, durch die Wirkung einer Fähigkeit oder eines Göttlichen Eingriffs ein Wasserfeld wird.
3. Wenn sie ihre Aktivierung auf einem Wasserfeld beginnt und beendet.

Manche Karten weisen darauf hin, dass Schaden durch Ertrinken entsteht.

Gelände kann auch als Schutz vor Fernangriffen dienen.

Eine aktivierte Einheit kann ihre Fähigkeiten nicht gegen ein Zielfeld oder eine Zieleinheit einsetzen, falls ein Feld mit hö-

herer Geländestufe dazwischen ist als die des Ausgangs- und Zielfeldes.

Die folgenden Abbildungen veranschaulichen das Konzept des Geländeschutzes. Der Bogenschütze kann die mit ✓ markierten Felder erreichen (entsprechende Reichweite vorausgesetzt), aber die mit ✗ markierten Felder sind durch das dazwischen liegende Gelände geschützt.



Grundbewegungsfähigkeiten

Einige Grundfähigkeiten stehen allen Einheiten des Spiels zur Verfügung. Diese Fähigkeiten sind auf der Grundfähigkeitskarte aufgeführt:

⊕: Eine nicht-fliegende Einheit bewegt sich auf ein benachbartes Feld gleicher Geländehöhe.

⊕ + ▲: Eine nicht-fliegende Einheit bewegt sich auf ein benachbartes Feld, dessen Geländehöhe um 1 Stufe höher oder niedriger ist.

Wenn sich eine nicht-fliegende Einheit bewegt, kann sie ihre ⊕ verwenden, um sich ein Feld weit auf gleicher Geländehöhe zu bewegen (z. B. von Hügel zu Hügel, von Wasser auf Ebene usw.), oder sie kann ihre ⊕ und ▲ verwenden, um dabei eine Stufe aufwärts oder abwärts zu überwinden (von Hügel auf Ebene, aus Krater auf Ebene usw.).

Relikte

Wenn sich eine nicht-fliegende Einheit auf einem Feld mit einem Relikt befindet, nimmt sie es auf. Wenn eine Einheit mit einem Relikt sich bewegt, kann sie das Relikt mitnehmen oder es zurücklassen und sich ohne das Relikt bewegen. Eine Einheit kann ein Relikt einer **benachbarten, eigenen nicht-fliegenden** Einheit überreichen, indem sie dafür ihre **A** verwendet. Auch das ist auf der Grundfähigkeitskarte aufgeführt:

A: Eine aktivierte Einheit, die ein Relikt trägt, kann es an eine benachbarte, eigene nicht-fliegende Einheit weiterreichen.

Dabei müssen immer die goldenen Regeln beachtet werden (⇒ „Die Goldenen Regeln“, Seite 9), die verbieten, ein Relikt in einem Spielzug weiter als ein Feld zu bewegen.

Wenn eine Einheit mit einem Relikt getötet wird, wird die Einheit vom Spielplan entfernt, aber das Relikt bleibt auf diesem Feld liegen.

Fliegen

Eine fliegende Einheit ist eine Einheit mit der Fähigkeit zu fliegen, wie die passive Fähigkeit durch *Vergessene Flügel* oder vorübergehende Wirkung durch *Schweben*. Eine fliegende Einheit kann nicht freiwillig aufhören zu fliegen; nur durch bestimmte andere Fähigkeiten kann diese Fähigkeit gewonnen oder verloren werden.

Fliegende Einheiten ignorieren das Gelände völlig. Sie können sich bis zu 2 Felder weit bewegen und dabei auch andere Einheiten überfliegen, selbst andere fliegende Einheiten. Fliegende Einheiten können sich nicht mehr bewegen, nachdem sie in diesem Spielzug ihre **A** verwendet haben. Deshalb können sie sich nicht auf ein sicheres Feld zurückziehen, nachdem sie eine Fähigkeit angewandt haben. Das wird auf der Grundfähigkeitskarte beschrieben:

A: Eine fliegende Einheit bewegt sich um bis zu 2 Felder, wobei sie Geländehöhe und Einheiten ignoriert. Eine Einheit kann diese Bewegung nicht benutzen, wenn sie bereits ihre **A** für diese Aktivierung benutzt hat.

Die Ignorierung des Geländes bedeutet auch, dass es keine Geländevorteile oder einen Geländeschutz gibt, wenn eine fliegende Einheit ihre Fähigkeiten anwendet oder das Ziel von Fähigkeiten ist.

Eine fliegende Einheit kann kein Relikt halten, überreicht bekommen oder bewegen. Sie kann auf demselben Feld wie ein Relikt sein, es aber nie besitzen. Das heißt, dass ein Spieler, dessen fliegende Einheit über einem Feld mit zwei Relikten schwebt, das Spiel noch nicht gewonnen hat, denn eine Einheit muss 2 Relikte **halten**, um das Spiel zu gewinnen.

Eine fliegende Einheit kann nur in den folgenden 3 Fällen das Ziel von Fähigkeiten sein:

Die Fähigkeit hat eine größere Reichweite als 1.

Die aktivierte Einheit ist ebenfalls eine fliegende Einheit.

Die fliegende Einheit hat während ihrer letzten Aktivierung selbst eine Fähigkeit gegen ein Zielfeld oder eine nicht-fliegende Einheit eingesetzt.

Das heißt, dass eine fliegende Einheit nicht das Ziel einer nicht-fliegenden Einheit mit kurzer Reichweite (1) sein kann, es sei denn, die fliegende Einheit hat zuerst gehandelt.

Zwangsbewegung

Manche Alphafähigkeiten und Göttlichen Eingriffe, wie die *Telekinesekugel*, können andere Einheiten zur Bewegung zwingen.

Wenn eine Einheit, die ein Relikt hält, zur Bewegung gezwungen wird, kann der Spieler, dessen Einheit das Relikt hält, entscheiden, ob sie das Relikt mitnimmt oder nicht, es sei denn, das Relikt wurde in diesem Spielzug bereits bewegt. In diesem Fall muss das Relikt zurückgelassen werden (⇒ „Die Goldenen Regeln“, Seite 9) und die Einheit wird ohne das Relikt bewegt.

Falls eine Einheit durch die Zwangsbewegung auf ein Feld mit einer anderen Einheit, über den Rand des Kampfplatzes hinaus oder auf ein höher gelegenes Gelände geraten würde, wird sie nicht bewegt, sondern verliert stattdessen 3 **♠**, weil sie gegen eine Hindernis gequetscht wurde.

Wenn eine Einheit durch die Zwangsbewegung auf ein niedriger gelegenes Gelände gerät, wird diese Bewegung ausgeführt und die Einheit verliert 3 **♠** durch den Fall.

Falls eine Einheit durch die Zwangsbewegung von einem Hügel aus ins Wasser fällt, verliert sie 3 **♠** durch den Fall und 5 **♠** durch Ertrinken. Durch diesen lebensgefährlichen Sturz verliert sie also insgesamt 8 **♠**!

Manche Karten weisen darauf hin, Schaden durch Zwangsbewegung zu verursachen.

Unentschieden

Es kann Fälle geben, in denen kein Spieler das Spiel gewinnen kann, z. B. wenn beide Spieler nur noch fliegende Einheiten haben (diese können keine Relikte halten) und nicht mehr genug Punkte, um eine weitere Einheit zu beschwören. Wenn ein Spieler eine solche Situation für gegeben hält, kann er seinem Gegner ein Unentschieden anbieten. Falls dieser das akzeptiert, endet das Spiel unentschieden. Fall er nicht akzeptiert, geht das Spiel weiter.

Kampagnen Variante

Eine Kampagne besteht aus mehreren normalen Spielen mit folgender Änderung:

Jeder Spieler erschafft 4 Alphas für das erste Spiel, kann in jedem Spiel aber nur 3 davon aufdecken. In der Schöpfungsphase jedes Spiels nach dem ersten Spiel kann jeder Spieler einen seiner Alphas neu erschaffen.

Diese Variante sorgt für strategische Kontinuität von Spiel zu Spiel, ermöglicht aber gleichzeitig Sicherheitsplanung und Gelegenheit, auf die Pläne des Gegners zu reagieren.

BEISPIEL SPIELZUG-FÜR-SPIELZUG

Um die Spielregeln zu veranschaulichen, verfolgen wir die entscheidenden Spielzüge eines Kampfes zwischen zwei Alphas: Brians *Verlassener Drache* (Silber) und Pauls *Wilder Krieger* (Gold).

Der von Paul erschaffene Alpha der Wilden Krieger ist einfach und fundamental. Die Gattungskarte ist *Wilder Krieger* und die Einheiten tragen eine *Karoosklinge* in einer Hand und einen *Obsidianschild* in der anderen. Sie tragen einen *Obsidian Brustpanzer* und führen eine *Wurfaxt* für Fernangriffe mit sich.



Der von Brian erschaffene Alpha der Verlassenen Drachen ist stark und gut für verschiedene taktische Situationen geeignet. Dank der Gattungskarte *Verlassener Drache* sind die Einheiten fliegende Einheiten. Sie sind mit explodierenden Bomben ausgestattet (*Minenwerkzeuge*) und durch Eisenfedern geschützt (*Rakios Kampfanzug*). Falls nötig, haben sie sogar eingeschränkte Selbstheilungsfähigkeiten (*Heiltrank*).



Ausgangssituation auf dem Kampfplatz.

Die aktuelle Situation auf dem Kampfplatz stellt sich so dar:



Der Lebenspunktvorrat der Wilden Krieger beträgt maximal 12 und jede Einheit hat 2 X. Die Vergessenen Drachen haben maximal 8 und jede Einheit hat 3 . Je 1 liegt auf den Karten *Wurfaxt* und *Heiltrank*. Die Krieger haben nur noch 2 in ihrem Lebenspunktvorrat, während die Drachen noch alle 8 haben.

Beide Athilianer haben ihre gesamten Beschwörungspunkte ver-

braucht und nach einem glorreichen Kampf sind nun noch zwei Drachen und drei Krieger auf dem Spielplan. Paul hat noch zwei Göttliche Eingriffe zur Verfügung, Brian nur noch einen. Brian hat schon so gut wie verloren; da seine fliegenden Einheiten keine Relikte tragen können, kann er nicht mehr gewinnen. Er versucht nun, alle Gegner zu vernichten, damit Paul auch nicht gewinnen kann. Falls er das schafft, endet der Kampf unentschieden und beide Athilianer verlassen den Kampfplatz erfolglos. Pauls Situation ist besser: Er besitzt bereits ein Relikt und versucht, beide Relikte zusammen zu bringen und so zu gewinnen.

Brian ist jetzt an der Reihe.

Spielzug 1 - Brian

Drache 1 benutzt seine um vorzurücken, mit der Grundbewegungsfähigkeit fliegender Einheiten. Dann benutzt er seine , um mit der Fähigkeit *Minenwerkzeuge* einen Krater unter Krieger 3 entstehen zu lassen. Der Krieger fällt und verliert 3 . Da nur noch 2 im Lebenspunktvorrat des Alphas sind, stirbt der Krieger. Die Figur wird vom Spielplan entfernt und der Lebenspunktvorrat des Alphas wird wieder auf 12 aufgefüllt. Brian hofft, dass der Krater unter dem Relikt die Zusammenführung der Relikte verzögern wird. Der Weg vom Hügel in den Krater ist unpassierbar und die Krieger müssen einen langen Umweg in Kauf nehmen und ihre benutzen, um auf dem Weg zum Relikt auf- und abzustiegen.

Drache 2 benutzt seine ebenfalls um vorzurücken und greift mit seiner Krieger 2 auf dem Hügel an. Sein Angriffswert beträgt 5, er hat keine Modifikatoren, und der Krieger hat einen Rüstungswert von 2. Der Krieger verliert 3 und 9 bleiben übrig. Die Drachen versperren den Weg vom Hügel aus zu dem Relikt.



Spielzug 1. Brians Spielzug.

Spielzug 2 - Paul

Krieger 1 benutzt seine um sich zu dem benachbarten Relikt zu bewegen, nimmt es und greift den Drachen 1 mit seiner einzigen Fernkampf-Waffe an, der letzten *Wurfaxt* des Alphas. Das kostet die der Einheit und den letzten von der Karte. Sein Angriffswert ist 3 (2 Punkte durch die *Wurfaxt* und ein Modifikator von +1 durch die Gattungskarte *Wilder Krieger*). Der Rüstungswert beträgt ebenfalls 3 (*Rakios Kampfanzug*), also wird kein Schaden angerichtet, aber Drache 1 hat damit alle seine Rüstungspunkte für diesen Spielzug aufgebraucht.

Krieger 2 kann jeden Drachen mit angreifen, weil beide Dra-

chen während ihrer letzten Aktivierung auf ein Feld bzw. eine nicht-fliegende Einheit gezielt haben. Krieger 2 benutzt seine **A**, um Drache 1 anzugreifen, dessen Rüstung in diesem Spielzug bereits Schaden absorbiert hat. Der Angriffswert seiner Karoosklinge beträgt 5 **✂** und die Gattungskarte steuert einen Modifikator von +1 bei, insgesamt also Angriffswert 6. Der Rüstungswert ist nun null und daher beträgt der verursachte Schaden 6 **♠**. Die Drachen haben nur noch 2 **♠**. Krieger 1 kann nicht auf den benachbarten Hügel steigen, weil dieser durch Drache 1 blockiert ist. Er kann auch nicht von seinem Hügel herabsteigen, weil das sowohl seine **+** als auch **A** (bereits für den Angriff benutzt) erfordert (wie unter Grundbewegungsfähigkeiten erläutert).

Spielzug 2.
Pauls Spielzug.



Es sieht so aus, als sei Paul immer noch im Vorteil. Die Krieger haben mehr Lebenspunkte, gleichwertige Offensivfähigkeiten und Paul hat noch mehr Göttliche Eingriffe.

Spielzug 3 - Brian

Drache 1 bewegt sich nicht, da er in seiner aktuellen Position die Bewegung der Krieger blockiert. Um zu verhindern, dass ein Drache im nächsten Spielzug stirbt, benutzt Drache 1 seine **A** und den letzten **♣**, um einen *Heiltrank* zu trinken. Der Lebenspunktvorrat der Drachen beträgt nun 7 **♠**. Drache 1 kann nun im nächsten Spielzug nicht angegriffen werden, weil er während seiner Aktivierung keine Fähigkeit gegen eine nicht-fliegende Einheit oder ein Feld eingesetzt hat und weil der Gegner weder fliegende Einheiten noch Fernkampfpotenzial hat.

Drache 2 benutzt seine **A** und greift Krieger 2 an, wobei er 3 Schaden verursacht ($5 - 2 = 3$). Da er bereits seine **A** benutzt hat, kann er sich nicht mit seiner **+** zurückziehen. Wenn er sich vor dem Angriff bewegt hätte, wäre er außerhalb der Reichweite des Gegners gewesen. Die Krieger haben nun noch 6 **♠** in ihrem Lebenspunktvorrat.

Spielzug 3.
Brians Spielzug.



Spielzug 4 - Paul

Krieger 1 kann nur in Angriffreichweite zu Drache 1 gelangen, aber der kann in diesem Spielzug nicht angegriffen werden. Deshalb nutzt der Krieger seine **+**, um sich mit dem Relikt den Hügeln und dem anderen Relikt zu nähern.

Krieger 2 revanchiert sich mit einem Angriff auf Drache 2. Er verursacht 3 Schaden ($6 - 3 = 3$), die Drachen haben jetzt noch 6 **♠**. Wie schon in seinem letzten Spielzug kann er sich nicht in Richtung des Reliktes bewegen.

Es scheint, als sei der Vorteil der Krieger geschmolzen, aber er besteht immer noch.

Spielzug 4.
Pauls Spielzug.



Spielzug 5 - Brian



Beide Drachen greifen Krieger 2 an, einzeln nacheinander. Der erste fügt 3 Schaden zu ($5 - 2 = 3$) und der zweite 5 ($5 - 0 = 5$). Dadurch wird Krieger 2 vernichtet und der Lebenspunktvorrat der Krieger wird wieder auf 12 **♠** aufgefüllt. Beide Drachen können sich nicht mehr bewegen, weil sie ihre **A** in diesem Spielzug schon für die Angriffe benutzt haben.

Spielzug 5.
Brians Spielzug.



Spielzug 6 - Paul




Pauls Vorteil schmilzt dahin. Falls es ihm nicht gelingt, in diesem Spielzug einen Drachen zu töten, wird sein letzter Krieger innerhalb der nächsten drei Spielzüge getötet werden. Es wird Zeit, seine Göttlichen Eingriffe zu benutzen. Die nächste GE-Karte in seinem Stapel ist *Annullierung*. Damit kann er in dieser Situation nichts anfangen und Paul beschließt, diese Karte abzuwerfen. Er spielt seine letzte GE-Karte *Athilianische Stärke*, wodurch alle **✂** Angriffe von Krieger 1 während der nächsten 6 Spielzüge einen Modifikator von +3 für die Angriffstärke erhalten (durch 6 Zeitmarker auf der Karte markiert, von denen in jedem Wartungsschritt einer entfernt wird).

Krieger 1 greift Drache 1 an, der im letzten Spielzug eine nicht-fliegende Einheit angegriffen hatte. Die *Karoosklinge*, der +1 Modifikator der Gattungskarte und +3 durch *Athilianische Stärke* ergeben zusammen einen Angriffswert von 9. Der Rüstungswert beträgt 3, der verursachte Schaden beträgt also $9 - 3 = 6$. Der Drache ist tot und wird vom Spielplan genommen. Der Lebenspunktvorrat des Alphas wird wieder auf 8  aufgefüllt. Ohne den Göttlichen Eingriff hätte der Drache nur 3  verloren und überlebt. Der Göttliche Eingriff hat Pauls Vorteil bewahrt. Jetzt kann Brian nur noch durch seinen letzten Göttlichen Eingriff gerettet werden.



Spielzug 6.
Pauls Spielzug.

Spielzug 7 - Brian

Brians letzter Göttlicher Eingriff ist Erderhebung. Das scheint harmlos zu sein, Aber Brian hat eine Idee. Der Drache nutzt seine , um sich dem Krieger um 1 Feld zu nähern. Damit ist er in Reichweite und schafft mit seiner  und Minenwerkzeuge einen Krater unter dem Krieger. Dieser fällt und verliert 3 . Dann umgibt er mit seinem Göttlichen Eingriff den Krater vollständig mit Hügeln.



Spielzug 7.
Brians Spielzug.

Der Krieger sitzt in der Falle, aus welcher er sich nicht befreien kann. Es gibt keinen Weg aus dem Krater heraus auf einen Hügel. Trotz der unpassierbaren Klippe wird er den Drachen angreifen können, weil beim Angriff auf fliegende Einheiten das Gelände ignoriert wird und der Drache in seinem letzten Spielzug auf ein Feld gezielt hat. Aber selbst wenn er den Drachen töten könnte, könnte er sich nicht aus seiner Falle befreien. Keiner der beiden Athilianer kann mehr gewinnen. Brian hat es geschafft, ein Unentschieden zu erzwingen und beide verlassen den Kampfplatz erfolglos.

Anschließend bereiten sich die beiden Athilianer auf ihr nächstes Duell vor.

ALPHA VORGABEN

Ein großer Teil des Spielspaßes mit **ATHLAS - Duel for Divinity** entsteht durch die Erfindung neuer Strategien, die Zusammenstellung starker Kartenkombinationen und die Herstellung einer Synergie zwischen den Alphas und Göttlichen Eingriffen.

Für das erste Spiel kann es aber hilfreich sein, die folgenden vorgegebenen Kartensätze zu benutzen, um ein Gefühl für das Spiel zu bekommen, bevor man seine eigenen Kombinationen zusammenstellt.

Aquatic Wasserstrategie



Ein Spieler mit dieser Strategie sollte sich bemühen, den Kampfplatz mit Wasserfeldern zu füllen und Einheiten zu benutzen, die sich durch und über Wasser bewegen können.

Um das zu erreichen, benötigt der Spieler die GE *Flut* und *Tsunami*. Der erste schafft 4 Wasserfelder irgendwo auf dem Spielplan und der zweite verdoppelt die Fläche eines Wassergebietes. *Übernatürliche Kraft* kann entweder eine feindliche Einheit ertrinken lassen oder eine eigene Einheit sich schneller bewegen lassen, und ein *Blitzschlag* kann verwundeten gegnerischen Einheiten den Todesstoß versetzen.



GE für Wasserstrategie.

Der erste Alpha hat die Gattungskarte *Räuber aus der Tiefe*, was die Bewegung durch Wasserfelder ermöglicht. Die Hinzunahme von *Beschwörungsbanner*, *Obsidianschwert* und *Ganzkörperrüstung* schafft Einheiten, die sich duplizieren können und angreifen und sich verteidigen können für Beschwörungskosten von nur 23.

1. Alpha



Der zweite Alpha schützt die Räuber durch Gefahren von hoch oben. Er hat die Gattungskarte *Vergessener Drache* für fliegende Einheiten, *Etynianische Armbrust* für Fernkampf und *Lähmendes Gift*, um die Bewegungsfähigkeit der gegnerischen Einheiten einzuschränken. *Treffsicherheit* und *Waffenkunde* erhöhen den Schaden, den diese fliegenden Leibwächter mit Beschwörungskosten von 30 anrichten können.

2. Alpha



Der dritte und letzte Alpha ist ein fliegender *Finsterer Gedankenleser*. Er hat die Gattungskarte *Finsterer Gedankenleser* und *Vergessene Flügel*, sodass er über Wasser fliegen und gegnerische Einheiten kontrollieren kann.

3. Alpha



Überfallstrategie

Die Idee hinter dieser Strategie ist, seine Einheiten so schnell wie möglich zu den Relikten zu bewegen und ihren anschließenden Rückzug gut zu decken.

Die perfekten GE für diese Aufgabe sind die *Zeitschleife* für eine zusätzliche Bewegung, *Kurzzeitiges Portal* für schnelle Teleportation, *Reliktverlagerung* um ein Relikt näher an die eigenen Einheiten zu bringen und *Übernatürliche Kraft*, um die Einheiten voran zu treiben.



GE für Überfallstrategie

Der erste und wichtigste Alpha ist ein schnelles Geschöpf, das Zaubersprüche beherrscht und das Gelände verändern kann. Er hat die Gattungskarte *Zauberspruchmeister* und nutzt *Pfadfinder* für schnelle Bewegung. Mit den Zaubersprüchen *Erdbeben* und *Magischer Blitz* kann er Schaden anrichten, während *Heldenhafte Eingebung* den eigenen Einheiten zu Gute kommt. *Terraforming* und *Bergbesteigung* helfen den Einheiten, Geländehindernisse sowohl zu bewältigen als auch zu schaffen. Die Beschwörungskosten dieses Alphas betragen 29.

1. Alpha



Der zweite Alpha kann einzelnen Zielen massiven Schaden durch Fernangriffe zufügen. Er hat die Gattungskarte *Schattenranger* für den Fernkampfbonus und ein tödliches *Katapult*. Die Hinzunahme von *Waffenkunde* ermöglicht es, schlecht gerüstete Einheiten mit einem Schuss zu erledigen. Die Beschwörungskosten dieses Alphas sind 20.

2nd Alpha



Der dritte und letzte Alpha hat die Gattungskarte *Wachturm* und besitzt *Heilende Hände*, damit er an strategisch wichtigen Orten auftauchen und verletzte Einheiten heilen kann. Zum Schutz hat er ein *Obsidianschwert*. Die Beschwörungskosten dieses Alphas betragen 17.

3. Alpha



KLARSTELLUNGEN ZU KARTEN

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Informationen und Klarstellungen zu einigen Karten.

Gattungskarten



Wachtturm

Die Einschränkung hinsichtlich Bewegung und Relikten ist absolut und kann nicht gebrochen werden, selbst durch Göttliche Eingriffe nicht.



Finstere Gedankenleser

Die Zieleinheit dieser Fähigkeiten gehört nach wie vor zu ihrem Alpha. Wenn sie also für die Anwendung einer Fähigkeit einen benutzt, wird

dieser von ihrem ursprünglichen Alpha genommen.

Wenn die Einheit Schaden erleidet und verliert, betrifft das den Lebenspunktvorrat ihres ursprünglichen Alphas.

Während ihrer Aktivierung ist diese Einheit allerdings unter der Kontrolle des Athilianers, der sie aktiviert.

Das bedeutet beispielsweise, dass der Spieler, wenn er die Kontrolle über eine Einheit der Horde der Untoten übernimmt und sie dazu benutzt, eine andere Einheit zu beschwören, auch deren Beschwörungskosten zahlen muss (obwohl ihm diese Einheit nicht gehört). Falls eine kontrollierte Einheit den Zauberspruch

Heldenhafte Eingebung anwendet, kann eine eigene Einheit des kontrollierenden Spielers davon profitieren.

Falls der Spieler die kontrollierte Einheit in einen Krater bewegt, erleidet sie dadurch keinen Schaden, weil ihre Bewegung nicht erzwungen ist.

Die einzige Einschränkung besteht darin, dass eine kontrollierte gegnerische Einheit dem sie kontrollierenden Spieler nicht helfen kann, das Spiel zu gewinnen (indem sie Relikte zusammenführt oder auf ein Zielrelikt zieht).

Die Zieleinheit kann auch dann aktiviert werden, wenn sie in diesem Spielzug oder dem vorherigen bereits aktiviert wurde. Beispielsweise können zwei *Finstere Mentalisten* dieselbe Einheit nacheinander aktivieren.

Ausrüstung



Nekromantische Handstulpen

Angriffswertmodifikatoren behalten ihre Gültigkeit und erfordern nicht die Opferung von Lebenspunkten.



Gedankenkontrollreif

Hier gelten die Erläuterungen zu *Finstere Gedankenleser*, s. o



Sand von Athlas

Auf dem Zielfeld kann sich eine Einheit befinden, die in keiner anderen Weise betroffen wird außer dass sie nun auf anderem Gelände steht.



Lähmendes Gift

Die Zieleinheit kann während ihrer Aktivierung immer noch ihre nutzen.

Fähigkeiten



Erholung

Unabhängig davon, wie viele Einheiten dieses Alphas auf dem Spielplan sind, kann der Alpha nur genau 2 pro Spielzug heilen.



Terraforming

Auf dem Zielfeld kann sich eine Einheit befinden, die in keiner anderen Weise betroffen wird außer dass sie nun auf anderem Gelände steht.



Waffenkunde

Diese Fähigkeit ist sehr vorteilhaft, wenn eine Zieleinheit in einem Spielzug ausschließlich von Einheiten mit **Waffenkunde** angegriffen wird.

In diesem Fall wird der gesamte der Einheit zugefügte Schaden um 1 erhöht. Falls die Zieleinheit aber auch von einer Einheit ohne **Waffenkunde** angegriffen wird, wird das vorher ignorierte **W** wieder Teil ihres Rüstungswertes.



Erdbeben

Um diesen Zauberspruch anzuwenden, muss die Zieleinheit auf einem Feld stehen, das keine Ebene ist, und die aktivierte Einheit muss neben einem Feld dieser Geländeart stehen. Außerdem muss eine ununterbrochene Kette von Feldern dieser Geländeart die Zieleinheit und die aktivierte Einheit verbinden. Dieser Zauberspruch hat keine großen Modifikatoren, aber verlangt eine ununterbrochene Kette gleicher Felder.

Zaubersprüche



Wassersäule

Durch Fallen wird es einer fliegenden Einheit nicht möglich, ein Relikt zu tragen. Wenn eine fliegende Zieleinheit auf ein Wasserfeld fällt, verliert sie 5 **W** durch Ertrinken.

sie 5 **W** durch Ertrinken.



Erderhebung

Auf den Zielfeldern können sich Einheiten befinden, die in keiner anderen Weise betroffen werden außer dass sie nun auf anderem Gelände stehen.

stehen.



Artefaktbeschwörung

Die Fähigkeit erfordert keine **A**, um sie anzuwenden. Z. B. kann eine Einheit sie benutzen, um eine Waffe zu klonen und damit anzugreifen oder einen Schild zu klonen oder einen anderen Zauberspruch anzuwenden (oder dessen **A** zu nutzen).



Polymorph

Dieser GE kann nie für eine gegnerische Einheit gelten, auch wenn sie unter Kontrolle des aktiven Spielers ist.



Kurzzeitiges Portal

Bei der Nutzung des Kurzzeitigen Portals spielt das Gelände keine Rolle, auch Klippen nicht.

Weder **A**, **+** noch **W** werden beansprucht.

CREDITS

Spielautor & Entwickler	Tzvika Harpaz
Illustrationen	Antonis Papantoniou
Grafische Gestaltung	Giota Vorgia
Produktion & Entwicklung	Elad Goldsteen
Deutsche Regel	Ferdinand Köther

ANMERKUNGEN

Ich möchte mich besonders bei den Leuten bedanken, die dieses Spiel möglich gemacht haben: Abigail, Val, Paul und Moti, die viele Stunden in dieses Regelheft investiert haben. Besonderer Dank an Gadi, der uns von den ersten Schritten an bis zur Produktion von Athlas geholfen hat. Und last not least an unser Grafikteam, Giota und Antonis, die unsere Träume lebendig werden ließen.

Elad Goldsteen

Ganz persönlich möchte ich Gal Zuckerman, Yoel Rotem und Roy Wagner für das wunderbare Spiel „Gods“ danken, das wir vor ungefähr 20 Jahren zusammen geschaffen haben. Athlas ist eine modernisierte Neufassung von Gods und es wäre ohne ihre großartigen Beiträge zu dem originalen Spiel nicht dieses Spiel geworden. Auch unseren treuen Testspielern möchte ich danke, er sind zu viele um sie hier aufzuführen. Unsere tiefste Dankbarkeit für eure Hilfe, das Spiel auszubalancieren und abzustimmen.

Tzvika Harpaz