

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte zwischen beide Spieler gelegt. Der Zählstein kommt auf das Feld 0 der Siegpunktleiste, die Farbmarker auf das Orakel in Delphi. Die Schadensmarker werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Alle Karten werden gemischt und daraus ein verdeckter Nachziehstapel gebildet. Die obersten 20 Karten werden ungesehen in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Jeder Spieler erhält 6 Karten als Handkarten.

Der Nachziehstapel wird unter dem Ort Troja des Spielplans platziert. Ein Startspieler wird ausgelost.



Nachziehstapel

DIE KARTEN

Es gibt drei verschiedene Sorten von Karten: Helden, Soldaten und Ausrüstung. Helden und Soldaten werden zusammenfassend als **Einheiten** bezeichnet. Alle Karten haben den gleichen Aufbau:



HELDEN

Jede Heldenkarte ist nur 1x im Spiel. Alle Helden haben Sonderfähigkeiten (mehr dazu auf der nächsten Seite). Mehrfarbige Helden zeigen das -Symbol. Sie enthalten alle 4 Kartenfarben und können beim Bezahlen für eine beliebige Farbe eingesetzt werden. Effekte von Sonderfähigkeiten, die eine bestimmte Farbe ansprechen, gelten somit auch immer für mehrfarbige Helden.

SOLDATEN

Soldaten sind sehr günstig, haben aber schwache Werte und selten Sonderfähigkeiten. Es gibt jede Soldatenkarte 2x im Spiel.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Ausrüstungskarten werden unter eine Einheit gelegt und verschmelzen in diesem Moment mit ihr. Sie verbessern die Werte der Einheit dauerhaft, verlieren jedoch ihre eigene Farbe.

Eine ausgerüstete Einheit wird erst dann abgelegt, wenn der verbesserte Verteidigungswert erreicht wird. Die Ausrüstung kommt dann ebenfalls auf den Ablagestapel.

Muss eine ausgerüstete Einheit aufgrund einer Sonderfähigkeit den Platz wechseln, nimmt sie ihre Ausrüstung mit. Falls eine ausgerüstete Einheit auf die Kartenhand des Spielers zurückkehrt, wird die Ausrüstungskarte abgeworfen.

Die Farbe der Ausrüstungskarte ist nur für das Bezahlen anderer Karten wichtig. Einmal ausgespielt gelten Ausrüstungskarten als farblos (s. o.), d.h. bei ausgerüsteten Einheiten spielt die Farbe der Ausrüstungskarte keine Rolle mehr. Maßgeblich für die Sonderfähigkeiten der Karten ist nur die Farbe der Einheit selbst.

SONDERFÄHIGKEITEN

Alle Helden sowie manche Soldaten und Ausrüstungskarten haben Sonderfähigkeiten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten genutzt werden:

- Einmalig beim Ausspielen der Karte
- Bei jedem Angriff der Karte
- Immer

Ob eine Sonderfähigkeit genutzt werden muss oder kann, steht im Kartentext. Eine Karte kann auch dann gespielt werden, wenn die Sonderfähigkeit keinen Effekt hätte.

Heilen: Manche Sonderfähigkeiten erlauben es, eine Einheit zu "heilen", d. h. die angegebene Anzahl von Schadensmarkern (siehe Angreifen auf der nächsten Seite) von der Einheit zu entfernen.

Verschieben: Erlaubt eine Sonderfähigkeit, eine oder mehrere Einheiten zu verschieben, sind folgende Dinge zu beachten: Eine Einheit kann durch Verschieben niemals die Seite wechseln. Ist die Einheit ausgerüstet, behält sie ihre Ausrüstung. Werden zwei Einheiten verschoben, können sie ihre Plätze tauschen.

SPIELVERLAUF

Die Spieler führen abwechselnd Spielzüge durch. Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen:

1. HANDKARTEN AUSSPIELEN
2. ANGREIFEN
3. KARTEN NACHZIEHEN


In seinem ersten Zug muss der Startspieler eine dieser Phasen auslassen. Üblicherweise ist dies die Phase „Angreifen“, es ist aber auch erlaubt eine andere Phase auszulassen.

1. HANDKARTEN AUSSPIELEN

Der Spieler darf **beliebig viele** Handkarten ausspielen, allerdings eine nach der anderen. Dazu muss er die Kosten der jeweiligen Karte bezahlen, indem er Handkarten in den angegebenen Farben auf den Ablagestapel legt. Mehrfarbige Karten können beim Bezahlen als beliebige Farbe verwendet werden. Hat der Spieler einen Farbmarker (siehe "Delphi" weiter unten), kann er diesen statt einer Karte der entsprechenden Farbe einsetzen. Danach muss er den Farbmarker auf den Spielplan zurücklegen.

Nach dem Bezahlen legt der Spieler die Karte an einen freien Platz auf seiner Seite des Spielplans, wenn es sich um eine Einheit handelt. Ausrüstungskarten müssen zu einer bereits ausliegenden Einheit gelegt werden und erhöhen deren Werte. Jede Einheit darf **nur einen** Ausrüstungsgegenstand erhalten.

Es gibt 3 Plätze am Olymp, 2 Plätze in Delphi und einen Platz in Troja. An jedem Platz kann maximal eine Einheit liegen (ggf. mit Ausrüstungskarte darunter). Sind alle Plätze besetzt, kann der Spieler keine Einheiten mehr ausspielen.

Wenn die ausgespielte Karte eine Sonderfähigkeit mit dem  Symbol hat, darf diese Fähigkeit sofort ausgeführt werden, bevor eine weitere Karte gespielt wird. Der Spieler kann auf diese Fähigkeit verzichten, es sei denn, der Kartentext gibt etwas anderes vor.

2. ANGREIFEN

Der Spieler greift mit allen eigenen ausliegenden Einheiten an, die **mindestens einen Angriffswert von 1** haben. Auch Einheiten, die in vorherigen Runden ausgespielt wurden, greifen an. Einheiten, die einen Angriffswert von 0 haben, können nur angreifen, wenn eine Ausrüstungskarte oder Sonderfähigkeit diesen Wert erhöht.

Alle Angriffe werden der Reihe nach abgewickelt, vom äußersten Platz am Olymp bis nach Troja (siehe Abbildung auf Seite 2). Für das Ergebnis eines Angriffes ist es entscheidend, ob sich auf dem gegenüberliegenden Platz eine gegnerische Einheit als Verteidiger befindet.



Es gibt einen Verteidiger:

Der Angreifer verwundet den Verteidiger. Dieser bekommt Schadensmarker in Höhe des Angriffswertes. Schadensmarker bleiben auf Einheiten liegen. Erreicht die Anzahl der Schadensmarker den Verteidigungswert, ist die Einheit geschlagen und kommt auf den Ablagestapel.


Der Verteidiger schlägt nicht direkt zurück!


Es gibt keinen Verteidiger:

Ein Angriff ohne Verteidiger aktiviert den Bonus des Kampfgebiets. Der Angriffswert spielt dabei keine Rolle. Es gibt folgende Boni:

-  • **Olymp:** Der Spieler bekommt einen Siegpunkt, d.h. der Zählstein wandert ein Feld in die Richtung des Angreifers. Erreicht der Zählstein dabei das Feld „7“, endet das Spiel.
-  • **Delphi:** Der Spieler nimmt einen der Farbmarker aus der Mitte und legt ihn vor sich ab.

Farbmarker zählen wie eine Karte der entsprechenden Farbe. Liegt kein Farbmarker mehr auf dem Spielplan, darf der Angreifer einen Farbmarker seiner Wahl vom Gegner nehmen.

 • **Troja:** Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel.

Einige Helden haben Sonderfähigkeiten mit dem -Symbol, die in der Angriffsphase aktiv sind. Permanente Sonderfähigkeiten können ebenfalls relevant sein und Auswirkungen auf den Angriff haben. Der Angriff einer Einheit wird immer vollständig abgeschlossen, bevor die nächste Einheit angreift.

Beispiel:

Die zwei Plätze in Delphi hat der aktive Spieler mit Menelaos und Medea belegt. Auf der Seite des Verteidigers gibt es nur einen Verteidiger, Alkmene steht dort Menelaos gegenüber. Der Angriff von Menelaos ① führt also zu zwei Verwundungen für Alkmene. Da somit ihr Verteidigungswert erreicht wird, ist Alkmene geschlagen und kommt auf den Ablagestapel ②. Der Platz gegenüber von Medea ist leer ③, somit aktiviert ihr Angriff den Bonus von Delphi und der aktive Spieler darf sich einen Farbmarker seiner Wahl aus der Mitte nehmen ④.



3. KARTEN NACHZIEHEN

Der Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. Wird dadurch der Stapel leer, endet das Spiel sofort.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn:

- ein Spieler am Anfang seines Zuges alle eigenen Plätze besetzt hat. Dieser Spieler gewinnt.
- ein Spieler 7 Siegpunkte erreicht. Dieser Spieler gewinnt.
- die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen wird – dann gewinnt der Spieler, auf dessen Seite sich der Zählstein befindet. Der aktuelle Zug wird gegebenenfalls noch durchgeführt.

Autor: Matthias Cramer

Redaktion: Stefan Stadler,
Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Javier González Cava

Grafik: atelier198



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.



Krach im alten Griechenland: Die Götter streiten untereinander und haben den Olymp verlassen – deine Gelegenheit endlich in den Götterhain einzuziehen. Aber ein Konkurrent hatte die gleiche Idee. Jetzt hilft nur noch ein Duell. Doch ihr kämpft nicht selbst, sondern lasst eure Helden und Soldaten gegeneinander antreten. Der Kampf zieht sich bis nach Troja und Delphi, aber ausschlaggebend sind die Gefechte am Olymp.

Kannst du deinen Gegner aus dem Feld schlagen und den Olymp für dich erobern?

SPIELMATERIAL

99 Karten:

60 **Helden-Karten** (je 15 pro Farbe)

24 **Soldaten-Karten** (je 6 pro Farbe)

12 **Ausrüstungs-Karten** (je 3 pro Farbe)

2 Karten **Spielübersicht**

1 **Blankokarte** (für eigene Kartenideen)

1 **Spielplan**

5 **Spielsteine** (4 Farbmarker und der Zählstein)

20 **Schadensmarker**

In der Anleitung und auf den Karten benutzen wir zur Vereinfachung nur die männliche Version, selbstverständlich sind mit Held aber auch alle Heldinnen gemeint. Ebenso gilt Soldat auch für die Amazonen.