

ARVE D. FÜHLER & GUIDO ECKHOF

# AEOLOS



## SPIELREGEL



### Willkommen im Inselreich von Aeolos!

Der Herrscher über die Winde hat dich und andere Seefahrende zu einem Wettstreit eingeladen. Wer die meiste Anerkennung im Olymp bekommt, soll als Günstling in den Bund der Götter aufgenommen werden.

In sieben Häfen sollst du nun Siedlungen errichten, Schiffe bauen, heilige Kristalle sammeln und die „Gunst der Götter“ nutzen. Segle mit deinen Schiffen flussaufwärts zu den Tempeln der Winde, um Opfer zu bringen. Oder schicke deinen Propheten auf die Reise über den heiligen Berg, damit er den Olymp anrufen und von deinen großen Taten berichten kann.

Aber vergiss nicht: Beim Segeln bist du von den launischen Winden des mächtigen Aeolos abhängig. Achte wie der legendäre Odysseus darauf, dass dein Windsack immer gut gefüllt ist. Setze ihn weise ein und behalte die anderen Seefahrenden im Auge – denn auf den Inseln der Winde kämpfst du ständig gegen die Zeit.

Ein Spiel von ARVE D. FÜHLER und GUIDO ECKHOF, illustriert von MARCO ARMBRUSTER.





# SPIELMATERIAL



**1 doppelseitiger Spielplan**  
(für 3 & 4 oder für 2 Personen)



**52 Segelkarten**



**20 Aktionskarten**  
„Gunst der Götter“



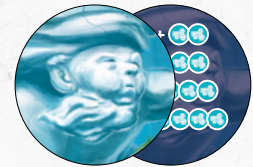
**21 Kristalle** (5× rot, 5× grün, 4× blau, 4× gelb, 3× violett\*)



**28 Plättchen**  
„Eine Brise Wind“



**4 Abdeckplättchen**  
(für das Spiel zu dritt)



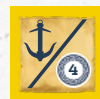
**1 Plättchen „Aeolos“**

\*Der 4. violette Kristall ist Ersatz.

## In den 4 Spielerfarben, jeweils:



**1 doppelseitiges Spielertableau**



**Je 1 Bonusplättchen**  
Extra-Aktion und Kartentausch



**5 Schiffe**



**3 Siedlungen**



**1 Figur „Prophet“**



**1 Siegpunktmarker**

## Für die Poseidon-Erweiterung:



**7 Plättchen „Poseidon“**

## Für die Varianten:



**10 Hafenplättchen**

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte – mit der Seite nach oben, die eurer Personenanzahl entspricht. Diese Angabe findet ihr auf dem Spielplan links unten.
- 2 Deckt **im Spiel zu dritt** die vier Siedlungsfelder, die mit einem X gekennzeichnet sind, mit den **Abdeckplättchen** ab. Diese Felder stehen im Spiel zu dritt nicht zur Verfügung.
- 3 Legt je 1 violetten **Kristall** auf die 3 Anlegeplätze des Tempels rechts unten. Der 4. violette Kristall ist Ersatz. Legt für 2, 3 oder 4 Spielende 2, 3 oder 4 Kristalle neben die Häfen mit der Zahl 3 (blaue Kristalle), 4 (rote Kristalle), 5 (grüne Kristalle) und
- 4 Mischt alle **Segelkarten** und teilt an jede Person 3 Karten aus – das sind eure Handkarten. Legt die übrigen Segelkarten als Nachziehstapel neben den Spielplan.



**Achtung:** Im Spiel zu zweit und zu dritt müsst ihr vor dem Mischen noch Karten aussortieren. Sucht **im Spiel zu dritt** die 6 Karten heraus, die an der Seite ein X-Symbol zeigen, und **im Spiel zu zweit zusätzlich** die 4 Karten mit einem  $\diamond$ -Symbol. Legt diese 6 bzw. 10 Karten zurück in die Schachtel.

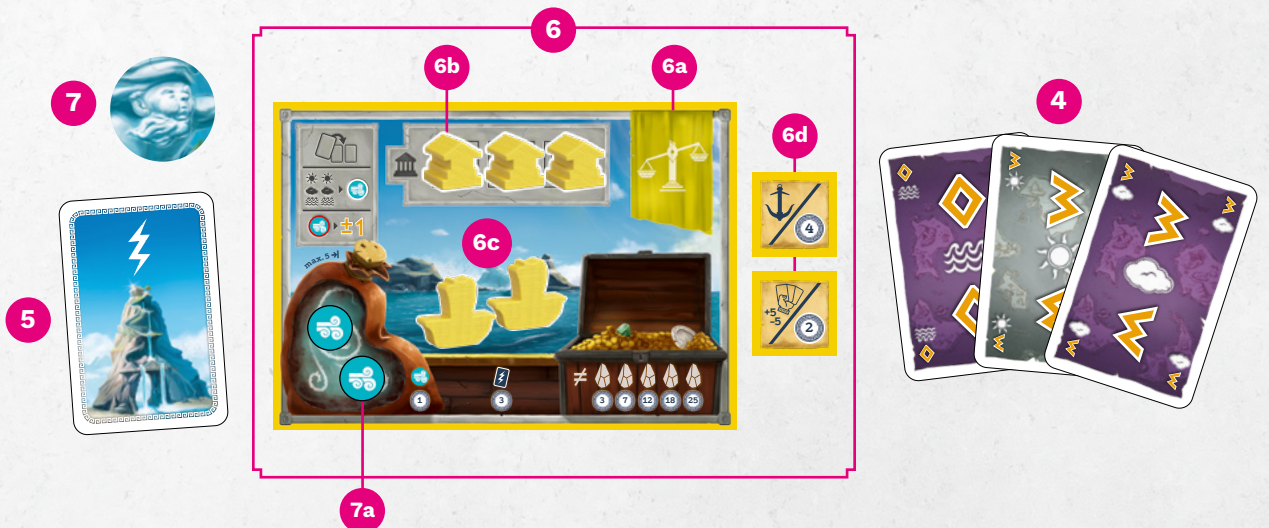
- 5 Mischt die **Aktionskarten** „Gunst der Götter“ und teilt an jede Person 1 Karte aus. Legt eure Aktionskarte verdeckt neben euer Spielertableau. Legt die übrigen Aktionskarten als Ziehstapel neben den Spielplan. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 6 Nehmt das Spielmaterial eurer Farbe:
  - 6a Legt das **Spielertableau** mit der Seite vor euch, die eure Spielerfarbe und ein Symbol auf der Flagge rechts oben zeigt. (Die neutrale Seite mit der Sonderfunktion wird auf dem Beiblatt erklärt.)

- 6b Stellt eure 3 **Siedlungen** auf die Siedlungsfelder des Tableaus.
- 6c Stellt 2 eurer **Schiffe** auf das Wasser in der Mitte des Tableaus. Die übrigen 3 Schiffe legt ihr als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
- 6d Legt die beiden **Bonusmarker** mit der Vorderseite nach oben neben euer Tableau.
- 6e Stellt euren **Propheten** auf das Startfeld neben Hafen  $\rightarrow$ .
- 6f Legt euren **Siegpunktemarker** auf das Feld 0 der Punkteleiste.

- 7 Bestimmt, wer von euch das Spiel beginnt. Diese Person erhält das **Plättchen „Aeolos“** sowie 2 **Plättchen „Eine Brise Wind“**. Reihum im Uhrzeigersinn erhalten die Mitspielenden 2, 3 (**im Spiel zu dritt**) und 4 (**im Spiel zu viert**) Wind. Legt eure Windplättchen in den Windsack eures Tableaus (**7a**), die übrigen kommen auf den Spielplan in den Windvorrat (**7b**).



Aufbau-Beispiel für drei Personen.





# SPIELZIEL

AEOLOS ist vom Ablauf her ein einfaches Spiel: Du spielst eine Segelkarte und bestimmst damit eine Zahl – den sogenannten Segelwert. Dein Segelwert definiert, in welchen Hafen oder auf welches Flussfeld du eines deiner Schiffe ziehen darfst. **Ziehst du in einen Hafen oder bist du dort bereits mit einem Schiff oder einer Siedlung präsent, darfst du dort die jeweilige Hafenaktion ausführen.** Ziehst du mit deinem Segelwert auf ein Flussfeld,

steht dir keine Aktion zur Verfügung – aber du kommst den Tempeln und damit wertvollen Siegpunkten näher. Am Ende deines Zuges ziehst du eine Segelkarte nach.

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Segelkarte vom Nachziehstapel gezogen wird.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

# SPIELABLAUF

AEOLOS wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du an der Reihe, führst du folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. SEGELKARTE AUSSPIELEN
2. SCHIFF BEWEGEN (OPTIONAL)
3. HAFENAKTION AUSFÜHREN (FALLS MÖGLICH)
4. WIND PRÜFEN UND SEGELKARTE NACHZIEHEN

Zusätzlich darfst du in deinem Zug beliebig viele deiner Aktionskarten „Gunst der Götter“ ausspielen sowie deine beiden Bonusmarker nutzen.

Du bewegst immer nur dein Spielmaterial. Heißt es in der Regel z. B. „ein Schiff“ oder „der Prophet“, ist immer ein Schiff oder der Prophet deiner Farbe gemeint.

*Wind ist in AEOLOS äußerst wichtig. Er kann dir beim Segeln und bei bestimmten Aktionen helfen. Außerdem kannst du mit einem Windopfer deinen Propheten bewegen.*



Wenn du Wind bekommst, nimmst du entsprechend viele Windplättchen aus dem allgemeinen Vorrat vom Spielplan und legst sie auf den Windsack deines Tableaus. Gibst du Wind ab, legst du die Windplättchen von deinem Windsack in den allgemeinen Vorrat zurück. **Am Ende deines Spielzuges darfst du maximal 5 Wind besitzen!**



Wenn du Siegpunkte bekommst, ziehst du deinen Punktemarker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vorwärts. Es können mehrere Marker auf einem Feld stehen.



Erhältst du Wind oder Siegpunkte, ist dies durch einen weißen Rand um das jeweilige Symbol gekennzeichnet.



Musst du Wind oder Siegpunkte abgeben, erkennst du dies an einem roten Rand um das jeweilige Symbol.

*Auf den folgenden Seiten erklären wir dir Schritt für Schritt die Regeln für das Basisspiel. Auf dem Beiblatt findest du Varianten und Erweiterungen für größere Herausforderungen.*

## 1. SEGELKARTE AUSSPIELEN

*Die Winde des Aeolos führen dich zu den 7 Häfen oder flussaufwärts zu den Tempeln der Winde.*

Auf dem Spielplan gibt es 2 Felder, auf denen bereits je 1 Segelkarte abgebildet ist – eine violette 2 mit dem Symbol Sonne ☀️ und eine graue 4 mit dem Symbol Wolke ☁️. Dies sind die beiden Ablagestapel für die Segelkarten.

Bist du an der Reihe, **musst du genau 1 Segelkarte** aus deiner Hand ausspielen. Dabei gilt Folgendes:

- ▶ Du musst deine Segelkarte immer farblich passend auf den jeweiligen Ablagestapel legen (*Violett auf Violett oder Grau auf Grau*).
- ▶ Zeigen nach dem Ausspielen deiner Segelkarte beide oben liegenden Karten das gleiche Symbol (Sonne ☀️, Wolke ☁️ oder Welle 🌊), bekommst du sofort 1 🎯.

Anschließend **addierst** du den Wert beider ausliegenden Segelkarten. Die Summe der beiden Kartenwerte ist dein **Segelwert**. Nun darfst du beliebig viel 🎯 abgeben, um deinen Segelwert je 🎯 um 1 zu erhöhen oder zu verringern.



**BEISPIEL:** *Elia spielt eine violette 2 mit dem Symbol ☀️. Da nun beide ausliegenden Karten das gleiche Symbol zeigen (☀️ + ☀️), nimmt sich Elia sofort 1 🎯. Der Segelwert von Elia ist 5 (violette 2 + graue 3). Elia möchte aber unbedingt ein Schiff zum Hafen 3 bewegen. Elia gibt 2 🎯 ab und reduziert damit den Segelwert auf 3.*



## 2. SCHIFF BEWEGEN (OPTIONAL)

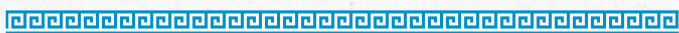
Nachdem du deinen Segelwert bestimmt hast, darfst du ein Schiff bewegen:

**Entweder in den Hafen**, der deinem Segelwert entspricht (Häfen 3–9). **Oder auf ein Flussfeld**, das deinem Segelwert entspricht (Flussfelder 9–13). Dafür kannst du ein Schiff von deinem Tableau nehmen oder ein Schiff von einem anderen Hafen oder einem Flussfeld wegbewegen. In jedem Hafen und auf jedem Flussfeld dürfen beliebig viele Schiffe beliebig vieler Spieler stehen.

**Bewegst du ein Schiff auf ein Flussfeld, darfst du keine Hafenaktion ausführen** – du überspringst Schritt 3 und fährst sofort mit Schritt 4 „Segelkarte nachziehen“ fort.



BEISPIEL: Luca hat einen Segelwert von 9. Luca könnte ein Schiff auf den Hafen 9 bewegen oder direkt auf eines der beiden Flussfelder mit dem Wert 9. Wenn Luca den Segelwert mit z. B. 3 erhöht, könnte Luca ein Schiff direkt auf eines der drei Flussfelder mit dem Wert 12 bewegen.



## 3. HAFENAKTION AUSFÜHREN

**Wenn du kein Schiff auf ein Flussfeld bewegt hast**, darfst du die Hafenaktion ausführen, die deinem Segelwert entspricht. Dabei gilt Folgendes:

- ▶ Du darfst nur die Hafenaktion ausführen, die genau deinem **Segelwert** entspricht. Du kannst den Segelwert durch den Einsatz von 3 verändern.
- ▶ Du musst an diesem Hafen präsent sein. „Präsent sein“ bedeutet, dass du mit mindestens einem Schiff im Hafen vertreten bist; du musst also in Schritt 2 ein Schiff in den Hafen bewegen, solltest du dort noch keines haben. Oder du hast im Hafen bereits eine Siedlung errichtet.  
**(PRÄSENZ = Schiff und/oder Siedlung)**

## Die Hafenaaktionen: ⚓



### SCHIFFE FLUSSAUFWÄRTS BEWEGEN (Segelwert 3):

Nimm dir 1 blauen Kristall ODER gib bis zu 3 ab, um Schiffe flussaufwärts zu bewegen. Du darfst dabei mehrere Schiffe bewegen.

### KRISTALLE NEHMEN:

*Kristalle bringen dir nichts außer Ruhm und Ansehen. Die Götter lieben die Vielfalt und mögen es bunt. Sie belohnen dich für Sammlungen unterschiedlicher Kristalle.*

In den Häfen 3, 4, 5 und 8 darfst du dir als Aktion einen Kristall nehmen. Solange in den Häfen noch Kristalle liegen, nimmst du dir einen davon und legst ihn auf die Schatztruhe deines Tableaus. **Violette Kristalle bekommst du nur, wenn du ein Schiff oder den Propheten zu dem unteren Tempel bewegst.**

### SCHIFFE FLUSSAUFWÄRTS BEWEGEN:

*Flussfelder sind die Felder, auf denen ein Segelwert abgebildet ist. In AEOLOS gibt es vier große Tempel. Reise auf den Flüssen zu den Tempeln, um dein Schiff den Göttern zu opfern. An jedem Tempel gibt es 3 Anlegeplätze und bei drei Tempeln noch jeweils einen besonderen Bonusplatz. (Im Spiel zu zweit haben die oberen drei Tempel nur 2 Anlegeplätze.)*

Du darfst bis zu 3 abgeben. Für jeden, den du abgibst, darfst du jeweils ein Schiff um 1 Feld flussaufwärts bewegen. Dafür muss dein Schiff in einem Hafen stehen, der an einen Fluss grenzt (Häfen 7, 8, 9), oder bereits auf einem Flussfeld stehen. **Auf jedem Flussfeld dürfen beliebig viele Schiffe stehen.**

Hat ein Schiff das letzte Flussfeld erreicht, darfst du es für 1 zu dem Tempel bewegen. Stelle das Schiff dort auf einen beliebigen freien Anlege- oder Bonusplatz. Du bekommst sofort die abgebildeten Siegpunkte und auf den Bonusplätzen zusätzlich folgende Boni:

4 Nimm dir sofort 4 .

⚡ Ziehe sofort 2 Karten „Gunst der Götter“.

🌈 Nimm dir sofort einen Kristall. Du darfst nur einen blauen, roten, grünen oder gelben Kristall nehmen – sofern auf dem Spielplan verfügbar.

🟣 Bereist du den unteren Tempel, bekommst du zusätzlich zu den Siegpunkten 1 violetten Kristall.



**Wichtig:** Mit deinem Segelwert darfst du in Schritt 2 dein Schiff immer direkt auf ein Flussfeld bewegen. Mit der Hafenaktion „Schiffe flussaufwärts bewegen“ bewegst du Schiffe auf den Flüssen weiter zu den Tempeln. Die letzte Bewegung zu einem Tempel kannst du nur mit **der Hafenaktion „Schiffe flussaufwärts bewegen“ ausführen – oder mit einer Aktionskarte.**

Sobald ein Schiff an einem Tempel „geopfert“ wurde, darf es von dort bis zum Spielende nicht mehr weg bewegt werden. Schiffe auf Flussfeldern hingegen kannst du in Schritt 2 „Schiff bewegen“ auf ein anderes Flussfeld oder zu einem Hafen bewegen.



**BEISPIEL:** Jona hat einen Segelwert von 3 und ist am Hafen 3 mit einem Schiff präsent. Jona gibt 3 ab. Für die ersten beiden zieht Jona ein Schiff vom Hafen 8 zwei Felder flussaufwärts in Richtung des oberen Tempels. Mit der verbleibenden dritten Bewegung zieht Jona das Schiff von Feld 12 auf den Tempel. Dort ist nur noch der Anlegeplatz mit 12 Siegpunkten und der Bonusplatz frei. Jona entscheidet sich dafür, das Schiff auf den Bonusplatz zu stellen und dort zu „opfern“. Jona bekommt 4 Siegpunkte und nimmt sofort 2 Aktionskarten.



**SIEDLUNG ERRICHTEN (Segelwert 4):**

Nimm dir 1 roten Kristall ODER errichte eine Siedlung.

Mit Siedlungen erweiterst du das Reich von Aeolos. Dein Prophet kann die Götter anrufen, um Anerkennung für deine Siedlungen zu bekommen. Jede deiner Siedlungen ist eine dauerhafte Präsenz.

Um eine Siedlung zu errichten, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- ▶ Du bist im Hafen 4 präsent – mit einem Schiff oder einer Siedlung.
- ▶ Du bist in dem Hafen, in dem du eine Siedlung bauen möchtest, mit mindestens 1 Schiff präsent; nur dann können Zimmerleute deine Siedlung errichten.
- ▶ Du hast in dem gewählten Hafen noch keine Siedlung gebaut.

- ▶ Es gibt in dem gewählten Hafen noch ein freies Siedlungsfeld.
- ▶ Du hast noch mindestens 1 Siedlung auf deinem Tableau stehen.

Mit jeder Siedlung, die du errichtest, erhöht sich dein Handkartenlimit um 1. Am Ende deines Zuges ziehst du deswegen **einmalig 2 Karten** vom Nachziehstapel. Siehe Schritt 4 „Segelkarte nachziehen“.

**BEISPIEL:** Mika hat einen Segelwert von 4 und ist in den Häfen 4, 5, 7 und 9 mit jeweils 1 Schiff präsent. In Hafen 5 hat Mika bereits eine Siedlung und in Hafen 7 sind bereits beide Siedlungsplätze belegt. Mika kann also nur noch eine Siedlung in Hafen 4 oder 9 errichten. Mika entscheidet sich für Hafen 9 und stellt dort eine Siedlung vom Tableau auf den letzten freien Platz. Am Ende des Zuges zieht Mika einmalig 2 Segelkarten nach. Da Mika eine zweite Siedlung errichtet hat, erhöht sich Mikas Handkartenlimit auf 5.



**SCHIFF BAUEN (Segelwert 5):**

Nimm dir 1 grünen Kristall ODER baue ein Schiff.

Aeolos liebt es, wenn er Wind in die Segel von Schiffen blasen kann. Baue Schiffe, um deine Flotte zu vergrößern, und opfere sie an den Tempeln. Dein Prophet kann die Götter anrufen, um Anerkennung für deine Schiffe zu bekommen.

Nimm ein Schiff aus dem Vorrat und stelle es auf dein Tableau. Du kannst dieses Schiff ab sofort in Schritt 2 „Schiff bewegen“ einsetzen. Hast du bereits 3 Schiffe gebaut, kannst du die Aktion „Schiff bauen“ nicht mehr ausführen.



**GUNST DER GÖTTER (Segelwert 6):**

Ziehe 1 Aktionskarte „Gunst der Götter“.

Durch die Gunst der Götter erhältst du unterschiedliche Zusatzaktionen, die dir einen kleinen Vorteil verschaffen. Setze die Gunst der Götter weise und zum richtigen Zeitpunkt ein. Die Aktionen der einzelnen Karten werden auf dem Beiblatt genauer erklärt.

Ziehe die oberste Karte vom Ziehstapel „Gunst der Götter“. Sieh sie dir an und lege sie **verdeckt neben** deinem Tableau ab. **Aktionskarten hast du niemals auf der Hand, sie zählen daher auch nicht zu deinem Handkartenlimit.** Du darfst dir deine Aktionskarten natürlich jederzeit ansehen.



Du darfst **beliebig viele deiner Aktionskarten jederzeit in deinem Spielzug** einsetzen – auch vor dem Ausspielen deiner Segelkarte. Lege ausgespielte Aktionskarten auf den Ablagestapel. Sollte der Ziehstapel der Aktionskarten leer sein, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Ziehstapel.



**SIEGPUNKTE (Segelwert 7):**

Du bekommst sofort 4 Siegpunkte.



**EINE GUTE BRISE WIND (Segelwert 8):**

Nimm dir 1 gelben Kristall ODER nimm dir 3



**PROPHET BEWEGEN (Segelwert 9):**

Gib 2 ab und bewege deinen Propheten über den Berg.

*Der Prophet erklimmt die drei Plattformen, auf denen er die Götter anruft, um Anerkennung für deine Taten zu bekommen. Der Prophet kann dir viele Siegpunkte einbringen, wenn du ihn zur richtigen Zeit bewegst.*

Jede Plattform, auf die du den Propheten bewegst, bringt dir sofort und einmalig folgende Siegpunkte:

- ▶ **1. Plattform:** Für jedes Schiff, das du im Spiel hast, bekommst du 2 Siegpunkte. Als „Schiff im Spiel“ gelten die 2 Schiffe, die du zu Spielbeginn besitzt, und alle bisher gebauten Schiffe – auch Schiffe, die bereits an Tempeln geopfert wurden.
- ▶ **2. Plattform:** Für jede Siedlung, die du bereits errichtet hast, bekommst du 3 Siegpunkte.
- ▶ **3. Plattform:** Für jedes -Plättchen, das du aktuell besitzt, bekommst du 2 Siegpunkte. Du musst die -Plättchen nicht abgeben.

Für jede Plattform, die du als **Erstes** erreichst, bekommst du sofort und zusätzlich 2 Siegpunkte. **Im Spiel zu dritt und zu viert** bekommst du für jede Plattform, die du als Zweites erreichst, sofort und zusätzlich 1 Siegpunkt.

Steht der Prophet auf der dritten und letzten Stufe, bewegst du ihn mit der nächsten Aktion auf einen freien Anlegeplatz des unteren Tempels. Du bekommst sofort die Siegpunkte und nimmst dir den dort liegenden violetten Kristall. **An jedem Anlegeplatz darf immer nur 1 Prophet oder 1 Schiff stehen.**

**BEISPIEL:** Elia hat 5 , gibt 2 davon ab und bewegt den Propheten von Plattform 2 auf Plattform 3. Da Elia als Erstes diese Plattform erreicht, bekommt Elia sofort 2 Siegpunkte. Elia hat noch 3 übrig und spielt die Aktionskarte „Aeolos“ aus. Als Effekt der Karte bekommt Elia sofort 3 und einen weiteren Siegpunkt. Für die insgesamt 6 erhält Elia jetzt 12 Siegpunkte (2 pro ). Allerdings muss Elia am Ende des Zuges 1 abgeben, da das Maximum an am Ende eines Zuges 5 beträgt.

**Mit deinem Segelwert darfst du eine Hafenaktion immer nur einmal ausführen.** Es ist also nicht erlaubt, z. B. mit der Hafenaktion „Siedlung errichten“ zwei Siedlungen zu bauen oder mit der Hafenaktion „Prophet bewegen“ den Propheten für 4 zweimal zu ziehen.

Aktionen durch **Aktionskarten** und **Bonusplättchen** darfst du jederzeit zusätzlich ausführen.

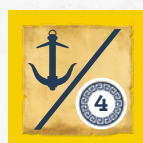
## Bonusplättchen nutzen:

Du darfst deine beiden Bonusplättchen jederzeit in deinem Spielzug einmalig einsetzen – auch vor dem Ausspielen deiner Segelkarte. Setzt du ein Bonusplättchen ein, nutzt du die Bonusaktion und drehst das Plättchen anschließend um.



**Bonusplättchen „Kartentausch“:**

Ziehe 5 Segelkarten vom Nachziehstapel und gib anschließend wieder 5 Segelkarten ab. Mische die abgegebenen Karten gründlich in den Nachziehstapel.



**Bonusplättchen „Extra-Aktion“:** Führe eine beliebige Hafenaktion aus. Du spielst dafür **keine Segelkarte** aus und musst in diesem Hafen auch **nicht präsent** sein. Es gelten aber alle Regeln der jeweiligen Hafenaktion.

Setzt du ein Bonusplättchen **nicht** während des Spiels ein, bekommst du dafür bei der Schlusswertung die darauf abgebildeten Siegpunkte.



## 4. WIND PRÜFEN UND SEGELKARTE NACHZIEHEN

Am Ende deines Zuges darfst du **nur 5 besitzen**. Hast du mehr, musst du überzählige Plättchen abgeben.

Anschließend ziehst du **genau 1 Segelkarte** nach. Hast du in deinem Zug eine Siedlung errichtet, ziehst du einmalig 2 Karten nach.



# SPIELENDENDE

Ziehst du die letzte Karte des Nachziehstapels, passiert Folgendes:

**Im Spiel zu zweit** endet das Spiel nach der aktuellen Runde.

**Im Spiel zu dritt und zu viert** wird der Nachziehstapel genau einmal aufgefüllt. Nehmt dazu alle bisher ausgespielten Segelkarten vom Spielplan – außer die beiden Karten, die auf dem violetten und grauen Ablagestapel jeweils oben liegen. Mischt die Karten gründlich.

**Im Spiel zu dritt:** Teilt die gemischten Karten in zwei gleich große Stapel. Legt einen der beiden Stapel zurück

in die Schachtel und legt den anderen Stapel als neuen Nachziehstapel bereit.


**Im Spiel zu viert:** Legt alle gemischten Karten als neuen Nachziehstapel bereit.

Gegen Spielende ist es erlaubt, die Anzahl der verbleibenden Karten des Nachziehstapels zu zählen. Dadurch könnt ihr sehen, wie viele Spielzüge noch verbleiben.

**Wird die allerletzte Karte gezogen, spielt ihr die aktuelle Runde zu Ende, so dass jede Person gleich oft an der Reihe war.**

## SCHLUSSWERTUNG

Am Spielende bekommt ihr noch folgende Punkte:

- ▶ Für Sets von 1, 2, 3, 4 oder 5 Kristallen unterschiedlicher Farbe bekommt ihr 3, 7, 12, 18 oder 25 Siegpunkte. Ihr dürft mehrere Sets werten, aber jeden Kristall nur einmal.
- ▶ Jedes -Plättchen, das ihr noch besitzt, zählt 1 Siegpunkt.
- ▶ Jede Karte „Gunst der Götter“, die ihr noch besitzt, zählt 3 Siegpunkte.

**Achtung:** Die 5 Siegpunkte der Aktionskarten „Aeolos“, „Hera“ und „Zeus“ bekommt ihr nur, wenn ihr die Karten während des Spiels ausspielt – am **Spielende** zählen diese Karten wie alle anderen Aktionskarten 3 Siegpunkte.

Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die den Tempel mit der höchsten Punktzahl besetzt hat.



## DANKSAGUNGEN

**Den Göttern sei Dank?** – Nicht nur! Viele Menschen haben dazu beigetragen, dass AEOLOS zu dem Spiel geworden ist, das du jetzt in deinen Händen hältst.

**Arve dankt:** Guido dafür, dass er mir die wunderbare Welt der Spiele eröffnet hat und für eine über 35-jährige spielerische Freundschaft. Bärbel für ihre Liebe und großartige Unterstützung. Und allen Spieltester\*innen, die AEOLOS auf dem Weg begleitet und nach vorne gebracht haben.

**Guido dankt:** Meiner lieben Frau Murphy, die von Anfang an an das Spiel geglaubt und unermüdlich mit getestet hat; obwohl sie jede Variante lieb gewonnen hatte und

sich gar nicht von ihr trennen wollte. Außerdem an Arve ein riesiges Dankeschön für seine Freundschaft und für seinen enormen Einsatz, mit dem er AEOLOS mit seinen genialen Verbesserungsideen immer wieder neu präsentiert hat.

**SPIEL DAS! dankt:** Marco, der AEOLOS nicht nur hervorragend illustriert, sondern auch thematisch auf Kurs gebracht hat. Und natürlich Arve und Guido für die tolle Zusammenarbeit, die vielen Ideen und ihre Geduld, mit der sie unsere Verbesserungsvorschläge eingearbeitet haben.



Autoren: Arve D. Fühler & Guido Eckhof  
Illustration & Grafik: Marco Armbruster  
3D-Rendering: Andreas Resch

Bitte die Anleitung und die Verpackung aufbewahren. Sie enthalten wichtige Informationen. Farbänderungen und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2022 SPIEL DAS! Verlag  
Robert Heller  
Am Schächtchen 8  
55413 Weiler bei Bingen  
DEUTSCHLAND

kontakt@spiel-das.de  
www.spiel-das.de

**ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!

MADE IN EUROPE  
Alle Rechte vorbehalten.



MEER ZUM SPIEL:  
www.spiel-das.de





# DIE AKTIONSKARTEN „GUNST DER GÖTTER“

Die Effekte der Aktionskarten sind einmalig und treten sofort nach dem Ausspielen der Karte in Kraft.



**Aeolos (3x)**  
Nimm dir 3 ab dem Vorrat und erhalte 1 Siegpunkt.



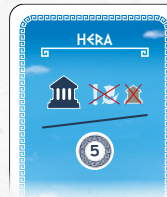
**Apollon (3x)**  
Gib 1 ab. Bewege deinen Propheten 1 Feld weiter auf die nächste Plattform oder auf einen Tempel.



**Artemis (3x)**  
Gib 1 ab. Bewege ein Schiff 2 Felder oder zwei Schiffe je 1 Feld flussaufwärts oder auf einen Tempel.

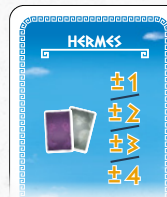


**Athene (2x)**  
Gib 1 ab und führe eine beliebige Hafenaktion aus. Du musst dafür keine Segelkarte ausspielen und du musst in diesem Hafen nicht präsent sein.



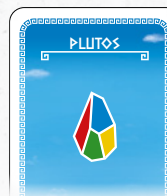
**Hera (2x)**  
Errichte eine Siedlung an einem beliebigen Hafen ODER erhalte 5 Siegpunkte.

Wenn du eine Siedlung errichtest, benötigst du kein Schiff vor Ort. Sind alle Siedlungsfelder an dem Hafen besetzt, darfst du deine Siedlung auch OHNE Siedlungsplatz errichten. Du stellst sie einfach neben die bereits errichteten Siedlungen.



**Hermes (2x)**  
Erhöhe oder verringere deinen Segelwert um 1, 2, 3 oder 4.

Diese Karte spielst du direkt nach dem Ausspielen deiner Segelkarte aus.



**Plutos (3x)**  
Nimm dir 1 Kristall. Du kannst nur einen blauen, grünen, roten oder gelben Kristall nehmen, der noch auf dem Spielplan liegt. Um den Kristall zu nehmen, musst du nicht am entsprechenden Hafen präsent sein.



**Zeus (2x)**  
Baue ein Schiff ODER erhalte 5 Siegpunkte.

Wenn du ein Schiff baust, dann setze es direkt auf einen Hafen oder ein Flussfeld mit einem Segelwert von bis zu 9. Stellst du das Schiff in einen Hafen, darfst du keine Hafenaktion ausführen.

## SPIELVARIANTEN

Wenn ihr AEOLOS in der Grundversion schon ein paar-mal gespielt habt und mit den Regeln vertraut seid, könnt ihr mit folgenden Varianten und Erweiterungen mehr Abwechslung in das Spiel bringen.

### 1. DIE SPIELERTABLEAUS MIT SONDERFUNKTION

*Aeolos belohnt euch für verschiedene Aktionen.*

Spielt mit den neutralen Rückseiten der Spielertableaus. Wenn ihr euch dazu entscheidet, müssen **alle** Personen damit spielen. Bereitet die Tableaus wie unter **Spielvorbereitung** beschrieben vor.

Die Tableaus belohnen euch für verschiedene Aktionen. Wofür ihr welche Belohnung bekommt, ist auf den Tableaus oben rechts abgebildet.

- ▶ **Siedlung:** Wenn du eine Siedlung errichtest, bekommst du sofort 1 . Zu Spielbeginn bekommst du zusätzlich 1 .
- ▶ **Schiffsbau:** Wenn du ein Schiff baust, bekommst du sofort 1 . Zu Spielbeginn bekommst du zusätzlich 1 .
- ▶ **Prophet:** Wenn du deinen Propheten ziehst, bekommst du sofort 1 und 1 Siegpunkt.
- ▶ **Kristalle:** Für jeden ersten Kristall der Farben blau, grün, gelb und rot, den du bekommst, erhältst du sofort 1 .



## 2. DIE POSEIDON-ERWEITERUNG



*Poseidon, der Herrscher der Meere, ist launisch. Wo er auftaucht, kannst du 🌀 oder Siegpunkte bekommen – oder verlieren.*

Mischt bei der **Spielvorbereitung** die 7 Poseidon-Plättchen und legt sie verdeckt als Vorratsstapel neben den Spielplan. Legt euren **Siegpunktemarker auf das Feld 5** der Siegpunkteleiste.

Verlierst du Siegpunkte, ziehst du deinen Siegpunktemarker auf der Siegpunkteleiste rückwärts. Dabei kannst du auch unter 0 fallen.

Sobald in einem Hafen die letzte mögliche Siedlung errichtet wird und alle Siedlungsplätze belegt sind, nehmt ihr das oberste Poseidon-Plättchen vom Vorratsstapel. Legt es mit der Vorderseite auf das Poseidon-Feld direkt vor den entsprechenden Hafen.



Immer wenn du mit einem Schiff **in einen Hafen ziehst**, vor dem ein Poseidon-Plättchen liegt, tritt der Effekt des Plättchens ein. In folgenden Fällen haben die Plättchen **keinen Effekt**:

- ▶ Wenn du eine Hafenaktion mit einer bestehenden Präsenz ausführst – also kein Schiff in den Hafen ziehst.
- ▶ Wenn du mit einem Schiff direkt auf ein Flussfeld ziehst.

Natürlich kannst du immer in einen Hafen ziehen, auch wenn du dort bereits eine Präsenz hast – zum Beispiel wenn du den positiven Effekt eines Plättchens nutzen willst.

Musst du wegen einem Poseidon-Plättchen 🌀 abgeben und hast keinen 🌀, verlierst du stattdessen 1 Siegpunkt.

## 3. DIE HERAUSFORDERUNG DES AEOLOS

*Diese Variante verlangt mehr taktisches und planerisches Geschick und ist für erfahrene Spielende geeignet.*

### NEUE HAFENPLÄTTCHEN:

Nehmt euch bei der **Spielvorbereitung** die Hafenplättchen, die auf der Rückseite einen schwarzen ⚓ und die Zahlen 6, 7, 8 zeigen. Legt sie auf dem Spielplan auf die

Ankersymbole der Häfen 6, 7, 8. Sie verdecken die bisherige Hafenaktion und ersetzen sie mit folgender neuen Hafenaktion:



#### GUNST DER GÖTTER (Segelwert 6):

Ziehe 2 Karten „Gunst der Götter“ und sieh sie dir an. Behalte eine davon und lege die andere Karte offen auf den Ablagestapel.



#### FREIE HAFENAKTION (Segelwert 7):

Du darfst sofort die Aktion eines anderen Hafens ausführen, indem du mit mindestens einem Schiff oder einer Siedlung präsent bist.



#### EINE GUTE BRISE WIND (Segelwert 8):

Nimm dir einen gelben Kristall ODER 2 🌀.

## WEITERE REGULÄNDERUNG:

Auf jedem Flussfeld darf **nur 1 Schiff stehen**. Das gilt sowohl, wenn du ein Schiff mit deinem Segelwert auf ein Flussfeld bewegst als auch bei der Hafenaktion „Schiffe flussaufwärts bewegen“. Bei dieser Hafenaktion musst du besetzte Felder dennoch mitzählen und 🌀 für sie abgeben.



## 4. VARIABLE HAFENAKTIONEN

Die Hafenaktionen in AEOLOS sind ausgewogen verteilt. Ihr könnt die Hafenaktionen austauschen, um neue Schwerpunkte zu generieren.

Entscheidet euch in der **Spielvorbereitung**, ob ihr mit den Hafenplättchen der Basisversion spielen wollt (⚓ auf der Rückseite) oder ob ihr die alternativen Hafenplättchen nutzt (⚓ auf der Rückseite). Stellt die Hafenplättchen so zusammen, dass auf den Rückseiten neben den Ankern keine Zahl doppelt ist. Mischt die 7 Hafenplättchen und überdeckt per Zufall die 7 Hafenaktionen des Spielplans. Legt anschließend die Kristalle wie unter Spielvorbereitung beschrieben neben die jeweiligen Hafenplättchen.