



3. Der erfolgreiche Spieler steckt nun die genannte Zahl an Helden in das Pferd.

Einen nach dem anderen! Dabei darf er unter den zur Verfügung stehenden Helden frei wählen. Vor dem Hineinstecken eines jeden Helden dreht er das Pferd so, daß der unten herauskommende Held im Stadtteil seiner Wahl landet.

Natürlich sollte man sich merken, in welcher Farbreihenfolge die Helden in das Pferd gesteckt werden. Es besteht aber kein Grund zur Verzweiflung, wenn man es mal vergißt. Man fängt einfach wieder von neuem an, sich die Farbreihenfolge zu merken.

Die maximale Anzahl an Helden pro Stadtteil ist beschränkt! Bei 2 und 4 Spielern: 7 Helden, bei 3 Spielern: 5 Helden. Ist so ein Stadtteil besetzt, darf dort kein weiterer Held mehr abgesetzt werden.

Taktik: *Versuche, Mitspieler auszupatten und Stadtteile aus der Minderheitenposition heraus zu gewinnen. Vergeude Helden von Mitspielern in Stadtteilen, die sie bereits sicher haben.*

Nach diesen Spielaktionen wird die Heldenkarte auf einen offenen Ablagestapel gelegt, die neben dem Plan stehenden Helden von Odysseus wieder auf 3 ergänzt und das Spiel vom nächsten Spieler fortgesetzt. Ist der Stapel mit den Heldenkarten aufgebraucht, wird er neu gemischt und wieder bereitgelegt.

Die Poseidon-Karte: Wer bei den Heldenkarten eine Karte mit einem Poseidon-Dreizack zieht, darf folgende beiden Spielzüge durchführen:

1. Die Position von 2 Schatzkarten miteinander vertauschen.
2. Alle 3 bereitstehenden Helden in das Pferd stecken - unabhängig davon, welche Anzahl vorher genannt wurde.

Schatzkarten: Sobald der 2. Held eines Spielers, egal von wem, in einem Stadtteil abgesetzt wurde, darf dieser Spieler sich die dort liegende Schatzkarte heimlich ansehen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle farbigen Helden in den Stadtteilen abgesetzt wurden. Dazu werden am Schluß die beiden neutralen "Helfer" benötigt, um die letzten beiden farbigen Helden aus dem Pferd zu holen. Danach ermitteln die Spieler ihre Punkte aus den Stadtteilen, die sie erobert haben und zählen sie zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Für 2 - 4 Spieler
Wie in der antiken Sage vom Trojanischen Krieg
verbergen sich tapfere griechische Helden
im Bauch eines riesigen Pferdes.

Die Spielfiguren schlüpfen oben in das Pferd
und verlassen es an der Unterseite, um einzelne
Stadtteile Trojas zu besetzen.

List und Tücke im Umgang mit dem Trojanischen
Pferd führen zum Sieg - in der mythischen Erzählung
wie in diesem Spiel!

Spielmaterial:

- Das Pferd von Troja.
- Ein Spielplan, der Troja mit seinen 7 Stadtteilen zeigt.
- 42 Helden - je 10 in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün sowie 2 neutrale "Helfer".
- 20 Heldenkarten, die den Einsatz der Krieger regeln: 6 mit drei Helden, 6 mit zwei Helden, 3 mit einem Helden, 3 ohne Helden sowie 2 Karten mit einem Poseidon-Dreizack.
- 4 Farbkarten in Rot, Gelb, Blau und Grün.
- 7 Schatzkarten: 1 Karte mit drei Schätzen (Ziffer 3), 3 Karten mit einem Schatz (Ziffer 1) und 3 Karten ganz ohne Schätze (Ziffer 0).
- Ein Beutel für die Helden.

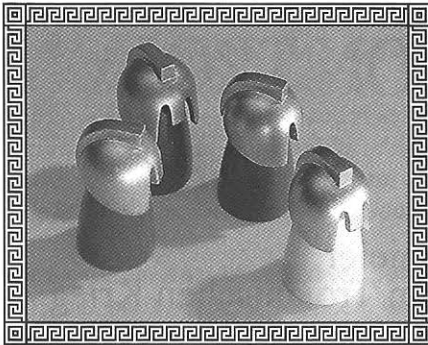
Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt Troja mit seinen sieben Stadtteilen. Ein Stadtteil ist mit der Ziffer 3 gekennzeichnet, drei Stadtteile mit der Ziffer 1. Dies sind Bonuspunkte.

Das Pferd von Troja wird mitten auf den Plan gestellt.

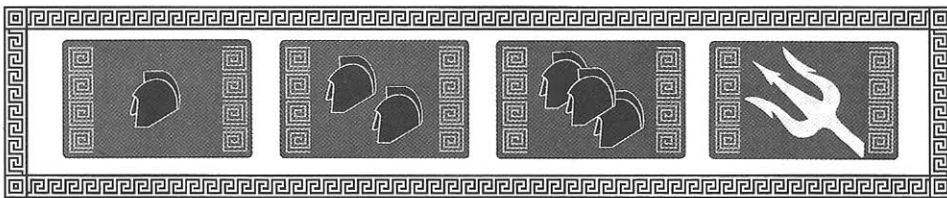
Die beiden neutralen "Helfer" verbleiben zunächst in der Schachtel. Sie werden erst bei Spielende benötigt.



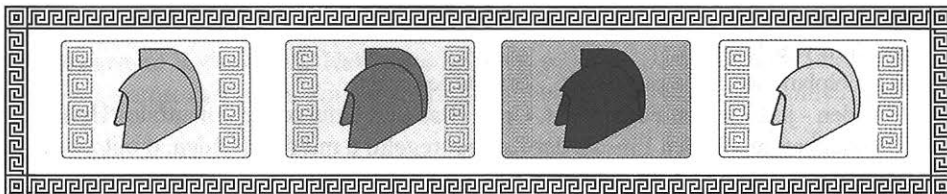


Für jeden Spieler werden 10 Helden einer Farbe in den Beutel gelegt. Die Farbe ROT muß in jedem Fall dabei sein. Die Figuren im Beutel werden gut gemischt. Nicht benutzte Figuren (bei 3 Mitspielern) bleiben in der Schachtel.

Die 20 Heldenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



Die **Farbkarten** - entsprechend der teilnehmenden Heldenfarben - werden gemischt und je 1 pro Spieler verteilt und aufgedeckt. Diese Farbe kennzeichnet nun seine Farbe im Spiel. Wer ROT gezogen hat, ist ODYSSEUS. *Odysseus macht den ersten Zug und zieht während des gesamten Spiels die Helden aus dem Beutel.*

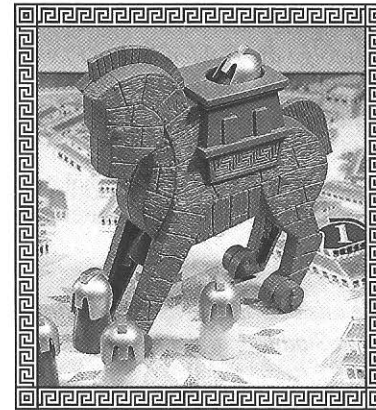


Die 7 **Schatzkarten** werden gemischt und auf jeden Stadtteil des Spielplans wird eine verdeckt gelegt. Sie nehmen Einfluß auf den Wert des Stadtteils.



Spielen nur 2 Spieler, bekommt jeder 2 Farbkarten und spielt so mit beiden Farben: Zuerst für die eine Farbe, dann unmittelbar darauf für die zweite Farbe.

Beide haben also jeweils 2 Spielzüge unmittelbar hintereinander. *Diese Variante ist ein besonders scharfes taktisches Vergnügen!*



Odysseus beginnt das Spiel mit folgenden Aktivitäten: Er zieht 2 Helden aus dem Beutel und steckt sie oben in das Pferd hinein. Dabei nennt er laut die Farben. Das Pferd ist nun gefüllt.

Dann zieht er drei weitere Helden aus dem Beutel und stellt sie offen neben den Spielplan. Diese Helden stehen dem Spieler am Zug zur Verfügung.

Ab jetzt muß Odysseus darauf achten, daß immer drei Helden bereitstehen, wenn der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Worum geht es?

Ziel ist es, möglichst viele Stadtteile zu erobern. Dazu muß ein Spieler jeweils die Mehrheit an Helden in einem Stadtteil besitzen. **ABER:** Haben mehrere Spieler gleich viele Helden, gewinnt der Spieler mit der nächst niedrigeren Anzahl.

Beispiel: *Rot und Blau haben je 3 Helden, Gelb hat 1 und Grün keinen Helden - den Stadtteil gewinnt also Gelb.*

Der Wert eines eroberten Stadtteils errechnet sich aus der Summe folgender Faktoren:

- A. der Anzahl aller Helden im Stadtteil
- plus
- B. evtl. dem Stadtteilbonus 1 oder 3
- plus
- C. dem Wert der dort liegenden Schatzkarte (0, 1 oder 3)

Spielablauf

Nach Odysseus setzt der linke Nachbar das Spiel fort. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw.

Wer an der Reihe ist, handelt folgendermaßen:

1. **Er entscheidet sich**, ob er 1, 2 oder 3 Helden in das Pferd stecken will. Dies sagt er laut an.
2. **Er zieht eine Heldenkarte** vom Stapel. Ist die Anzahl der dort angegebenen Helden gleich oder höher als die angekündigte, ist er erfolgreich. Er darf die genannte Menge in das Pferd hineinstecken. Ist die Zahl auf der Karte aber niedriger, verliert er den Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Je höher die genannte Zahl, desto höher also das Risiko.