

DELPHI

Ein Spiel von Günter Burkhardt
für 3 bis 4 Spieler

Spielmaterial

- 4 Stadtkartensätze zu je 25 Karten
- je 9 Orakelkarten (deutsch, englisch, franz.)
- 3 Paradekarten

Vor dem ersten Spiel müssen die englischen und französischen Orakelkarten aussortiert werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Außerdem benötigt man Papier und Bleistift zum Notieren der Ruhmpunkte (nicht im Spiel enthalten).

Spielidee

Zur Blütezeit des antiken Griechenlands konkurrieren die mächtigsten Stadtstaaten (Polis) der Halbinsel erbittert um die Vormachtstellung. Spielerisch soll nun diese Epoche wieder heraufbeschworen werden. Jeder Spieler vertritt eine der berühmten Städte Athen, Korinth, Theben oder Sparta.

Zur Demonstration von Macht und Stärke müssen auf prunkvollen Paraden Krieger und mächtige Helden präsentiert werden. Doch gilt es auch, die Gunst und Gaben der wankelmütigen Götter des Olympos möglichst eindrucksvoll und geschickt einzusetzen.

In jedem Stadtkartensatz befindet sich die gleiche Anzahl an Krieger-/Heldenkarten und Götterkarten. Krieger-/Heldenkarten tragen Werte zwischen 2 und 10. Götter stehen für bestimmte Fähigkeiten, die die jeweils ausliegenden Werte dramatisch verändern können. Im Spiel geht es nun darum, seine 25 Karten so geschickt einzusetzen, dass damit die meisten Ruhmpunkte gesammelt werden.

Das Spiel erstreckt sich über drei Paraden mit wiederum jeweils drei Aufmärschen. Nach jedem Aufmarsch kommt es zu einer Ruhmeswertung. Die Stadt mit der niedrigsten Auslage verliert Ruhmpunkte. Die beiden Städte mit den höchsten Auslagen erhalten Ruhmpunkte. Nur zweimal im gesamten Spiel kann jede Stadt Gesandte zum mächtigen Orakel nach Delphi schicken, um dessen Gunst zu erleben und eventuell das Schicksal doch noch zu wenden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen eigenen Stadtkartensatz.

Die Passe-Karte wird auf die Hand genommen und die restlichen 24 Karten werden gut gemischt. Anschließend nimmt jeder Spieler aus seinem Kartensatz 8 verdeckt gezogene Karten auf die Hand, mit denen er die erste Parade bestreiten muss. Jeder Spieler hat also zu Beginn 9 Karten auf der Hand (8 Handkarten + 1 Passe-Karte).

Die neun Orakelkarten werden ebenfalls gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel in die Tischmitte platziert.

Nun wird noch die Karte „Parade 1“ offen in die Tischmitte gelegt. Sie gibt an, wie viele Ruhmpunkte bei den ersten drei Aufmärschen erlangt werden können.

Spielverlauf

Zu Beginn (eines Aufmarsches) legen alle Spieler verdeckt eine Karte vor sich ab und drehen diese gleichzeitig um. Dies ist die erste Karte der Auslage eines jeden Spielers.

Danach gilt folgende Grundregel:

Es ist immer der Spieler am Zug, der gerade die schlechteste Auslage hat (d.h. aktuell den niedrigsten Wert).

Er darf so lange weitere Karten offen ablegen (eine oder mehrere Karten), bis ein anderer Spieler eine niedrigere Auslage hat, oder er gibt sich für diesen Aufmarsch geschlagen und scheidet für diesen Aufmarsch freiwillig aus.

Haben zwei oder mehrere Spieler gemeinsam die schlechteste Auslage, dann legen beide verdeckt eine Karte und drehen diese gleichzeitig um.

Jeder Aufmarsch wird so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler im Rennen ist oder alle gepasst haben. **Vor Beginn eines neuen Aufmarsches werden alle gespielten Karten abgeräumt.**

Wichtig: Der (oder die) Spieler, der als Erster ausscheidet, erhält die negativen Ruhmpunkte, die auf der Paradekarte vermerkt sind (beim ersten Aufmarsch -1). Wer als Vorletzter ausscheidet erhält die niedrigere positive Ruhmpunktzahl (beim ersten Aufmarsch 2), wer bis zuletzt ausharrt, **ohne zu passen**, bekommt immer die meisten Ruhmpunkte (beim ersten Aufmarsch 3). Im Spiel zu viele erhält der (oder die) Spieler, der als zweiter ausscheidet, überhaupt keine Ruhmpunkte, weder negative, noch positive.

Ruhmpunkte beim:

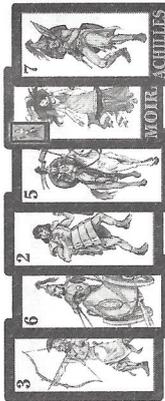
- 1. Aufmarsch -1 / 2 / 3
- 2. Aufmarsch -2 / 3 / 4
- 3. Aufmarsch -3 / 4 / 5

Ausgeschieden als: Erster Vorletzter Letzter

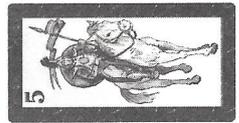
Nach drei Aufmärschen beginnt die zweite Parade. Dazu wird die Karte „Parade 2“ aufgedeckt und jeder Spieler nimmt aus seinem Kartensatz 8 weitere, verdeckt gezogene Karten auf die Hand. Bei der ersten Parade nicht verbrauchte Karten darf er behalten. Es lohnt sich also, Karten zu sparen, zumal es bei den späteren Aufmärschen auch mehr Ruhm zu erlangen gibt. Dies wiederholt sich auch nochmals bei der dritten Parade.

Die Auslage

Die Spieler müssen die Karten ihrer Auslage immer schuppenförmig übereinander ablegen. Damit lässt sich der aktuelle Wert leichter ablesen und die Reihenfolge der Karten besser erkennen.



Der Wert einer Auslage errechnet sich aus den gelegten Krieger-/Heldenkarten (Zahlenwert) und den jeweils gültigen Modifikationen dieser Werte durch die Götterkarten.

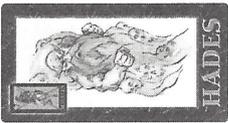


Krieger-/Heldenkarten:

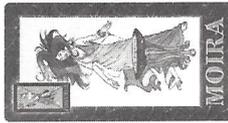
Grundsätzlich werden gelegte Zahlenwerte einfach addiert. Gleiche Karten, die direkt nacheinander gelegt werden, verstärken sich aber gegenseitig und dürfen daher multipliziert werden. (Zwei Reiter in Folge ergeben somit $5 \times 5 = 25$ Punkte)

Götterkarten: Die Götterkarten verändern zumeist den Wert der eigenen oder der gegnerischen Auslage. Das Symbol in der linken oberen Kartenecke gibt einen Hinweis auf die Funktion der jeweiligen Götterkarte.

Achilles ist seinem Schicksal begegnet und Hades zerrt ihn in sein Reich, daher müssen alle bislang gelegten Achilles-Karten (Wert 7) sofort entfernt werden (auch eigene). Später gelegte Achilles-Karten sind davon nicht betroffen.



Moir, Hüterin des Schicksals, hat ihr Urteil über Prometheus gefällt, daher müssen alle bislang gelegten Prometheus-Karten (Wert 9) sofort entfernt werden (auch eigene). Später gelegte Prometheus-Karten sind davon nicht betroffen.



Hera, die zänkische Gattin des mächtigen Zeus, verstrickt Herakles in ihre Intrigen. Daher müssen alle bislang gelegten Herakles-Karten (Wert 10) sofort entfernt werden (auch eigene). Später gelegte Herakles-Karten sind davon nicht betroffen.



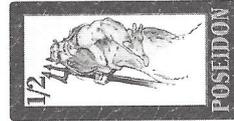
Hephaistos segnet die Waffen in seiner göttlichen Schmiede. Liegt diese Karte zwischen zwei Krieger-/Heldenkarten (oder Pärchen s.u.), so werden deren Werte miteinander multipliziert. Liegt sie nicht zwischen zwei Krieger-/Heldenkarten, ist diese Gabe des Gottes nutzlos. Die nach Hephaistos gelegte Krieger-/Heldenkarte (oder Pärchen s.u.) kann weder von Apollo noch von Ares beeinflusst werden.



Zeus, oberster Gott und Herr des Olymp, schleudert mächtige Blitze. Wer diese Karte spielt, darf eine beliebige Karte aus einer beliebigen Auslage (auch der eigenen) sofort entfernen.



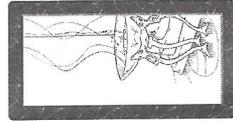
Poseidon, Bruder des Zeus und Herr der Meere, zürnt und schickt seine Fluten. Der Gesamtwert der Auslagen jedes einzelnen Gegners wird halbiert (abgerundet). Auch beim Spielen mehrerer Poseidonkarten während eines Aufmarsches werden die Gesamtwerte der Spieler nur 1x halbiert, dafür aber dann bei allen Spielern. Die Poseidon-Karte gilt, solange sie sich in einer Auslage befindet, beeinflusst also auch später gelegte Karten.



Die **Passe-Karte** hat keinen Einfluss auf den Wert der Auslage. Sie kann dann gelegt werden, wenn mehrere Spieler gleichzeitig die schlechteste Auslage haben und keine weitere Karte legen wollen. Bei mehreren gleichzeitig gespielten Passe-Karten werden evtl. zu vergebende Pluspunkte ehrlich geteilt (aufrunden), bei Minuspunkten erhält jeder die volle Punktzahl (wenn z.B. mehrere Spieler in der ersten Runde passen).



Das mächtigste Orakel der Antike in Delphi, mit seiner Priesterin Pythia, kann befragt werden. Die **DELPHI-Karte** selbst hat keine direkte Auswirkung auf die Auslage, muss aber wie eine Krieger- oder Götterkarte an die Auslage angelegt werden und bleibt dort auch liegen. Mit ihr kann jeder Spieler das Orakel anrufen (siehe „Das Orakel“).



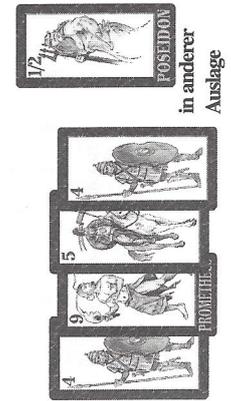
Alle gelegten Karten müssen in die eigene Auslage gelegt werden auch wenn sie evtl. keine Auswirkung haben sollten. Auch Karten, die ihre Wirkung während eines Aufmarsches verlieren, müssen bis zum Ende des Aufmarsches liegen bleiben. Ausnahme: Durch Hades, Hera, Moira oder Zeus neutralisierte Karten müssen sofort entfernt werden.

Das Orakel

Wenn ein Spieler eine DELPHI-Karte legt, darf er das Orakel anrufen. Das wird er normalerweise tun, wenn er im Moment eine sehr ungünstige Auslage hat, denn das Orakel kann ihm helfen. Er nimmt sich die oberste Orakel-Karte und schaut sie an.

Wenn sie ihm gefällt, liest er sie laut vor und alle Spieler müssen die Anweisung des Orakels befolgen. Die Orakelkarte wird anschließend beiseite gelegt.

Wenn sie ihm nicht gefällt, schiebt er die Karte wieder unter den Stapel. Er muss nun die nächste Karte vom Stapel nehmen und diese akzeptieren.



Poseidon in der Auslage eines Mitspielers halbiert den Gesamtwert:

$$(4 + 9 + 5 + 4) : 2 = 11 \text{ Punkte}$$



Hephaistos multipliziert Bogenschützen und Reiter:

$$5 + (3 \times 5) = 20 \text{ Punkte}$$

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle drei Paraden mit je drei Aufmärschen gewertet wurden.

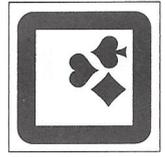
Zu seinem erreichten Ruhmwert darf nun jeder Spieler noch die verbliebene Anzahl an Handkarten addieren. Der Stadtstaat mit den meisten Ruhmpunkten darf die Vormachtstellung im antiken Griechenland für sich beanspruchen.

Es ist ihm gestattet, den Göttern zu opfern und seine Konkurrenten mit einem prächtigen Fest zu beschämen.

Autor: Günter Burkhardt

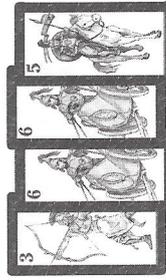
Illustration: Alexander Jung

Thematische Konzeption:
Heidelberger Spielverlag



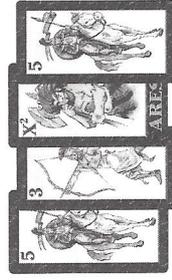
© 2002 Nürnberger Spielkarten & Heidelberger Spielverlag

Abrechnungsbeispiele



Das Streitwagenpärchen wird multipliziert:

$$3 + (6 \times 6) + 6 = 44 \text{ Punkte}$$



Ares quadriert den Bogenschützen:

$$5 + 3^2 + 5 = 19 \text{ Punkte}$$

Spielen 2 oder mehr Spieler gleichzeitig eine Delphi-Karte (dies ist nur möglich wenn die Karte verdeckt gespielt wird), gilt für den Besuch des Orakels folgende Reihenfolge: Athen, Delphi, Korinth, Sparta

Bei der Delphikarte „Große Zäsur“ müssen alle Handkarten bis auf 2 abgelegt werden. Die Passe-Karte zählt in diesem Fall nicht als Handkarte.

Götterkarten und Kriegerpärchen:

Die Götterkarten Hephaistos, Ares und Apollo wirken, wenn sie nach (bzw. bei Hephaistos auch vor) einem Kriegerpärchen (z.B. zwei aufeinanderfolgende Reiter) gespielt werden so als wäre das Pärchen eine einzige Karte mit dem Gesamtwert des Pärchens. Liegt z.B. Apollo über einem Reiterpärchen ergibt dies $5 \times 5 = 25$, verdoppelt 50 Punkte.

Wichtig:

1. Jede Karte kann nur einmal ausgelegt werden und ist dann verbraucht. Einzige Ausnahme ist die Passe-Karte. Sie wird nach dem Ausspielen immer wieder auf die Hand zurückgenommen.

Ares, der grausame Gott des Krieges und Herr der Schlachten, erweist seine Gunst. Der Wert der direkt unter der Ares-Karte liegenden Krieger-/Heldenkarte (oder Pärchen s.u.) wird quadriert. (Beisp. 6^2 entspricht 36). Liegt die Ares-Karte nicht direkt auf einer Krieger-/Heldenkarte, so ist sie ohne Wirkung



Apollo, der goldhaarige Schutzherr der Musen und der Musik und bester Bogenschütze des Olymp, ist euch wohlgesonnen. Der Wert der direkt unter der Apollo-Karte liegenden Krieger-/Heldenkarte (oder Pärchen s.u.) wird verdoppelt. Liegt die Apollo-Karte nicht direkt nach einer Krieger-/Heldenkarte, so ist sie ohne Wirkung.

