

# KYKLADEN

Ein Spiel von Ludovic Maublanc und Bruno Cathala für 2 bis 5 Spieler

*Inmitten der Inselgruppe der Kykladen, vor der Küste des noch nicht geeinten Griechenlands, wachsen die großen Städte Sparta, Athen, Korinth, Theben und Argos unter den wohlwollenden Augen der Götter heran und machen einander die Vorherrschaft streitig.*

## ZIEL DES SPIELS:

Beweisen Sie die Vorherrschaft Ihrer Stadt, indem Sie als erster Spieler am Ende einer Runde 2 Metropolen besitzen.

## SPIELAUFBAU:

Jeder Spieler erhält die Teile seiner Farbe **1**, die er für alle sichtbar vor seinem Sichtschirm **2** platziert und 5 GS **3**, die er dahinter verbirgt.

Platzieren Sie die Spielpläne **4**, Armeen und Schiffe entsprechend der Anzahl der Mitspieler so, wie es die Illustrationen auf den Seiten 7 und 8 zeigen (Sie finden die jeweilige Mitspieleranzahl am unteren Rand der Spielpläne).

Mischen Sie die Kreaturenkarten und legen Sie den Stapel verdeckt an den dafür vorgesehenen Platz **5**. Platzieren Sie die fünf Figuren neben dem Ablagestapel **6**.

Platzieren Sie die Priester- **7** und Philosophen-  
karten **8** die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan.

Jeder Spieler nimmt einen seiner Opfermarker. Diese werden gemischt und in zufälliger Reihenfolge auf die ersten Felder der Spielzugleiste **9** gelegt (die zweiten Marker werden nur in der 2-Spieler-Variante benötigt).

Die vier Göttertafeln **10** werden zunächst neben den Spielplan gelegt.

Gebäude, Metropolen, Spezialwürfel, Wohlstandsmarker und die nicht verteilten Goldstücke werden bis zu ihrer Verwendung als Vorrat beiseite gelegt.

## INHALT

3-teiliger Spielplan

2 Spezialwürfel

100 Goldstücke (GS)

16 Wohlstandsmarker

5 Figuren: Krake, Minotaurus, Medusa, Polyphem, Chiron

18 Kreaturenkarten

16 Philosophen-  
karten

16 Priesterkarten



4 große Göttertafeln

40 Gebäude:

10 Häfen 10 Festungen

10 Tempel 10 Universitäten

10 Metropolen

In jeder der fünf Spielerfarben:

2 Opfermarker 8 Schiffe

3 Gebietsmarker 8 Truppen



1 Sichtschirm



## DAS SPIEL:

Das Spiel erstreckt sich über mehrere Spielrunden, in denen die Spieler:

- zuerst **ihre Einkünfte in GS erhalten** (Erträge ihrer Inseln und ihres Seehandels),
- dann **den Göttern opfern** (Auktion). Manchmal ist es nötig, ein sehr hohes Opfer darzubringen, um die Gunst des gewünschten Gottes zu erlangen.
- Schließlich werden – abhängig von dem Gott, dessen Gunst errungen wurde – dessen **Aktionen ausgeführt** (jeder Gott hat eine „kostenlose“ Aktion; für die anderen müssen zusätzliche GS ausgegeben werden).

Ziel jedes Spielers ist es, am Ende einer Runde zwei Metropolen zu besitzen (indem er sie baut oder/und erobert). Das Spiel endet am Schluss einer Runde, wenn mindestens ein Spieler dieses Ziel erreicht. Bei mehreren Spielern gibt die Menge der GS den Ausschlag und der Reichste von ihnen gewinnt.

## RUNDENABLAUF:

### 1) SAGENHAFTE KREATUREN:

Während jeder Runde ziehen einige der sagenhaften Kreaturen über die Kykladeninseln.

Zu Beginn jeder Runde wird die Kreaturenleiste aktualisiert (siehe Illustration), so dass auf jedem der drei Felder eine Kreatur liegt. Die GS unter jedem Feld geben den Preis an, der gezahlt werden muss, um die jeweilige Kreatur während der Aktionsphase (siehe Seite 3) zu nutzen. Gehen Sie wie folgt vor:

- Entfernen Sie die Kreatur auf dem 2-GS-Feld, wenn sie in der vorherigen Runde nicht genutzt wurde.
- Dann verschieben Sie die anderen Karten nach rechts und füllen so die leeren Felder.
- Schließlich ziehen Sie neue Karten und füllen damit die restlichen Felder.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischen Sie aus dem Abwurfstapel einen neuen.

#### Ausnahmeregel für den Spielbeginn:

- In der ersten Runde ziehen Sie die oberste Kreaturenkarte und legen sie offen auf das linke Feld der Kreaturenleiste (4 GS).
- Liegt diese Karte zu Beginn der zweiten Runde noch dort, schieben Sie sie um ein Feld nach rechts und legen eine neu gezogene Karte offen auf das frei gewordene Feld (wurde die Karte jedoch genutzt und damit entfernt, so werden die ersten beiden Karten vom Nachziehstapel auf das 3-GS- und das 4-GS-Feld gelegt).

### 2) DIE GÖTTER:

Die Reihenfolge, in der die Götter den Spielern ihre Gunst gewähren, ändert sich zu Beginn jeder Spielrunde.

Mischen Sie die vier großen Göttertafeln und legen Sie sie zufällig auf die vier leeren Felder oberhalb des Apollo-Felds. Im **5-Spieler-Spiel** legen Sie alle vier Götter offen aus.

Im **4-Spieler-Spiel** wird der letzte der 4 Götter verdeckt ausgelegt und ist in dieser Runde nicht verfügbar. In der nächsten Runde wandert dieser Gott aufgedeckt auf das erste Feld und die drei anderen werden gemischt. Wiederum wird der an vierter Stelle ausgelegte Gott verdeckt platziert; er wird in der folgenden Runde offen auf das erste Feld gelegt.

Im **3-Spieler-Spiel** werden die ersten beiden Götter offen und die anderen beiden verdeckt ausgelegt. In der nächsten Runde werden die vorher verdeckten Götter genutzt. Anschließend werden alle 4 Götter gemischt und wieder so ausgelegt, dass zwei neue Paare entstehen.

*Die besonderen Regeln für das 2-Spieler-Spiel werden auf Seite 6 beschrieben.*

### 3) EINKÜNFTE:

Jede Stadt erhält GS entsprechend dem Wohlstand ihrer Inseln und ihrem Ertrag aus Seehandel.

Jeder Spieler erhält **1 GS für jedes von ihm kontrollierte Wohlstandssymbol**.

Wohlstandssymbole finden sich auf mehreren Inseln (aufgedruckt auf dem Spielplan und – mittels Apollo – auch als Marker, siehe Seite 6) ebenso wie auf manchen Seefeldern (aufgedruckt auf die Pfeile, die den Seehandel mit anderen Nationen symbolisieren).

Verbergen Sie Ihre eingenommenen GS hinter Ihrem Sichtschirm.



*In der vorherigen Runde hat ein Spieler die Kreatur auf dem 3 GS-Feld eingesetzt. Die Leiste muss nun für die nächste Runde aktualisiert werden: :*

- 1 Der Minotaurus wird abgeworfen (niemand wollte ihn)
- 2 Der Pegasus wird auf das 2 GS-Feld verschoben
- 3 Das 3- und 4-GS-Feld werden mit neuen Kreaturen vom Nachziehstapel aufgefüllt



*Diese Insel bringt dem blauen Spieler 2 GS ein.*



*Diese Seehandelszone bringt 1 GS für den grünen Spieler.*

#### 4) OPFER:

Um die Gunst der Götter zu erringen und deren Aktionen ausführen zu können, müssen die Spieler einen Teil ihres Vermögens (GS) opfern.

In Spielreihenfolge nimmt jeder Spieler seinen Opfermarker von der Spielzugleiste, wählt einen Gott aus und platziert den Marker auf dem Feld des Gottes, das der Höhe des beabsichtigten Opfers entspricht.

*Will ein Spieler mehr als 10 opfern, so platziert er einen seiner Gebietsmarker auf 10+ und seinen Opfermarker auf die entsprechende weitere Ziffer (um z.B. 13 zu bieten, wird der Gebietsmarker auf 10+ und der Opfermarker auf der 3 platziert).*

Ein Gott schenkt seine Gunst immer nur dem Spieler, der das höchste Opfer erbringt.

Wenn ein Spieler einem bereits gewählten Gott ein Opfer darbringen möchte

- muss das Opfer höher als das bereits angebotene sein und
- der Spieler, der das erste Opfer angeboten hat, muss seinen Marker zurücknehmen und sofort auf einen ANDEREN Gott bieten.

Es ist möglich, dass ein derart überbotener Spieler seinerseits einen anderen Spieler überbietet. Auch dieser Vorgang muss dann abgeschlossen werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Ausnahme: Apollo verlangt keine Opfer. Daher darf jeder Spieler seinen Opfermarker auf dessen Feld stellen, ohne dafür zu bezahlen. Auch dürfen mehrere Spieler in einer Runde Apollo wählen. Der erste Spieler stellt seinen Marker dann auf Feld 1, der nächste auf Feld 2 usw.

Die Opferphase ist vorbei, wenn jeder Spieler seinen Opfermarker platziert hat.

Jeder Spieler bezahlt nun die Anzahl der GS in den Vorrat, die er dem Gott als Opfer angeboten hat – die Summe kann durch Priesterkarten (siehe später) reduziert werden.

*Wichtig: Auch wenn die GS verdeckt gehalten werden, ist es nicht erlaubt, mehr zu bieten als man bezahlen kann – der Zorn der Götter wäre fürchterlich!*

#### 5) AKTIONEN DURCHFÜHREN:

Die Götter werden aktiviert, wie zu Beginn des Spielzugs festgelegt.

Der Spieler, der dem ersten Gott das höchste Opfer dargebracht hat, führt die götterspezifischen Eigenschaften in beliebiger Folge aus und kann eine sagenhafte Kreatur anwerben, indem er den erforderlichen Preis für jede dieser Aktionen zahlt.

Folgende Aktionen sind möglich:

- Eine oder mehrere sagenhafte Kreaturen herbeirufen (alle Götter außer Apollo)
- Anwerben (alle Götter außer Apollo)
- Bauen (alle Götter außer Apollo)
- Spezielle Aktionen (alle Götter außer Athene und Apollo)
- Einnahmen erhöhen (Apollo)

Die 4 Hauptgötter wirken also in ähnlicher Weise – Apollo weicht davon ab.

Aktionen können sich abwechseln (z.B.: anwerben – bauen – wieder anwerben).

Hat ein Spieler sein Aktionen beendet, stellt er seinen Opfermarker auf das letzte freie Feld der Spielzugleiste. Der Spieler, der das höchste Opfer auf den nächsten Gott abgegeben hat, ist nun an der Reihe.

#### • EINE ODER MEHRERE KREATUREN HERBEIRUFEN

Indem er die unter der Karte vermerkten Kosten zahlt (2, 3 oder 4 GS abzüglich möglicher Preisreduzierungen durch Tempel, siehe später), nimmt ein Spieler sich die Karte der Sagenhaften Kreatur, nutzt deren Fähigkeiten und legt die Karte offen auf den Abwurfstapel.

Die Fähigkeiten der Kreatur müssen sofort genutzt werden. Karten dürfen nicht für eine spätere Nutzung aufbewahrt werden.

Die Fähigkeiten jeder Kreatur und der Einsatz der fünf Figuren werden in der beigegeführten 4-seitigen Kurzanleitung beschrieben.

*Wichtig: Neue Kreaturenkarten kommen immer nur zu Beginn einer Runde auf den Spielplan. Der Spieler, der dem ersten Gott das höchste Angebot gemacht hat, bedient sich zuerst und darf so viele Kreaturen auswählen, wie er bezahlen kann. Es ist also möglich, dass andere Spieler innerhalb dieser Runde leer ausgehen.*

#### BEISPIEL: OPFER



*Der blaue Spieler möchte in den Krieg ziehen und bietet Ares ein Opfer an. Er legt seinen Marker auf 5 und hofft, dass das Gebot die anderen Spieler abschreckt.*



*Der rote Spieler macht Ares ein Angebot von 6! Der blaue Spieler muss nun sofort eine neue Wahl treffen. Er bietet Poseidon ein Opfer in Höhe von 1 an und hofft, überboten zu werden, um erneut auf Ares bieten zu können.*



*Genau das geschieht: Gelb bietet Poseidon ein Opfer von 3 an und überbietet Blau. Blau bietet nun sofort 7 auf Ares und überbietet damit Rot, der jetzt seinerseits einem anderen Gott ein Angebot machen muss...*

*Wofür entscheidet sich Rot?*

#### BEISPIEL: AKTIONSENDE



*Rot hat zuerst gespielt: Sobald er fertig ist, platziert er seinen Marker auf die 5 der Spielzugleiste. Der nächste, Grün, setzt seinen Marker auf die 4, usw. Also wird der in dieser Runde letzte Spieler in der nächsten Runde als Erster sein Opfer anbieten.*

## ◆ ANWERBEN

Die Hauptgötter ermöglichen es den Spielern – je nach ihrer Fähigkeit – eine Armee, ein Schiff, einen Priester oder einen Philosophen kostenlos und weitere gegen wertvolles Gold (GS) anzuwerben.



**POSEIDON**

### Schiffe anwerben

Poseidon schenkt ein Schiff.

Zusätzliche Schiffe können wie folgt gekauft werden:

- Das zweite Schiff kostet 1 GS
- Das dritte kostet 2 GS
- Das vierte kostet 3 GS

Ein Spieler kann pro Runde nicht mehr als 3 zusätzliche Schiffe kaufen.

Kein Spieler kann mehr als 8 Schiffe besitzen. Schiffe müssen auf Seefeldern rund um eine Insel gebaut werden, die dem jeweiligen Spieler gehört. Das Feld muss dazu frei oder aber mit einem eigenen Schiff besetzt sein.



**ARES**

### Armeen anwerben

Ares schenkt eine Armee.

Zusätzliche Armeen können wie folgt gekauft werden:

- Die zweite Armee kostet 1 GS
- Die dritte kostet 2 GS
- Die vierte kostet 3 GS

Ein Spieler kann pro Runde nicht mehr als 3 zusätzliche Armeen kaufen.

Kein Spieler kann mehr als 8 Armeen besitzen.

Armeen müssen auf eigenen Inseln platziert werden.



**ZEUS**

### Priester anwerben

Zeus schenkt einen Priester.

Es ist möglich, einen (und nur einen) weiteren Priester für 4 GS anzuwerben.

*Priester müssen offen vor dem eigenen Sichtschirm platziert werden.*

### Wirkung der Priester:

Jeder Priester reduziert ein zu Beginn der Spielrunde zu erbringendes Opfer um 1 GS.

Egal, wie viele Priester ein Spieler besitzt: es MUSS immer mindestens 1 GS pro Opfer gezahlt werden (nur Apollo gewährt seine Gunst umsonst).



**ATHENE**

### Philosophen anwerben

Athene schenkt einen Philosophen.

Es ist möglich einen (und nur einen) weiteren Philosophen für 4 GS anzuwerben.

*Philosophen müssen offen vor dem eigenen Sichtschirm platziert werden.*

### Wirkung der Philosophen:

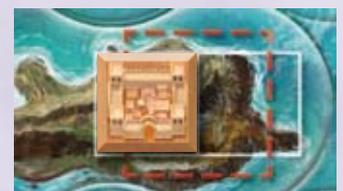
Sobald ein Spieler seinen vierten Philosophen erhält, muss er alle zurücklegen und eine Metropole errichten (siehe Seite 6).

## ◆ BAUEN

Jeder Gott bietet eine spezielle Gebäudeart – jeweils mit anderen Auswirkungen.

Ein Gebäude kostet 2 GS. Während seines Spielzuges kann ein Spieler eine Gebäudeart mehrfach bauen, auch auf der selben Insel – wenn er es bezahlen kann.

Besitzt ein Spieler 4 verschiedene Gebäude auf einer oder mehreren Inseln, errichtet er automatisch eine Metropole (siehe weiter unten).



*Gebäude werden auf den weißen Vierecken der Inseln platziert..*

**POSEIDON**



**HAFEN**

**Effekt:** In Seeschlachten geben Häfen den zur gesamten Insel benachbarten Seefeldern stehenden Flotten einen Verteidigungsbonus (siehe Seite 5).

**ARES**



**FESTUNG**

**Effekt:** In Schlachten geben Festungen den auf ihrer Insel befindlichen Armeen einen Verteidigungsbonus (siehe Seite 5).

**ZEUS**



**TEMPEL**

**Effekt:** Jeder Tempel reduziert die Kosten für das Herbeirufen einer Sagenhaften Kreatur um 1 GS. Diese Preisermäßigung kann je Tempel nur einmal pro Runde angewandt werden. Egal wie viele Tempel ein Spieler besitzt: Es muss immer mindestens 1 GS pro Kreatur gezahlt werden.

**ATHENE**



**UNIVERSITÄT**

**Effekt:** Die Universität hat keinen speziellen Effekt, ist aber eines der 4 Gebäude, die für den Bau einer Metropole benötigt werden.

## • SPEZIELLE AKTIONEN

Einige Götter gewähren Spezialaktionen.

Während seines Zuges kann ein Spieler diese Aktionen mehrfach durchführen – wenn er ausreichend GS besitzt.

### POSEIDON

#### Schiffe bewegen

Für 1 GS kann ein Spieler Schiffe, die sich gerade auf dem gleichen Feld befinden, bis zu 3 Felder weit bewegen. Er kann während der Bewegung auch Schiffe hinzunehmen oder Schiffe zurücklassen.

Wenn Schiffe auf ein bereits von gegnerischen Schiffen besetztes Feld ziehen, endet der Zug automatisch und es kommt auf der Stelle zum Kampf (siehe unten).

### ARES

#### Armeen bewegen

Für 1 GS kann ein Spieler einige oder alle Armeen von einer Insel zu einer anderen ziehen, wenn beide Inseln durch eine Kette eigener Schiffe verbunden sind.

- Landet er auf einer Insel, wo sich bereits feindliche Armeen befinden, kommt es auf der Stelle zum Kampf (siehe unten).
- Landet er auf einer Insel, auf der sich keine Armeen befinden, nimmt er die Insel kampflos in Besitz, auch wenn sich darauf eine Festung befindet.
- Wenn seine Armeen ihre Startinsel leer zurücklassen, muss er dort einen Gebietsmarker deponieren. Die Insel gehört ihm weiterhin, bis ein Gegner dort landet (*eine Insel, die einmal im Besitz eines Spielers war, ist nie mehr neutral*).

**Letzte Insel:** Ein Spieler darf die letzte Insel eines anderen Spielers NICHT angreifen – es sei denn, er kann beweisen, dass er durch diese Eroberung das Spiel gewinnen könnte.

*Beispiel: Ein Spieler, der Ares gewählt hat, besitzt bereits eine Metropole. Er hat das Recht, die letzte Insel eines Spielers anzugreifen, wenn sich auf dieser eine Metropole befindet: Sollte sein Angriff erfolgreich sein, gewinnt er das Spiel.*

### ZEUS

#### Kreaturen auswechseln

Für 1 GS kann ein Spieler eine verfügbare Kreaturenkarte abwerfen und durch die erste Karte vom Nachziehstapel ersetzen.

*Diese Aktion kann genutzt werden, um eine gefährliche Kreatur loszuwerden oder um nach einer benötigten Kreatur zu „suchen“.*



**Beispiel für eine Schiffsbewegung.**  
Oben die Ausgangssituation



**Erste Bewegung:**  
Die Gruppe von 3 Schiffen trifft auf ein angrenzend liegendes Schiff.



**Zweite Bewegung:**  
Die 4 Schiffe ziehen zusammen 1 Feld.



**Dritte Bewegung:**  
2 Schiffe werden zurückgelassen, während die anderen 2 ein weiteres Feld ziehen.

## ABLAUF EINES KAMPFES:

1) Jeder am Kampf beteiligte Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert dazu seine Armeen/Schiffe im Kampfgebiet.



Findet der Kampf auf einer Insel mit einer oder mehr Festungen statt, addiert der Verteidiger für jede Festung +1 zu seinem Würfelwurf.



Findet der Kampf auf einem Seefeld statt, das an eine Insel (oder an mehrere) angrenzt, auf der (denen) der Verteidiger einen oder mehrere Häfen hat, so addiert er +1 pro Hafen zu seinem Würfelwurf.

2) Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis verliert den ersten Angriff: Er entfernt eine Armee/ein Schiff vom Spielplan und stellt es zurück in seine Reserve vor dem Sichtschirm. Bei Gleichstand verliert jeder Spieler eine Armee/ein Schiff (siehe auch rechts unten).

3) Haben beide Gegner noch Armeen/Schiffe, darf der Verteidiger sich zurückziehen (siehe unten). Kann oder will er das nicht, erhält der Angreifer die Möglichkeit zum Rückzug. Ziehen sich beide nicht zurück, findet ein neuer Angriff statt (siehe Schritt 1).

4) Dies wiederholt sich so lange, bis einer der Spieler allein in der Kampfzone übrig bleibt. Er übernimmt dann die Kontrolle dieser Insel oder des Seefelds, in dem sich der Kampf abspielte. Handelt es sich um eine Insel, erhält der Sieger auch sämtliche Gebäude dort.

**Rückzug an Land:** Um einen Kampf zu verlassen, zieht ein Spieler seine Armeen auf eine seiner Inseln zurück, die aber durch Schiffe mit der Insel, auf welcher der Kampf stattfindet, verbunden sein muss. Anderenfalls ist kein Rückzug möglich.

**Rückzug auf See:** Um einen Kampf zu verlassen, muss ein Spieler sein Schiff auf ein angrenzendes leeres oder von ihm selbst besetztes Feld zurückziehen. Erfüllt kein Feld diese Voraussetzung, ist kein Rückzug möglich.



**Wichtig:** Eine Insel zählt als einzelnes Feld, egal wie groß sie ist. Der Hafen oben im Bild schützt daher alle 8 angrenzenden Felder und die darauf befindlichen Truppen schützen die gesamte Insel.

**Hinweis:** Es ist möglich, dass sich während eines Kampfes zwei Armeen gegenseitig vernichten. Der Verteidiger behält dann seine Insel. Er platziert dort seinen Gebietsmarker, erhält weiterhin die Einkünfte der Insel und profitiert von den Effekten der Gebäude. Er kann die Insel aber erst wieder vor Folgeattacken schützen, wenn er mit Hilfe von Ares dort neue Armeen rekrutiert hat.

## • APOLLO

Spieler, die Apollo gewählt haben, ziehen zuletzt und haben nur wenige Optionen. Dennoch kann es aus finanziellen Gründen sinnvoll sein, Apollo zu wählen.



Der Spieler, der Apollo gewählt hat, erhält

- 1 GS, wenn er mehr als eine Insel besitzt, oder
- 4 GS, wenn er nur eine Insel besitzt.

Die so gewonnenen GS platziert er hinter seinem Sichtschirm.

Außerdem platziert er einen Wohlstandsmarker auf einer Insel seiner Wahl. Diese Insel steht nun bis zum Spielende in der Gunst Apollos und erzeugt in jeder folgenden Runde 1 zusätzliches GS für ihren Besitzer. Auf einer Insel dürfen beliebig viele Wohlstandsmarker liegen.

Wichtig: Haben mehrere Spieler in einer Runde Apollo gewählt, bekommen alle die zusätzlichen GS, aber nur der erste Spieler, der Apollo wählte, erhält den Wohlstandsmarker.

## 6) ENDE DER RUNDE:

Nachdem jeder Spieler seinen Zug vollendet und seinen Marker auf der Spielzugleiste neu platziert hat, endet die Runde.

Wenn ein oder mehrere Spieler zwei Metropolen besitzen, endet das Spiel. Ansonsten beginnt eine neue Runde.

## ENDE DES SPIELS UND SIEG:

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mindestens ein Spieler 2 Metropolen besitzt.

Dieser Spieler gewinnt das Spiel!

Besitzen am Ende einer Runde mehrere Spieler 2 Metropolen, gewinnt derjenige von ihnen, der hinter seinem Sichtschirm das meiste Gold (GS) gesammelt hat. .

## DIE METROPOLEN:

Jede Insel hat ein spezielles Feld für eine Metropole (rot gestrichelt).

Es gibt zwei Wege, eine Metropole zu errichten:

- **Wirtschaftliche Entwicklung:** Ein Spieler, der alle 4 Gebäudearten besitzt (Hafen, Festung, Tempel, Universität), auch auf verschiedenen Inseln, muss diese sofort in den Vorrat zurücklegen und durch eine Metropole auf einem leeren Feld auf einer seiner Inseln ersetzen.



Wenn der einzig verfügbare Platz ganz oder teilweise bebaut ist, muss der Spieler das oder die Gebäude entfernen, um Platz für die Metropole zu schaffen.

- **Intellektuelle Entwicklung:** Ein Spieler, der 4 Philosophen besitzt, muss diese sofort auf den Philosophenstapel zurücklegen und erhält eine Metropole aus dem Vorrat. Der Spieler platziert die Metropole auf einem freien Feld auf einer seiner Inseln.

Wenn der einzig verfügbare Platz ganz oder teilweise bebaut ist, muss der Spieler das oder die Gebäude entfernen, um Platz für die Metropole zu schaffen.

Besitzt ein Spieler nur eine Insel und befindet sich dort bereits eine Metropole, werden lediglich die Philosophen zurückgelegt (die neue Metropole „ersetzt“ die alte).

*Es gibt eine dritte Möglichkeit, eine Metropole zu bekommen: Die Eroberung einer Insel, auf der sich bereits eine Metropole befindet!*

**WICHTIG: Eine Metropole (ein „Super-Gebäude“) vereint die Fähigkeiten aller Gebäudearten in sich!**

## 2-SPIELER-SPIEL

Bauen Sie das Spiel auf, wie es die Illustration auf Seite 8 zeigt.

Jeder Spieler nimmt die beiden Opfermarker seiner Farbe.

Mischen Sie die 4 Opfermarker und verteilen Sie sie beliebig auf die ersten Felder der Spielzugleiste.

Anschließend entspricht das Spiel der 4-Spieler-Variante, mit der Ausnahme, dass jeder Spieler zwei Göttern Opfer anbieten muss (es ist dabei möglich, sich selbst zu überbieten).

*Achtung: Jeder Spieler muss die gesamten Opferkosten für beide gewählten Götter bezahlen können. Ein Priester erspart einem Spieler 1 GS bei jedem Opfer.*

**Das Spiel endet, wenn einer der beiden Spieler am Ende einer Runde 3 Metropolen besitzt (anstelle von 2).**

Ein Spiel von Bruno Cathala  
und Ludovic Maublanc  
Illustrationen: Miguel Coimbra  
Übersetzung: Yuthakah

