

MICHAEL TUMMELHOFFER

PANTHEON

VÖLKER,
GÖTTER,
MONUMENTE!



PANT

SPIELVORBEREITUNG

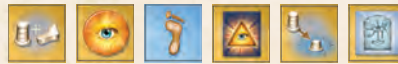
Material:

- 1 Spielplan
- 48 Säulen in 4 Spielerfarben
- 48 Füße in 4 Spielerfarben
- 4 Zählfiguren in 4 Spielerfarben
- 1 Großer Fuß
- 1 Tempel
- 8 Völkerplättchen
- 32 Opferplättchen
- 40 Beuteplättchen
- 40 Gottheiten (Götterplättchen)
- 21 Halbgötter
- 4 50/100 Punktemarker
- 6 Bonusplättchen
- 75 Aktionskarten
- (16 Bewegung, 44 Opfer, 15 1er-Geld)
- 7 besondere Geldkarten (je 2x 2er, 3er, 4er; 1x 5er)
- 8 Völkerkarten
- 1 Beutel aus Stoff
- 4 Kurzregeln

1. Der **Spielplan** wird ausgelegt. Der **große Fuß** und die **50/100 Punktemarker** werden neben den Spielplan gelegt.

Die **48 Säulen und 48 Füße** in Spielerfarben werden als **allgemeiner Vorrat** neben den Spielplan gelegt.

Die **6 Bonusplättchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



2. Die **40 sechseckigen Beuteplättchen** werden in den Beutel geworfen und neben den Spielplan gelegt.



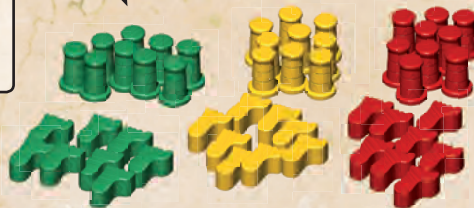
großer Fuß



50/100



Bonusplättchen



allgemeiner Vorrat

11. Ist ein Halbgott unter den Spielern, wird dieser **Startspieler**. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es mehrere oder gar keine Halbgötter gibt, wird der jüngste Spieler Startspieler. Er nimmt sich den **Tempel** und beginnt das Spiel, wie auf der Seite 4 beschrieben.



10. **Jeder Spieler** nimmt sich in seiner Farbe:

1 Zählfigur, die er auf das Feld 0 der Zählleiste stellt.

3 Säulen und 4 Füße, die er als persönlichen Vorrat vor sich ablegt.

Dazu noch:

5 Karten vom verdeckten Nachziehstapel.

1 Bonusplättchen vom verdeckten Stapel

(Variante: siehe Seite 4)

1 Kurzregel



Beispiel:



Opfer



Geld



Opfer

HEON

2-4 Spieler
ab 10 Jahren
60-90 Minuten

3. Die 40 Götterplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.



4. Die 21 Halbgötter werden in 2 Gruppen unterteilt. Zuerst werden die 4er, 5er und 6er gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Dann werden die 1er, 2er und 3er gemischt, gestapelt und auf den 4-6er-Stapel gelegt.



4-6 unten

1-3 oben



5. Die 8 Völkerplättchen werden offen neben den Spielplan gelegt.

6. Die 8 Völkerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Völkerplättchen gelegt.



Achtung!
Wichtige Unterscheidung:
Gottheiten **Halbgötter**



7. Die 32 Opferplättchen werden in 1/2er und 3/4er Gruppen in jeder Sorte (Gaben//Priester/Tänzer/Tempel) gestapelt und neben den Spielplan gelegt.



Gaben



Priester



Tänzer



Tempel

8. Die 7 Geldkarten mit den Werten 2-5 werden, wie abgebildet, dem Wert nach sortiert und mit der 2 oben neben den Spielplan gelegt (als offener besonderer Geldkartenstapel).



9. Die 75 Aktionskarten (Bewegung, Opfer, 1er-Geld) werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Von diesem Nachziehstapel werden die obersten 4 Karten aufgedeckt und offen neben dem Stapel ausgelegt.



Bewegung



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sammeln Punkte, indem sie sich die Gunst der Götter und Halbgötter des Pantheon sichern und diesen Säulen errichten (warum erst aufwändig Monumente bauen, mehr als die Säulen bleiben ohnehin nicht übrig). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 6 Epochen. In jeder Epoche wird 1 Volk gespielt.

Jede Epoche besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. Vorbereitung der Epoche – Aufstieg des Volkes
2. Zugphase – Blütezeit des Volkes
3. Ende der Epoche – Niedergang des Volkes



Epochenanzeiger
mit den Epochen 1–6

1. VORBEREITUNG DER EPOCHE – AUFSTIEG DES VOLKES

- Der Startspieler deckt die oberste verdeckte Völkerkarte auf und aktiviert damit dieses Volk.
- Dann nimmt er das neben dem Spielplan bereitgelegte Plättchen dieses Volkes und legt es auf den linken, freien Platz auf dem Epochenanzeiger.
- Anschließend deckt er vom Götterstapel Gottheiten auf, und zwar genau 1 mehr als Spieler, und legt sie offen auf den Spielplan.
- Ein anderer Spieler zieht nun Beuteplättchen aus dem Beutel, auch hier genau 1 mehr als Spieler. Er verteilt diese Beuteplättchen **zufällig** auf die Felder mit dem Symbol des aktiven Volkes rund um das Startfeld (bei jedem Volk sind dies 5 Felder). Dabei ist Folgendes zu beachten:
 - Bei 2 Spielern werden die Symbolfelder mit den Nummern 3 und 4 **nicht** belegt.
 - Bei 3 Spielern wird das Symbolfeld mit der Nummer 4 **nicht** belegt.
- Jedes Volk hat eine besondere Eigenschaft. Sie wird jetzt ausgeführt.
- Zuletzt stellt der Startspieler den Tempel auf das Startfeld des Volkes.
- Diese Vorbereitungen finden zu Beginn jeder Epoche statt.

(Die genauen Eigenschaften der Völker, der Beute- und Bonusplättchen sind auf den Seiten 11 und 12 dieser Regel erklärt. Die Vorteile der Gottheiten sind auf dem Beiblatt erklärt.)

Beispiel

für die Vorbereitung der 1. Epoche in einem 3 Personen-Spiel:

1. Der Startspieler deckt die Völkerkarte „Gallia“ auf.

2. Er nimmt das Völkerplättchen „Gallia“ und legt es auf die Epoche I.

3. Dann deckt er 4 Gottheiten (3 Spieler + 1) auf und legt diese offen auf den Spielplan.

4. Ein weiterer Spieler zieht nun 4 Beuteplättchen (3 Spieler + 1) aus dem Beutel und verteilt diese auf die Felder mit dem Symbol von „Gallia“. Das Feld mit der Nummer 4 bleibt bei 3 Spielern leer.

5. Dann wird die besondere Eigenschaft des Volkes, hier die der Gallier, ausgeführt.

6. Zuletzt stellt der Startspieler den Tempel auf das Startfeld „Gallia“.



besondere
Eigenschaft
der Gallier



Variante: Statt die **Bonusplättchen** zufällig zu verteilen, können die Spieler sich auch entscheiden, diese auszusuchen. Dies geschieht, nachdem die Vorbereitung der 1. Epoche abgeschlossen ist. Die Bonusplättchen werden dann in der Spielvorbereitung offen statt als verdeckter Stapel ausgelegt. Beginnend mit dem Spieler, der in der Reihenfolge an letzter Stelle sitzt, und dann entgegen dem Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler ein Bonusplättchen aus.

2. ZUGPHASE – BLÜTEZEIT DES VOLKES

Beginnend mit dem Startspieler führen nun alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge aus.
In seinem Zug **muss** jeder Spieler **genau eine** der folgenden **Aktionen** ausführen:

I. Der Spieler führt eine **Bewegung** aus.

oder

II. Der Spieler **kauft ein**.

oder

III. Der Spieler **erwirbt 1 Götterplättchen**.

oder

IV. Der Spieler **zieht 3 Karten nach**.

Hat der Spieler **eine** dieser Aktionen ausgeführt, endet sein Zug und der nächste Spieler ist am Zug.



I. Der Spieler führt eine Bewegung aus

- Der Spieler, der diese Aktion wählt, nimmt sich den großen Fuß. Dieser bringt ihm 1 Schritt.
- Der Spieler spielt Bewegungskarten aus. Jede Bewegungskarte bringt ihm 2 Schritte.
- Die Gesamtsumme der Schritte darf er nun ausführen.

Dazu ein Beispiel: Rot ist am Zug. Er nimmt sich den großen Fuß. Zusätzlich spielt er 1 Bewegungskarte aus. Er darf also insgesamt 3 Schritte ausführen.



1 Schritt



2 Schritte

Ausführen der Bewegung:

- Für jeden seiner Schritte darf der Spieler 1 Fuß oder 1 Säule auf den Spielplan setzen.
- Füße und Säulen, die ein Spieler setzt, müssen aus seinem persönlichen Vorrat stammen.
- **Füße** dürfen auf alle Felder (auch auf Wasserfelder) gesetzt werden, nicht jedoch auf Säulenfelder.
- **Säulen** dürfen nur auf Säulenfelder gesetzt werden.
- Der Spieler muss seinen ersten Fuß auf ein Nachbarfeld des Tempels setzen.
- Weitere Füße muss er erneut an den Tempel oder angrenzend an bereits gesetzte, eigene Füße oder Säulen setzen.
- Säulen müssen immer angrenzend an eigene Füße gesetzt werden. Alle Füße bzw. Säulen, die der Spieler setzt, müssen mit dem Tempel verbunden sein.

Dazu ein Beispiel: Rot ist am Zug. Er hat 3 Schritte zur Verfügung. Er setzt den ersten Fuß auf ein Nachbarfeld des Tempels und den zweiten Fuß neben den ersten. Dann setzt er eine Säule auf das Säulenfeld neben dem zweiten Fuß. Damit hat er seine 3 Schritte verbraucht.



Säulenfeld



- Besetzt der Spieler mit seinem Fuß ein Feld mit einem Beuteplättchen, so nimmt er das Beuteplättchen zu sich.
- Will ein Spieler seinen Fuß oder seine Säule auf ein Feld setzen, auf dem sich bereits ein Fuß bzw. eine Säule eines Mitspielers befindet, so kostet ihn das einen Schritt mehr.
- Auf jedem Feld dürfen maximal 2 Füße bzw. Säulen stehen. Sie müssen unterschiedlichen Spielern gehören.
- Zuletzt legt der Spieler seine ausgespielten Bewegungskarten auf den Ablagestapel und erhält jetzt den Bonus des Beuteplättchens. Damit endet die Bewegung dieses Spielers, nicht jedoch sein Zug, denn ...

Achtung: Wenn der Spieler, der am Zug ist, seine Bewegung beendet hat, haben alle Mitspieler reihum die Möglichkeit, ebenfalls eine Bewegung auszuführen. Dazu spielen sie Bewegungskarten aus, haben aber den großen Fuß nicht zur Verfügung.



Gelb hat diese Karten ausgespielt und damit insgesamt 6 Schritte zur Verfügung.



Dazu ein Beispiel: **Rot** hat die Aktion Bewegung (wie im vorigen Beispiel) gewählt. Nachdem er seine Bewegung beendet hat, spielt **Grün** 1 Bewegungskarte und setzt 2 Füße. Nun ist **Gelb** an der Reihe. Er spielt 3 Bewegungskarten, d.h., er kann bis zu 6 Schritte machen. Er setzt vom Tempel weg 2 Füße, dann die Säule, die 2 Schritte kostet, da in dem Feld bereits 1 Säule steht. Dann setzt er noch einen Fuß auf das Feld mit dem Beuteplättchen. Dieses nimmt er zu sich. Auf den 6. Schritt verzichtet er. Dann erhält er den Bonus für das Beuteplättchen.

- Kann oder will ein Mitspieler keine Bewegung ausführen, zieht er eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel.
- Haben alle Spieler ihre Bewegung ausgeführt oder eine Karte gezogen, legt der Spieler, der am Zug war, den großen Fuß zurück. Erst damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn startet seinen Zug.

Weitere Beispiele zur Bewegung: Ein Spieler kann auch ein weiteres Mal vom Tempel starten, in seiner Route abzweigen oder an verschiedenen Enden seiner Route fortfahren.



Die neu gesetzten Füße und Säulen sind rot umrahmt.

Beispiel: **Grün** wählt die Aktion Bewegung. Er nimmt sich den großen Fuß und spielt 2 Bewegungskarten. Er kann also bis zu 5 Schritte machen. Er setzt 1 Säule an den Fuß, der bereits von einer früheren Bewegung dort liegt. Dann setzt er 2 Füße und 1 Säule links vom Tempel. Das kostet ihn 4 Schritte, da die abgebildeten gelben Holzteile noch nicht dort liegen.

Nun ist **Gelb** an der Reihe. Er spielt 3 Bewegungskarten, er kann also bis zu 6 Schritte machen. Er setzt erneut vom Tempel weg 2 Füße und 1 Säule, wie abgebildet. Das kostet ihn 5 Schritte, da der grüne Fuß und die grüne Säule bereits dort liegen.

Rot hat nur eine Bewegungskarte auf der Hand. Er erreicht damit kein Säulenfeld und auch kein Beuteplättchen. Er entscheidet sich, in diesem Zug keine Bewegung auszuführen und stattdessen eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel zu ziehen.

Die eingesetzten Säulen bleiben für den Rest des Spiels auf dem Plan stehen (siehe Ende der Epoche, Seite 9). Die Spieler können auch eigene Säulen aus früheren Epochen in ihre Routen einbeziehen. Dazu muss die Säule, die einbezogen werden soll, jedoch zunächst erneut mit dem Tempel verbunden werden.



Dazu ein Beispiel: **Gelb** wählt die Aktion Bewegung. Er spielt 2 Bewegungskarten, zusammen mit dem großen Fuß kann er bis zu 5 Schritte machen. Er setzt vom Tempel weg 2 Füße und verbindet damit die Säule einer früheren Epoche erneut mit dem Tempel. Er kann diese Säule nun in seine Route einbeziehen und dahinter 2 weitere Füße und 1 Säule setzen.

Die neu gesetzten Füße und Säulen sind rot umrahmt.



II. Der Spieler kauft ein

Für den Einkauf spielt der Spieler Geldkarten aus. Mit diesen Geldkarten kann er einen oder mehrere Einkäufe durchführen (auch mehrmals die gleichen):

- Der Spieler kann **Opferplättchen kaufen** und vor sich auslegen.

Es gibt 4 Sorten. Der Spieler darf im gesamten Spiel von jeder Sorte nur 1 Opferplättchen kaufen. Jede Sorte gibt es in den Stufen 1–4. Der Spieler darf ein Opferplättchen in jeder Stufe kaufen. Die Kosten eines Opferplättchen sind rechts unten angegeben.

Gaben



Priester



Tänzer



Tempel



=



oder



=



Beispiel: Der Spieler kauft sich ein 1er Tänzerplättchen. Das kostet ihn 1 Geld.

Der Spieler kauft sich ein 3er Tänzerplättchen. Das kostet ihn 6 Geld.

- Der Spieler kann eines seiner **Opferplättchen aufwerten**.

Wertet er ein 1er- zu einem 2er- oder ein 3er- zu einem 4er-Plättchen auf, so dreht er das Plättchen einfach um. In allen anderen Fällen legt er das vor ihm liegende Plättchen in die Schachtel zurück, nimmt sich das Plättchen der höheren Stufe und legt dieses vor sich ab. Eine Aufwertung kostet den Spieler die Differenz der angegebenen Kosten.



Differenz der Kosten: 5 Geld



Beispiel: Der Spieler hat bereits ein 1er-Tempelplättchen und will dieses zum 3er-Tempelplättchen aufwerten. Er bezahlt dafür 5 Geld, legt das 1er-Plättchen in die Schachtel zurück und legt das 3er-Plättchen vor sich aus.

- Der Spieler kann sich **Füße und Säulen seiner Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat kaufen und in seinen persönlichen Vorrat legen. Dabei kostet jeder Fuß und jede Säule **genau 1 Geld**.
- Der Spieler kann **Füße und Säulen aus seinem persönlichen Vorrat auf den Spielplan setzen**, auch gerade gekaufte (auch das Setzen der Füße und Säulen wird hier als Einkauf bezeichnet). Das Setzen eines Fußes oder einer Säule kostet **1 Geld bzw. 2 Geld, wenn das Feld besetzt ist**. Das Setzen funktioniert wie bei der Bewegung, nur dass anstelle von Bewegungskarten Geldkarten gespielt werden. Die Unterschiede zur Aktion Bewegung sind folgende:
 - Der große Fuß ist nicht im Spiel.
 - Die Mitspieler dürfen nicht mitmachen.
- Nach dem Kauf legt der Spieler seine ausgespielten Geldkarten auf den Ablagestapel.
- Es gibt kein Wechselgeld.

Beispiel für einen Einkauf:

Grün spielt diese Geldkarten aus.

Die 8 Geld gibt er wie folgt aus:

- Er kauft 1 Opferplättchen „Tänzer“ der Stufe 1 und 1 Opferplättchen „Priester“ der Stufe 2 (= 4 Geld).
- Er kauft 1 Fuß und 1 Säule vom allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen persönlichen Vorrat (= 2 Geld).
- Die Säule setzt er sofort auf das Säulenfeld, auf dem bereits die gelbe Säule steht (= 2 Geld).
(Die übrigen Füße und die Säule im Bild befanden sich schon vorher auf dem Plan.)
- Dann legt er die Geldkarten auf den Ablagestapel.



8 Geld



III. Der Spieler erwirbt 1 Götterplättchen

Der Spieler kann **eines** der, auf dem Spielplan ausliegenden, Götterplättchen erwerben. Dazu muss er **Opfer darbringen**.

- Opfer darbringen heißt, der Spieler muss Opferkarten und/oder Opferplättchen verwenden.
- Es gibt die Opferkarten in den selben Sorten wie die Opferplättchen:

Gaben



Priester



Tänzer



Tempel



Wie läuft das nun im Einzelnen ab?

- Links oben auf jedem Götterplättchen stehen eine oder mehrere Zahlen.
- Die Zahlen sagen, welche Opferkarten bzw. Opferplättchen der Spieler benötigt. Darüber hinaus geben sie vor, wie viele verschiedene Sorten er benötigt, um das Götterplättchen zu erwerben.

Benötigt werden:
4 Opfer einer Sorte

1 Opfer einer
anderen Sorte



Dies wird in den folgenden Beispielen genauer gezeigt.

Beispiel für ein Opfer, in dem der Spieler nur Opferkarten verwendet:



4 Tänzer

1 Tempel



Rot spielt 4 Tänzerkarten und 1 Tempelkarte aus. Damit hat er das Götterplättchen erworben und nimmt es zu sich.

Beispiel für dasselbe Opfer, in dem der Spieler nur Opferplättchen verwendet:



4 Tänzer

1 Tempel

Der Spieler kann auch seinen 2er-Tempel verwenden.



Gelb hat ein Tänzerplättchen der Stufe 4 und ein Tempelplättchen der Stufe 2 vor sich ausliegen. Damit ist die Bedingung für das Opfer bereits erfüllt. Er nimmt das Götterplättchen zu sich.

Beispiel für die Kombination von Opferkarten und -plättchen:



2+2 Tänzer

1 Tempel



Grün verwendet sein Tänzerplättchen der Stufe 2, dazu spielt er noch 2 Tänzerkarten und 1 Tempelkarte aus. Er nimmt das Götterplättchen zu sich.

- Selbstverständlich kann der Spieler statt den Tänzern und Tempeln auch andere Sorten Opferkarten und -plättchen verwenden.



Ein weiteres Beispiel: **Grün** möchte dieses Götterplättchen erwerben. Er benötigt dazu 4 unterschiedliche Sorten Opfer in der angegebenen Zahl.

- Ausgespielte Opferkarten legt der Spieler auf den Ablagestapel.
- Die Opferplättchen behält der Spieler. **Er hat sie in jedem Zug erneut zur Verfügung.**
- Jedes Götterplättchen bringt einen bestimmten Vorteil (siehe Beiblatt)
- Für jedes Götterplättchen erhält der Spieler zusätzlich sofort Punkte, abhängig von der Epoche, in der sich das Spiel befindet. Die Punkte entsprechen immer der Epoche und sind auf dem Anzeiger unter der aktuellen Epoche angegeben.

Beispiel: Das Spiel befindet sich in der 2. Epoche. **Rot** erwirbt ein Götterplättchen und erhält sofort 2 Punkte.



- Pro Aktion Götterplättchen erwerben darf ein Spieler lediglich **1 Götterplättchen erwerben.**

IV. Der Spieler zieht 3 Karten nach

Der Spieler nimmt sich nacheinander 3 Karten aus der offenen Kartenauslage und/oder vom Nachziehstapel. Nimmt der Spieler eine offen liegende Karte, so wird diese sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels ergänzt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischen die Spieler den Ablagestapel und machen ihn zum neuen Nachziehstapel. Sollte kein Nachziehstapel mehr gebildet werden können, geben **alle Spieler alle ihre Handkarten** ab, mischen diese und bilden daraus einen neuen Nachziehstapel. Dann erhält der Spieler, der gerade Karten zieht, die Karten, die er noch nachziehen muss.

Ende der Zugphase

Die Spieler sind so lange reihum am Zug, bis **entweder das letzte Beuteplättchen oder das letzte Götterplättchen** vom Plan genommen wurden. Danach endet die Zugphase. Der aktive Spieler spielt allerdings seinen Zug noch zu Ende. Dann rückt er auf der Zählleiste 3 Punkte vor und gibt anschließend dem Spieler links von sich den Tempel. Dieser wird Startspieler der nächsten Epoche.

Achtung: Wird das letzte Beuteplättchen während der Aktion Bewegung genommen, so dürfen die Spieler, die noch keine Bewegung ausgeführt haben, dies noch machen. Dann erhält der Spieler mit dem großen Fuß die 3 Punkte.

3. ENDE DER EPOCHE – NIEDERGANG DES VOLKES

- Die Spieler nehmen alle ihre Füße vom Spielplan zurück in ihren persönlichen Vorrat.
- **Die Säulen bleiben auf dem Spielplan stehen!**
- Auf dem Spielplan verbliebene Götterplättchen, Beuteplättchen und Halbgötter werden in die Schachtel zurück gelegt.

Anschließend beginnt eine neue Epoche mit den Phasen 1–3.

Ausnahme: Nach der 3. Epoche wird die 1. Wertung und nach der 6. Epoche die 2. Wertung durchgeführt. Nach der 2. Wertung endet das Spiel.



Wertung

Beide Wertungen laufen in der gleichen Weise ab.

Zuerst werden die **Halbgötter** und dann die **Säulen** auf dem Spielplan gewertet.

Halbgötter: Jeder Spieler addiert die Punkte der Halbgötter, die er vor sich liegen hat und rückt um die entsprechende Zahl auf der Zählleiste vor. Jeder Spieler behält seine Halbgötter nach der ersten Wertung.

Säulen: Danach bekommt jeder Spieler Punkte für eigene Säulen, die er im Laufe des Spiels gesetzt hat. Die Anzahl der Punkte, die ein Spieler pro Säule bekommt, hängt von der **Gesamtzahl seiner Säulen** auf dem Plan ab:

<i>Gesamtzahl der eigenen Säulen auf dem Plan</i>	<i>Punkte</i>
<i>1–3</i>	<i>1 pro Säule</i>
<i>4–7</i>	<i>2 pro Säule</i>
<i>8–11</i>	<i>3 pro Säule</i>
<i>alle 12</i>	<i>4 pro Säule, also 48</i>

Beispiel für die 1. Wertung von Rot (nur die roten Säulen und die Zählfigur sind abgebildet):

Rot hat zu Beginn der Wertung bereits 11 Punkte (durch das Beenden einer Epoche und den Erwerb von Götterplättchen).

Er hat einen Halbgott mit 3 und einen mit 2 Punkten vor sich liegen, sowie 5 Säulen auf dem Spielplan platziert.

Er bekommt für die Halbgötter 5 Punkte ($3 + 2 = 5$).

Er bekommt für die 5 Säulen 10 Punkte (jede Säule ist zwei Punkte wert; $5 \times 2 = 10$).

Insgesamt rückt der Spieler für diese Wertung 15 Punkte auf der Zählleiste vor.



SPIELEND

Nach der 2. Wertung endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Halbgöttern (= die größte Anzahl an Halbgöttern). Herrscht auch dann noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

BONUS- UND BEUTEPLÄTTCHEN



Vorrat

Der Spieler nimmt sich die abgebildete Anzahl an Säulen und/oder Füßen in seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen Vorrat.



Halbgott

Vorbereitung der Epoche: Für jedes **Beuteplättchen** „Halbgott“, das auf den Plan gelegt wird, nehmen die Spieler den obersten Halbgott des verdeckten Stapels und legen diesen offen auf dem Spielplan bereit.

Erhält der Spieler den Bonus dieses Beuteplättchens, nimmt er sich sofort den höchsten der offen liegenden Halbgötter und legt diesen verdeckt vor sich ab.

Nimmt ein Spieler diesen **Startbonus**, so nimmt er sich den obersten Halbgott vom verdeckten Stapel und legt diesen verdeckt vor sich ab.

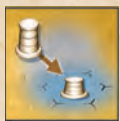
Der Spieler darf sich jederzeit die vor ihm liegenden Halbgötter ansehen.



Götterplättchen

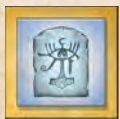
Der Spieler nimmt das oberste Götterplättchen vom Stapel zu sich. Er muss dafür **kein Opfer darbringen**. Er legt es vor sich ab bzw. erhält sofort den Vorteil dieser Gottheit (wie im Beiblatt beschrieben).

Zusätzlich erhält der Spieler sofort Punkte abhängig von der Epoche, in der sich das Spiel gerade befindet.



Säule

Der Spieler, der dieses Bonusplättchen nimmt, setzt nach der Vorbereitung der 1. Epoche sofort 1 eigene Säule aus dem allgemeinen Vorrat auf ein Säulenfeld seiner Wahl auf dem Spielplan. Diese Säule zählt genauso mit, als hätte er sie während des Spiels eingesetzt.



Opferplättchen

Der Spieler verbessert eines seiner Opferplättchen um eine Stufe oder nimmt sich ein neues Opferplättchen der 1. Stufe.

Darf der Spieler dies mehrmals machen (durch mehrere Plättchen oder das 2er-Plättchen), darf er die Fähigkeit auf ein Opferplättchen anwenden oder auch auf verschiedene aufteilen.



Karten nachziehen

Der Spieler nimmt sich die abgebildete Anzahl an Karten verdeckt vom Nachziehstapel.



Geldkarte

Der Spieler bekommt sofort die oberste Karte des besonderen Geldkartenstapels. Spielt er diese Geldkarte im weiteren Verlauf des Spiels, wird sie, wie jede andere ausgespielte Karte, auf den Ablagestapel gelegt.



Schritte

Der Spieler legt diese Plättchen vor sich ab und hat künftig während jeder Aktion Bewegung ein oder zwei Schritte mehr zur Verfügung. Der Spieler kann mit Hilfe dieser Plättchen auch eine Bewegung ohne Bewegungskarten ausführen.

Diese Bonus- und Beuteplättchen hat er das ganze Spiel über zur Verfügung.

Diese Plättchen sind kumulativ.

Er darf diese Plättchen nicht bei der Aktion Einkauf verwenden.

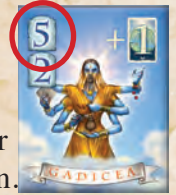
DIE VÖLKER



GALLIA

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, hat die Wahl: **Entweder** zieht er sofort zwei verdeckte Karten **oder** er deckt ein Götterplättchen vom Stapel auf.

Um dieses zu erwerben, muss er **nur** das Opfer für die oberste Zahl erbringen. Dabei kann er seine Opferplättchen und Opferkarten nutzen. Kann oder will der Spieler das aufgedeckte Götterplättchen nicht erwerben, legt er es in die Schachtel zurück. Würde der Spieler z.B. eine Gadicea aufdecken, benötigt er 5 Opfer einer Sorte, um das Götterplättchen zu erwerben.



GERMANIA / GRAECIA

Alle Spieler regulieren ihre Kartenhand auf 7. D.h., wer mehr als 7 Karten auf der Hand hält, reduziert seine Handkarten auf 7, wer weniger Karten hat, zieht bis auf 7 nach. Reduziert wird nach eigener Wahl, gezogen wird vom verdeckten Nachziehstapel.



AEGYPTUS

Die Spieler können, beginnend mit dem Startspieler, beliebig viele Füße gegen Säulen oder beliebig viele Säulen gegen Füße tauschen (nur eigene Farbe). Die Spieler tauschen aus ihrem persönlichen Vorrat mit dem allgemeinen Vorrat.

PERSIA

Der Stapel mit den besonderen Geldkarten (2 und höher) wird absteigend neu geordnet, d.h. die 5 liegt nun oben. Diese Reihenfolge bleibt bis zum Spielende bestehen.



CARTAGO

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, darf sofort bis zu 2 Geld ausgeben. Dieses Geld darf nicht durch anderes Geld (Handkarten oder Götterplättchen) ergänzt werden. Hier stehen die selben Möglichkeiten zur Verfügung wie bei der Aktion Einkauf.

IBERIA

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, nimmt sich ein Opferplättchen mit dem Wert 1 oder wertet ein beliebiges eigenes Opferplättchen um eine Stufe auf.



ROMA

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, zieht zwei Karten vom verdeckten Nachziehstapel (nicht von der offenen Auslage).

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei
Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner
und wie immer ganz besonders bei
Dieter Hornung.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

DIE GÖTTER DES PANTHEON

Die Spieler können Götterplättchen auf 4 verschiedene Arten erhalten:

- Durch das abgebildete Bonusplättchen zu Beginn des Spiels.
Der Spieler nimmt das oberste **Götterplättchen vom Stapel** zu sich.
- Durch das abgebildete Beuteplättchen in der Aktion Bewegung oder Einkauf.
Der Spieler darf **pro Beuteplättchen 1 Götterplättchen vom Stapel** zu sich nehmen.
- Durch die Aktion 1 Götterplättchen erwerben.
Der Spieler darf **pro Aktion 1 offen ausliegendes Götterplättchen** erwerben.
- Durch die Gottheit Surparit (siehe unten).



Jedes Götterplättchen bringt dem Spieler einen bestimmten Vorteil.



Ein gelbes Götterplättchen bringt seinen Vorteil sofort und einmalig. Der Spieler legt es anschließend zurück in die Schachtel.



Ein blaues Götterplättchen bringt einen dauerhaften Vorteil. Der Spieler legt es vor sich ab.

Außerdem bringt jedes Götterplättchen sofort Punkte entsprechend der Epoche (Epochenpunkte).

DIE EINZELNEN GOTTHEITEN UND IHRE VORTEILE

(... und was die anderen Götter über sie sagen.)



SURPARIT sofort: Götterplättchen

Der Spieler nimmt sich sofort ein **weiteres** Götterplättchen vom verdeckten Stapel. Zieht er dabei erneut Surparit, so darf er kein weiteres Götterplättchen mehr aufdecken (keine Kettenreaktion). Der Spieler erhält sofort die Epochenpunkte für Surparit **und** für das nachgezogene Götterplättchen.

„Manchmal stellt sie sich sogar vor den Spiegel, nur um nicht alleine zu sein.“



aufdecken



Epochenpunkte

Epochenpunkte

Beispiel 1: Der Spieler legt Stonkus vor sich ab. (Stonkus gibt einen dauerhaften Vorteil.) Surparit legt er zurück in die Schachtel.



aufdecken



Epochenpunkte

Epochenpunkte

Beispiel 2: Der Spieler nimmt sich für Plaesiris (siehe Seite 2) die beiden obersten Halbgötter vom Stapel und legt beide Götterplättchen zurück in die Schachtel.



aufdecken



Epochenpunkte

Epochenpunkte

Beispiel 3: Der Spieler legt beide Surparit zurück in die Schachtel. Er deckt kein weiteres Götterplättchen auf und erhält nur die Epochenpunkte für die beiden Götterplättchen Surparit.



PLAESIRIS

sofort: Halbgötter

Für jede Plaesiris, die bei der Vorbereitung der Epoche gezogen wird, werden die 2 obersten Halbgötter vom Stapel aufgedeckt und bereit gelegt.

Erwirbt ein Spieler Plaesiris in der Aktion 1 Götterplättchen erwerben, so nimmt er die 2 höchsten offen liegenden Halbgötter zu sich.

Erhält er Plaesiris durch Bonus- oder Beuteplättchen oder durch die Gottheit Surparit, nimmt er die beiden obersten Halbgötter vom verdeckten Stapel zu sich.

„Die gibt ständig mit ihrer ägyptischen Verwandtschaft an. Ich kann es nicht mehr hören.“



TAKSATOR

sofort: Geldkarte

Der Spieler bekommt sofort die oberste Karte des besonderen Geldkartensapfels. Spielt er diese Geldkarte im weiteren Verlauf des Spiels, wird sie, wie jede andere ausgespielte Karte auch, auf den Ablagestapel gelegt. Die Karte bleibt also im Spiel.

„Ständig redet er von Geld, seltsamerweise hat er auch ständig welches.“



DEPRACCUS

dauerhaft: 2 Karten

Am **Ende** der Vorbereitung der Epoche, also nachdem der Tempel eingesetzt wurde, darf (und muss) der Spieler zwei Karten vom verdeckten Nachziehstapel ziehen.

„Irgendwann steckt der mich mit seinen Kopfschmerzen noch an.“



VINTHRAD

dauerhaft: +1 Schritt

Der Spieler hat in jeder Aktion Bewegung einen Schritt mehr zur Verfügung, unabhängig davon, ob er die Aktion gestartet hat oder sie als Mitspieler mitmacht. Mehrere Gottheiten Vinthrad sind kumulativ. Der Spieler kann mit Hilfe von Vinthrad auch eine Bewegung ohne Bewegungskarten ausführen. Er darf Vinthrad nicht bei der Aktion Einkauf verwenden, um Füße oder Säulen auf den Spielplan zu setzen.

„Donnergott ... ja klar, aber die da unten haben doch keine Ahnung, was das wirklich bedeutet.“



Diese Teile können beliebig kombiniert werden. Mit ihrer Hilfe ist auch eine Bewegung ohne Bewegungskarten möglich. Keines dieser Teile kann in der Aktion Einkauf verwendet werden.



GAIVILES

dauerhaft: Springen

„Wenigstens bin ich mir sicher, dass er meine Schuhe nicht heimlich anzieht.“

Der Spieler kann einmal während der Aktion Bewegung springen, unabhängig davon, ob er die Aktion gestartet hat oder sie als Mitspieler mitmacht. D.h., er kann **ein von einem Mitspieler besetztes Feld** überspringen, so als wäre dort ein Fuß oder eine Säule in seiner Farbe.

Der Spieler darf dabei:

- direkt vom Tempel weg springen.
- schräg springen.
- auf ein besetztes Feld springen (dies kostet ihn wie üblich 2 Schritte).
- über ein Feld springen, auf dem bereits 2 Füße oder 2 Säulen stehen.
- **nicht** über ein leeres Feld springen.



Beispiel 1: Gelb hat 2 Schritte zur Verfügung und 1 Gaiviles vor sich ausliegen. Er nutzt dessen Vorteil und überspringt in der Bewegung den grünen Fuß, so als hätte er selbst dort einen Fuß. Dann setzt er noch 1 Säule.

Er springt schräg und direkt vom Tempel weg.

Mehrere Gaiviles erlauben es, mehrmals zu springen, aber nicht über mehr als 1 Feld.



Beispiel 2: Grün hat 2 Schritte zur Verfügung und 2 Gaiviles vor sich ausliegen. Er darf nicht beide gelben Teile auf einmal überspringen (linke Abbildung).

Er kann jedoch zweimal über je ein Teil springen (rechte Abbildung).



STONKUS

dauerhaft: Geld

„Bei dem glaube ich manchmal, ich sehe doppelt.“

Der Spieler darf in jeder Aktion Einkauf 1 bzw. 2 Geld zusätzlich ausgeben. Mehrere Gottheiten Stonkus sind kumulativ. Der Spieler kann mit Hilfe von Stonkus auch eine Aktion Einkauf ohne Geldkarten ausführen. Er darf Stonkus nicht bei der Aktion Bewegung verwenden, um weitere Schritte zu kaufen.



GADICEA

dauerhaft: +1 Karte

„Also ich wüsste wirklich gerne, was die mit ihren vielen Händen alles anstellen kann.“

Der Spieler darf in jeder Aktion „Karten nachziehen“ 1 Karte mehr nachziehen. Mehrere Gottheiten Gadicea sind kumulativ. Die Gottheit Gadicea kann **nur** in der Aktion „Karten nachziehen“ verwendet werden.



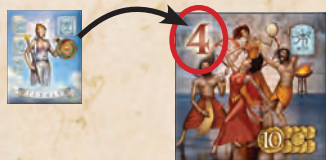
PIETALTE

dauerhaft: Wertung

Das Götterplättchen Pietalte kann **nur durch Opferkarten** alleine erworben werden. **Opferplättchen dürfen nicht eingesetzt werden.** Der Spieler muss 3 Opferkarten einer Sorte, 2 einer anderen Sorte und 1 Karte einer dritten Sorte spielen.

Bei einer Wertung erhält der Spieler für jede Pietalte Punkte. Die Stufe seines höchsten Opferplättchens gibt an, wieviele Punkte der Spieler (für jede Pietalte) bei der Wertung erhält.

„Sie muss immer irgendwie anders sein als wir.“



Beispiel 1: Rot hat 1 Gottheit Pietalte und die abgebildeten 2 Opferplättchen vor sich ausliegen. Eine Wertung findet statt, **Rot** erhält 4 Punkte.



Beispiel 2: Rot hat 2 Gottheiten Pietalte und die abgebildeten 2 Opferplättchen vor sich ausliegen. Er erhält für jede Pietalte 4 Punkte, zusammen also 8 Punkte.



TRAITERA

einmalig: +1 Aktion

Der Spieler kann das Götterplättchen Traitera in seinem Zug einsetzen, nachdem er eine Aktion ausgeführt hat, um sofort eine weitere Aktion auszuführen.

Dabei gilt Folgendes:

- Er kann eine andere Aktion wählen oder die gleiche.
- Wählt der Spieler nochmals die gleiche Aktion, darf er alle Götter-, Opfer-, Bonus- und Beuteplättchen, die er zuvor eingesetzt hat, erneut verwenden.

Beispiel: Der Spieler hat die Aktion Einkauf ausgeführt und dabei die Gottheit Stonkus eingesetzt. Er setzt Traitera ein und wählt erneut die Aktion Einkauf. Er kann Stonkus wieder einsetzen.

- Der Spieler darf alle Karten sowie Götter- und Beuteplättchen, die er in einer vorigen Aktion (auch in der gerade ausgeführten) zu sich genommen hat, verwenden.
- Der Spieler darf Traitera nur einsetzen, wenn er sie bereits zu Beginn seines Zuges vor sich hatte.
- Der Spieler darf mehrere Götterplättchen Traitera in einem Zug einsetzen (wenn er sie bereits zu Beginn seines Zuges vor sich hatte).
- Nachdem der Spieler Traitera eingesetzt hat, legt er sie sofort in die Schachtel zurück. Jede Traitera kann also nur einmal im Spiel eingesetzt werden.

„Sie kann zwar lange rumlungern, aber wenn sie loslegt, wird's oft heftig.“

Es ist theoretisch möglich, dass der verdeckte Götterstapel leer ist und Gottheiten aufgedeckt werden müssen. In diesem Fall werden die Gottheiten in der Schachtel neu gemischt und als Götterstapel bereit gelegt. Sollte ein Spieler dann ein Götterplättchen erhalten und den Vorteil dieser Gottheit nicht nutzen können (z.B. Taksator, wenn auch der besondere Geldstapel aufgebraucht ist), so erhält er nur die Epochenpunkte für dieses Götterplättchen.