

PANTHALOS

BERND EISENSTEIN

DAS UNHEIL ERWACHT



IRON
GAMES



2-5



60-90 min



12+

Material



Spielplan

Der Spielplan zeigt Korinth, eine der bedeutendsten Griechischen Städte der Antike mit ihren Gebäuden und der Stadtumgebung.



Holzsteine

Je 12 Scheiben, eine Anführerfigur und 5 Augenwürfel (im Folgenden Gefolgsleute genannt) in 5 Spielerfarben, ein achteckiger Startspielerstein (weiß) und ein Markierungsstein (weiß).

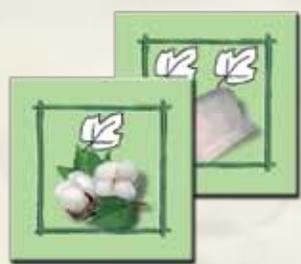
Plättchen



40 Waren

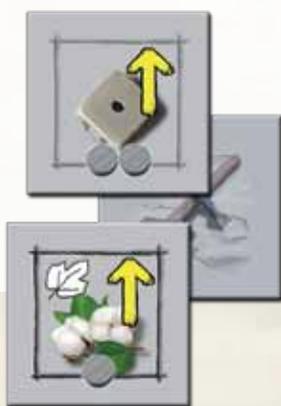
Die Grundwaren Trauben, Vieh, Oliven, Eisen und Baumwolle brauchst du, um sie zu verschiffen. Außerdem kannst du diese Grundwaren mittels eines Handwerkers veredeln.

Auf der Plättchenrückseite zeigen die Grundwaren stets die dazugehörige veredelte Ware (Doppelsymbol): Aus Vieh wird Fell, aus Oliven wird Öl, aus Baumwolle wird Tuch, aus Trauben wird Wein und aus Eisen wird Rüstung.



14 Handwerker

Die Handwerker erlauben das Veredeln von Grundwaren, oder das Aufwerten von Gefolgsleuten.



52 Titanplättchen

Die Titanplättchen zeigen eines von 4 Elementen (Luft, Wasser, Erde oder Feuer) mit einem Stärkewert von 5 bis 9. Sie repräsentieren die Stärke deines Titanen.



44 Unterstützungen

Die Unterstützungen sind rund und zeigen eines von 4 Elementen mit einem Stärkewert von Plus 1 bis Plus 3.

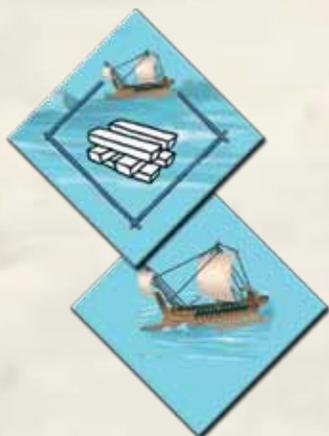
Titan und Unterstützungen brauchst du, um den Schlägen aus der Unterwelt standzuhalten und um dich mit den Titanen der anderen Spieler zu messen.



Alle Plättchen, die du während des Spiels erhältst, legst du immer möglichst sortiert offen vor dir aus. Ausnahme: Titanplättchen werden immer verdeckt vor dir gestapelt. Du darfst sie dir aber jederzeit anschauen.

20 Schiffe

Die Schiffe zeigen, welche Grundwaren und/oder veredelte Waren sie verlangen.



12 Händler

Die Händler wünschen ausschließlich veredelte Waren. Welche das sind und was du dafür erhältst zeigen die großen Händlerplättchen.

12 Unheilsplättchen

Die Unheilsplättchen zeigen die Stärke und das Element, mit der die Titanen aus der Unterwelt jede Spielrunde auf die Spieler einschlagen, sowie den Punktertrag, falls du dem Schlag standhältst.



Stoffbeutel
Spielregel

Hintergrund und Spielziel

Die Titanen – Halbgötter der Unterwelt suchen die Menschheit heim, um Unheil und Chaos zu verbreiten. Doch die Menschheit setzt sich zur Wehr, erschafft eigens Titanen, um den Übergriffen aus der Unterwelt zu trotzen.

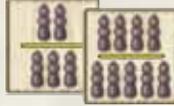
Währenddessen geht das normale Leben weiter. Es werden Grundwaren erworben und zu besseren Waren veredelt, vorbeziehende Händler bedient und Schiffe beliefert.

Dabei gilt es, deine Gefolgsleute mithilfe von Aktions­scheiben einsetzbar zu halten. Außerdem ist es hilfreich, weitere Kapazitäten zur Verfügung zu haben, die es ermöglichen, Truppen zu verstärken und deinem Titanen mehr Macht zu verleihen.

Panthalos verläuft über 8 Spielrunden, kann allerdings auch früher enden, wenn die Mächte der Unterwelt zu groß werden.

Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Je nachdem, ob ihr mit 2 oder 3 bzw. 4 oder 5 Spielern spielt, legt ihr die entsprechende Spielplanseite nach oben.



2. Werft alle Waren in den Stoffbeutel.

3. Sortiert die Händler, Schiffe, Handwerker, Unterstützungen und Titanplättchen, mischt sie und stapelt sie verdeckt griffbereit neben dem Spielplan.



4. Mischt die 12 Unheilsplättchen und bildet mit ihnen einen verdeckten Stapel, den ihr in der KRYPT platziert. Deckt das oberste Plättchen auf und lasst es auf dem Stapel liegen.

5. Ihr erhaltet den Anführer und eine bestimmte Zahl von Gefolgsleuten einer Farbe, die ihr direkt vor euch platziert. Die Anzahl ist abhängig von der Spielerzahl



Spielerzahl:	2	3	4	5
Gefolgsleute pro Spieler:	5	4	3	3

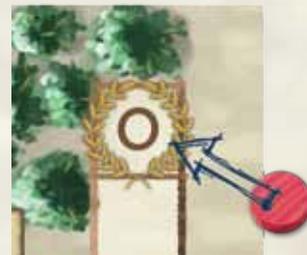
Dreht all eure Gefolgsleute auf den Wert „2“, legt alle übrigen Gefolgsleute der beteiligten Farben mit beliebigem Wert neben das FORO (diese stehen euch noch nicht zur Verfügung) und sonstiges Material zurück in die Schachtel.

Die Würfel bei Panthalos entsprechen der „Erfahrung“ der Gefolgsleute (zu Spielbeginn Wert „2“, können sich während des Spiels aber ändern).

6. Ein Startspieler wird ermittelt. Dieser erhält den weißen Startspielerstein.



Reihum zieht ihr alle eine Ware aus dem Beutel, legt sie mit der veredelten Seite (Doppelsymbol) nach oben vor euch ab, eine runde Unterstützung und 2 Titanplättchen, die ihr ebenfalls von ihren Stapeln zieht und Holz­scheiben abhängig von eurer Sitzreihenfolge: Der Startspieler erhält 4 Scheiben, der im Uhrzeigersinn zweite und dritte Spieler je 5 Scheiben und der vierte und fünfte Spieler je 6 Scheiben, die euren **persönlichen Scheibenvorrat** bilden.



7. Eine weitere Holz­scheibe legt ihr alle auf Feld „0“ der Punkteleiste. Die übrigen Holz­scheiben aller beteiligter Spieler bilden den **allgemeinen Scheibenvorrat** und werden zu den Würfeln beim FORO gelegt.

8. Zieht folgende Plättchen und legt sie offen auf die entsprechenden Felder:

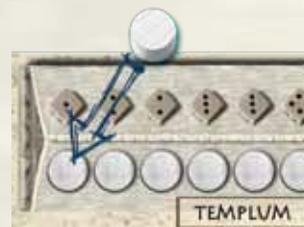


5 Schiffe auf die Felder des PORT,

4 Waren aus dem Stoffbeutel auf die 4 Felder der AGORA mit der Seite der Grundware (Einzelsymbol) nach oben,

2 Handwerker auf die beiden Felder ART und 4 Unterstützungen auf die 4 Felder PHALANX,

5 Händler auf die Felder des MERKATOR.



9. Der weiße Markierungsstein dient als Rundenanzeiger. Diesen platzierst du auf dem ersten Feld des TEMPLUM.

Die Holz­scheiben dienen dazu, Aktionen mit seinen Handwerkern durchzuführen und Titanplättchen mehrfach zu verwenden.

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler immer genau eine Aktion durch, dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Hat jeder Spieler alle Gefolgsleute, sowie seinen Anführer eingesetzt oder gepasst, endet eine Spielrunde. Danach werden die Orte ausgewertet und es beginnt eine neue Spielrunde, falls das Spielende noch nicht erreicht ist.

Aktionen

1. Einen eigenen Gefolgsmann/Anführer einsetzen *oder*
2. Eine Verschiffung durchführen *oder*
3. Einen Händler bedienen *oder*
4. Einen Handwerker aktivieren

1. Gefolgsmann/Anführer einsetzen



Du setzt einen deiner Gefolgsleute oder den Anführer auf ein freies Einsatzfeld des Spielplans (das sind alle Felder mit Würfelauflagendruck). Zeigt das Einsatzfeld einen Blitz, nimmst du dir dort sofort, was es an diesem Ort zu erwerben gibt, ansonsten musst du bis zur Auswertung der Orte warten.

Für einen Gefolgsmann gilt: Sein Wert muss mindestens so hoch sein, wie die Augenzahl des Einsatzfeldes zeigt.



Der Gefolgsmann mit dem Wert „2“ darf nicht auf Feld „3“ eingesetzt werden.

Im FORO wird der Anführer und Gefolgsmann auf einmal eingesetzt.



Für den Anführer gilt: **Er darf jedes beliebige Einsatzfeld, gleich welchen Wertes besetzen.**

Auf jedem Einsatzfeld darf nur ein einziger Gefolgsmann/Anführer eingesetzt werden.

Ausnahmen:

In das FORO setzt du immer 2 Gefolgsleute/Anführer auf einmal ein.

In TITANUS und AGRO dürfen beliebig viele Gefolgsleute/Anführer stehen (allerdings darf mit jeder Aktion nur einer eingesetzt werden).

Ein Anführer betritt niemals die POLIS.



Im TITANUS können beliebig viele Gefolgsleute/Anführer eingesetzt werden.

2. Verschiffung durchführen

Du darfst eine Verschiffung nur durchführen, wenn du noch mindestens einen nicht eingesetzten Gefolgsmann/Anführer vor dir stehen und diese Spielrunde noch nicht gepasst hast.

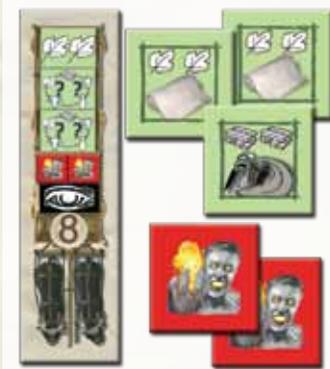
Du wählst eines der offen liegenden Schiffe im PORT und verschiffst all deine Waren, die dem Warensymbol des Schiffs entsprechen. Ob es sich um Grund- oder veredelte Waren handelt spielt keine Rolle.



Pro Warensymbol erhältst du einen Punkt. Alle Punkte ziehst du auf der Punkteleiste vorwärts.

Außerdem nimmst du dir nach jeder Verschiffung **eine** Scheibe aus dem allgemeinen in deinen persönlichen Vorrat, so vorhanden.

Alle Waren, die du für die Verschiffung benutzt hast, legst du zurück in die Schachtel, das Schiff legst du offen vor dich.



3. Händler bedienen

Du darfst einen Händler nur bedienen, wenn du noch mindestens einen nicht eingesetzten Gefolgsmann/Anführer vor dir stehen und diese Spielrunde noch nicht gepasst hast.

Du wählst einen der offen ausliegenden Händler im MERKATOR und lieferst ihm exakt die gewünschten **veredelten** Waren. Das „??“-Symbol bedeutet, dass du hier eine beliebige veredelte Ware liefern darfst.

Dafür erhältst du eine bestimmte Anzahl an Punkten (5-10), sowie die auf dem Händlerplättchen aufgedruckten **Boni**.

Du lieferst dem Händler 2x Tuch und 1x Rüstung. Dafür erhältst du 8 Punkte, 2 Titanplättchen und schaust dir die beiden obersten Unheilsplättchen an.

Bonus:



Schaue 2 Unheilsplättchen an.



Werte einen Gefolgsmann auf.



Ziehe 2 Titanplättchen vom verdeckten Stapel.



Nimm 4 Scheiben vom allgemeinen in deinen persönlichen Scheibenvorrat.



Ziehe eine Unterstützung vom verdeckten Stapel.

Schaue 2 Unheilsplättchen an bedeutet: Du schaust dir die beiden obersten Unheilsplättchen in der KRYPT an (das offene und das verdeckte darunter), legst eines davon wieder offen auf den Stapel und schiebst das andere verdeckt unter den Stapel.



Den Händler legst du zurück in die Schachtel.

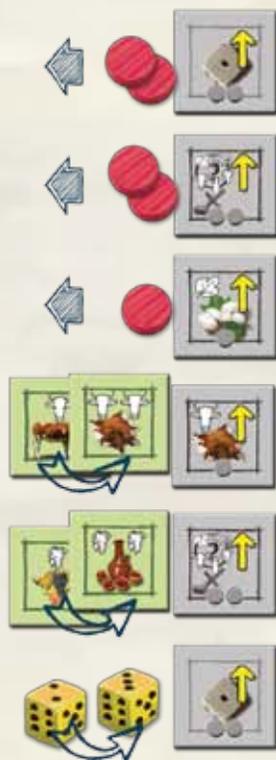
4. Handwerker aktivieren

Du darfst einen deiner Handwerker nur aktivieren, wenn du noch mindestens einen nicht eingesetzten Gefolgsmann/Anführer vor dir stehen und diese Spielrunde noch nicht gepasst hast.

Das Scheibensymbol auf den Handwerkern gibt an, ob eine oder zwei Scheiben nötig sind, um den Handwerker zu aktivieren. Die nötigen Scheiben nimmst du aus deinem persönlichen Scheibenvorrat und legst diese zurück in den allgemeinen Scheibenvorrat.

Ein Handwerker, der ein bestimmtes Warensymbol zeigt, erlaubt dir das Veredeln einer der entsprechenden Waren: Dazu drehst du die Ware um, dass die Seite mit den 2 Symbolen zu sehen ist.

Der Handwerker mit dem „?“-Symbol, erlaubt dir das Veredeln einer beliebigen Ware: Dazu drehst du die Ware um, dass die Seite mit den 2 Symbolen zu sehen ist. Ein Handwerker mit einem Würfelsymbol erlaubt dir das Aufwerten eines deiner Gefolgsleute um einen Wert.



Du gibst 2 Scheiben in den allgemeinen Vorrat ab und wertest 2 Gefolgsleute auf.

Besitzt du 2 identische Handwerker, erlauben diese dir zu den Kosten **einer** Aktivierung direkt 2 der entsprechenden Warenplättchen zu veredeln, bzw. 2 Gefolgsleute aufzuwerten (das kann auch ein einzelner Gefolgsmann um den Wert „2“ sein).

Passen

Wenn du keine der 4 möglichen Aktionen mehr ausführen kannst oder willst, passt du. Für dich ist die Spielrunde beendet. Haben alle Spieler gepasst, ist eine komplette Spielrunde beendet.

Es müssen nicht alle Gefolgsleute eingesetzt werden; sie können für die nächste Runde für zusätzliche Aktionsmöglichkeiten aufgespart werden.

Achtung: Anführer müssen jede Runde eingesetzt werden.

Orte auswerten

Haben alle Spieler gepasst, werden die Orte der Reihe nach ausgewertet. Begonnen wird mit 0 | THERMAE bis zur 10 | ARENA.

0 | THERMAE

Hier entspannen sich die Gefolgsleute, die in der vorherigen Spielrunde eingesetzt wurden, eine komplette Spielrunde, bevor sie wieder einsatzbereit sind. Ihr nehmt all eure Gefolgsleute aus der THERMAE **ohne den Wert zu verändern** zu euch zurück.



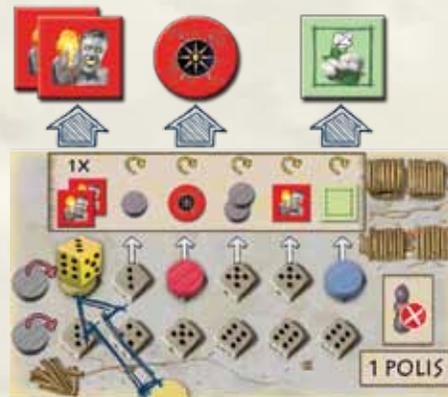
1 | POLIS

Hast du hier einen Gefolgsmann eingesetzt, platzierst du eine Scheibe aus deinem persönlichen Scheibenvorrat unter deinen eingesetzten Gefolgsmann.

Die Scheiben in der POLIS verbleiben auf den Einsetzungsfeldern für das gesamte restliche Spiel und blockieren dort weiteres Einsetzen von Gefolgsleuten.

Besitzt du keine Scheibe in deinem persönlichen Vorrat, musst du auf das Platzieren der Scheibe auf das Feld verzichten.

Anschließend erhalten alle Spieler für jedes Feld, das sie mit Scheiben besetzt halten, das entsprechende Gut: eine oder 2 Scheiben vom allgemeinen in den persönlichen Vorrat, eine Unterstützung, ein Titanplättchen vom verdeckten Stapel, oder eine Grundware aus dem Stoffbeutel.



Ausnahme: Auf dem Feld ganz links erhältst du einmalig 2 Titanplättchen. Alle anderen Felder geben ein regelmäßiges Einkommen in jeder Spielrunde!

Reichen Plättchen nicht für alle betreffenden Spieler aus, erhalten zuerst der Startspieler und dann alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Güter.

2 | AGORA

In der AGORA werden die Grundwaren vergeben. Hast du hier einen Gefolgsmann/Anführer eingesetzt, hast du die Wahl, ob du dir zwei der dort ausliegenden Waren nimmst, oder ob du nur eine Ware nimmst und zusätzlich einen deiner Gefolgsleute aufwertest.

Hattest du auf einem Feld mit dem Blitz-Symbol eingesetzt, hast du deine Ware(n) bereits erhalten.

Sind keine Waren mehr verfügbar, kann es passieren, dass du nur noch einen Gefolgsmann aufwerten kannst.



3 | PHALANX

Auf den Feldern der PHALANX werden die runden Unterstützungen vergeben. Hast du hier einen Gefolgsmann/Anführer eingesetzt, hast du immer die Wahl, ob du dir zwei der dort ausliegenden Unterstützungen nimmst, oder ob du dir nur eine Unterstützung nimmst und zusätzlich einen deiner Gefolgsleute aufwertest. Hattest du auf einem Feld mit dem Blitz-Symbol eingesetzt, hast du deine Unterstützung(en) bereits erhalten.

Sind dort keine Unterstützungen mehr verfügbar, kann es passieren, dass du nur noch einen Gefolgsmann aufwerten kannst.



4 | ART



Auf den Feldern ART werden die Handwerker vergeben. Hast du hier einen Gefolgsmann/Anführer eingesetzt, hast du immer die Wahl, ob du dir einen der dort ausliegenden Handwerker nimmst, oder beliebig

viele deiner Plättchen, gleich welche in die Schachtel legst und für jeweils 2 Plättchen einen Punkt erhältst.

Hattest du auf einem Feld mit dem Blitz-Symbol eingesetzt, hast du deinen Handwerker bereits erhalten. Ist kein Handwerker mehr verfügbar, hast du nur noch die Möglichkeit Plättchen für Punkte abzugeben.

5 | ORACVLUM

Im ORACVLUM erhältst du den Startspielerstein, eine Scheibe aus dem allgemeinen Scheibenvorrat in deinen persönlichen Scheibenvorrat (so vorhanden) und den im ORACVLUM eingesetzten Gefolgsmann, ohne den Wert zu verändern, sofort zu dir zurück.

Du bist von nun an neuer Startspieler.



6 | FORO

Im FORO hast du die Wahl, ob du einen neuen Gefolgsmann anheuerst, oder einen deiner Gefolgsleute zum Anführer machst.

Gefolgsmann anheuern: Für deine beiden dort eingesetzten Gefolgsleute/Anführer nimmst du einen Gefolgsmann deiner Farbe aus dem FORO direkt zu dir. Diesen Gefolgsmann besitzt du fortan zusätzlich bis zum Spielende. Du drehst ihn auf den Wert, den das **TEMPLUM** anzeigt, also in der ersten Runde Wert 1 bis zu Wert 5 in der achten Spielrunde.

Achtung: Bei 2 Spielern stehen keine Gefolgsleute zum Anheuern zur Verfügung.

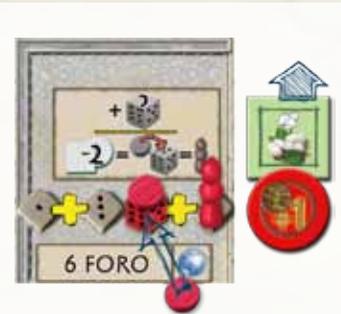


In der ersten Runde erhältst du den neuen Gefolgsmann mit dem Wert 1 direkt zu dir.

Gefolgsmann zum Anführer

machen: Du platzierst eine Scheibe aus deinem persönlichen Scheibenvorrat auf dem Gefolgsmann, den du zum Anführer machen willst (das kann jeder beliebige deiner Gefolgsleute sein, auch einer, der sich in der **THERMAE** befindet, diesen nimmst du direkt zu dir). Diese Scheibe verbleibt dort für den Rest des Spiels.

Außerdem musst du 2 beliebige deiner Plättchen zurück in die Schachtel legen. Fortan besitzt dieser Anführer alle Vor- und Nachteile deines eigentlichen Anführers; er ist also jede Runde einsatzbereit und darf auf ein beliebiges Würfelfeld außer in der **POLIS** eingesetzt werden. Befindet sich keiner deiner Gefolgsleute mehr im FORO, besitzt du nicht genügend Plättchen oder keine Scheibe in deinem Vorrat, um aus einem Gefolgsmann einen Anführer zu machen, gehst du hier leer aus.



Du legst die 2 Plättchen in die Schachtel und platzierst eine Scheibe aus deinem persönlichen Vorrat zum Beispiel auf diesem Gefolgsmann.

7 | TITANUS

Auf dem **TITANUS**-Feld vergrößert du die Macht deines Titanen. Auf diesem Feld können beliebig viele Gefolgsleute/Anführer stehen.

Hier erhältst du für jeden einzelnen eingesetzten Gefolgsmann je nach seinem Wert ein Titanplättchen für jeweils 2 Würfelaugen (abgerundet). Die Titanplättchen stapelst du verdeckt vor dir.

Hier eingesetzte Anführer sind stets soviel wert, wie der wertvollste eingesetzte Gefolgsmann, egal von welchem Spieler. Wurden hier ausschließlich Anführer eingesetzt, erhält jeder von ihnen nur ein Titanplättchen.



Blau erhält für seine „5“ zwei Titanplättchen. Rot für seine „2“ ein Titanplättchen und für seinen Anführer (=„5“: höchster Einzelwürfel!) zwei Titanplättchen.

Reichen die Plättchen nicht für alle dort eingesetzten Gefolgsleute/Anführer aus, werden diese beginnend mit dem Startspieler in der aktuellen Spielreihenfolge vergeben.

8 | AGRO

Auf dem **AGRO**-Feld wird geerntet. Hier können beliebig viele Gefolgsleute/Anführer stehen. Du erhältst für eingesetzte Gefolgsleute je nach

deren Wert pro Würfelaugen eine Scheibe aus dem allgemeinen Scheibenvorrat in deinen persönlichen Scheibenvorrat. Hier eingesetzte Anführer sind stets soviel wert, wie der wertvollste eingesetzte Gefolgsmann, egal von welchem Spieler. Wurden hier ausschließlich Anführer eingesetzt, erhält jeder von ihnen nur eine Scheibe. Du kannst nur maximal so viele Scheiben in deinen persönlichen Scheibenvorrat erhalten, wie sich im allgemeinen Scheibenvorrat befinden.

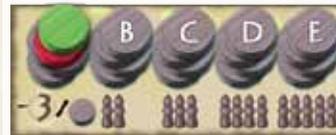
9 | KRYPT

Aus der **KRYPT** drängen die Titanen der Unterwelt auf die Erde und lassen einen Schlag auf alle Spieler los.

Das oberste offene Unheilsplättchen gibt die Stärke des Schlags, sowie das Element vor, mit dem der Schlag pariert werden kann. Dazu wird noch die Würfelaugenanzahl, die das **TEMPLUM** aktuell anzeigt, hinzuaddiert.



Zur Verteidigung sind Titanplättchen/Unterstützungen im Gesamtwert von 9 Feuer nötig (8 + 1 weil wir uns in der ersten Spielrunde befinden).



Rot und Grün verteidigen sich nicht und müssen eine Scheibe in das Scheibensammelfeld legen. Alle anderen Spieler erhalten 5 Punkte (siehe Unheilsplättchen).

Beginnend mit dem Startspieler habt ihr alle nacheinander die Wahl, ob ihr euch verteidigen wollt oder nicht. Dazu spielt ihr Titanplättchen/Unterstützungen des geforderten Elements und mindestens des geforderten Wertes. Dafür erhaltet ihr so viele Punkte, wie das Unheilsplättchen zeigt (0-6).

Jeder, der sich nicht verteidigen kann oder will, muss eine Scheibe aus seinem Vorrat auf das Scheibensammelfeld unterhalb der **KRYPT** legen.

Die Scheiben werden dort in farbunabhängigen Stapeln zu je 4 Scheiben gesammelt und können so das vorzeitige Spielende auslösen. Begonnen wird mit Feld „A“, dann Feld „B“ usw. **Der Platz für Scheiben auf Feld „E“ ist nicht limitiert!**

Besitzt ihr keine Scheibe im persönlichen Scheibenvorrat, müsst ihr eine Scheibe aus dem allgemeinen Scheibenvorrat auf das Scheibensammelfeld legen.

Besitzt ihr auch hier keine Scheiben mehr, geschieht nichts weiter.

Spieler Rot hat einen Gefolgsmann in der **KRYPT** eingesetzt, deshalb kann er mit seinem gespielten Titanplättchen (Wasser) den Schlag (Erde) parieren.

Nach der Auswertung der **KRYPT**, erhält er seinen Gefolgsmann zu sich zurück - er wird nicht erst in die **THERMAE** gelegt.



Hast du auf den Würfelfeldern der KRYPT einen Gefolgsmann/Anführer eingesetzt, entspricht jedes beliebige Titanplättchen/Unterstützungen, das du zum Parieren des Schlags aus der Unterwelt benutzt, dem Element, das auf dem Unheilsplättchen abgebildet ist. Einen dort eingesetzten Gefolgsmann erhältst du danach ohne den Wert zu verändern sofort zu dir zurück.

10 | ARENA

In der **ARENA** duellierst du dich mit einem anderen Spieler. Haben dort mehrere Spieler eingesetzt, führt stets der Spieler, dessen eingesetzter Gefolgsmann/Anführer ganz links steht, sein Duell zuerst durch.

Achtung: In jeder Spielrunde darf jeder Spieler nur einmal zum Duell gefordert werden!



Direkt vor dem Duell erhält der Angreifer (das ist der Spieler, der seinen Gefolgsmann/Anführer in der ARENA eingesetzt hat) stets ein Titanplättchen vom verdeckten Stapel, dann darf er sich entscheiden, welchen Spieler er zum Duell fordert, oder ob er auf das Duell verzichten will. Ein Duell endet immer mit einem Sieg des Angreifers oder des Verteidigers.

Für jede Scheibe, die sich von dir auf den Scheibensammelfeldern befindet, verlierst du 3 Punkte.

oder

Das Spiel endet nach der achten Spielrunde. In dem Fall dürft ihr noch eure Waren verschiffen, wenn ihr ein Schiff, das diese Ware wünscht während des Spiels schon einmal beliefert habt. Dazu schaut ihr euch eure gesammelten Schiffsplättchen an. Pro Warensymbol eurer Warenplättchen erhaltet ihr 2 Punkte, anstatt nur einen Punkt für Verschiffungen während des Spiels.



Das Spiel endet nach der 8. Spielrunde: Du besitzt ein Schiff „Eisen/Rüstung“ und ein Schiff „Baumwolle/Tuch“. Für die 3 Warensymbole „Eisen/Rüstung“ erhältst du insgesamt 6 Punkte. Die anderen beiden Warenplättchen sind wertlos.

All eure Gefolgsleute, außer denen im FORO, bringen so viele Punkte, wie die Augenzahl zeigt. Ein Gefolgsmann, der zum Anführer gemacht wurde, ist 7 Punkte wert. Siehe im TEMPLUM aufgedruckte Punkte-Hinweise.

Wird die Mindestmenge an Scheiben auf dem Scheibensammelfeld in der achten Spielrunde erreicht oder überschritten, treten beide Wertungen in Kraft: -3 Punkte für jede Scheibe auf den Scheibensammelfeldern, Waren für 2 Punkte je Warensymbol verschiffen, sowie Punkte für die Augenzahlen der Gefolgsleute. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Anhang

Titanplättchen spielen

Um Titanplättchen zu spielen, schaust du dir deinen Titanstapel an und deckst eines oder mehrere Titanplättchen auf. Nachdem du den Schlag aus der Unterwelt pariert hast und nach jedem einzelnen Duell, darfst du für jedes gespielte Titanplättchen eine Scheibe aus deinem Vorrat in den allgemeinen Scheibenvorrat legen und dann das entsprechende Titanplättchen wieder verdeckt auf deinen Titanstapel legen. Plättchen, für die du keine Scheibe investieren willst oder kannst, werden in die Schachtel gelegt.



Du hast zum Duell die beiden Titanplättchen Erde 6 + 8 gespielt. Nach dem Duell legst du eine deiner Scheiben in den allgemeinen Scheibenvorrat, weil du nur eines der Plättchen behalten willst. Du legst das Erde-8-Plättchen wieder verdeckt auf deinen Titanstapel und das Erde-6-Plättchen in die Schachtel.

Unterstützung spielen

Die runden Unterstützungen werden immer nur einmalig gespielt und nach der Parade oder dem Duell direkt in die Schachtel gelegt. Titanplättchen und Unterstützungen werden benötigt, um einen Schlag aus der Unterwelt zu parieren, oder um ein Duell durchzuführen. Mehrere Unterstützungen zusammen können nur gespielt werden, wenn sie das gleiche geforderte Element zeigen.

Eine Unterstützung hat die Fähigkeit, das Element eines Titanplättchens zu ändern.



= 5 Feuer nicht erlaubt!
= 14 Erde = 10 Feuer

Rundenende

Nachdem ihr die 11 Orte ausgewertet habt, legt ihr alle Gefolgsleute, die sich noch in den Orten 1-10 befinden, **ohne den Wert zu verändern** in die THERMAE. Sie müssen sich für eine Runde ausruhen.

Außerdem nehmt ihr eure(n) Anführer vom Spielplan zu euch zurück.



Alle Plättchen, die sich noch in AGORA, ART und PHALANX befinden, legt ihr zurück in die Schachtel.



Falls das Spielende noch nicht eintritt, wird der weiße Rundenzählstein ein Feld weiter geschoben und eine neue Spielrunde beginnt.



Dazu befüllt ihr AGORA, ART und PHALANX wieder mit neuen Plättchen von den verdeckten Stapeln bzw. aus dem Beutel. Sollten nicht mehr genügend Plättchen verfügbar sein, können auch Felder leer bleiben. PORT und MERKATOR füllt ihr wieder auf 5 entsprechende Plättchen auf, sofern vorhanden. Legt das offene Unheilsplättchen in die Schachtel und deckt das nächste Plättchen des Stapels auf.

Spielende

Das Spiel endet direkt nach der Spielrunde, in der sich eine bestimmte Menge an Scheiben auf den Scheibensammelfeldern der KRYPT befinden: bei 2 Spielern mindestens 8, bei 3 Spielern mindestens 12, bei 4 Spielern mindestens 16 und bei 5 Spielern mindestens 20 Scheiben. In dem Fall wird keine neue Spielrunde mehr begonnen.



Dieses Spiel zu dritt endet nach der 7. Spielrunde, da sich 12 Scheiben auf den Scheibensammelfeldern befinden. Rot verliert 6 Punkte (2 Scheiben), Grün verliert 18 Punkte (6 Scheiben) und Gelb verliert 12 Punkte (4 Scheiben).

Duell

Der Angreifer hat die Wahl, welchen anderen Spieler er zum Duell fordert, sofern dieser Spieler in dieser Spielrunde nicht schon einmal zum Duell gefordert wurde.

Mit welchem Element das Duell ausgetragen wird, ist davon abhängig, wo sich der Anführer des Verteidigers befindet. Dazu sind die Elemente neben den Orten des Spielplans abgedruckt.

Achtung: Hier ist nur der eigentliche Anführer maßgeblich, kein Gefolgsmann, der zum Anführer gemacht wurde!

Rot wird zum Duell gefordert.



Der rote Anführer befindet sich in der AGORA: es wird mit Erde gekämpft.

Der Angreifer spielt zuerst mindestens ein Titanplättchen und/oder Unterstütcungen und sagt an, welche Stärke er vorweisen kann.

Danach darf der Verteidiger ebenfalls Titanplättchen/Unterstützungen spielen und sagt seine Stärke an.

Erreicht der Verteidiger mindestens die Stärke des Angreifers, kontert der Angreifer wieder, indem er weitere Plättchen spielt und so weiter, bis ein Spieler keine Plättchen mehr spielen kann oder will.

Auswirkungen:

Der Verlierer muss einen seiner Gefolgsleute schwächen, indem er einen beliebigen Würfelwert um 1 reduziert.

Er hat die Wahl, ob er einen Gefolgsmann reduziert, der sich in seinem Vorrat, oder auf dem Spielplan befindet. Besitzt er nur Gefolgsleute mit dem Wert 1, geschieht nichts weiter.

Der Sieger hat die Wahl, ob er eine Scheibe aus seinem persönlichen Vorrat auf dem Scheibensammelfeld der KRYPT platziert (**so kann das Spielende ausgelöst werden!**) und dafür sofort 8 Punkte erhält, oder ob er sich mit 4 Punkten begnügt, dafür aber seine Scheibe behält.

Rot gewinnt das Duell.



Der Spieler legt eine seiner Scheiben auf das Scheibensammelfeld und erhält 8 Punkte.

Nach jedem Duell dürfen beide Spieler Scheiben in den allgemeinen Scheibenvorrat legen. Für jede Scheibe legen Sie ein im Duell gespieltes Titanplättchen wieder verdeckt auf ihren Titanstapel.

Übrige Titanplättchen, sowie alle eingesetzten Unterstütcungen werden in die Schachtel gelegt.

Gefolgsmann aufwerten

Wenn du einen deiner Gefolgsleute aufwertest, dann drehst du einen deiner Würfel auf den nächsthöheren Wert.

Welchen deiner Gefolgsleute du so aufwertest ist völlig gleich. Das kann ein Gefolgsmann in der THERMAE, in deinem Vorrat oder auf dem Spielplan sein - auch einer, der sich an einem noch nicht ausgewerteten Ort befindet.



Tipps für Anfänger

Anfänger scheuen gern das Duell, allerdings wird man das Spiel nicht gewinnen können, ohne ein Duell erfolgreich ausgetragen zu haben. Man sollte daher die Chance nutzen, wenn man die Möglichkeit hat, einen potenziell schwachen Gegner ohne Einsatz vieler Plättchen zu besiegen.

Die Handwerker „Gefolgsmann aufwerten“ und „beliebige Ware veredeln“ sind besonders stark, wenn ein Spieler beide Handwerker von einer Sorte besitzt. Das sollte vor allem in der Frühphase des Spiels verhindert werden.

© Irongames 2014

Danke an meinen unermüdlichen Grafiker Matthias Catrein, seiner Frau Ina und meiner Frau Michaela für die erbarmungslose, aber nötige Kritik.

Danke all meinen Testspielern, die das Projekt über die Jahre begleitet, und das Spiel stets verbessert haben: Mario Prochnow, Rolf Raupach, Jeffrey D. Allers, Juma Al JouJou, Hartmut Kommerell, Georg von Heusinger, Christian Fürst-Brunner, Walter Sorger und die Westpark Gamers, Richard Shako und alle, die ich gerade vergessen habe.