

ODYSSEY™

ZORN DES POSEIDON

Der trojanische Krieg ist beendet. Nach langer Abwesenheit versuchen die Griechen in ihre Heimat zurückzusegeln. Dabei sind sie den Launen des zornigen Meeresherrn Poseidon ausgeliefert, der während des Krieges die Trojaner unterstützte. Nur wenn die Griechen die Heilige Insel erreichen und dort den Göttern Opfer darbringen werden sie ihre Heimat wiedersehen. Doch der jähzornige Poseidon wird alles daransetzen, um dies zu verhindern!

SPIELÜBERSICHT

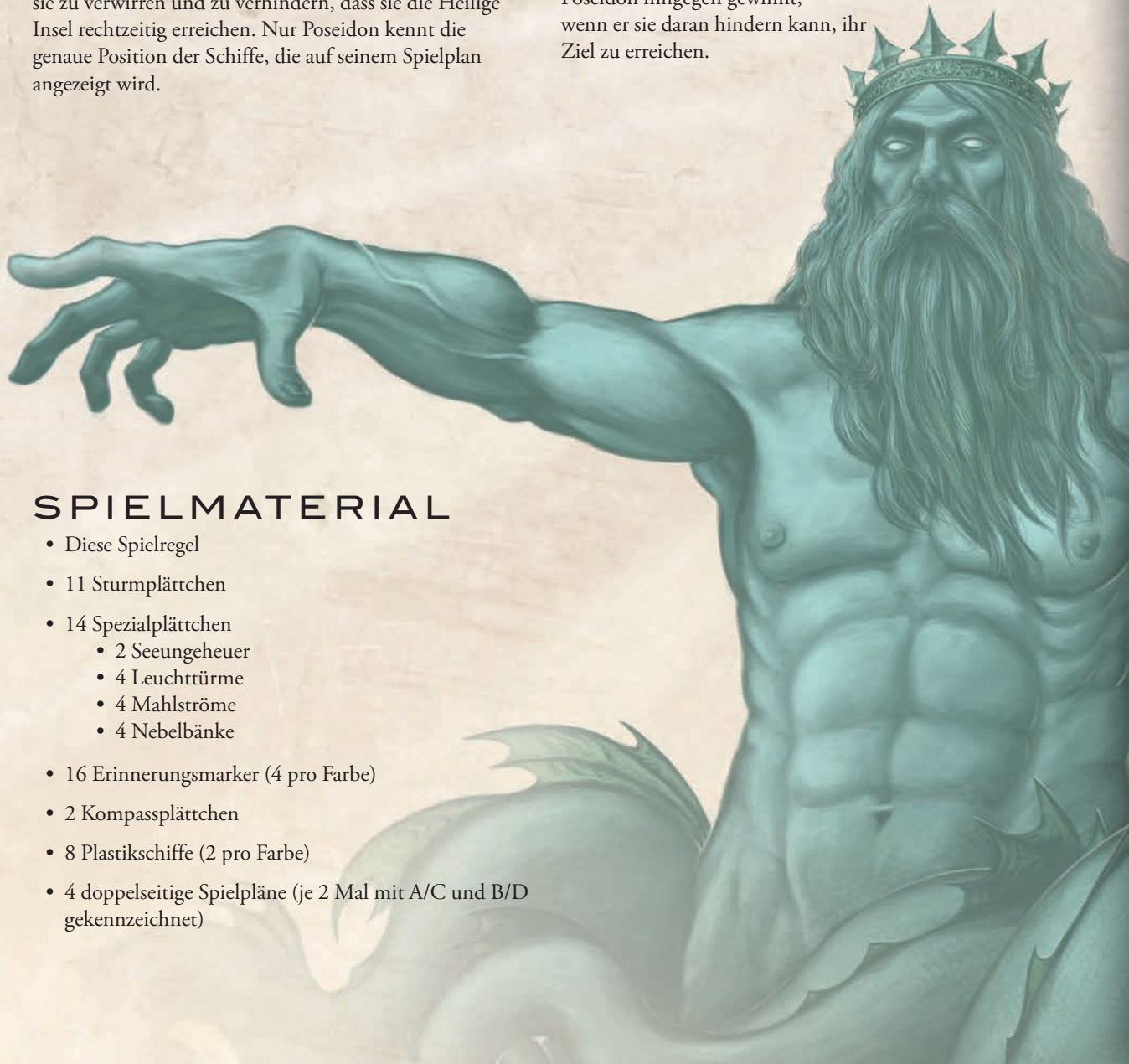
Ein Spieler übernimmt die Rolle Poseidons, während bis zu vier Spieler die Rolle der Seefahrer übernehmen, die auf der Suche nach der Heiligen Insel sind.

Das Spiel wird auf zwei Exemplaren des gleichen Spielplans gespielt. Die Spielschachtel wird so platziert, dass nur der eigene Spielplan für die Spieler sichtbar ist.

Der Poseidon-Spieler lässt mächtige Stürme über die Seefahrer hereinbrechen, um sie vom Kurs abzubringen, sie zu verwirren und zu verhindern, dass sie die Heilige Insel rechtzeitig erreichen. Nur Poseidon kennt die genaue Position der Schiffe, die auf seinem Spielplan angezeigt wird.

Die Seefahrer-Spieler müssen sich durch die endlosen Stürme kämpfen, ohne überhaupt zu sehen, wohin der Wind sie führt. Dennoch müssen sie herausfinden, wo sie sich gerade befinden, um den Kurs halten zu können. Mit ihrem Spielplan versuchen sie die Position ihrer Schiffe zu verfolgen, aber diese Positionen sind bestenfalls gut geraten und können im Laufe des Spiels sehr ungenau werden.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Seefahrer die Heilige Insel erreichen, ehe das Spiel beendet ist. Poseidon hingegen gewinnt, wenn er sie daran hindern kann, ihr Ziel zu erreichen.



SPIELMATERIAL

- Diese Spielregel
- 11 Sturmplättchen
- 14 Spezialplättchen
 - 2 Seeungeheuer
 - 4 Leuchttürme
 - 4 Mahlströme
 - 4 Nebelbänke
- 16 Erinnerungsmarker (4 pro Farbe)
- 2 Kompassplättchen
- 8 Plastikschiffe (2 pro Farbe)
- 4 doppelseitige Spielpläne (je 2 Mal mit A/C und B/D gekennzeichnet)

VORBEREITUNG

Zunächst wird entschieden, wer Poseidon spielt. Dieser Spieler nimmt die Schachtel, vier Schiffe (eins jeder Farbe), die 11 Sturmplättchen und wählt einen der vier verschiedenen Spielpläne (A, B, C oder D).

Er legt den Spielplan in die Schachtel, sodass diese als Sichtschutz dient (siehe Abbildung).

Während des Spiels darf der Poseidon-Spieler den Spielplan der Seefahrer nicht sehen und die Seefahrer-Spieler dürfen den Spielplan von Poseidon nicht sehen.

Anschließend nimmt der Poseidon-Spieler einen Satz der vier verschiedenfarbigen Plastikschiffe und legt sie auf die entsprechenden farbigen Startfelder seines Spielplans. Als Orientierungshilfe legt er ein Kompassplättchen daneben.

Die restlichen Spieler (1–4) spielen die Seefahrer. Sie bilden ein Team und versuchen gemeinsam die vier Schiffe zur Heiligen Insel zu leiten. Die Kontrolle über die Schiffe sollte so gleichmäßig wie möglich auf die Spieler verteilt werden.

Die Seefahrer nehmen das zweite Exemplar des von Poseidon gewählten Spielplans und legen es vor sich auf der anderen Seite des Sichtschutzes ab. Nicht vergessen: Poseidon darf ihren Spielplan nicht sehen!

Nun nehmen die Seefahrer-Spieler die übrigen vier verschiedenfarbigen Plastikschiffe und legen sie auf die entsprechend farbigen Startfelder ihres Spielplans. Als Orientierungshilfe werden ein Kompassplättchen sowie die Erinnerungsmarker daneben gelegt.

Beim ersten Spiel werden die Spezialplättchen beiseite gelegt – sie werden erst gebraucht, wenn mit verschiedenen Varianten gespielt wird (s. Seite 7).

Wichtig: Die beiden Spielpläne müssen so ausgelegt werden, dass der Norden zum Sichtschutz zeigt.

STURMPLÄTTCHEN



POSEIDON



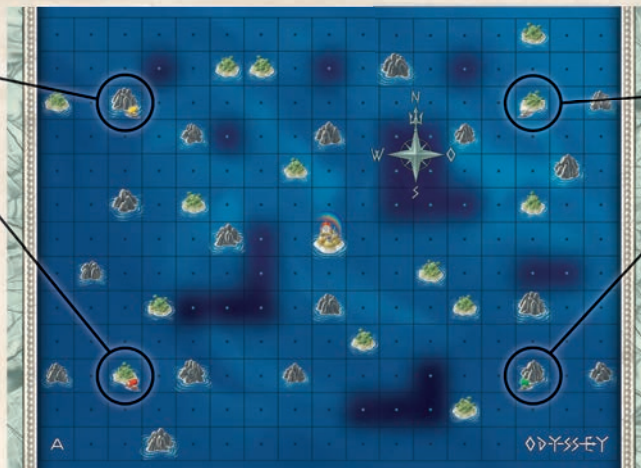
KOMPASSPLÄTTCHEN



START-POSITIONEN



KOMPASSPLÄTTCHEN



START-POSITIONEN

SEEFahrER

ERINNERUNGSMARKER



— SPIELABLAUF —

Das Spiel verläuft über 11 Runden. Jede Spielrunde ist in zwei Spielzüge unterteilt:

- Spielzug des Poseidon
- Spielzug der Seefahrer

SPIELZUG DES POSEIDON

Der Poseidon-Spieler wählt eines seiner Sturmplättchen und spielt es so, dass die Seefahrer es sehen können.

Es gibt fünf verschiedene Arten von Sturmplättchen: je 2 weiße, grüne, rote, gelbe und 3 schwarze.

- Falls das gespielte Sturmplättchen die Farbe eines Schiffs hat, bewegt Poseidon dieses Schiff auf seinem Spielplan auf ein horizontal, vertikal oder diagonal benachbartes Feld.
- Falls das Sturmplättchen schwarz ist (der Große Sturm), bewegt Poseidon **alle** Schiffe jeweils ein benachbartes Feld weit.

Achtung: Der Poseidon-Spieler darf nicht in zwei aufeinander folgenden Spielrunden ein schwarzes Sturmplättchen spielen.

Die Bewegung der Schiffe durch den Poseidon-Spieler **muss** verborgen bleiben. Diese Bewegungen finden nur auf dem Spielplan von Poseidon statt und nicht auf dem der Seefahrer.

Durch die verborgene Bewegung werden die Positionen der Schiffe auf Poseidons Spielplan von den Positionen der Schiffe auf dem Seefahrer-Spielplan abweichen. Es liegt am Können der Seefahrer, die Positionen richtig zu erraten, wie später noch erklärt wird.

Der Poseidon-Spieler kann jedes Sturmplättchen nur ein Mal spielen. Am Ende jeder Spielrunde wird es abgelegt. Die abgelegten Plättchen werden neben den Spielplänen gesammelt und dienen als Rundenzähler.

WENIGER HINWEISE VARIANTE

Wer eine schwierigere Variante mag oder Odyssey – Zorn des Poseidon schon so oft gespielt hat, dass es ihm zu einfach wird, kann die Partie schwieriger gestalten. In diesem Fall zeigt Poseidon die Farbe des gespielten Sturmplättchens nicht und die Spieler müssen aufgrund der erhaltenen Hinweise raten, welches Schiff bewegt wurde. Ihr findet weitere Varianten auf den folgenden Seiten der Spielregel.

SPIELZUG DER SEEFAHRER

Der Spielzug der Seefahrer ist in vier verschiedene Schritte unterteilt, ein Schritt für jedes Schiff. Jeder Schritt wiederum ist in die **Schiffsbewegung** und die **Erkundung** unterteilt.

Die Seefahrer-Spieler können die Reihenfolge, in der sie ihre Schiffe bewegen, frei wählen. Sowohl Schiffsbewegung als auch Erkundung müssen abgeschlossen sein, ehe das nächste Schiff bewegt werden kann.

Sobald sich alle vier Schiffe bewegt und erkundet haben, ist der Seefahrer-Spielzug beendet.

POSEIDONS SPIELZUG BEISPIEL



Poseidon spielt ein gelbes Sturmplättchen und bewegt auf seinem Spielplan das gelbe Schiff auf ein benachbartes Feld, ohne dass die Seefahrer dies sehen. Er beschließt, das Schiff nach Nordosten zu bewegen. Auf dem Spielplan der Seefahrer wird das Schiff nicht bewegt – die Seefahrer wissen, dass sich die Position dieses Schiffs geändert hat, sie wissen jedoch nicht genau, wo es ist ... noch nicht!

SEEFAHRER-SPIELZUG BEISPIEL



Der Seefahrer verkündet: „Das gelbe Schiff segelt nach Westen.“ Poseidon bewegt das gelbe Schiff auf seinem Spielplan um ein Feld nach Westen, ebenso wie der Seefahrer auf seinem Spielplan.

SCHIFFSBEWEGUNG

Der Seefahrer-Spieler teilt dem Poseidon-Spieler die Richtung seiner Schiffsbewegung mit, indem er die Farbe des Schiffs und die Richtung anhand des Kompasses nennt (z. B. Nord, Nordwest usw.). Die Schiffsbewegung muss durchgeführt werden – es ist den Seefahrern nicht erlaubt, ein Schiff auf seiner aktuellen Position zu belassen. Ein Schiff bewegt sich immer ein Feld weit.

Der Poseidon-Spieler macht auf seinem Spielplan mit dem Schiff der entsprechenden Farbe dieselbe Bewegung, die der Seefahrer-Spieler ihm genannt hat. Er bewegt das Schiff wie angegeben und sagt den Seefahrern dann, was das Schiff nach seiner Bewegung sieht (s. Erkundung, nächster Abschnitt).

Abseits des Spielplans

Falls sich ein Schiff vom Spielplan herunterbewegt (weil es beispielsweise aus der Spalte ganz rechts nach Osten segelt), sagt der Poseidon-Spieler dies den Seefahrern sofort und das Schiff bleibt auf seinem aktuellen Feld.

Die Heilige Insel

Falls ein Schiff mit seiner Bewegung die Heilige Insel erreicht, hat es auch sein Ziel erfüllt und Poseidon teilt dies den Seefahrern mit.

Das Schiff wird nicht vom Spielplan genommen, sondern bleibt in Sichtweite für andere Schiffe, die sich auf ein benachbartes Feld bewegen.

Jedes Schiff, das die Heilige Insel erreicht hat, wird nicht mehr bewegt, weder von den Seefahrern noch durch Poseidons Stürme. Für die anderen Schiffe geht das Spiel ganz normal weiter.

DIE ERKUNDUNG

Nachdem Poseidon das Schiff auf seinem Spielplan bewegt hat, muss er die Seefahrer über dessen aktuelle Position informieren.

- Ein Schiff hat immer genaue Informationen über sein aktuelles eigenes Feld (das **Erkundungsfeld**).
- Ein Schiff hat außerdem Sicht auf die 8 um das Erkundungsfeld herum liegenden Felder (den **Sichtbereich**). Poseidon setzt die Spielern grob darüber in Kenntnis, was sie auf den Feldern in ihrer Umgebung sehen können, ohne dabei jedoch zu sagen, in welcher Richtung was zu sehen ist.

Das Erkundungsfeld

Der Poseidon-Spieler beschreibt genau, was sich auf dem Erkundungsfeld befindet.

Wenn das Feld eine Insel ist, wird sie als „bewaldet“ oder „felsig“ beschrieben (grün oder grau) oder eben als „die Heilige Insel“.

Andere Schiffe werden mit ihrer Farbe beschrieben.

Ein dunkelblaues Feld bedeutet, dass das Schiff auf hoher See ist („Du bist auf hoher See.“).

Der Sichtbereich

Die Inhalte der Felder des Sichtbereichs (die 8 Felder, die das Schiff umgeben) werden nicht genau beschrieben.

Der Poseidon-Spieler sagt den Seefahrern, **wie viele** Inseln im Sichtbereich sind, ohne ihre Farbe oder Beschaffenheit zu nennen (aus der Ferne sehen bewaldete, felsige und auch die Heilige Insel alle gleich aus).

Der Poseidon-Spieler berichtet den Seefahrern, ob ein Schiff oder mehrere Schiffe im Sichtbereich sind (aber nicht deren Farbe).

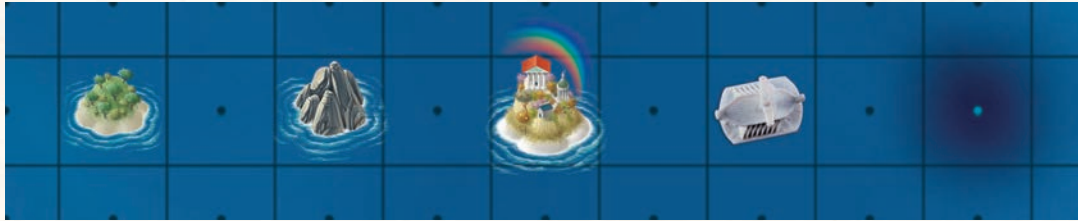
DIE ERKUNDUNG BEISPIEL




Sichtbereich


Erkundungsfeld

DAS MEER ERKUNDEN SPIELPLAN LEGENDE



Bewaldete Insel

Felsige Insel

Die Heilige Insel

Schiff

Hohe See

Alle Felder am Rand des Spielplans gehören zur **Küstenlinie**. Wenn ein Schiff auf einem Randfeld ist, sagt der Poseidon-Spieler den Seefahrern, dass „die Küstenlinie in Sicht ist“.

Schiffspositionen ableiten

Nachdem ein Schiff vom Sturm getroffen worden ist, kann seine geschätzte Position auf dem Spielplan der Seefahrer von der tatsächlichen Position auf dem Spielplan Poseidons abweichen.

Mithilfe der Informationen, die sie durch die Erkundung erhalten haben, müssen die Seefahrer nun versuchen zu erraten, wo sich die Schiffe tatsächlich befinden. Dazu vergleichen sie die Informationen Poseidons damit, was sie auf ihrem eigenen Spielplan sehen.

Wenn sie meinen, dass sie die richtige Position eines Schiffs ermittelt haben, können die Seefahrer das Schiff auf das Feld ihrer Wahl bewegen. Die tatsächliche Position ist aber nur auf dem Spielplan Poseidons angezeigt. Nur die Götter wissen alles!

Erinnerungsmarker verwenden



Je nach den Informationen, welche die Spieler durch die Erkundung erhalten haben, gibt es mehrere mögliche Felder, auf denen sich das Schiff befinden könnte. Die Seefahrer können die Erinnerungsmarker verwenden, um diese möglichen Positionen zu markieren (die Marker können nach Belieben gelegt und auch wieder entfernt werden), falls sie sich über das Ergebnis ihrer Beratungen nicht sicher sind.

MEHR HINWEISE VARIANTE

Wer mit jüngeren Kindern spielt oder das Spiel noch gar nicht kennt, kann die Partie vereinfachen. In diesem Fall gibt Poseidon mehr Hinweise über die Farbe der Inseln und Schiffe im Sichtgebiet (aber nicht deren Richtung) und nicht nur über das Erkundungsfeld.

DAS GEDÄCHTNIS TRAINIEREN VARIANTE

Um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten und einen Memo-Effekt hinzuzufügen, werden die Erinnerungsmarker nicht benutzt!

Nachdem alle 4 Spielzüge der Seefahrer abgeschlossen sind, ist die Spielrunde beendet und die nächste Runde beginnt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach den Seefahrer-Zügen in der elften Runde, nachdem alle Sturmplättchen abgelegt worden sind oder sobald alle vier Schiffe die Heilige Insel erreicht haben.

- Falls zum Spielende nur zwei oder weniger Schiffe die Heilige Insel erreicht haben, gewinnt der Poseidon-Spieler das Spiel.
- Falls zum Spielende drei oder vier Schiffe die Heilige Insel erreicht haben, gewinnen die Seefahrer-Spieler das Spiel.

Wenn mehr als zwei Spieler beteiligt sind, hat jeder einzelne Seefahrer, der mit mindestens einem Schiff die Heilige Insel erreicht hat, ebenfalls gewonnen, selbst wenn Poseidon der Spielsieger ist.



BEISPIEL FÜR EINEN SEEFÄHRER-SPIELZUG

Achtung: Auf dem Spielplan Poseidons zeigen alle Schiffsfiguren die tatsächliche Position der Schiffe. Die Positionen auf dem Spielplan der Seefahrer können und werden davon abweichen, da sie nur geschätzt sind!

1) ROTES SCHIFF



Bewegung: Der rote Spieler bewegt sein Schiff nach Osten (O).

Erkundung: „Ihr seht zwei Inseln.“

Man beachte, dass eine dieser Inseln die Heilige Insel ist, aber da sie nur in Sichtweite ist, können die Seefahrer nur eine Insel erkennen, aber nicht welche.

3) WEISSES SCHIFF

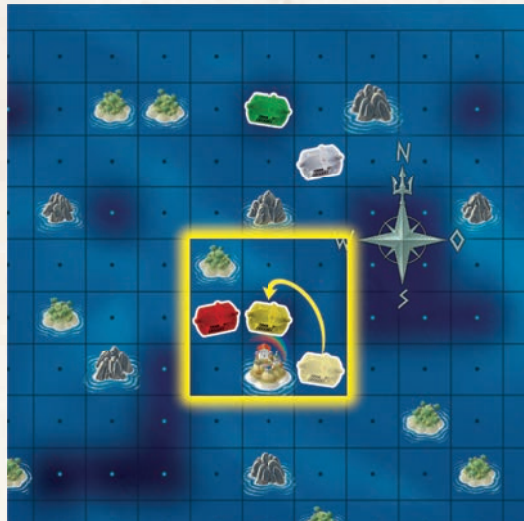


Bewegung: Der weiße Spieler bewegt sein Schiff nach Südwesten (SW).

Erkundung: „Ihr seid auf einer felsigen Insel und seht eine Insel.“

Nicht vergessen: Falls das Erkundungsfeld eine Insel ist, muss Poseidon genau die Art der Insel angeben.

2) GELBES SCHIFF



Bewegung: Der gelbe Spieler bewegt sein Schiff nach Nordwesten (NW).

Erkundung: „Ihr seid auf hoher See und seht zwei Inseln und ein Schiff.“

Hinweis: Die Reihenfolge der Bewegungen ist sehr wichtig. Der rote Spieler konnte das gelbe Schiff noch nicht sehen, weil dieses zur Zeit seiner Erkundung noch nicht in Sichtweite war.

4) GRÜNES SCHIFF



Bewegung: Der grüne Spieler bewegt sein Schiff nach Nordosten (NO).

Erkundung: „Ihr seht eine Insel und die Küstenlinie.“

Nicht vergessen: Poseidon nennt nie die Richtung, in der die Seefahrer etwas sehen.

— VARIANTEN —

Odyssey enthält weiteres Spielmaterial, mit dem das Spiel verändert werden kann, um es für die Seefahrer schwieriger oder einfacher zu machen, die Heilige Insel zu erreichen.

SEEFahrER steht für eine Variante, die es einfacher für die Schiffe macht.

POSEIDON steht für eine Variante, die es schwieriger für die Schiffe und einfacher für Poseidon macht.

Die Spieler können eine oder mehrere Varianten verwenden und sie beliebig kombinieren, je nachdem, ob sie das Spiel einfacher oder schwieriger gestalten möchten. Wir empfehlen diese Varianten aber erst dann zu nutzen, wenn alle Spieler mit dem normalen Spiel vertraut sind.

SEEUNGEHEUER

SEEFahrER



Leviathan



Krake

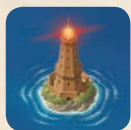
Die Spieler können die Sturmplättchen um ein oder zwei Seeungeheuerplättchen ergänzen (Leviathan und/oder Krake).

Während seines Spielzuges kann der Poseidon-Spieler ein Seeungeheuer anstatt eines Sturmplättchens gegen ein Schiff spielen. Dieses Schiff kann sich in dieser Spielrunde nicht bewegen, da die Seefahrer gegen das Seeungeheuer kämpfen müssen. Der das Schiff führende Spieler verschafft sich dennoch seine Erkundung. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn das Schiff in der vorherigen Spielrunde vom Sturm getroffen wurde.

Hinweis: Auch mit Seeungeheuern endet das Spiel erst, nachdem der Poseidon-Spieler sein letztes Sturmplättchen gespielt hat, sodass insgesamt 12 oder 13 Spielrunden gespielt werden (wodurch die Seefahrer einen Vorteil haben).

LEUCHTTÜRME

SEEFahrER



Mit dieser Variante werden ein oder zwei Leuchttürme auf den Spielplan gestellt.

Zu Spielbeginn entscheiden die Seefahrer gemeinsam, wo auf ihrem Spielplan sie den oder die Leuchttürme

aufstellen wollen. Sie können dafür jedes Feld (Insel oder See) außer einem Startfeld, der Heiligen Insel oder ein zu diesen Inseln benachbartes Feld wählen. Alle Informationen über ein Feld mit einem Leuchtturm, werden bei der Erkundung ignoriert.

Der Poseidon-Spieler stellt anschließend den oder die Leuchttürme auf das gleiche bzw. die gleichen Felder seines Spielplans.

Wenn sich ein Schiff auf dem Feld eines Leuchtturms oder auf einem zum Leuchtturm benachbarten Feld befindet, gibt der Poseidon-Spieler nur diese Information während der Erkundung preis. „Ihr seht einen Leuchtturm“ oder „Ihr seid auf einem Leuchtturm“. Falls beide Leuchttürme verwendet werden, nennt er auch die Farbe des Lichtes (gelb oder rot) bei der Information über das Erkundungsfeld.

Hinweis: Leuchttürme bedeuten einen Vorteil für die Seefahrer, weil sie einzigartig sind. Wenn sie einen Leuchtturm sehen, wissen sie ziemlich genau, wo sich ihr Schiff befindet.

MAHLSTROM

POSEIDON



Mit dieser Variante werden ein oder zwei Mahlströme auf den Spielplan gelegt.

Zu Spielbeginn entscheidet der Poseidon-Spieler, wo er den oder die Mahlströme einsetzen möchte. Er kann dafür jedes Seefeld wählen, außer einem zu einem Startfeld oder zur Heiligen Insel benachbarten Feld.

Falls ein Schiff nach seiner Bewegung in einem Mahlstrom ist, gibt Poseidon zunächst wie üblich die Informationen bei der Erkundung preis. Dann sagt er, dass das Schiff in einen Mahlstrom geraten ist, und bewegt es um ein Feld wie bei einem Sturmplättchen.

Falls ein Schiff durch einen Sturm in einen Mahlstrom gerät, hat dies keine weiteren Folgen. Der Mahlstrom wird nur wirksam, wenn ein Schiff durch seine eigene Bewegung dort hineingerät.

Die Seefahrer können einen Mahlstrom zwecks besserer Orientierung auf ihren Spielplan legen, falls sie zu wissen meinen, wo er ist. Wie üblich ist die tatsächliche Position aber nur auf dem Spielplan Poseidons angezeigt.

Hinweis: Ein Mahlstrom ist wie ein unbeweglicher, zusätzlicher Sturm und verschafft deshalb dem Poseidon-Spieler einen Vorteil.

NEBELBÄNKE

POSEIDON



Mit dieser Variante werden ein oder zwei Nebelbänke auf den Spielplan gelegt.

Zu Spielbeginn entscheidet der Poseidon-Spieler, wo er die Nebelbank oder -bänke einsetzen will. Er kann dafür jedes Insel- oder Seefeld wählen, außer einem Startfeld, der Heiligen Insel oder einem zu diesen Inseln benachbarten Feld. Alle Informationen über ein Feld mit einer Nebelbank werden bei der Erkundung ignoriert.

Wenn sich ein Schiff auf einem Feld mit einer Nebelbank oder auf einem dazu benachbarten Feld befindet, gibt der Poseidon-Spieler nur diese Information während der Erkundung preis. „Ihr seht eine Nebelbank“ oder „Ihr seid in einer Nebelbank“. Falls ein anderes Schiff in einer Nebelbank ist, kann es nicht gesehen werden.

Die Seefahrer können eine Nebelbank zwecks besserer Orientierung auf ihren Spielplan legen, falls sie zu wissen meinen, wo eine ist. Wie üblich ist die tatsächliche Position aber nur auf dem Spielplan Poseidons zu sehen.

Hinweis: Eine Nebelbank verändert den Spielplan für die Seefahrer auf unbekannte Weise und sie kann eine Insel oder andere wertvolle Information verbergen, wodurch der Poseidon-Spieler im Vorteil ist.

WETTEIFERENDE SEEFÄHRER

Wer lieber gegeneinander anstatt miteinander im Team spielen möchte, kann das nachstehende Punktesystem verwenden. Wir empfehlen, die Punkte der Spieler über eine Reihe von Spielen aufzuschreiben. Es werden so viele Spiele gespielt, bis jeder Spieler ein Mal die Rolle des Poseidon eingenommen hat.

Jeder Seefahrer steuert ein Schiff mit dem Ziel, die Heilige Insel eher als seine Gegner zu erreichen. Falls es nur zwei Seefahrer-Spieler gibt, führt jeder von ihnen 2 Schiffe. Falls es drei Seefahrer-Spieler gibt, führt jeder von ihnen ein Schiff und das vierte Schiff führen sie gemeinsam.

Zum Ende jedes Spiels werden Punkte vergeben:

- Poseidon erhält 1 Siegpunkt für jedes Schiff, das die Heilige Insel nicht erreicht hat.
- Ein Seefahrer erhält 3 Siegpunkte, falls sein Schiff die Heilige Insel erreicht hat.
- Alle Seefahrer erhalten 1 Siegpunkt, falls ihr gemeinsames Schiff die Heilige Insel erreicht hat.

Zum Ende der Serie ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der große Gewinner!



ODYSSEY

ZORN DES POSEIDON

Spielauteur

LEO COLOVINI

Weitere Spielentwicklung

ROBERTO DI MEGLIO,
LEONARDO RINA &
FABRIZIO ROLLA

Künstlerische Gestaltung

FRANCESCO MATTIOLI

Künstlerische Leitung und Grafikdesign

FABIO MAIORANA

Produktion und Supervision

ROBERTO DI MEGLIO

Redaktion

FABRIZIO ROLLA

Layout der englischen Ausgabe

HONDA EIJI

Redaktion der englischen Ausgabe

JIM LONG

Deutsche Ausgabe

Redaktion

MARCO REINARTZ

Übersetzung

FERDINAND KÖTHER

Layout und grafische Bearbeitung

THOMAS KRAMER, MARCO REINARTZ
UND MARINA FAHRENBACH

Produktionsmanagement

HEIKO ELLER

Unter Mitarbeit von

STEFAN AUSCHILL, NIKLAS BUNGARDT,
DAVID JUNGLAS, JANNES RUPF, JASMIN IKKES,
HEIKO ELLER UND MARCUS LANGE



Diese Informationen sollten für die eigenen Unterlagen aufbewahrt werden.

Lizenziert von Studiogiocchi.

2015 Ares Games Srl. Odyssey – Zorn des Poseidon™ ist eine Handelsmarke von Ares Games Srl.
Deutsche Ausgabe herausgegeben vom Heidelberger Spieleverlag.
Alle Rechte vorbehalten.
Made in China.