



OLYMPOS

Ein Spiel von Philippe Keyaerts – Illustrationen von A. Demaegd - Design von C. Demaegd & S. Gantiez



Regeln

*Es ist der Anbruch der Zivilisation.
Vor euch erstreckt sich die fruchtbare Peloponnes-Ebene.
In der Ferne kann man die leuchtenden Ufer von Atlantis erahnen.
Um sich einen Platz in diesem gelobten Land zu sichern gilt es aber,
seine Feinde zu bekämpfen, Technologien zu entwickeln, Weltwunder
zu errichten und vor Allem das Wohlwollen der Götter zu erleben,
die alle Handlungen der Menschen vom Olymp aus beobachten.*

Spielvorbereitung

(4 Spieler)

Der **Spielplan** und der **Entwicklungsplan** werden in die Tischmitte gelegt. Die Fortschritts-Plättchen mit einer 5 auf der Rückseite werden aussortiert und zur Seite gelegt (sie werden in diesem Spiel nicht verwendet). Die übrigen Fortschritts-Plättchen werden nach Art sortiert (die beiden Orakel-Plättchen gehören z.B. zusammen). Jeder Fortschritt mit einer roten, grünen, gelben und blauen Rückseite ist doppelt vertreten, jeder Fortschritt mit einer violetten Rückseite nur einmal. Die Fortschritts-Plättchen werden wie folgt auf dem Entwicklungsplan ausgelegt (ein Stapel pro Spalte - siehe Seite 11):

- Die 5 Paare der **roten** Fortschritts-Plättchen werden zufällig in der **ersten** Zeile verteilt.
- Die 5 Paare der **gelben** Fortschritts-Plättchen werden zufällig in der **zweiten** Zeile verteilt.
- Die 5 Paare der **grünen** Fortschritts-Plättchen werden zufällig in der **dritten** Zeile verteilt.
- Die 5 Paare der **blauen** Fortschritts-Plättchen werden zufällig in der **vierten** Zeile verteilt.
- Die 5 **violetten** Fortschritts-Plättchen werden zufällig in der **fünften** Zeile verteilt.
- Die 5 **Wunder-Plättchen** werden zufällig in der **untersten** Zeile verteilt.

Die übrigen Plättchen und die Ressourcenwürfel werden sortiert und liegen als **Vorrat** neben dem Spielplan.

Die Spieler wählen je eine Farbe und nehmen **5 Spielsteine** ihrer Farbe aus dem Vorrat. 4 davon legen sie vor sich. Die Spielfläche vor jedem Spieler wird sein „Lager“ genannt. Hier legt er seine Plättchen aus und hier werden auch seine Spielsteine zu „Siedlern“, die er daraufhin auf den Spielplan legen kann. Mit dem übrigen Spielstein jedes Spielers wird ein zufälliger Stapel gebildet, der auf das **Startfeld** der Zeitleiste des Spielplans gestellt wird.

Der **unterste Spieler des Stapels** nimmt **2 Gebiets-Plättchen von jedem Typ** aus dem Vorrat. Damit sperrt er 8 Gebiete seiner Wahl, die den auf den jeweiligen Plättchen abgebildeten Ressourcen entsprechen. Er darf allerdings jeweils höchstens ein Gebiet mit einem Stern jeder Art sperren. Um klar anzuzeigen, dass diese Gebiete gesperrt sind, legt er die Gebiets-Plättchen **auf die Seite mit dem Kreuz**.

Anmerkung: Abhängig von der Anzahl der gesperrten Gebiete mit einem Stern (von 0 bis 4) ist es mehr oder weniger schwierig, Wunder zu errichten.

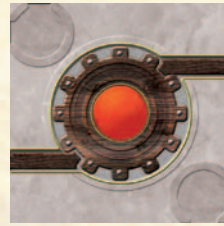
Auf jedes nicht gesperrte **Gebiet mit einem Stern** wird ein Stammes-Plättchen gelegt.

Aus dem Vorrat werden **4 unterschiedliche Ressourcenwürfel** genommen und jeweils einer davon zufällig an die Spieler verteilt.

Die **Schicksalskarten** werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Die **Olympos-Karten** werden gemischt. Jeweils eine Olympos-Karte wird verdeckt neben die 3 Zeus-Symbole der Zeitleiste gelegt. Jeweils 2 Olympos-Karten werden verdeckt neben die 3 „Doppelter Zeus“-Symbole der Zeitleiste gelegt. Die übrige Olympos-Karte wird zurück in die Schachtel gelegt. Sie wird in diesem Spiel nicht verwendet.

Spielmaterial



55 Fortschritts-Plättchen



5 Wunder-Plättchen

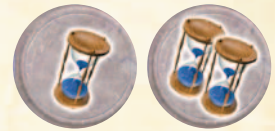




32 Gebiets-/Kreuz-Plättchen (auf der Rückseite)
Orange (Getreide), Weiß (Stein), Braun (Holz), Gelb (Gold)



28 Prestige-Plättchen



12 Sanduhr-Plättchen



8 Stammes-/Stern-Plättchen



1 Zeus-Plättchen



1 Spielplan

10 Olympos-Karten

22 Schicksalskarten



100 Spielsteine in 5 Farben



28 Ressourcenwürfel in 4 Farben:
Orange (Getreide), Weiß (Stein), Braun (Holz), Gelb (Gold)

A) Startfeld der Zeitleiste
D) Nördlicher Rand (Start der Siedler)
G) Atlantis

B) Feld „Zeus“
E) Olympos (Stein + Zeus)
H) Spielende

C) Feld „Doppelter Zeus“
F) Gebiet (Holz + Stern)

Anmerkung: Die weiß umrandeten Inseln (I) zählen wie Landgebiete. Die anderen, kleineren haben im Spiel keine Bedeutung.



Ziel des Spiels

Die Spieler leiten Völker, die aufbrechen, Griechenland und seine Nachbarn in der Ägäis zu besiedeln. Dazu zählen auch die sagenumwobenen Inseln von Atlantis. Indem sie sich Gebiete aneignen (manchmal auch mit Gewalt), werden sie wissenschaftliche Fortschritte machen und architektonische Wunder errichten können, um so eine erfolgreiche und glorreiche Zivilisation aufleben zu lassen.

Spielablauf

(4 Spieler)

Spielrunde: Der Spielablauf richtet sich nach der **Zeitleiste**, die um den Spielplan herum verläuft. Der Ablauf der Spielrunde hängt von der Position der Spieler auf dieser Leiste ab. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der auf dem **hintersten Platz** liegt. Er führt eine Aktion aus, die ihn mehrere Aktionspunkte kosten wird (siehe weiter unten). Daraufhin „bezahlt“ der Spieler seine Aktion, indem er seinen Spielstein auf der Zeitleiste vorzieht. Wenn er dadurch auf ein Feld zieht, auf dem sich der Spielstein eines anderen Spielers befindet, legt er seinen Spielstein **auf** diesen. Daraufhin ist der Spieler an der Reihe, der sich nun auf dem letzten Platz befindet, und so weiter bis zum Spielende.

Anmerkungen: Ein Spieler kann manchmal mehrere Züge nacheinander spielen. Wenn er sich nach einer Aktion nämlich noch immer auf dem letzten Platz befindet, ist er erneut am Zug.

Wenn sich mehrere Spieler auf dem gleichen Feld der Zeitleiste befinden (z.B. zu Spielbeginn), ist stets der oberste Spieler an der Reihe.

Sanduhren: In bestimmten Situationen im Spiel erhalten die Spieler Sanduhr-Plättchen. Damit führen sie Aktionen aus, ohne auf der Zeitleiste vorzurücken (1 Sanduhr = 1 Aktionspunkt). Ein Spieler im Besitz von Sanduhr-Plättchen muss sie als erste einsetzen, um seine Aktionen zu bezahlen (bevor er auf der Zeitleiste vorrückt).



Beispiel: Rot ist auf dem letzten Platz der Zeitleiste. Er ist somit am Zug. Er führt eine Aktion aus, die 3 Aktionspunkte kostet. Rot hat ein Sanduhr-Plättchen. Er setzt diese Sanduhr ein (1 Punkt) und zieht seinen Spielstein 2 Felder vor, um die verbliebenen 2 Punkte zu bezahlen. Rot wird auf den grünen Spielstein gestapelt. Da er immer noch der letzte auf der Zeitleiste ist, ist er erneut am Zug. Anschließend wird Grün am Zug sein.

In seiner Runde hat ein Spieler die Wahl zwischen 2 Aktionen: **Expansion oder Entwicklung**.

A) Expansion

Bei der Expansion wird genau **ein** Siedler auf dem Spielplan bewegt. Zweck der Bewegung ist das **Erobern neuer Gebiete**, sei es friedlich oder durch Kampf. Der Spieler kann entweder einen seiner Siedler auf dem Spielplan oder einen neuen Siedler bewegen. Er bezahlt seine Aktion erst am Ende seiner Bewegung.

Neuer Siedler: Um einen neuen Siedler einzusetzen, muss er einen Siedler **in seinem Lager** haben. Der neue Siedler kann entweder im **nördlichen Rand** des Spielplans oder in einem **Gebiet im Besitz des Spielers** erscheinen. Das Ausspielen eines neuen Siedlers auf den Spielplan kostet **2 Aktionspunkte**. Dieser neue Siedler **muss sofort bewegt werden**.

Anmerkungen: Der nördliche Rand des Spielplans dient nur dazu, neue Siedler dort erscheinen zu lassen. Die Siedler dürfen hier weder verweilen, noch diese Zone während des Spiels durchqueren. Der Fortschritt „Medizin“ reduziert die Kosten für einen neuen Siedler auf 1 Punkt.

Bewegung: Ein Spieler darf seinen Siedler eine beliebige Anzahl von Feldern weit ziehen. Er darf Gebiete mit Siedlern (eigene oder diejenigen anderer Spieler) und leere Gebiete durchqueren. Er darf seine Bewegung nicht auf den Feldern mit einem Kreuz-Plättchen beenden (aber durchqueren). Die Kosten der Bewegung hängen von den durchquerten Feldern ab.

● **Das Betreten eines Gebietes kostet 1 Aktionspunkt.**

● **Das Betreten eines Meeresfeldes kostet 2 Aktionspunkte.**

Anmerkung: Die Fortschritte „Reiten“, „Astronomie“ und „Kartographie“ senken die Bewegungskosten.

Neues Gebiet: Ein Spieler, der seine Bewegung auf einem leeren Gebiet beendet, **nimmt dieses Gebiet automatisch in Besitz**. Um den Besitz des Gebietes zu vermerken, **nimmt er ein Gebiets-Plättchen** mit der dem Gebiet entsprechenden Ressource und legt sie vor sich. Wenn er später dieses Gebiet verlässt, muss er das Plättchen in den Vorrat zurücklegen. Außerdem erhält der Spieler, der das **Olympos-Gebiet** kontrolliert zusätzlich das **Zeus-Plättchen**.

Kampf: Ein Spieler kann auch entscheiden, seine Bewegung auf einem Gebiet im Besitz eines anderen Spielers zu beenden. In diesem Fall **kommt es zum Kampf**. Ein Kampf wird automatisch entschieden, aber seine **Kosten hängen von der Kampfkraft der beiden betroffenen Spieler ab**. Die Kampfkraft wird durch die militärischen Fortschritte im Besitz der Spieler bemessen. Die auf diesen Fortschritten abgebildeten Schwert-Symbole bestimmen die Kosten des Kampfes.

- Wenn der **Angreifer mehr Schwertsymbole** hat als der Verteidiger, kostet ihn der Angriff **1 Aktionspunkt**.
- Bei einem **Gleichstand** (auch wenn keiner über Schwertsymbole verfügt) kostet der Angriff **2 Aktionspunkte**.
- Wenn der **Angreifer weniger Schwertsymbole** hat als der Verteidiger, kostet der Angriff **3 Aktionspunkte**.

Der Angreifer legt daraufhin seinen Spielstein **auf** den des besieigten Spielers. Dieser gibt dem Angreifer ein Gebiets-Plättchen mit der Ressource dieses Gebietes (und möglicherweise das Zeus-Plättchen, wenn es sich um das Olympos-Gebiet handelt) und **nimmt ein Sanduhr-Plättchen aus dem Vorrat**. Der Angreifer kontrolliert ab sofort dieses Feld, bis ein anderer Spieler es erobert oder er sich entschließt, es zu verlassen (wenn sich in diesem Fall ein Spielstein darunter befindet geht die Kontrolle des Gebiets-Plättchens an den Spieler dieses Spielsteins zurück).

Anmerkung: Ein Spieler kann ein Gebiet auch dann angreifen, wenn bereits andere Kämpfe darauf stattgefunden haben und mehre Spielsteine darin aufgestapelt sind.

Flucht: In seiner Runde kann sich ein Spieler, dessen Spielstein unter dem eines anderen Spielers befindet, dafür entscheiden, dieses Gebiet zu verlassen (er kann natürlich auch einfach dort bleiben). Er kann sofort wieder auf das zuvor verlassene Gebiet zurückkehren, um erneut einen Kampf zu beginnen (er kann also nicht sofort kämpfen, sondern muss zunächst das Gebiet verlassen). Ein Spieler, dessen Gebiet erobert wurde, **kann keinen neuen Siedler auf diesem Gebiet ins Spiel bringen**.

Stämme: Die mit Sternen markierten Gebiete sind strategische Orte, die zu Beginn des Spiels von kleineren Stämmen bewohnt werden. Um diese Gebiete zu erobern **muss ein Spieler kämpfen**. Der Kampf verläuft wie oben beschrieben, der Stamm verfügt über **kein Schwert**. Nachdem der Stamm besiegt ist, erhält der Spieler ein entsprechendes Gebiets-Plättchen sowie das Stammes-Plättchen, das er vor sich auf die Seite mit dem Stern nach oben legt. Wenn später ein anderer Spieler ihm dieses Gebiet abnimmt, muss er ihm das Stern-Plättchen zusätzlich zum Gebiets-Plättchen geben. Wenn er das Gebiet verlässt, legt er das Stern-Plättchen darauf. Wenn ein Spieler daraufhin das Gebiet erobert, nimmt er das Stern-Plättchen zusätzlich zum Gebiets-Plättchen (da der Stamm bereits besiegt wurde, muss er nicht mehr kämpfen).

Ende der Bewegung: Am Ende seiner Bewegung zählt der Spieler alle ausgegebenen Punkte zusammen (mögliche neue Siedler, Bewegungspunkte, mögliche Kämpfe) und **zieht diese Anzahl von Feldern auf der Zeitleiste vor**. Sein Spielzug ist nun zu Ende.



...erobert und der 1. Gebiets-Plättchen, was ihm ein Schwert verleiht. In seiner Runde entscheidet er sich, Blau anzugreifen (der über kein Schwert verfügt). Weiß erschafft einen neuen Siedler (Kosten: 2 Punkte), überquert 2 Meeresfelder (Kosten: 1 Punkt pro Feld), dringt in das Gebiet von Blau ein (Kosten: 1 Punkt für das Landfeld) und greift Blau an (Kosten: 1 Punkt da Weiß über mehr Schwerter verfügt). Blau ist erobert und gibt Weiß ein Holz-Gebiets-Plättchen und ein Stern-Plättchen (was dem Inhalt des eroberten Gebiets entspricht). Als Ausgleich für den Angriff erhält Blau ein Sanduhr-Plättchen. Weiß bezahlt seine Bewegung, indem er 6 Felder auf der Zeitleiste vorrückt. Sein Zug ist beendet.

B) Entwicklung



Eine Entwicklung besteht entweder aus **einem Fortschritt** oder dem Errichten **eines Wunders**.

1) Fortschritt: Um einen Fortschritt zu entwickeln, muss der Spieler über Gebiets-Plättchen und/oder Ressourcenwürfel verfügen, die dem Fortschritt entsprechen. Die Gebiets-Plättchen stellen Ressourcen dar, über die der Spieler permanent verfügt. Er muss diese nicht abgeben, wenn er einen Fortschritt entwickelt und lässt sie somit vor sich liegen. Die Ressourcenwürfel entsprechen einmaligen Ressourcen. Ein Spieler, der einen Würfel einsetzt, um einen Fortschritt zu entwickeln, muss ihn somit abgeben.

Anmerkung: Für gewisse Fortschritte ist die Art der Ressourcen nicht festgelegt. Stattdessen ist eine bestimmte Kombination notwendig.



Beispiel: - Um die Chirurgie zu entwickeln (oben links) muss der Spieler über 2 Getreide und 2 Holz verfügen.

- Um die Wissenschaft zu entwickeln (unten links) muss der Spieler über 3 Getreide plus zusätzlich über zwei gleiche Ressourcen verfügen, aber kein Getreide (z.B. 2 Gold).

- Um die Strategie zu entwickeln (oben rechts) muss der Spieler über 3 gleiche Ressourcen plus eine zusätzliche andere Ressource verfügen (z.B. 3 Gold und 1 Holz).

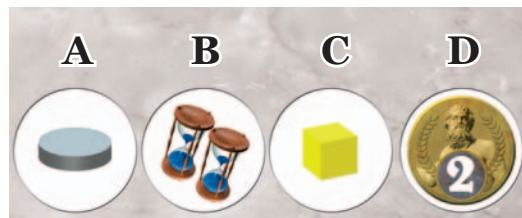
- Um die Philosophie zu entwickeln (unten rechts) muss der Spieler über zwei Ressourcenpaare und zwei einzelne Ressourcen verfügen, die alle unterschiedlich sein müssen (z.B. 2 Getreide, 2 Holz, 1 Gold und 1 Stein).

Die Ressourcen sind entweder Gebiets-Plättchen oder Ressourcenwürfel. Ein Spieler kann zum Beispiel die Chirurgie bezahlen, wenn er 2 Gebiets-Plättchen Getreide und ein Gebiets-Plättchen Holz besitzt (die er alle behält) und einen Holzwürfel (den er ausgibt).

Erwerb: Ein Spieler im Besitz der benötigten Gebiets-Plättchen und/oder der Ressourcen nimmt einfach das Fortschritts-Plättchen seiner Wahl und legt es vor sich. Er verfügt nun über die Sonderfähigkeit dieses Fortschritts (siehe letzte Seite).

Anmerkung: Ein Spieler kann einen bestimmte Fortschritt nur einmal im Spiel besitzen. Es ist z.B. nicht möglich, „Landwirtschaft“ zweimal zu nehmen.

Bonus: Der Spieler nimmt daraufhin einen Spielstein seiner Farbe aus dem Vorrat und legt ihn auf dem Entwicklungsplan auf eines der verfügbaren Felder unterhalb des Fortschritts, den er gerade entwickelt hat. Wenn der Fortschritt drei Boni besitzt (für die Fortschritte mit roter und mit grüner Rückseite), **kann der Spieler nicht den grauen Bonus wählen** (dieser wird nur im Spiel mit 5 Spielern verwendet). Der Spieler nimmt sofort seinen Bonus und legt ihn in seinen Vorrat. Dieser Bonus ist für die anderen Spieler, die diesen Fortschritt wählen, nun nicht mehr verfügbar.



Bonus: - A: Der Spieler nimmt einen seiner Spielsteine aus dem Vorrat und legt ihn in sein Lager. Er kann ihn ab der folgenden Runde auf den Spielplan legen.

- B: Der Spieler nimmt zwei Sanduhren.

- C: Der Spieler nimmt einen Ressourcenwürfel „Gold“

- D: Der Spieler nimmt 2 Prestigepunkte, die er verdeckt vor sich legt.

Anmerkung: Die Fortschritte der fünften Zeile bringen keinen Bonus.

Kosten: 7 Aktionspunkte. Der Spieler zieht also seinen Spielstein auf der Zeitleiste um 7 Felder vor. Seine Runde ist damit beendet.

Anmerkung: Die Fortschritte „Währung“ und „Landwirtschaft“ vermindern die Aktionspunkte-Kosten.





Wunder: Zyklopentor, Stadion, Parthenon, Zeusstatue und Koloss.

Beispiel: Blau entscheidet sich, die Strategie (3 gleiche Ressourcen + 1 andere Ressource) zu entwickeln. Blau verfügt über die Gebiets-Plättchen Getreide, Getreide und Holz sowie über einen Getreide-Würfel. Er kann somit die Strategie nehmen, indem er seinen Würfel abgibt.

Blau nimmt das Strategie-Plättchen und legt es in sein Lager (er verfügt jetzt über 2 Schwerter für den Kampf). Er muss nun einen Bonus wählen. Um seine Wahl zu vermerken, nimmt er einen seiner Spielsteine aus dem Vorrat und legt ihn auf den Bonus.

Er entschließt sich, einen neuen Siedler zu nehmen und legt seinen Spielstein (den aus dem Vorrat) auf diesen Bonus. Daraufhin nimmt er einen weiteren Spielstein aus dem Vorrat und legt ihn vor sich in sein Lager. Er verfügt nun über einen neuen Siedler, den er später ins Spiel bringen kann.

Blau muss nun seine Aktion bezahlen. Er zieht seinen Spielstein 7 Felder auf der Zeitleiste vor. Seine Runde ist damit zu Ende.

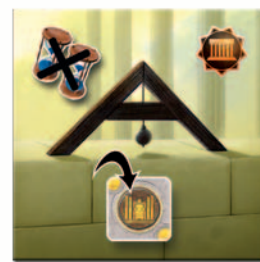
2) Wunder: Auf jedem Wunder ist ein Preis in Sternensymbolen angegeben. Um es zu errichten, muss der Spieler über genügend Sternensymbole verfügen. Ein Spieler kann einen Stern auf folgende Arten erhalten:

- Für jedes vor ihm liegende Sternensymbol
- Wenn er die Fortschritte „Architektur“ und/oder „Ingenieurwesen“ hat
- Für jeden Bonuspielstein **in der Spalte** des gewählten Wunders
- Auf bestimmten Karten

Der Spieler nimmt das Wunder-Plättchen und legt es vor sich ab. Es wird ihm am Ende des Spiels Punkte bringen.

Kosten: 7 Aktionspunkte. Der Spieler zieht also seinen Spielstein auf der Zeitleiste um 7 Felder vor. Seine Runde ist damit beendet.

Anmerkung: Der Fortschritt „Architektur“ senkt den Aktionspunktpreis.



Beispiel: Grün besitzt 2 Stern-Plättchen, den Fortschritt Architektur (1 zusätzlicher Stern) und 2 Bonus-Spielsteine in der Spalte des Stadions (Wunder mit 5 Sternen).

Er kann dieses Wunder bauen, indem er seinen Spielstein auf der Zeitleiste um 5 Felder vorzieht (unter Berücksichtigung der Preissenkung durch die Architektur).

Er nimmt das Stadion und legt es vor sich. Dieses

Wunder bringt ihm 10 Prestigepunkte am Ende des Spiels.

Schicksalskarten

Während des Spiels ziehen die Spieler Schicksalskarten, die ihnen verschiedene Vorteile bringen.

Eine Karte ziehen: Sobald ein Spieler auf der Zeitleiste ein Feld mit dem Zeusfeld erreicht oder darüber hinweg zieht, zieht er am Ende seiner Runde eine neue Schicksalskarte. Er darf diese Karte sofort ausspielen.

Eine Karte ausspielen: In ihrer Runde können die Spieler so viele Karten ausspielen, wie sie es wünschen. Die Auswirkung tritt sofort in Kraft. Wenn eine Karte Prestigepunkte bringt, werden sie verdeckt vor den Spieler gelegt.

Anmerkung: Der Fortschritt „Orakel“ verleiht ihrem Besitzer einen Vorteil beim Ziehen der Schicksalskarten.



Der Spieler gewinnt 1 Ressourcenwürfel der angegebenen Farbe.

Der Spieler erhält 1 Prestigepunkt pro Gebiets-Plättchen „Holz“ in seinem Besitz.



Wenn der Spieler über 1 Gebiets-Plättchen jeder der vier Arten verfügt, erhält er 3 Prestigepunkte.

Der Spieler kann diese Karte abwerfen, um den Bau eines Wunders zu erleichtern. In diesem Fall fügt sie 1 Stern hinzu.



Der Spieler erhält 1 Sanduhr pro Gebiets-Plättchen „Getreide“ in seinem Besitz.



Der Spieler erhält 3 Sanduhren, wenn er mehr Gebiets-Plättchen „Stein“ besitzt als jeder der anderen Spieler.



Zu Spielen nach dem Ziehen einer Olympos-Karte. Der Spieler fügt seinem Gesamtwert einen Zeus-Symbolen hinzu. Danach wird die Karte abgeworfen.



Olympos-Karten

Während des Spiels werden **9 Götter** in die Handlungen der Spieler eingreifen. Diese Ereignisse werden ausgelöst, sobald bestimmte Spieler die Felder auf der Zeitleiste erreichen oder überschreiten (Felder mit einem Zeus-Symbole):

- Für die **beiden ersten** und das **letzte** Zeusfeld der Zeitleiste wird eine Olympos-Karte am Ende des Zugs des **ersten** Spielers gezogen, der das Symbol erreicht (nachdem er eine Schicksalskarte gezogen hat). Die Auswirkungen der Karte treten in Kraft bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt.
- Für die drei Symbole ‚Doppelter Zeus‘ wird ebenfalls eine Olympos-Karte am Ende der Runde des **ersten Spielers** gezogen, der das Symbol erreicht. Eine weitere Olympos-Karte wird am Ende der Runde des **letzten Spielers** gezogen, der das Symbol erreicht. In beiden Fällen werden die Auswirkungen der Karte angewandt bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Auswirkung: Die Hälfte der göttlichen Ereignisse haben eine positive Auswirkung, die andere Hälfte eine negative. Normalerweise sind jedoch nicht alle Spieler von den Ereignissen betroffen. Um festzustellen, wer vom Ereignis betroffen ist, zählen die Spieler alle Zeus-Symbole in ihrem Besitz (sei es auf bestimmten Fortschritten, dem Zeus-Plättchen oder den Schicksalskarten, die sie nach dem Aufdecken der Olympos-Karte spielen):

- Ein positives Ereignis betrifft den oder die Spieler, die **zu diesem Zeitpunkt die meisten Zeus-Symbole vorweisen können**. Ein Spieler muss über mindestens ein Zeus-Symbol verfügen, um von einem Ereignis zu profitieren.
- Ein negatives Ereignis betrifft den oder die Spieler, die **zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Zeus-Symbole vorweisen können** (oder keine haben).

Die Karten Artemis und Hades werden im Uhrzeigersinn angewandt, angefangen mit dem Spieler, der sie auslöst.

Tip: Um sich an den oder die Spieler zu erinnern, die von gewissen Göttern betroffen sind (Athene, Ceres, Sirene, und Erinnyen) legen die Spieler einen Spielstein ihrer Farbe aus dem Vorrat auf die Olympos-Karte.

Zeus: Der Spieler mit den meisten Zeus-Symbolen erhält 3 Prestigepunkte, die er verdeckt vor sich legt.



Hekate: Der Spieler mit den meisten Zeus-Symbolen erhält 1 Siedler aus dem Vorrat und legt ihn in sein Lager.

Artemis: Der Spieler mit den meisten Zeus-Symbolen erhält 1 Ressourcenwürfel seiner Wahl.



Erinnyen: Die nächste Aktion des Spielers mit den wenigsten Zeus-Symbolen kostet ihn 2 zusätzliche Aktionspunkte.



Ares: Der Spieler mit den meisten Zeus-Symbolen erhält 2 Schwerter. Diese Schwerter bleiben aktiv, **bis die nächste Olympos-Karte gezogen wird**.

Hades: Der Spieler mit den wenigsten Zeus-Symbolen verliert einen Siedler seiner Wahl auf dem Spielplan. Der Siedler kommt in **sein Lager**.



Keres: Der Spieler mit den wenigsten Zeus-Symbolen verliert 2 Prestigepunkte zum Spielende.

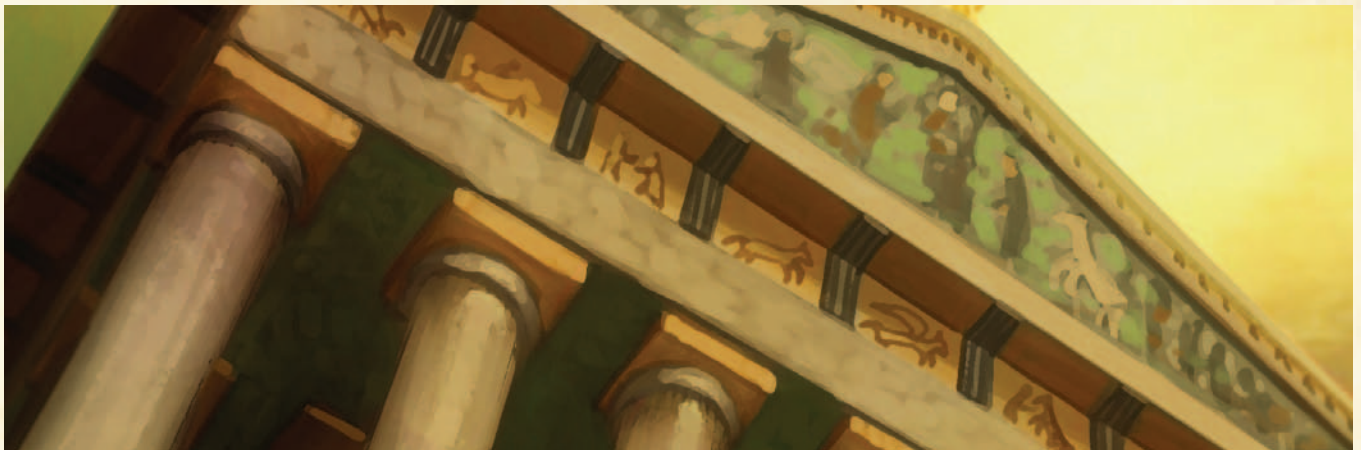


Sirene: Der Spieler mit den wenigsten Zeus-Symbolen darf bis zum **Ziehen der nächsten Olympos-Karte** das Meer nicht mehr überqueren.



Nemesis: Der Spieler mit den wenigsten Zeus-Symbolen wirft alle seine Schicksalskarten ab.





Spielende

Wenn ein Spieler das **letzte Zeusfeld** auf der Zeitleiste **überschritten** hat und er erneut am Zug ist, darf dieser wählen **zu passen** oder **ein letztes Mal zu spielen**. Wenn er passt, ist das Spiel für ihn beendet. Wenn er sich entscheidet, zu spielen, führt er **eine letzte Aktion** aus, darf aber auf keinen Fall das Feld mit dem Kreuz überschreiten. Wenn alle Spieler fertig sind werden die Punkte gezählt.

Hinweis: Diese Regel gilt für jeden Spieler. Das Spiel endet somit nicht, wenn der erste Spieler das letzte Zeusfeld überschreitet, sondern erst wenn alle Spieler es überschritten haben.

Verteilung der Prestigepunkte: Die Spieler verwenden nun einen ihrer Spielsteine und die Zeitleiste, um ihre Punkte zu zählen (auf jedem 5. Feld der Zeitleiste ist ein Punkt, um das Zählen zu vereinfachen).

Die Spieler zählen ihre Prestigepunkte:

- Die **abschließende Position** auf der Zeitleiste bringt **zwischen 0 und 5 Punkten**.
- Jedes **Prestige-Plättchen** bringt seinem Besitzer die darauf angegebene Zahl an Prestigepunkten.
- Gebiete:
 - Jedes **normale Gebiet** bringt seinem Besitzer **1 Punkt** (ein besieger Siedler bringt keine Punkte).
 - Jedes **Atlantis-Gebiet** bringt seinem Besitzer **2 Punkte** (ein besieger Siedler bringt keine Punkte).
- Jedes **Fortschritts-Plättchen** bringt seinem Besitzer **2 Punkte**.
- Jedes **Wunder** bringt **zwischen 8 und 12 Punkte** und die Fortschritte ‚Poesie‘ und ‚Philosophie‘ bringen **3 bzw. 5 Punkte**.
- Die Fortschritte ‚Absolutismus‘, ‚Stadtstaat‘, ‚Wissenschaft‘ und ‚Ingenieurwesen‘ bringen **Bonuspunkte** (siehe weiter unten).
- Wenn die Olympos-Karte ‚Keres‘ während des Spiels gezogen wurde, führt sie für betroffene Spieler zu einem **Verlust von 2 Punkten**.

- Jede in der Hand gehaltene **Schicksalskarte** bringt **1 Punkt**.

Anmerkung: Die eventuell übrigen Ressourcenwürfel und Sanduhren eines Spielers bringen ihm nichts.

Der Spieler mit dem meisten Prestige gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Fortschritts-Plättchen und Wundern.



Spielvarianten

Für Spiele mit 3 oder 5 Spielern werden folgende Regelvarianten verwendet:

Spiel mit 5 Spielern:

- Beim Auslegen des Entwicklungsplans werden **alle Fortschritts-Plättchen** verwendet (die Fortschritts-Plättchen mit roter und grüner Rückseite sind dreifach vorhanden). Wenn ein Spieler einen Fortschritt der ersten oder dritten Reihe (rote und grüne Rückseite) erwirbt, kann er **den dritten Bonus wählen** (grauer Hintergrund).
- Der letzte Spieler des Anfangsstapels **sperrt 4 Gebiete** anstatt 8: er nimmt 1 Gebiets-Plättchen jeder Art und sperrt die Gebiete wie im Spiel zu viert.
- Es werden **4 unterschiedliche Ressourcenwürfel und ein fünfter zufällig gewählter Würfel** aus dem Vorrat genommen und zufällig an die Spieler verteilt, die ihn in ihr Lager legen.

Spiel mit 3 Spielern:

- Beim Auslegen des Entwicklungsplans werden **die Fortschritts-Plättchen** mit einer 5 und einer 4 auf der Rückseite aussortiert (sie werden im Spiel nicht verwendet). Die übrigen Fortschritts-Plättchen werden nach Art sortiert (die Fortschritts-Plättchen mit gelber und blauer Rückseite sind doppelt vorhanden, die Fortschritts-Plättchen mit roter, grüner und violetter Rückseite sind einmalig). Wenn ein Spieler einen Fortschritt der ersten oder dritten Reihe (rote und grüne Rückseite) erwirbt, darf er **nicht den dritten Bonus wählen** (grauer Hintergrund).
- Der letzte Spieler des Anfangsstapels **sperrt 12 Gebiete** anstatt 8: er nimmt 3 Gebiets-Plättchen jeder Art und

sperrt die Gebiete wie im Spiel zu viert. Er darf jedoch nicht beide Gebiete einer Art mit einem Stern sperren.

- Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen unterschiedlichen zufällig gewählten Ressourcenwürfel.

Danksagung

Yves Dohogne, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Xavier Houppertz, Vincent Piedboeuf, Valérie-Anne Delvaux, Thomas Provoost, Thomas Laroche, Stéphane Van Eesbeeck, Stéphane Rimbert, Stavros Gessis, Nicolas Christian, Mulambo, Laurent Demilie, Johan Javaux, Jean-Pierre Ernotte, Jean-Paul Reginster, Iris Fostiez, Fred Dieu, Eric Hanuise, Dom Vandaële, Cédric Caumont, Bernard Jorion, Benoît Kusters, Alexis Keyaerts, Ystari team.



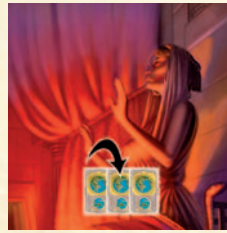
Entwicklungsplan: Beispiel mit ausgelegten Plättchen (4 Spielern).



Medizin: Das Auslegen eines Siedlers auf den Spielplan kostet 1 Aktionspunkt anstatt 2.



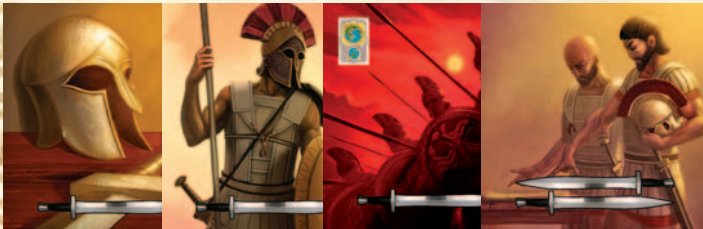
Kavallerie: Der Spieler erhält 2 Sanduhren. Wenn er über mehrere aneinandergrenzende Landfelder zieht, bezahlt der Spieler für diese Felder insgesamt nur 1 Aktionspunkt.



Orakel: Wenn der Spieler eine Schicksalskarte ziehen soll, zieht er die drei obersten Karten des Stapels und wählt eine davon (die beiden anderen werden abgeworfen).



Astronomie, Kartographie: Die Bewegung auf einem Meeresfeld kostet 1 Aktionspunkt weniger. *Anmerkung: Die Auswirkungen der beiden Fortschritte addieren sich.*



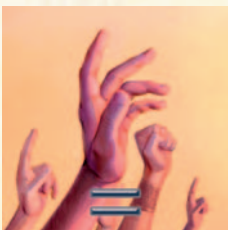
Metallurgie, Hoplit, Phalanx, Strategie: Diese Fortschritte bringen Schwerter für den Kampf.

Anmerkung: Die Phalanx bringt außerdem eine Schicksalskarte (Orakel berücksichtigt). Die Strategie bringt 2 Schwerter.



Kult, Polytheismus, Hellenismus, Kunst: Diese Fortschritte bringen Zeus-Symbole für die göttlichen Ereignisse.

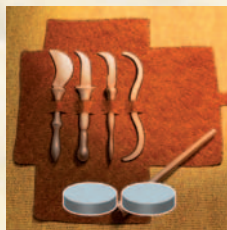
Anmerkung: Der Hellenismus bringt außerdem eine Schicksalskarte (Orakel berücksichtigt). Die Kunst bringt 2 Zeus-Symbole.



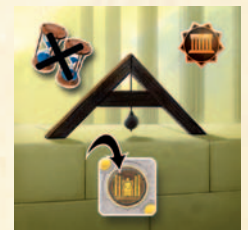
Demokratie: Der Spieler gewinnt alle Unentschieden zu seinen Gunsten (Olympos- und Schicksalskarten, Schwerter).



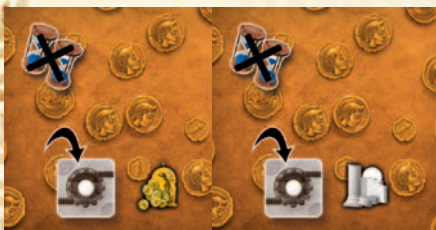
Handel: Der Spieler erhält sofort 2 Ressourcenwürfel seiner Wahl.



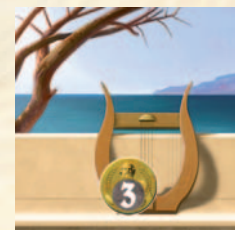
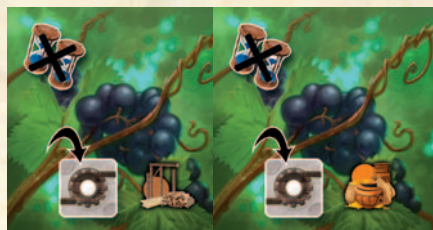
Chirurgie: Der Spieler nimmt 2 Siedler aus dem Vorrat und legt sie in sein Lager.



Architektur: Der Spieler verfügt über einen Stern und der Bau von Wundern kostet ihn 2 Aktionspunkte weniger.



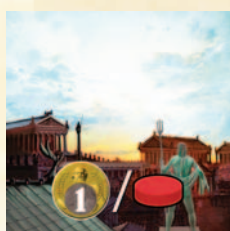
Währung, Landwirtschaft: Alle Fortschritte, deren benötigte Ressourcen auf dem Plättchen abgebildet sind, kosten den Spieler 2 Aktionspunkte weniger. Die Auswirkung der beiden Fortschritte ist kumulativ. Hierfür muss die Ressource aber tatsächlich auf dem Fortschritt angegeben sein. Graue Felder zählen nicht. Die beiden Währungs-Plättchen und die beiden Landwirtschafts-Plättchen wirken für unterschiedliche Ressource. Der erste Spieler der diesen Fortschritt erwirbt, kann zwischen den beiden Plättchen wählen.



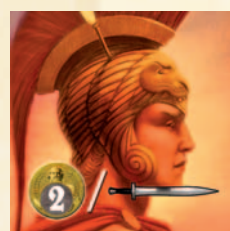
Poesie, Philosophie: Der Spieler erhält jeweils 3 bzw. 5 Prestigepunkte am Ende des Spiels (zusätzlich zu den 2 Prestigepunkten für jedes Fortschritts-Plättchen).



Wissenschaft: Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 Prestigepunkt für jedes seiner Fortschritts-Plättchen.



Stadtstaat: Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 Prestigepunkt für jeden seiner Siedler auf dem Spielplan (besiegte Siedler eingeschlossen).



Absolutismus: Am Ende des Spiels erhält der Spieler 2 Prestigepunkte für jedes Schwert auf seinen Fortschritts-Plättchen.



Ingenieurwesen: Der Spieler verfügt über einen Stern und erhält am Ende des Spiels 3 Prestigepunkte für jedes seiner Stern-Plättchen.