

Spielmaterial

❖ Tempel

- Heiligtum: 10 Auslagen
 - Kosten pro Würfelseite
- Garten: 5 Auslagen
 - Benötigte Karten

❖ Inselfieldplan

- Inseln
 - Startportale
 - Rundenanzeige
 - Portale
 - Kartenkosten

❖ Heldentableau

- Ressourcen (Vorratsleisten)
- Ressourcen-Marker
- Heldenfigur
- Götterwürfel
 - Hell
 - Dunkel

❖ Heldenkarten

- Vorderseite
 - Ruhmespunkte
 - Karteneffekt
 - Effektyp
 - Sofort
 - Verstärkung
 - automatisch
 - Kosten der Karte
- Rückseite
 - Karteneffekt
 - Effektyp
 - Verstärkung
 - automatisch
 - Einführungstyp

Spielaufbau

❖ Inselfieldplan

- Alle ●-Karten in Stapel zu je 4 Karten auf die Inselfieldplätze
- „Einige“ Karten (zufällig) durch Karten ohne ● ersetzen
- Rundenmarker auf Feld 1

❖ Heldentableau

- Ressourcen-Marker auf 0
- Heldenfigur aufs Startportal
- Heldenwürfel
- Startspieler auslösen und Startspielermarker nehmen
- Gold
 - Je nach Zugreihenfolge: 3 - 2 - 1 - 0

❖ Tempel

- Aufs Fundament neben den Inselfieldplan

❖ Anzahl Runden

- 9

Spielablauf (9 Runden)

❖ Zug des aktiven Spielers

- **Alle** erhalten gleichzeitig eine große **Göttergabe**
 - Falls die Reihenfolge eine Rolle spielen sollte ⇒ in Zugreihenfolge – beginnend beim aktiven Spieler
 - **Aktiver Spieler** kann Verstärkungen herbeirufen
 - Karten mit Verstärkungseffekten jeweils einmal in beliebiger Reihenfolge nutzen
 - **Aktiver Spieler** kann **eine** Aktion ausführen
 - Beistand der Götter
 - Eine oder mehrere **verschiedene** Würfelseiten aus dem Heiligtum nehmen und dafür mit Gold zahlen
 - Würfelseiten schmieden
 - Beliebige Würfelseite austauschen
 - Entfernte Seite aufs Heldentableau
 - Letzte neue Seite auf dem Würfel nach oben legen
 - Heldentat vollbringen
 - Heldenkarte auswählen und die angegebenen Ressourcen zahlen
 - Heldenfigur auf das entsprechende Portal stellen
 - Ggf. wird ein anderer Held **verdrängt**
 - Heldenkarte nehmen und Soforteffekt ausführen
 - Karte auf einen von drei eigenen Stapel – je nach Effektyp – verdeckt ablegen
 - **Aktiver Spieler** kann einmal pro Zug 2 **Sonnensplitter** ausgeben, um eine zusätzliche Aktion durchzuführen
 - **Zugende**
 - Nächster Spieler im Uhrzeigersinn wird neuer aktiver Spieler
 - **Rundenende**
 - Startspieler wechselt **nicht**
 - Rundenmarker vorrücken
 - Partieende nach der 9. Runde
- ### ❖ Spielende und Wertung
- Addition aller **Ruhmespunkte**
 - Heldentat-Karten
 - Heldentableau
 - Marker

Begriffe

❖ Große Göttergabe

- Mit beiden Würfeln werfen und mit den gewürfelten Seiten nach oben aufs Heldentableau
- Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen





❖ Kleine Göttergabe

- Einen Würfel auswählen, diesen werfen und mit der gewürfelten Seite nach oben aufs Heldentableau legen
- Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen




❖ Helden verdrängen










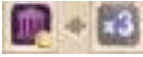




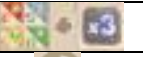

- Verdrängten Helden aufs Startportal zurückstellen
- Verdrängter Held erhält eine **große Göttergabe**

Symbole

-  : Gold
-  : Sonnensplitter
-  : Mondsplitter
-  : Ruhmes-/Sieg-Punkte

Effekt-Typen

-  **Sofort-Effekt:** Sofort nach dem Nehmen der Karte; Karte anschließend verdeckt auf separaten Stapel ablegen
-  **Verstärker-Effekt:** Karte nach dem Nehmen verdeckt auf separaten Stapel legen; in Phase 2 einmal den Effekt ausführen
-  **Automatik-Effekt:** Karte nach dem Nehmen Verdeckt auf separaten Stapel ablegen; Effekt jedes Mal durchführen, wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist

Symbol	Spezielles	Effekt
		Entsprechende Anzahl der Ressource nehmen
		Wähle eine Ressource und nimm die angegebene Anzahl
		Du erhältst die angegebenen Anzahlen aller angegebenen Ressourcen
		Diese Würfelseite gewährt keine Ressourcen, sondern erhöht den Wert der Würfelseite, mit der sie kombiniert wird. Multipliziere das Ergebnis deines anderen Würfels mit 3. Hinweis: Wenn der Effekt der multiplizierten Würfelseite eine Wahl bietet, musst du dich zuerst entscheiden, was du erhalten möchtest, und es dann multiplizieren.
		Du erhältst nichts
		Du erhältst nichts
		Kopiere den Effekt einer gegnerischen Würfelseite.
		Wähle zuerst, welche Würfelseite du kopieren möchtest, und multipliziere sie dann.
		Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und sofort schmieden. Du zahlst dafür 2 Gold weniger. Hinweis: Falls zwei oder mehr Spieler in Phase 1 „Alle erhalten eine große Göttergabe“ den Effekt durchführen, gilt die Zugreihenfolge – beginnend beim Startspieler
		Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und schmieden. Du zahlst 6 Gold weniger.
		Jede Seite „Sturer Eber“ ist mit einer Karte verknüpft, Sie hat zwei Effekte und betrifft unterschiedliche Spieler: den Besitzer der Würfelseite und den Besitzer der Karte. 1. Der Besitzer der Würfelseite erhält 1 Sonnen- oder Mondsplitter 2. Der Besitzer der Karte führt den automatischen Effekt der „Sturer Eber“-Karte aus Sonderfall: Falls du eine  -Seite nutzt, um den „Sturer Eber“-Effekt eines gegnerischen Würfels zu kopieren, erhältst 1 Sonnen- oder Mondsplitter. Der Kartenbesitzer führt den Automatik-Effekt der zugehörigen „Sturer Eber“-Karte aus
		Der Besitzer der Würfelseite multipliziert das gewählte Ergebnis mit 3, der Kartenbesitzer führt den Automatik-Effekt der zugehörigen Karte 3-mal aus
		Jede Seite zeigt 2 mögliche Belohnungen und hängt von der Seite des Würfels ab, mit der sie kombiniert wird. A: Falls du eine Ressource erhältst, die auf der Seite abgebildet ist, erhältst du 5 Siegpunkte B: Falls du eine Ressource erhältst, die auf der Seite nicht abgebildet ist, erhältst du die abgebildete Ressource Hinweis: Falls der andere Würfel eine Wahl bietet, muss du diese zuerst wählen
		Multipliziere B mit 3
		Du erhältst Belohnung B

Pos	Set	Symbol	Beschreibung
1	•		3 Gold ausgeben, um 4 Siegpunkte zu erhalten
1	•		3 Gold und 3 Mondsplitter erhalten
2	•		1 Gold oder 1 Mondsplitter oder 1 Sonnensplitter erhalten
2			Nimm diese Würfelseite aus dem Tempelgarten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.
3	•		Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden ausgeführt, aber mit den folgenden Änderungen: - Alle Würfelseiten, die normalerweise Ressourcen gewähren (inkl. Siegpunkte), sorgen für den Verlust dieser Ressourcen. - Himmelschiff-Seiten haben keinen Effekt (siehe vorher) Hinweise: Falls der Anzeiger einer Vorratsleiste bereits auf null steht, werden weitere Verluste ignoriert. Falls ein Spieler eine Ressource wählen darf, kann er seinen Verlust minimieren, indem er eine wählt, von der er wenig oder nichts besitzt.
3			Wähle eine Seite aus dem Tempelgarten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel
4	•	-	Nur Siegpunkte
4			Nimm einen Einmal-Marker Triton. Während deines Zugs als aktiver Spieler kannst du jederzeit einen Triton-Marker abgeben, um 2 Sonnensplitter, 2 Mondsplitter oder 6 Gold zu erhalten. Lege den Triton-Marker nach Nutzung verdeckt neben deine Kartenstapel.
5	•		Nimm diese Würfelseite aus dem Tempelgarten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.
6	•		Du erhältst 4 kleine Göttergaben nacheinander. Benutze denselben Würfel für alle 4 Göttergabe,
6			Du erhältst 4 kleine Göttergaben nacheinander. Jedes Mal, wenn du Gold erhalten würdest, darfst du wählen, es nicht deinem Vorrat hinzuzufügen. Tust du dies nicht, erhältst du 1 Siegpunkt pro Gold. Benutze denselben Würfel für alle 4 Göttergabe,
5 5			Du erhältst 1 Siegpunkt für jede Würfelseite, die du seit dem Beginn der Partie geschmiedet hast (entspricht der Anzahl der vor dir abgelegten Würfelseiten).
5 5	•	-	Nur Siegpunkte
6	•		Du erhältst 2 große Göttergaben nacheinander.
6			Du erhältst 2 große Göttergaben nacheinander. Jedes Mal, wenn du Sonnen- oder Mondsplitter erhalten würdest, darfst du wählen, sie nicht deinem Vorrat hinzuzufügen. Tust du dies, erhältst du 2 Siegpunkte.
5	•		Nimm diese Würfelseite aus dem Tempelgarten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.
4	•	-	Nur Siegpunkte
4			Nimm einen Einmal-Marker Zerberus und lege ihn vor dich. Nachdem du eine große oder kleine Göttergabe erhalten hast, kannst du den Zerberus-Marker einsetzen, um das gewürfelte Ergebnis ein zweites Mal durchzuführen. Lege den Zerberus-Marker nach Nutzung verdeckt neben deine Kartenstapel. Hinweis: Falls dir die Effekte eine Wahl bieten, darfst du eine der anderen Möglichkeiten wählen, wenn du den Effekt ein zweites Mal durchführst. Du darfst nur einen Zerberus-Marker pro Würfelwurf benutzen.
3	•		Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden nicht ausgeführt. Danach wählst du 2 der gewürfelten Ergebnisse und führst ihre Effekte für dich aus, so als hättest du eine große Göttergabe erhalten.
3			Einmal-Effekt: Nimm die „Sturer Eber“-Würfelseite, die zu dieser Karte gehört, aus dem Tempelgarten. Wähle einen anderen Spieler als den „Besitzer der Seite“. Dieser Spieler muss die Würfelseite sofort auf einen seiner Würfel schmieden (er wählt die zu ersetzende Seite) und darf sie bis zum Ende der Partie nicht entfemen. Automatik-Effekt: Du erhältst 1 Sonnensplitter, 1 Mondsplitter oder 3 Siegpunkte. Aktivierungsbedingung: Jedes Mal, wenn die Effekte der entsprechenden „Sturer Eber“-Würfelseite ausgeführt werden. Hinweis: Die Minotaur-Karte hat auf den Automatik-Effekt keinen Einfluss, der Besitzer der „Sturer Eber“-Karte verliert also nichts
2	•		Du erhältst eine kleine Göttergabe
2			Du erhältst 3 Siegpunkte Aktivierungsbedingung: Jedes Mal, wenn du einen Helden verdrängst oder du von einem Helden verdrängt wirst
1	•		Nimm ein Truhenteil und lege es rechts an dein Tableau an, um mehr Vorratsfelder zur Verfügung zu haben.
1	•		Drehe die Karte um und lege sie an dein Tableau an. Nimm dann einen Hammer-Marker und lege ihn mit Seite I nach oben auf das Startfeld der Karte. Von nun an gilt: Jedes Mal, wenn du auf irgendeine Weise Gold erhältst, kannst du, statt es deinem Vorrat hinzuzufügen, freiwillig einiges oder alles von dem ausgeben und entsprechend viele Felder auf der Hammer-Karte vorziehen. Falls der Marker das letzte -Feld erreicht, erhältst du 10 Siegpunkte, danach du drehst den Hammer-Marker auf Seite II und legst ihn zurück auf das Startfeld, bereit für einen zweiten Umlauf. Falls der Hammer das letzte Feld ein zweites Mal erreicht, erhältst du 15 Siegpunkte, dann legst du die Hammer-Karte auf deinen Stapel der Karten ohne Effekte und den Hammer-Marker beiseite. Es können zusätzliche Hammer-Karten verwendet werden!

