

## Pantheon - KSR

Es geht über 6 Epochen (Durchgänge) zu je 3 Phasen. In jeder Epoche wird ein Volk gespielt.

1

### Vorbereitung der Epoche - Aufstieg des Volkes:

- Der Startspieler deckt die oberste **Völkerkarte** auf und aktiviert damit dieses Volk.
- Das Plättchen des Volkes kommt auf den **Epochenanzeiger** gemäß aktueller Epoche.
- Er deckt vom Götterstapel **Gottheiten** auf, d.h., 1 mehr als Spieler. Diese Kärtchen werden offen auf den Spielplan gelegt (oben rechts neben den Epochenanzeiger).
- Ein anderer Spieler zieht "**Beute**"-Plättchen aus dem Beutel (1 mehr als Spieler) und verteilt diese zufällig auf die 5 Felder mit dem Symbol des aktiven Volkes rund um dessen Startfeld. Bei 2 bzw. 3 Spielern werden die Felder mit Nr. 3 + 4 bzw. 4 nicht belegt.
- Für Beute-Plättchen (Symbol "**Halbgott**") deckt man genau so viele Halbgötter auf.
- Nun wird die besondere **Eigenschaft** des Volkes ausgeführt.
- Der Startspieler stellt den **Tempel** auf das Startfeld des Volkes.

2

### Zugphase - Blütezeit des Volkes:

Beginnend mit dem Startspieler führen alle Spieler im Uhrzeigersinn ihre Züge aus. In seinem Zug **muß** jeder Spieler **genau eine** der folgenden **Aktionen (I - IV)** ausführen:

#### I. Bewegung:

Der Spieler, der diese Aktion wählt, nimmt sich den **großen Fuß** = 1 Schritt. Er spielt 0 - x Bewegungskarten aus. **Jede** Karte bringt ihm **2 Schritte**. Die Gesamtsumme der Schritte steht zur Bewegung zur Verfügung.

- 1 Schritt = 1 Fuß oder 1 Säule (aus eigenem persönlichem Vorrat) auf dem Spielplan platzieren. Füße dürfen auf alle Felder - auch Wasser - gesetzt werden, nicht aber auf Säulenfelder. Säulen dürfen nur auf Säulenfelder gesetzt werden, angrenzend an eigene Füße.
- Alle Füße/Säulen, die ein Spieler setzt, müssen mit dem Tempel verbunden sein.
- Eingesetzt wird angrenzend an das Tempelfeld oder an bereits eingesetzte, eigene Füße/Säulen.
- Besetzt man ein Beute-Plättchen, nimmt man es zu sich.
- Einsatz von Fuß/Säule auf ein Feld, wo schon ein Mitspieler platziert hat, kostet 1 Schritt extra.
- Jedes Feld nimmt max. 2 Füße bzw. Säulen auf, aber nur von unterschiedlichen Spielern.
- Ausgespielte Bewegungskarten legt man auf den Ablagestapel und **erhält jetzt erst den Bonus** eines ggf. erhaltenen Beute-Plättchens. Die Bewegung endet damit, aber nicht der Zug!  
 ⇒ Reihum darf nun jeder Mitspieler Beweg.-Karten spielen ODER 1 Karte verdeckt nachziehen.  
 ⇒ Waren alle Mitspieler dran, gibt der Zugspieler den großen Fuß zurück. Sein Zug endet nun.
- **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.**

**Eingesetzte Säulen** bleiben stehen. Man kann eigene Säulen aus früheren Epochen erneut in eigene Routen einbeziehen, wenn sie zunächst mit dem aktuellen Tempel verbunden werden.

#### II. Einkaufen:

Durch Ausspiel von **Geld-Karten** kann man einen/mehrere **Einkäufe** tätigen, ggf. mehrmals den gleichen. Es gibt kein Wechselgeld\*.

nur mit Geld Nach dem Kauf legt der Spieler ausgespielte Geldkarten auf den Ablagestapel.

Opfer-Plättchen:	Im gesamten Spiel darf jeder Spieler von jeder Sorte (4) nur 1 Plättchen kaufen. Jede Sorte gibt es in 4 Stufen. Man darf eine beliebige Stufe kaufen. Kosten: 1, 3, 6 oder 10 Geld je nach Stufe.
Opfer-Plättchen aufwerten:	Man darf auf eine beliebige Stufe aufwerten gegen Zahlung der Differenz der angegebenen Kosten zwischen den beiden Stufen.
Füße/Säulen: (eigene Farbe)	Beliebig viele Füße/Säulen aus allg. Vorrat in persönlichen Vorrat holen. Je Fuß/Säule zahlt man 1 Geld.
Füße/Säulen aus persönlichem Vorrat einsetzen:	Jede Platzierung kostet 1 Geld bzw. 2 Geld (wenn Feld schon besetzt ist). Es gelten die Regeln wie bei der Bewegung. Mitspieler sind nicht beteiligt. Der große Fuß steht nicht zur Verfügung.

### III. Götter-Plättchen erwerben:

Der Spieler kann **genau eines** der auf dem Spielplan liegenden **Götter-Plättchen erwerben**. Dazu muss er **Opfer darbringen**.

- Opfern heißt: Opfer-Karten von der Hand spielen und/oder Opfer-Plättchen nutzen. Opfer-Karten gibt es in den selben Sorten wie die Opfer-Plättchen.

4
1

Beispiel

- Links oben auf jedem Götter-Plättchen stehen eine oder mehrere Zahlen. Sie besagen, welche Opfer-Karten bzw. Opfer-Plättchen der Spieler benötigt. Zusätzlich geben sie vor, wie viele Sorten er zum Erwerb benötigt.
- Je Zahl muss eine andere Sorte Karten und/oder Plättchen genutzt werden.
- Ausgespielte Opfer-Karten kommen auf den Ablagestapel.
- Opfer-Plättchen muss man nur vorweisen, nicht abgeben. Sie sind in jedem Zug neu einsetzbar.
- Jedes Götter-Plättchen bringt einen bestimmten Vorteil (sofort oder dauerhaft).
- Ein neues Götter-Plättchen bringt dem Spieler sofort Punkte, je nach Epoche, in der sich das Spiel befindet (1 - 6).

### IV. 3 Karten ziehen:

Der Spieler nimmt nacheinander 3 Karten aus der offenen Kartenauslage und/oder vom Nachzieh-Stapel. Nach jeder einzelnen Entnahme aus der offenen Auslage wird diese sofort auf 4 Karten aufgefüllt.

- Ist der Nachzieh-Stapel aufgebraucht, wird der Ablage-Stapel gemischt = neuer Nachzieh-Stapel.
- Kann man keinen Stapel bilden, geben alle Spieler dazu alle ihre Handkarten ab. Der Spieler, der gerade Karten zieht, erhält so viele Karten wie er noch nachziehen muss.

Ende der Zugphase:

- Die Spieler sind solange reihum am Zug, bis entweder das letzte Beute-Plättchen oder das letzte Götter-Plättchen vom Plan genommen wurde. Der aktive Spieler spielt seinen Zug noch zu Ende. Dann erhält er **3 Punkte** auf der Zählleiste.
- Der Spieler zu seiner Linken erhält den Tempel und wird **neuer Startspieler**.
- Es geht weiter mit der Phase 3.

3

### Ende der Epoche - Niedergang des Volkes:

- Alle Füße vom Plan nehmen. Sie kommen in den persönlichen Vorrat der Spieler zurück. Götter-Plättchen, Beute-Plättchen, Halbgötter vom Plan abräumen = sie sind aus dem Spiel.
- Eine neue Epoche beginnt (nach evtl. Wertung).
- Nach der 3. Epoche wird die 1. Wertung, nach der 6. Epoche die 2. Wertung durchgeführt.

**Wertung:** a) Halb-Götter (Scheiben): Punkte der Scheiben vor Spielern auf Zählleiste abtragen.  
 b) Säulen: Man zählt seine Säulen auf dem Spielplan.

Gesamtzahl	Punkte/Säule
1 - 3	1
4 - 7	2
8 - 11	3
12	4

**Spielende:**

Nach der 2. Wertung endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte besitzt.  
 Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer die meisten Halbgötter besitzt.  
 erneutes Patt: Es gibt mehrere Gewinner

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.06.11  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*man addiert alle Käufe, d.h., man bezahlt nicht jeden separat.