

# Age of Mythologie

## Bauteile

- Nur ein Bauwerk pro Feld.
- Wenn alle Felder der Stadtregion zugebaut sind, kann man nix mehr bauen.
- Bauwerke können nur durch göttliches Eingreifen oder Kämpfe zerstört werden.
- Man darf nur eine Bauwerk einer Sorte haben. Ausnahme: „Houses“ (Wohnhaus) kann man 10 bauen

<b>Houses</b>	Für jedes gebaute Wohnhaus gibt es einen Bewohner dazu. Dieser kommt in die Speicherregion. Wird ein Haus zerstört, wird ein Bewohner entfernt
<b>Wall</b>	Mauern helfen bei der Verteidigung der Stadtregion (Nicht Produktion oder Speicher). Man erhält 2 Würfel bei den Kämpfen zusätzlich. Der Effekt kann durch entsprechende Technik (Siege Engine) oder die entsprechenden Einheiten negiert werden. Mauern werden nicht automatisch entfernt, wenn der Verteidiger den Kampf verliert. Sie müssen extra als Ziel ausgewählt (Siehe Kampf), oder durch göttliche Kraft zerstört werden.
<b>Tower</b>	Der Turm entspricht der Mauer. Allerdings schützt er das Produktionsgebiet.
<b>Storehouse</b>	Man kann 8 Rohstoffeinheiten eines jeden Typs im Vorratsspeicher aufbewahren, anstelle von 5. Dadurch werden Verluste durch „Spoilage“ reduziert.
<b>Market</b>	Ein Spieler mit dem Markt kann, wenn die „Trade“ Karte gespielt wird, die Rohstoffkosten ignorieren
<b>Armory</b>	Der Besitzer kann eine extra Einheit im Kampf (auch über das Maximum hinaus) aufstellen.
<b>Quarry</b>	Die Kosten für das Bauen weiterer Gebäude werden jeweils um einen beliebigen Stein reduziert.
<b>Monument</b>	Der Besitzer erhält 2 extra „göttliche Gnadewürfel“, wenn die Aktion „gather“ ausführt.
<b>Granary</b>	Der Besitzer erhält 2 extra „Nahrungswürfel“, wenn er die Aktion „gather“ ausführt.
<b>Gold Mint</b>	Der Besitzer erhält 2 extra „Goldwürfel“, wenn er die Aktion „gather“ ausführt.
<b>Wood Ws</b>	Der Besitzer erhält 2 extra „Waldwürfel“, wenn er die Aktion „gather“ ausführt.
<b>Siege Engine</b>	Belagerungsmaschinen heben beim Angriff die Auswirkungen von Türmen und Mauern auf. Der Besitzer darf zusätzlich ein weiteres Gebäude (also 2 Gebäude) zerstören, wenn sein Angriff auf die Stadtregion erfolgreich war.
<b>Great Temple</b>	Der Besitzer kann für 8 göttl. Gnadewürfel einen Siegpunkt kaufen. Um dies zu tun muss der Spieler die Aktionskarte „Trade“ spielen. Er darf die Karte vorher aber noch nutzen, um seine Ressourcen umzuwandeln.
<b>Wonder</b>	Sobald ein Spieler das Wunder baut, endet das Spiel sofort. Der Spieler erhält die Siegpunkte auf der Wunderkarte. Das Wunder kann erst gebaut werden, wenn der Spieler im „Mystic Age“ ist.

## Startaufstellung

Bankressourcen: 30 rote Siegpunkte-Würfel und 20/25/30/40/50/55/60 Würfel jeder Farbe bei 2/3/4/5/6/7/8 Spielern.

Jeder Spieler erhält: Einen Spielplan, 7 permanente Actionkarten, Kampfkarten (Deck), Deck mit den zufälligen Actionkarten, Figuren, 4 Rohstoffwürfel jeder Farbe von der Bank. Von den Figuren kann man sich zwei gewöhnliche Sterbliche (runde Basen) aussuchen und in den Speicher stellen.

Die Bauteile werden in die Mitte des Tisches gelegt mit der Rückseite nach oben und gut gemischt.

Jeder Spieler startet mit 6 Rohstoffplättchen.

**Vorgehen:** Der Startspieler dreht für jeden Mitspieler 6 Plättchen um. Anschließend wird reihum und wieder reihum zurück ausgewählt. Man darf passen. Nicht gewählte Teile gehen zurück in den Pool.

## Spielrunden

Jede Runde besteht aus 6 Phasen:

1. Siegpunkte setzen
2. Aktionskarten ziehen
3. 3 Runden Aktionskarten ausspielen
4. Überschüsse abbauen
5. Karten abwerfen
6. Startspieler wechseln

### **Siegpunkte setzen**

Jede Runde werden reihum 3 Siegpunkte, beginnend mit dem Startspieler, auf die Siegpunktarten gesetzt. Spieler 4 und ff. setzen nix.

### **Aktionskarten ziehen**

Die Spieler starten im archaischen Zeitalter. Abhängig von dem Zeitalter in dem man sich befindet zieht man Karten auf das jeweilige Handkartenmaximum nach: **archaisch/4, klassisch/5, heroisch/6, mystisch/7**

Man kann sich seine Karten vom permanenten Stapel aussuchen(!), die zufälligen Aktionskarten zieht man blind vom Stapel. Die permanenten Aktionskarten muss man sich **VOR** den zufälligen nehmen.

### **Aktionskarten ausspielen**

Die Spieler spielen reihum, beginnend mit dem Startspieler, eine Karte und führen die zugehörige Aktion aus. Gespielte Karten werden abgelegt.

### **Überschüsse abbauen**

Jeder Spieler darf 5 Rohstoffeinheiten **jedes** Rohstofftyps behalten. Überschüsse werden an die Bankressourcen zurück gegeben. Storhouse: 8 Würfel!

### **Karten abwerfen**

Jeder Spieler kann beliebig viele Handkarten abwerfen. Aufgehobene Karten zählen zum Handkartenmaximum.

### **Startspieler wechseln**

Der Startspieler wechselt zum linken Nachbarn

## Aktionskarten

Zufällige Aktionskarten sind stärker als permanente.

### **Explore**

(*erforschen*) Der Ausspieler zieht die auf der Karte angegebene Anzahl von Terrainkarten. Anschließend werden die Counter umgedreht und reihum, beginnend mit dem Startspieler sucht sich jeder **ein** Teil aus oder passt. Das Teil wird dann auf ein passendes Terrainfeld gelegt, wo es verbleibt.

### **Gather**

(*sammeln*) Der Ausspieler (und **NUR** er) darf zunächst seine Dorfbewohner und Hilfskräfte (z.B. Zwerge) von Speicher in das Produktionsgebiet umgruppieren wie es ihm beliebt oder auch von Produktionsfeld zu Produktionsfeld versetzen. Ein Arbeiter auf einem Produktionsfeld erzeugt einen zusätzlichen Rohstoffwürfel der angegebenen Art.

Anschließend erhalten **alle** Spieler Ressourcen. Es gibt zwei Arten von „Gather“-karten: Terrain oder Resource und „Gather all“

**„Terrain-/Resource“:** Bei einer T. oder R. wählt der Ausspieler aus folgenden beiden „Sammeloptionen“:

1. Vorräte von **EINEM** der 6 Geländetypen sammeln. Sprich von allen Sümpfen, das was da eben drauf steht...
2. Vorräte von **einer Art** Rohstoff sammeln. Z. B. alles Gold, das man produziert, egal auf welchem Terrainfeld.

**„Gather All“:** Reihum, beginnend mit dem Startspieler, nimmt sich jeder alles was er an Rohstoffen produziert von der Bank. Ist ein

Rohstoff nicht mehr vorhanden, geht man leer aus.

- Build** (*bauen*) Der Ausspieler zahlt die Kosten (siehe Spielplan) für das gewünschte Gebäude und setzt anschließend den entsprechenden Counter auf ein freies Stadtfeld. Man darf - außer von Wohnhäusern (10 Maximum) - nur ein Gebäude eines jeden Typs in seiner Stadt haben. Boni zählen erst nach Abschluss der Bautätigkeit.
- Recruit** (*rekrutieren*) Der Ausspieler kann Einheiten bis zu dem auf der Karte angegebenen Maximum rekrutieren. Er zahlt die entsprechenden Kosten (siehe Battlecard) für die gewünschte(n) Einheit(en) und stellt sie in die Speicherregion. Die Einheiten sind sofort kampfbereit. Helden kann man nur rekrutieren, wenn man mindestens das entsprechende Zeitalter für den jeweiligen Helden erreicht hat. Dorfbewohner kommen mit Wohnhäusern und werden nicht rekrutiert.
- Trade** (*handeln*) Der Ausspieler zahlt die auf der Karte angegebenen Kosten und kann anschließend(!) Rohstoffe beliebiger Farben gegen beliebige andere Rohstoffe aus der Bank 1 zu 1 tauschen, sofern die gewünschten Rohstoffe auch vorrätig sind. Sollte der Spieler den großen Tempel haben kann er vor oder nach dem Tausch noch den speziellen Kartenvorteil nutzen.
- Next Age** (*neues Zeitalter*) Der Ausspieler zahlt die auf der Karte angegebenen Kosten und erreicht dann das neue Zeitalter. Pro Runde kann man maximal ein Zeitalter aufsteigen. Vorteile: Neue Helden sind rekrutierbar (keine Helden im archaischen ZA), Handkartenmaximum erhöht sich, Wunder kann ev. gebaut werden.
- Attack** (*angreifen*) Der Ausspieler benennt seinen Gegner. Der Gegner muss der direkte linke oder rechte Nachbar sein. Anschließend benennt der Angreifer das Ziel seiner Attacke.

**Stadregion:** Vernichtung von Gebäuden. Wenn der Angreifer gewinnt, kann er ein Gebäude **seiner** Wahl zerstören (2 mit der Belagerungsmaschine). Vernichtete Gebäude kommen in den Pool zurück.

**Produktionsregion:** Erobern eines Terraincounters. Wenn der Angreifer gewinnt kann er einen Terraincounter erobern und zu sich in sein Produktionsgebiet legen. Sollte er kein entsprechendes Feld frei haben, kann er ihn auch in den Pool legen.

**Speichergebiet:** 5 Rohstoffwürfel erobern. Wenn der Angreifer gewinnt kann er 5 Rohstoffwürfel seiner Wahl (keine Siegpunkte) aus dem Speicher des Gegners nehmen und in sein Speichergebiet stellen.

Anschließend wählen die Gegner geheim ihre Einheiten bis zu der auf der Karte angegebenen Höchstgrenze. Dorfbewohner können nicht gewählt werden.

### Kämpfe

Kämpfe werde wie folgt abgehandelt:

1. Gegner und Zielgebiet wählen
2. Geheim Einheiten auswählen
3. Die entsprechenden Kampfkarten heraussuchen
4. Den Kampf ausfechten.
  - a. Eine Kampfkarte verdeckt aussuchen
  - b. Die Karten gleichzeitig aufdecken
    1. Die der auf der Karte angegebenen Anzahl Würfeln nehmen.
    2. Nachsehen ob der Kämpfer Boni oder Sonderfähigkeiten hat. Falls ja, entsprechende Würfel noch dazunehmen.
    3. Verteidiger erhält für Türme oder Mauern 2 Bonuswürfel
    4. Würfeln. 6er sind Erfolge, der Spieler mit mehr Erfolgen gewinnt. Die gegnerische Figur wird eliminiert.
    5. Bei Gleichstand nochmal würfeln, bis ein Sieger feststeht.
    6. Sofern beide Spieler weiterkämpfen wollen bei 4a weitermachen und das Ganze wiederholen.

### Rückzug

Vor jeder neuen Kampfrunde kann jeder Spieler seine Einheiten sich zurückziehen lassen.

**Sieg** Der Kampf endet wenn ein Spieler sich zurückzieht oder ein Spieler keine Einheiten mehr hat.. Der übriggebliebene Spieler gewinnt den Kampf.

1. Überlebende Einheiten kommen wieder in das Speichergebiet
2. Der Sieger bekommt die Siegpunkte die sich gerade auf der Karte „Won the last Battle“ befinden
3. Sollte der Angreifer gewonnen haben, kann er je nach Angriffsziel: Gebäude zerstören, Terrain oder Rohstoffe erobern

### Spielende

Das Spiel endet sofort wenn eine der beiden Siegbedingungen erfüllt ist.

1. Ein Spieler hat das Wunder gebaut.
2. Am Ende des Zuges wenn der letzte Siegpunktwürfel von der Bank genommen und platziert wurde. Überschüsse werden nicht mehr entfernt.

### Siegpunkte

Siegpunkte erhält man auf 5 verschiedene Arten:

1. Der Gewinner eines Kampfes erhält immer die gerade auf der „Won the last Battle“ Karte liegenden Siegpunkte.
2. Der Spieler mit den meisten Gebäuden bei Spielende erhält die auf der „The most Buildings“ Karte liegenden Siegpunkte.
3. Der Spieler mit der größten Arme bei Spielende erhält die auf der „Largest Army“ Karte liegenden Siegpunkte.
4. Der Spieler der das Wunder gebaut hat erhält die, auf der Karte „The Wonder“ liegenden Siegpunkte.
5. Spieler mit dem großen Tempel haben im Spiel die Möglichkeit Siegpunkte (1 VP = 8 göttl. Gnadenpunkten) zu ertauschen

### Gewinner des Spiels

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (jeder rote Würfel ist einer). Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Rohstoffwürfel hat.

Viel Spass

**Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine**

**SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roy Burger**

**Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)**