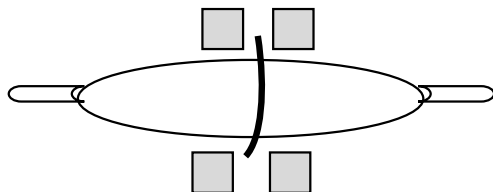
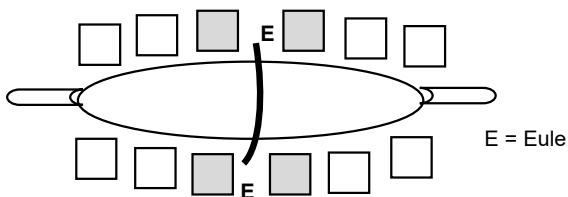


Aufbau:

- 1) Das Schiff kommt in die Tischmitte.
- 2) Mische die 28 Geschichten-Plättchen und bilde 2 verdeckte Stapel damit. Die Stapel kommen auf die reservierten Plätze auf dem Schiff. Decke von einem Stapel 4 Plättchen AUF und verteile sie auf dem Schiff.
- 3) Ziehe bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern 24 / 36 / 48 / 60 Prüfungs-Karten. Mische diese + bilde einen verdeckten Stapel dafür auf dem Schiff.
- 4) Ziehe 4 Prüfungs-Plättchen vom Stapel und lege sie VERDECKT auf die 4 zentralen Plätze neben dem Schiff.



- 5) Ziehe 8 Prüfungs-Plättchen vom Stapel und lege sie OFFEN auf die anderen Plätze rund ums Schiff.



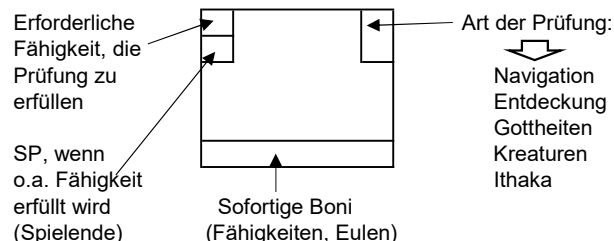
- 6) Lege 1 EULE (Athene's Gunst-Marker) mittig auf jede Schiffs-Seite.
- 7) Bilde 1 offenen Stapel mit den 5 EPOS-Plättchen. Sortiere die Werte von oben nach unten absteigend. "10" liegt dann oben.
- 8) Jeder Spieler erhält 1 Tableau + 4 Holzwürfel, je 1 von jeder Farbe. Die Holzwürfel werden als Markierungen auf die 4 Tableau-Leisten gesetzt. Des weiteren erhält er 1 Geschichten-Plättchen (zufällig gezogen) und 1 Eule und 1 Hilfsblatt.
- 9) Ermittelt den Startspieler.

SP = Siegpunkte

Ablauf: Ihr spielt 11 Runden immer im Uhrzeigersinn reihum.
Jeder Spieler baut seine 4 Fähigkeiten aus.
ROT (Stärke), BLAU (Intelligenz); GELB (Geschick), GRÜN (Glück)

Ein Spielzug in diesen Schritten:
1) WÄHLE 1 Prüfungs-Karte:

NIMM 1 Karte von einem der 4 Enden der Schiffs-Auslagen.
Ist die nächste Karte in der Auslage neben der genommenen verdeckt, decke sie nun auf, ebenso die nächste Karte auf derseben Seite des Schiffs.
ERHALTE die dazwischen liegende EULE.


2) REISE zu einem ABENTEUER:
a) ENTWEDER NIMM sofortige BONI der neu gewählten Prüfungs-Karte.

Das sind Verbesserungen deiner Fähigkeiten / Eulen / Fähigkeits-Joker.
LEGE die neue Karte farblich passend oberhalb deines Tableaus an.
Jede Farbe dort erlaubt das Anlegen von max. 4 Karten.

Solltest du aber eine **FÜNFTE Karte selber Farbe** anlegen (müssen), dann lege eine **RAST** (s.u.) ein.

b) ODER lege eine RAST ein.

LEGE die Karte verdeckt links neben dein Tableau, OHNE Boni zu nehmen.
Allerdings bekommst du 1 Eule + 1 Fähigkeits-Verbesserung nach Wahl.

3) Ende des Spielzuges: Ist nur noch 1 Prüfungs-Karte auf dem Schiff, dann entferne sie. FÜLLE das Schiff auf mit 4 verdeckten und 8 offenen Karten.
SETZE mittig auf jede Schiffs-Seite 1 EULE.
Der NÄCHSTE Spieler zu deiner Linken ist am Zug.

GESCHICHTEN:

Es gibt 14 Arten von Geschichten.

2 X	
-----	------

4 beziehen sich auf Fähigkeiten (die 4 Farben).

5 beziehen sich auf den genauen Fähigkeits-Wert einer Prüfungs-Karte.

5 beziehen sich auf eine Art der Prüfungs-Karten (z.B. Gottheiten).

Es werden immer 2 SP je Prüfungs-Karte der verlangten Art vergeben.

WIE bekommt man Geschichten?

- a) 1-mal im Zug gibt man ggf. 3 Eulen aus UND wählt 1 offen ausliegende Geschichte nach Wahl. Es kann alternativ eine verdeckte Geschichte sein.
- b) IMMER, wenn man eine Reihe aus 4 Prüfungs-Karten gebildet hat, von der jede zu einer anderen Farbe gehört.

EPOS:

EINMAL im Spiel kannst du das aktuell offen ausliegende EPOS-Plättchen erhalten, wenn du Prüfungs-Karten aller 5 Arten besitzt.

EULEN:

ENTWEDER kannst du für 3 Eulen 1-mal im Zug 1 Geschichte wählen
 ODER 1 Eule ausgeben, um 1 sofortige Bonus-Farbe umzutauschen
 in eine andere Farbe. Ggf. kannst du das 2-mal im Zug machen.

SPIEL- Liegt nur noch 1 Prüfungs-Karte am Schiff, endet das Spiel SOFORT
ENDE: und es folgt die Wertung.

Wertung:

- 1) Jede Fähigkeit bringt SP der anliegenden Prüfungen, deren Mindest-Anforderung erfüllt ist.
- 2) Jede Geschichte punktet gemäß ihrer Art.
 Das gilt IMMER, auch wenn Prüfungs-Karten nicht erfüllt wurden.
- 3) SP aus EPOS-Plättchen.

Meiste SP = SIEGER.

Patt: Beteiligter mit mehr SP aus Geschichten gewinnt.

Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.09.26