

Es wird solange im Uhrzeigersinn reihum gespielt, bis jemand 5 Siegpunkte hat.

**Ablauf eines Zuges in 4 (bzw. zu zweit 5) Schritten in Reihenfolge:**

**1) AKTIONSKARTE auswählen:**

- ♦ WÄHLE 1 beliebige Aktions-Karte von der Aktions-Tafel, die je nach Position 0 - 2 Hospiten kostet. FÜLLE die ggf. entstandene Lücke auf der Tafel durch Verschieben nach links auf.
- ♦ KEINE neue Karte jetzt auf die Tafel legen.

**2) NEUE LANDSCHAFT platzieren:**

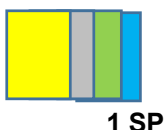
- ♦ Dein 1. Zug: Platziere Deine Hauptstadt auf 1 der 3 Häfen und nimm die nun abgedeckten Ressourcen.
- ♦ BAUE die zuvor mit der Aktions-Karte erhaltene Landschaft auf Deiner Insel ein. Sie muss an mind. 1 andere Landschaft / Deine Hauptstadt angrenzen, ohne etwas zu überbauen bzw. ohne über den Spielplanrand hinauszuragen.
- ♦ PASST die Landschaft NICHT regelkonform, dann lege sie unter ihren Stapel zurück, ohne Ersatz.
- ♦ Deckst Du 1 HAFEN ab, nimm dessen Ressourcen.

**KREATUREN**



- ♦ PLATZIERST Du 1 Landschaft mit VULKAN, muss zugehörige\*\* Kreatur auf den Vulkan gestellt werden. Auf direkt zur Kreatur angrenzende Felder darf baw. kein Gebäude / Tempel gebaut werden.

**TITANEN**



Sobald Du ein AREAL mit mind. 3 Landschaften der gleichen Art bildest / erweiterst (Vulkane zählen nicht), nimmst Du den passenden Titanen\*\*\* + legst ihn mit aktiver (heller) Seite nach oben auf den nächsten freien Platz oberhalb Deiner Insel ab (= 1 SP).

Du darfst i.d.R. gleichzeitig nur 1 Titanen besitzen. ERHÄLTST Du 1 neuen Titanen, musst Du Deinen bshergigen Titanen INAKTIV in die Tischmitte legen.

irgendwann einlösbar



**GUNST des TITANEN:** Passt die Aktion Deiner Aktions-Karte zur Gunst des Titanen, dann darfst Du diese 1-malig nutzen UND drehst den Titanen auf INAKTIV. Besitzt Du einen Titanen und erweiterst die zugehörige Landschaft / bildest sie erneut, ist er erneut AKTIV (mit dem Recht, die Gunst 1-mal zu nutzen).

*zB: Hyperion hat Gunst für Orichalkum. Produzierst Du Hyperion, gilt des Titanen Gunst.*

**3) AKTIONSKARTE abhandeln: OPTIONAL**

Es gibt 4 Aktionen.

- ♦ Du DARFST die Aktion Deiner Aktions-Karte ausführen oder darauf verzichten.
- ♦ Die Karte kommt danach auf den Ablagestapel.
- ORICHALKUM produzieren: Jede Mine auf Deiner Insel bringt Dir 1 Orichalkum ein.
- HOPLITEN rekrutieren: Jedes Trainingslager auf Deiner Insel bringt Dir 1 Hoplit ein.

- 1 - x KREATUREN bekämpfen: Wähle 1 unbesiegte Kreatur auf Deiner Insel aus. Sage an, wie viele Deiner Hoplit\* (0 - 3) am Kampf teilnehmen. Diese Hopliten stellst Du sofort zur Kreatur. NIMM 1 Würfel + je Hoplit 1 Würfel: WIRF all diese Würfel. Ist Augensumme >= Stärke der Kreatur, siegst Du und stellst sie rechts unten auf Deine Inseltafel. Wirfst Du mind. 1 Schädel, siegst Du sofort.

**KAMPF GEWONNEN:**



Erhalte Belohnung der Kreatur. Beteiligte Hopliten = in allg.Vorrat. Du darfst die nächste Kreatur bekämpfen.

**KAMPF VERLOREN:**



Alle eingesetzten Hopliten bleiben bei der Kreatur (für spätere Kämpfe). Max. 3 Hopliten können jeweils kämpfen. Beende Schritt 3.

- BAUEN: Du DARFST 1 von 3 Objekten (Gebäude, Tempel, Medaille) bauen.

**GEBÄUDE:**

... **haben Fähigkeiten.** WÄHLE 1 der max. 4 verfügbaren Gebäude auf der Bau-Tafel und baue es auf Deiner Insel AUF (!) einer Landschaft GLEICHER Art, wie neben dem Gebäude auf der Bau-Tafel abgebildet ist. Leerer Vulkan = Joker-Landschaft.

Gebäude NICHT auf/neben Feld mit Kreatur bauen. Baust Du 1 Mine/Trainingslager, nimm die Ressource davon. Abgedeckte Landschaft zählt nicht mehr als Landschaft.

**TEMPEL:**

(SP mit Tempel-Seite):

... **bringt 1 SP oben an Deine Insel.**

NIMM 1 Tempel aus dem Vorrat und lege ihn auf Deine Insel, d.h., auf 4 aneinander angrenzende unterschiedliche Landschaften. Leerer Vulkan = Joker-Landschaft. KEINEN Tempel auf Feld mit Kreatur oder angrenzend zu einer Kreatur bauen.

**MEDAILLE:**

(SP mit Medaillen-Seite):

... **bringt 1 SP oben an Deine Insel.**

ZAHLE 5 Orichalkum für 1 Medaille.

#### 4) ZUSATZ- AKTION OPTIONAL

- ◆ FÜHRE GENAU 1 Zusatz-Aktion aus. ZAHLE die Kosten dafür.
- ◆ Dein Insel-Tableau zeigt auf der rechten Seite die Kosten und Möglichkeiten an.

#### 5) 2 PERSONEN- SPIEL: Aktionskarte ablegen.

- ◆ LEGE 1 beliebige Karte von der Aktions-Tafel offen auf den Ablagestapel. Die Landschaft darauf kommt unter ihren Vorratsstapel, eine evtl. darauf vorhandene Kreatur in den Stoffbeutel.
- ◆ FÜLLE ggf. eine entstandene Lücke auf der Aktions-Tafel durch Verschieben der Karten nach links auf.
- ◆ KEINE neue Karte jetzt auf die Tafel legen.

#### Rundenende:

- ◆ War jeder Spieler 1-mal am Zug, endet die Runde und es wird die nächste Runde wie folgt vorbereitet:
  - LEERE FELDER** der Aktions-Tafel werden mit Karten vom Nachziehstapel auf leere Felder von LINKS nach RECHTS aufgefüllt, bis 5 Karten ausliegen bzw. zu viert dann 6 Karten. Noch ausliegende Karten nicht verschieben.
  - LANDSCHAFTEN** hinzufügen: Jede neue Aktions-Karte bekommt 1 Landschaft. Für jeden neuen Vulkan wird 1 Kreatur aus dem Beutel gezogen und auf die Aktionskarte gestellt.
  - GEBÄUDE** auffüllen: Auf jedes leere Feld der Bau-Tafel kommt 1 Gebäude aus dem Gebäude-Beutel. Je nach Art kommt 1 Hoplit / Orichalkum auf das Gebäude.
  - INITIATIVE-Marker**: Wer die meisten Hopliten hat, bekommt den Marker (Startspieler). Hopliten auf Vulkanen zählen nicht.  
*Patt: Aktueller Besitzer des Markers entscheidet, wer von den beteiligten Mitspielern diesen erhält. Nie darf der Besitzer des Markers diesen bei Patt selbst behalten.*  
Wer Letzter in neuer Reihenfolge ist, darf 1 Hopliten vom Vorrat nehmen. Der neue Besitzer des INITIATIVE-Markers beginnt die nächste Runde.

**Spielende:** SOFORT, wenn jemand **beide** Bedingungen erfüllt:  
1. = Mind. 5 SP haben  
2. = keine unbesiegten Kreaturen auf eigener Insel haben



|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Zahle 2 HOPLITEN:                | und BEKÄMPFE Kreaturen<br>oder BAUE<br>oder PRODUZIERE Orichalkum.                             |
| Zahle 2 ORICHALKUM:              | und BEKÄMPFE Kreaturen<br>oder BAUE<br>oder REKRUTIERE Hopliten.                               |
| Wirf 2 besiegte<br>KREATUREN ab: | und BEKÄMPFE Kreaturen<br>oder BAUE<br>oder PRODUZIERE Orichalkum<br>oder REKRUTIERE Hopliten. |

\*Evtl. aus früheren verlorenen Kämpfen dort belassene Hopliten zählen mit.  
\*\*Sie kommt von der Aktions-Karte in Deinem aktuellen Zug.  
\*\*\*ggf. von einem Mitspieler weg

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.09.23