

Das Orakel von Delphi - KSR (Seite 1 von 2)

ZIEL: Jeder Spieler will seine 12 Zeus-Plättchen zuerst erfüllen = SIEG.
Bei Erfüllung gibt es jeweils eine Belohnung (unterer Bereich des Plättchens).
Weiße Farbe bei Statuen, Opfertagen und Monstern = beliebige Farbe.
Je Aufgabenart darf man keine Farbe doppelt erfüllen.

- ◆ Das Spiel verläuft über diverse Runden mit je 1 Spielzug je Spieler.
- ◆ Ein Spielzug besteht aus 3 aufeinander folgenden Phasen.

1 - WUNDEN-KARTEN:

- ◆ Prüfe, wie viele Wunden-Karten Du hast:

a) 3 gleiche / 6 beliebige Karten:	3 Karten nach eigener Auswahl auf den Ablage-Stapel legen. Spielzug endet sofort ohne Phase 3.
b) 0 Karten:	Nimm 2 Gunst-Plättchen ODER rücke 1 eigenen Gott um 1 Schritt vor.
c) andere Karten-Anzahl:	Nichts passiert.

2 - AKTIONEN:



- ◆ Führe nun ALLE Deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge / Häufigkeit aus. Führe jede Aktion komplett aus, bevor Du die nächste beginnst.
- ◆ Nutze Deine 3 Orakel-Würfel. Genutzt = in Mitte des Orakels schieben.
- ◆ Je Spielzug max. 1 Orakel-Karte ausspielen und für eine Aktion nutzen. Die genutzte Karte legst Du an linker Seite oben quer an Dein Tableau.
- ◆ Du darfst Sonder-Aktionen der Götter nutzen, die auf der obersten Reihe Deiner Götterleiste stehen. Nach Nutzung den Gott in unterste Reihe setzen.

Folgende Aktionen sind **UN-abhängig** von Farbe des Orakel-Würfels:

- ★ **1 Orakel-Karte nehmen:** Nimm 1 Orakel-Karte von Stapel und lege sie offen (hochkant) an die linke Seite neben Dein Tableau. Es gibt kein Besitz-Limit für Orakel-Karten.
- ★ **2 Gunst-Plättchen nehmen:** Nimm 2 Gunst-Plättchen und lege sie in Deinen Vorrat.
- ★ **2 Insel-Plättchen ansehen:** Sieh 2 Insel-Plättchen an und lege sie verdeckt zurück.

Folgende Aktionen sind **AB-hängig** von der Farbe des Orakel-Würfels:

- ◆ Vor Deiner Aktion darfst Du gegen Abgabe von Gunst-Plättchen Orakel-Würfel umfärben. Jeder Schritt in Pfeil-Richtung kostet 1 Gunst.
- ◆ Dein Schiff muss auf einem Feld direkt benachbart zu einem Inselfeld liegen, wenn Du auf diesem Inselfeld eine Aktion ausführen willst.
- ◆ Die Farbe des Orakel-Würfels muss immer zur Aktion passen.

★ **Schiff fahren:** ... bis zu 3 Wasserfelder, nicht über Untiefen/Inselfelder!
Jedes weitere Feld kostet 1 Gunst-Plättchen.
... Finales Zielfeld muss Farbe des Orakel-Würfels haben.
... Jedes Feld trägt beliebig viele Schiffe.

★ **Monster bekämpfen:** ... Spiele 1 - x Kampfunden. Monster startet mit "9" Stärke.
Ziehe davon die Stärke Deines Schildes ab.
... Kampfrunde: Wirf den Kampf Würfel (0 - 9).
a) Mind. Stärke des Monsters erreicht = gewonnen.
Erhalte die Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchens und lege es in die Schachtel zurück. Lege das Monster-Plättchen rechts unten auf Dein Tableau.
b) Sonst gilt: Diese Runde ist für Dich verloren.
"0" geworfen = Ziehe 1 Wunden-Karte vom Stapel.
... Kampf fortsetzen: 1 Gunst-Plättchen abgeben. Das Monster verliert sodann 1 Punkt an Stärke.
... Kampf aufgeben: Beende Aktion ohne weitere Folgen.

★ **Insel entdecken:** ... Farbe des Orakel-Würfels muss zum Sechseck des Insel-Plättchens passen.
... Insel-Plättchen umdrehen = offen.
... Erhalte die abgebildete Belohnung ODER finde die Abbildung der Insel auf einem Deiner Zeus-Plättchen.

In einem solchen Fall stellst Du 1 eigene Kultstätte auf das Insel-Plättchen und nimmst die Belohnung des Zeus-Plättchens. Lege es in die Schachtel.

★ **Kultstätte bauen:** ... Farbe des Orakel-Würfels muss zum Sechseck des Insel-Plättchens passen. Baue 1 Kultstätte nur, wenn die Abbildung auf dem Insel-Plättchen mit einem Deiner Zeus-Plättchen übereinstimmt. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchens. Lege es in die Schachtel.

Das Orakel von Delphi - KSR (Seite 2 von 2)

- ★ **Opfergabe aufladen:** ... Nimm Opfergabe von der Insel in Dein Schiffslager, wenn dort Platz dafür ist. Die Opferfarbe muss zur Aktion passen.
- ★ **Opfergabe liefern:** ... Lege die Opfergabe neben Tempel gleicher Farbe. Nimm Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchens. Lege es fort.
- ★ **Statue aufladen:** ... Nimm die Statue vom Stadtteil in Dein Schiffslager, wenn dort Platz dafür ist. Farbe der Statue muss wie Aktion sein.
- ★ **Statue errichten:** ... Errichte die Statue auf farblich passendem Bauplatz einer Statuen-Insel. Nimm die Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchens. Lege es in die Schachtel.
- ★ **Wundenkarten ablegen:** ... Lege alle Deine Wundenkarten der gewählten Würfelfarbe auf den Ablagestapel.
- ★ **Gott vorrücken:** ... Rücke den Gott in Farbe der eingesetzten Würfelfarbe um 1 Schritt auf der Götterleiste nach oben vor. Oberste Reihe erreicht: Sonder-Aktion aktiviert.
Wenn oberste Reihe erst nach letztem eigenen Zug erreicht wurde, kann der Gott nicht genutzt werden.

Die Sonder-Aktion darf 1-mal sofort / später während des eigenen Zuges eingesetzt werden. Sofort nach Nutzung den Gott wieder auf untere Reihe setzen.

3 - BEFRAGUNG DES ORAKELS:

- ◆ Wirf Deine Würfel und sage Deine geworfenen Farben an.
 - ◆ Jeder Mitspieler prüft, ob er MIND. 1 Gott hat, der nicht in unterster Reihe bei ihm steht UND mit einer der angesagten Farben übereinstimmt. Falls Übereinstimmung, darf genau einer der Götter 1 Schritt vorrücken.
 - ◆ **Der letzte Spieler der Runde*** wirft zusätzlich zu seinen Orakel-Würfeln den **Titanen-Würfel**. Der Titan greift jeden Spieler mit dieser Stärke an.

- a. Titan hat Stärke "6": Jeder Spieler muss 2 Wunden-Karten nehmen.
b. Titan hat Stärke < "6": Jeder Spieler mit Schild schwächer als der Titan muss 1 Wundenkarte nehmen + an Seite links unten an sein Tableau legen.

Fortsetzung:

- ◆ Nach einer Befragung legst Du Deine Würfel auf die gleichfarbigen Symbole dort. Diese Würfel wirst Du in Deinem nächsten Zug nutzen. Es dürfen auch mehrere Würfel auf einem Symbol liegen.

Ende Deines Spielzuges:

- ◆ Wirf die ggf. von Dir gespielte Orakel-Karte ab.

Spielende:

- ◆ Hat man alle Zeus-Plättchen abgelegt, kehrt man auf das Zielfeld auf dem Spielplan zurück. Erforderlich: 1 Orakel-Würfel beliebiger Farbe ODER Sonder-Aktion des blauen Gottes.
- ◆ Hat mind. 1 Spieler das Zielfeld erreicht, endet das Spiel nach der Runde. Schafft nur genau 1 Spieler den Zieleinlauf, gewinnt er das Spiel. Patt: Es siegt der Beteiligte mit mehr Orakel-Karten in seinem Vorrat. Weiter Patt: Beteiligter mit mehr Gunst-Plättchen siegt. Immer noch Patt: Es gibt dann mehrere Sieger.

*Der anfangs ermittelte Startspieler bleibt im gesamten Spiel derselbe.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 16.02.17

Jeder Spieler erhält eine der folgenden Tabellen und legt seine Aktions-Übersichts-Tafel auf die linke Seite dort:

Platz für die Tabelle der Aktions-Übersicht	UN-abhängig von Farbe des Würfels: 1 Orakel-Karte nehmen / 2 Gunst-Plättchen nehmen / 2 Insel-Plättchen ansehen	
	Alle Wundenkarten einer Farbe ablegen.	1 Gott um 1 Schritt vor. Nun in oberster Reihe? JA = Sonder-Akt. aktiv.
	Schiff 1 - 3 Schritte bewegen. Mehr nur gg. je 1 Gunst-Pl.	Monster bekämpfen: Kampfwürfel gegen eigene Schildstärke.
	Insel entdecken: Würfelfarbe = 6-Eck der Insel.	Kultstätte bauen: Würfelfarbe = 6-Eck. Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Opfergabe aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Opfergabe liefern: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Statue aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Statue errichten: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
*Zugehöriges		

Platz für die Tabelle der Aktions-Übersicht	UN-abhängig von Farbe des Würfels: 1 Orakel-Karte nehmen / 2 Gunst-Plättchen nehmen / 2 Insel-Plättchen ansehen	
	Alle Wundenkarten einer Farbe ablegen.	1 Gott um 1 Schritt vor. Nun in oberster Reihe? JA = Sonder-Akt. aktiv.
	Schiff 1 - 3 Schritte bewegen. Mehr nur gg. je 1 Gunst-Pl.	Monster bekämpfen: Kampfwürfel gegen eigene Schildstärke.
	Insel entdecken: Würfelfarbe = 6-Eck der Insel.	Kultstätte bauen: Würfelfarbe = 6-Eck. Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Opfergabe aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Opfergabe liefern: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Statue aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Statue errichten: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
*Zugehöriges		

<p style="text-align: center;">Platz für die Tabelle der Aktions-Übersicht</p>	UN-abhängig von Farbe des Würfels: 1 Orakel-Karte nehmen / 2 Gunst-Plättchen nehmen / 2 Insel-Plättchen ansehen	
	Alle Wundenkarten einer Farbe ablegen.	1 Gott um 1 Schritt vor. Nun in oberster Reihe? JA = Sonder-Akt. aktiv.
	Schiff 1 - 3 Schritte bewegen. Mehr nur gg. je 1 Gunst-Pl.	Monster bekämpfen: Kampfwürfel gegen eigene Schildstärke.
	Insel entdecken: Würfelfarbe = 6-Eck der Insel.	Kultstätte bauen: Würfelfarbe = 6-Eck. Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Opfergabe aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Opfergabe liefern: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Statue aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Statue errichten: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	*Zugehöriges	

<p style="text-align: center;">Platz für die Tabelle der Aktions-Übersicht</p>	UN-abhängig von Farbe des Würfels: 1 Orakel-Karte nehmen / 2 Gunst-Plättchen nehmen / 2 Insel-Plättchen ansehen	
	Alle Wundenkarten einer Farbe ablegen.	1 Gott um 1 Schritt vor. Nun in oberster Reihe? JA = Sonder-Akt. aktiv.
	Schiff 1 - 3 Schritte bewegen. Mehr nur gg. je 1 Gunst-Pl.	Monster bekämpfen: Kampfwürfel gegen eigene Schildstärke.
	Insel entdecken: Würfelfarbe = 6-Eck der Insel.	Kultstätte bauen: Würfelfarbe = 6-Eck. Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Opfergabe aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Opfergabe liefern: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	Statue aufladen: Platz auf Deinem Schiff vorhanden?	Statue errichten: Zeus*-Pl. ablegen und Belohnung erhalten.
	*Zugehöriges	