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, Opfergaben und Monstern = beliebige Farbe.
Je Aufgaben-Art (z.B. Statuen) darf man keine Farbe doppelt erfüllen.

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

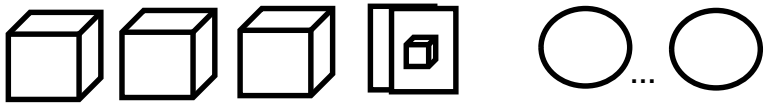
## 1 - WUNDEN-KARTEN:

- PRÜFE, wie viele Wunden-Karten du hast:

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

## 2 - AKTIONEN : ★

- FÜHRE nun ALLE deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge / Häufigkeit aus. Jede Aktion ist komplett auszuführen, bevor du die nächste beginnst.
- NUTZE deine 3 ORAKEL-WÜRFEL. Genutzt = in MItte des Orakels schieben.

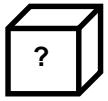


3 Orakel-Würfel | Orakel-Karten | 0 - 6 Götter auf oberster Reihe

- Je Spielzug darfst du max. 1 Orakel-Karte ausspielen und für 1 Aktion nutzen. Die genutzte Karte kommt quer links oben an dein Tableau.
- Du darfst Sonder-Aktionen der Götter nutzen, die auf der obersten Reihe deiner Götter-Leiste stehen. Nach Nutzung wandert der Gott in unterste Reihe.

| | |
|---|---|
| POSEIDON (blau): | SETZE dein Schiff auf ein beliebiges Wasser-Feld. |
| APOLLON (gelb): | ZIEHE 1 Orakel-Karte. In diesem Zug darfst du alle deine Orakel-Würfel und 1 Orakel-Karte für beliebige Farben nutzen. |
| ARTEMIS (grün): | DECKE 1 verdecktes Insel-Plättchen auf und NIMM die Belohnung (siehe "Insel entdecken"). |
| APHRODITE (rot): | LEGE alle deine Wunden-Karten auf den Ablage-Stapel. |
| ARES (schwarz): | LIEGT dein Schiff neben einem Monster, besiegst du es ohne Würfeln. NIMM Belohnung des Zeus-Plättchens und lege es ab. |
| HERMES (rosa): | LIEGT dein Schiff neben einer Stadt, darfst du 1 Statue aus beliebiger Stadt NEHMEN und in dein Lager stellen. |

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




★ **1 Orakel-Karte nehmen:** NIMM 1 Orakel-Karte vom Stapel und LEGE sie offen (hochkant) an die linke Seite deines Tableaus. Es gibt hier kein Besitz-Limit.

★ **2 Gunst-Plättchen nehmen:** NIMM 2 Gunst-Plättchen und LEGE sie in deinen Vorrat.

★ **2 Insel-Plättchen ansehen:** SCHAU 2 Insel-Plättchen an und LEGE sie verdeckt zurück. Dein Schiff muss dafür nicht an einer Insel liegen.

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 Insel-Feld liegen, wenn du auf diesem Insel-Feld eine Aktion ausführen willst.
- Die Farbe des Orakel-Würfels MUSS immer zur Aktion passen:

★ ***Schiff fahren:*** … FAHRE bis zu 3 Wasser-Felder weit, nicht über Löcher bzw. Insel-Felder. Jedes weitere Feld kostet 1 Gunst-Plättchen.
… Das finale Ziel-Feld muss die Farbe des Orakel-Würfels haben.
… Jedes Feld trägt beliebig viele Schiffe.

★ ***Opfer-Gabe aufladen:*** … NIMM 1 Opfer-Gabe von der Insel in dein SCHIFFS-LAGER, wenn es noch Platz hat.
Die Opfer-Farbe muss zur Aktion passen.



★ ***Opfer-Gabe liefern:*** … LEGE die Opfer-Gabe neben einen Tempel gleicher Farbe. NIMM die Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchen und lege es fort.



★ ***Monster bekämpfen:***



**1) SPIELE 1 - x Kampf-Runden.**

Das Monster startet einen Kampf immer mit einer STÄRKE von "9".
ZIEHE davon die Stärke deines SCHILDES ab.

**2) KAMPF-RUNDE:**
**a)** WIRF den Kampf-Würfel (0 - 9).
**b)** Hast du mind. die Stärke des Monsters erreicht, ist der Kampf GEWONNEN.

Dafür ERHÄLTST du die Belohnung des zugehör. Zeus-Plättchens und legst es zurück in die Schachtel. LEGE das Monster-Plättchen unten rechts auf dein Tableau.

**c)** Hast du weniger Stärke als das Monster:
"0" geworfen = ZIEHE blind 1 Wunden-Karte.
Diese Kampf-Runde ist verloren, aber du kannst ihn fortsetzen für 1 Gunst-Plättchen.
und das Monster verliert 1 Stärke-Punkt.
**Weiter mit 2a) ODER 2d).**

**d)** KAMPF aufgeben ohne weitere Folgen.

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

⇩

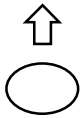
In einem solchen Fall STELLST du 1 eigene KULT-Stätte auf das Insel-Plättchen und NIMMST die Belohnung des Zeus-Plättchens. LEGE es danach in die Schachtel.

★ ***Wunden-karten ablegen:*** … LEGE alle deine Wunden-Karten der gewählten Würfel-Farbe auf den Ablage-Stapel.

★ ***Statue aufladen:*** … NIMM die Statue vom Stadtteil in dein Schiffs-Lager, wenn dort Platz dafür ist. Die Farbe der Statue muss wie die der Aktion sein.

★ ***Statue errichten:*** … ERRICHTE die Statue auf farblich passendem Bauplatz einer Statuen-Insel. NIMM die Belohnung (Begleiter-Karte) des Zeus-Plättchens und LEGE es in die Schachtel.

★ ***Einen Gott vorrücken:*** … RÜCKE den Gott in Farbe der eingesetzten Würfel-Farbe um 1 Schritt auf der Götterleiste nach oben vor.
Oberste Reihe erreicht = Sonder-Aktion ist aktiviert.



*Wurde die oberste Reihe erst nach dem letzten eigenen Zug erreicht, kann der Gott nicht genutzt werden.*

Die Sonder-Aktion DARF 1-mal sofort / später während des eigenen Zuges eingesetzt werden. Sofort nach Nutzung des Gottes kommt dieser auf die unterste Reihe zurück.
Die Sonder-Aktion erfordert keinen Würfel.

Alternativ (auch dann mit Rücksetzung des Gottes) DARF man 1 ORAKEL-Karte blind ziehen.

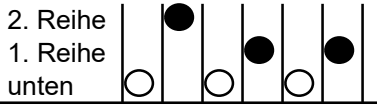
★ ***Kultstätte bauen:*** … Farbe des Orakel-Würfels muss zum Sechseck des Insel-Plättchens passen.
BAUE 1 Kultstätte nur, wenn die Abbildung auf dem Insel-Plättchen mit einem deiner Zeus-Plättchen genau übereinstimmt.
NIMM die Belohnung des zugehörigen Zeus-Plättchens und LEGE es in die Schachtel.



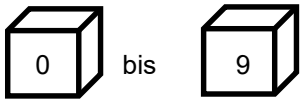
**3 - BEFRAGUNG des ORAKELS:**

- WIRF deine Würfel und SAGE die 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.

Bei Übereinstimmung darf GENAU EINER der Götter 1 Schritt vorrücken.



- Der **LETZTE SPIELER** der Runde (das ist immer der selbe) WIRFT zusätzlich zu seinen Orakel-Würfeln den TITANEN-WÜRFEL:




Der TITAN greift jeden Spieler mit dieser Stärke an.

a) Hat der TITAN Stärke "6": Jeder Spieler muss 2 Wunden-Karten nehmen.
b) Hat der TITAN Stärke <"6": Jeder Spieler mit Schild schwächer als TITAN muss 1 Wunden-Karte nehmen und links unten an sein Tableau legen.

- LEGE deine Würfel auf die gleichfarbigen Symbole des Orakels.
  Diese Würfel wirst du in deinem nächsten Zug nutzen.
  Es dürfen auch mehrere Würfel auf einem Symbol liegen.

**Ende des Spielzuges:**

- WIRF die ggf. von dir genutzte Orakel-Karte ab.

**Spielende:**

- Hat jemand ALLE Zeus-Plättchen abgelegt, fährt er auf das Ziel-Feld mit der ZEUS-FIGUR auf dem Spielplan. Dafür reicht 1 beliebiger Orakel-Würfel. ODER er nutzt die Sonder-Aktion von POSEIDON.

- Hat MIND. 1 Spieler das Ziel-Feld erreicht, endet das Spiel nach der Runde. Schafft nur genau 1 Spieler den Ziel-Einlauf, gewinnt er das Spiel.
  *Patt: Es siegt der Beteiligte mit mehr Orakel-Karten in seinem Vorrat.*
  *Weiterhin Patt: Der Beteiligte mit mehr Gunst-Plättchen siegt.*
  *Ansonsten gibt es mehrere Sieger.*

**BELOHNUNGEN von Inseln:**

| | |
|---|---|
| **Ψ** | NIMM 4 Gunst-Plättchen. |
| **Φ** | NIMM 2 Orakel-Karten vom Nachzieh-Stapel. |
| **Σ** | RÜCKE 1 - x Götter um insgesamt 3 Schritte vor. |
| **Ω** | LEGE alle Wunden-Karten EINER Farbe ab, schiebe deinen SCHILD um 1 Schritt nach rechts. |

**BELOHNUNGEN von ZEUS-Plättchen:**

**Kult-Stätte:** RÜCKE 1 beliebigen Gott um 1 Schritt vor.

**Statue:** WÄHLE aus den Begleiter-Karten in Farbe der gelieferten Statue genau 1 aus und nutze sie.

**Opfer-Gabe:** ERHALTE 3 Gunst-Plättchen.

**Monster:** WÄHLE 1 Ausrüstungs-Karte aus der offenen Auslage und nutze sie.

*Der anfangs ermittelte Startspieler bleibt im gesamten Spiel derselbe.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.08.26