

Das Spiel geht über 5 Epochen zu je 4 Phasen. Nachziehstapel = N-Stapel.

### Phase I - Erwachen:

... erst ab 2. Epoche durchführen!

- ◆ Entfernt alle noch in der Tischmitte liegenden Karten offen auf den Ablagestapel.  
Wenn Familie Apollo im Spiel ist: Die Karten vom Orakel nun in die Tischmitte legen.
- ◆ Vom N-Stapel bei 2, 3, 4 Spielern offene Kartenauslage in der Mitte auf 7, 10, 13 auffüllen.  
Wenn Familie Apollo im Spiel ist: 4 Karten vom Nachzieh-Stapel offen zum Orakel legen.

### Phase II - Aktionen:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler werden reihum die Züge über 4 Runden ausgeführt.
- ◆ Wer am Zug ist, MUSS

ENTWEDER 1 Aufgabe nehmen  
ODER 1 Familien-Karte nehmen.

- ◆ Zum Ende der 4 Runden muss man 1 Aufgabe + 3 Karten genommen haben.
- ◆ Damit man eine Aufgabe/Karte nehmen kann, muss die Säule (ggf. 2) in Farbe/n, die zum Erwerb dieser Karte gefordert wird/werden, im aktiven Bereich des Spielers stehen.

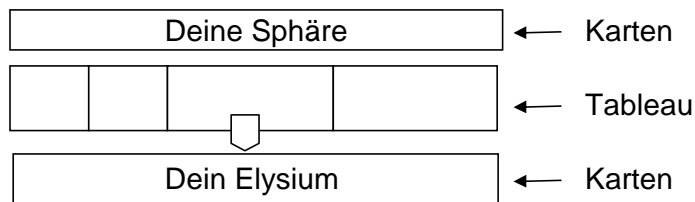
Karte: Säulen-Vorgaben stehen rechts oben auf der Karte (schwarz = beliebige Farbe).

Genommene Karten kommen in die eigene Sphäre.

Eine Aufgabe erfordert 1 Säule in Farbe wie oberhalb der Aufgabe (am Tempelgiebel).  
(Bei einer 2er-Partie hat man die Wahl zwischen 2 Farben.)

Aufgaben kommen neben das eigene Tableau.

Aktiver Bereich = Sektor mit Harfe-Symbol auf Spieler-Tableau.



- ◆ Man darf nicht mehrfach eine identische Familien-Karte in der eigenen Sphäre haben.
- ◆ NACH dem Nehmen einer Karte/Aufgabe muss man genau 1 völlig beliebige Säule von seinem Tableau entfernen. Nach 4 Runden hat man also keine Säule mehr auf seinem Tableau stehen.

◆ Müsste man noch eine Karte/Aufgabe nehmen + kann wegen unerfüllbarer Vorgaben keine Karte/Aufgabe nehmen, zieht man vom N-Stapel die oberste Karte und legt sie verdeckt in die eigene Sphäre. Sie gilt nun als BÜRGER.

◆ Sollte man aber bereits 3 Karten genommen haben und benötigt noch 1 Aufgabe, deren Säulen-Vorgabe nicht erfüllbar ist, setzt man in der 4. Runde aus. Haben alle Spieler ihre Züge durch, erhält man eine übrige Aufgabe, allerdings darf man nur die Rückseite nutzen (= unvollendete Aufgabe).

### EFFEKTE der Karten der eigenen SPHÄRE in Phase II nutzen.

- ◆ Permanent darf man Karten der eigenen Sphäre nutzen, aber einmalige Effekte, Aktivieren- und Eleusis-Effekte nur im eigenen Zug.  
Ggf. können Karten ins Elysium übergehen (siehe auch dazu Phase III).  
(Eulen-Symbol auf Athene-Karten)

### Phase III - Bilden der Mythen:

- 1) Gemäß genommener Aufgaben-Nummer erhält jeder Spieler die entsprechende Zugreihenfolge-Scheibe.  
Unvollendete Aufgabe = Zugreihenfolge-Scheibe mit höchster Nummer nehmen.  
Haben mehrere Spieler unvollendete Aufgabe, wird relative Reihenfolge beibehalten.
- 2) Nun gibt es Siegpunkte und Gold gemäß eigener Aufgabe.
- 3) In neuer Zugreihenfolge darf man Karten von seiner Sphäre ins eigene Elysium übergehen lassen. Das Lyra-Symbol (Harfe) zeigt das Maximum an Karten, an die dabei übergehen können.  
Kosten je Karte = 1 - 3 Gold (wie Rangwert der Karte) in den allg. Vorrat.  
Für jede übergegangene Karte gelten die Regeln für Mythen.  
Die Reihenfolge, in der man Karten an einen Familien-Mythos übergehen lässt, ist beliebig.

⇨ Alle Aufgaben in aufsteigender Reihenfolge - von links nach rechts - in den Tempel unterhalb des Giebels zurücklegen.

### EFFEKTE der Karten der eigenen SPHÄRE in Phase III nutzen.

Karten mit Symbol "Mythos" und teilweise "Dauerhaft" können genutzt werden.

### Regeln für Mythen:

- ◆ Mit jeder übergehenden Karte ins Elysium ist zu entscheiden, ob  
  
ENTWEDER ein neuer Mythos begründet werden soll  
ODER ein begonnener Mythos fortgeführt/beendet wird.
- ◆ Es gibt Mythen eines Ranges: alle Karten sind gleichrangig (also im selben Rangwert), aber von unterschiedlichen Familien (max. 5 Karten).
- ◆ Es gibt auch Familien-Mythen: nur unterschiedliche Ränge, aber alle Karten von der selben Familie (max. 3 Karten).
- ◆ Man kann Bürger als Joker einsetzen. Der Mythos, dem der Bürger zugefügt wird, muss aber schon aus mind. 2 Karten bestehen.  
Der Bürger nimmt den Platz (Rang) einer fehlenden Karte an und kostet entsprechend 1 - 3 Gold beim Übergang. Bei Spielende verliert man 2 SP je übergegangenem Bürger.
- ◆ 5 SP bzw. 2 SP erhält, wer als Erster bzw. Zweiter einen best. Familien-Mythos vollendet.  
Es ist möglich, beide Bonus-Plättchen einer Familie zu erhalten, indem man einen weiteren Mythos der selben Familie begründet.
- ◆ Wer zuerst einen Mythos eines Ranges mit mind. 2 Karten bildet, erhält das zugehörige Bonus-Plättchen. Bildet jemand anderes einen Mythos des selben Ranges mit mehr Karten, wandert der Bonus zu diesem Spieler.  
Es gibt für den Rang 1, 2, 3 jeweils 3 / 6 / 9 SP.

### Phase IV - Ende der Epoche:

- ◆ Bereitet die nächste Epoche vor:

Dazu stellt jeder Spieler seine 4 Säulen in seinen aktiven Bereich.  
Aktivierte Karten wieder enttappen (senkrecht stellen).  
Den Epochen-Marker ein Feld nach rechts ziehen.  
Nach der 5. Epoche folgt die End-Wertung.

### End-Wertung:

- ◆ Entfernt alle Karten aus den Sphären der Spieler (nicht auf Ablagestapel legen!).
- ◆ Entfernt alle einzeln im Elysium der Spieler liegenden Karten.  
Auch diese Karten nicht auf den Ablagestapel legen!
- ◆ Nun können "Chronos"-Effekte genutzt werden (siehe Seite 10).  
Chronos-Karten müssen Teil eines Mythos sein, um genutzt werden zu können.  
Es empfiehlt sich, die genaue Funktion der Karten im Anhang nachzulesen.
- ◆ Als nächstes bringt jeder Mythos im Elysium Siegpunkte:  
Familien-Mythos: 2 Karten = 3 SP, 3 Karten = 6 SP.  
Rang-Mythos: 2 Karten = 2 SP, 3 Karten = 4 SP, 4 Karten = 8 SP, 5 Karten = 12 SP
- ◆ War Familie Ares im Spiel, gilt:  
Wer die meisten Ehrenpunkte (EP) gesammelt hat, erhält 16 SP.  
Die Folgeplätze erhalten 8, 4, 2 SP. Wer 0 EP hat, ist nicht beteiligt.  
Patt: Addierte SP der betreffenden Positionen gleichmäßig auf die am Patt beteiligten Spieler verteilen  
*Beispiel: Die 3 besten Spieler haben die selbe Summe an EP:  
Sie teilen sich die 28 SP (16+8+4).*
- ◆ Jeder Bürger im eigenen Elysium bringt 2 SP Verlust.
- ◆ Addiert alle bisherigen SP und die SP aus der Endwertung.  
Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Gold siegt.  
Ansonsten teilen sich die Beteiligten dann den Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.06.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)