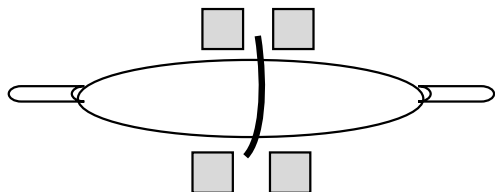
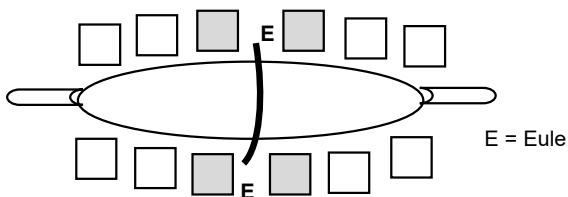


**Aufbau:**

- 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.



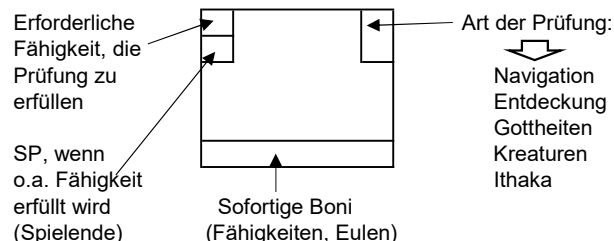
- 6) Lege 1 EULE (Athene's Gunst-Marker) mittig auf jede Schiffs-Seite.
- 7) Bilde 1 offenen Stapel mit den 5 EPOS-Plättchen. Sortiere die Werte von oben nach unten absteigend. "10" liegt dann oben.
- 8) Jeder Spieler erhält 1 Tableau + 4 Holzwürfel, je 1 von jeder Farbe. Die Holzwürfel werden als Markierungen 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 3 Eulen aus UND wählt 1 ausliegende Geschichte nach eigener Wahl.
- 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 - 13.09.26