

Olympus - KSR (Seite 1 von 3)

Der Hauptspielplan enthält 10 Zeilen für die 10 auf dem Olympus wohnenden Gottheiten. Zur Markierung der Anbeter gibt es jeweils 2 Bereiche (@,ß). Die Punkteleiste läuft aussen herum. Für die 12 einmaligen Gebäudekarten gibt es 12 Plätze auf dem Spielplan, wo sie in beliebiger Reihenfolge ausliegen. Die Ressourcen-Würfel (gelb, rot, blau) legt man neben den Spielplan.

Ausstattung 1 Spielertafel, 33 Gebäudekarten der gewählten Spielerfarbe, 3 Priesterfiguren und 7 Scheiben in Spielerfarbe, je 1 Ressource in gelb, rot und blau.
je Spieler: Die restlichen Priester kommen in den allgemeinen Vorrat.

Jede Spielertafel enthält

6 Entwicklungsbereiche: Kultur, Bevölkerung, Militär, Getreide-, Wildbret-, Fischproduktion.
Je 1 Scheibe legt man auf die "1" jedes Bereiches, Bevölkerung startet aber schon mit "2".
Die Bereiche mit trennenden Säulen können nur erweitert werden, wenn man entsprechende Gebäude gebaut hat. Oben links auf der Tafel platziert man seine Priester.
Das große Feld oben rechts beinhaltet eigene verfügbare Ressourcen (Vorratslager).
Das große Feld unten rechts speichert in Kriegen gewonnene gesparte Ressourcen (Tribute).
1 Scheibe setzt jeder Spieler auf die "0" der Punktezahlleiste.
Man darf seine Spielkarten in beliebiger Weise lagern, da man stets Zugriff auf alle Karten hat.
Der Startspieler wird per Zufall ermittelt. Man spielt unbestimmt viele Runden zu je 2 Phasen.

Ablauf einer Runde:

Phase 1 - Die Anbetung:

- ◆ **ZEREMONIE:** Beginnend mit dem Startspieler setzt man (er muss einsetzen) 1 eigenen verfügbaren Priester in die Alpha-Spalte einer beliebigen Gottheit. Nur genau 1 Priester kann in jeder Alpha-Spalte je Runde stehen.
Danach DARF sich jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn an der gewählten Anbetung beteiligen. Dazu setzt man einen eigenen Priester in die Beta-Spalte der entsprechenden Gottheit.
Bei jeder Zeremonie darf jede Priesterfarbe insgesamt nur 1x vorkommen.
Haben alle Spieler eingesetzt / gepasst, werden Günte der Gottheit an die Anbeter verteilt.
- ◆ **NÄCHSTE ZEREMONIE:** Der nächste Spieler zur Linken des Startspielers wird aktiver Spieler und eine weitere Zeremonie beginnt. Er MUSS einen eigenen Priester einsetzen (wenn möglich) oder andernfalls passen. Danach sind die Mitspieler wieder mit der Beta-Spalte dran.
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben oder alle Gottheiten Günte verteilen.

Phase 2 - Die Upkeep-Phase: Jeder Schritt wird von allen Spielern abgehandelt, bevor der nächste angegangen wird.

- 1) Ressourcen-Limit:** Bei mehr als 5 Ressourcen im Lager legt man nach eigener Wahl überzählige Ressourcen in den allg. Vorrat zurück.
- 2) Bevölkerungs-Limit:** Ist der eigene Militär-Marker höher als der Bevölkerungs-Marker, wird der Militär-Marker auf den Bevölkerungs-Level gesenkt. Das gilt auch für die 3 Produktions-Marker, wenn sie höher als der Level bei Bevölkerung sind. Nur Kultur bleibt unangetastet.
- 3) Gebäude nutzen:** Falls Kartentexte sich auf die "Upkeep"-Phase beziehen, darf man diese Karten nun nutzen. *(optional)*
- 4) Tribut einsammeln:** Ressourcen im eigenen Tribut-Lager setzt man nun erst ins eigene Vorratslager.
- 5) Priester einsammeln:** Alle Priester werden vom Hauptspielplan in den allg. Vorrat gelegt. Daraus stellt jeder Spieler mind. 3 Priester auf seine Tafel. + je 1 Priester ab Bevölkerungs-Level "6" bzw. Kultur-Level "8".
Nur jetzt wird die verfügbare Anzahl an Priestern angepasst.
- 6) Spielende oder Startspieler-Wechsel:**
Sobald **4 Ruhmes-Bonus-Karten** vergeben wurden, endet das Spiel zum Rundenende.
Andernfalls wechselt der Startspieler zur Linken und eine neue Runde beginnt mit Phase 1.

Kurzspielregel-Service von SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.08.11

Sieg-Punkte: Es gibt 6 Ruhmes-Bonus-Karten, d.h., für jeden der 6 Entwicklungs-Bereiche eine. Wer zuerst mit seinem Marker das rechte Feld eines Bereiches erreicht, erhält die entsprechende Karte und sofort 2 Siegpunkte. Die Karte verbleibt ihm auf jeden Fall.

Blockaden: Soll Bevölkerung über Level "5": Man muss "Agora" bauen.
Soll Kultur über Level "4" bzw. "7": Man muss "School" bzw. "Library" bauen.
Soll Militär über Level "3" bzw. "6": Man muss "Baracks" bzw. "Army" bauen.

Gebäude: Nur durch Anbetung von Hephaestus/Zeus ist das Bauen von 1 - 2 Gebäuden möglich. Jeder Spieler verfügt über 33 Gebäude zum Bau. Dann gibt es noch 12 allg. Gebäude. Jede Karte zeigt oben links einen Kultur-Level, den man mind. erreicht haben muss, um dieses Gebäude zu bauen. Zusätzlich sind links seitlich angegebene Ressourcen zu zahlen, d.h., in der Regel aus dem eigenen Vorrats-Lager.
Auf der rechten Seite unten sind sofortige Sieg-Punkte beim Gebäude-Bau angezeigt. Eventuelle Vorteile aus einem Gebäude sind unten als Text auf der Karte abgedruckt. Manche Gebäude haben einen Sofort-Effekt, andere einen dauerhaften.

Spielende: Die letzte Runde wird auch inkl. der Upkeep-Phase abgehandelt. Jeder Spieler erhält 1/2 Sieg-Punkte (abrunden) je erreichtem Level in den 6 Bereichen. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Ressourcen gewinnt. Erneutes Patt: Unter den Beteiligten sind weniger gebaute Gebäude ein Vorteil. Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Die Götter vergeben folgende Günte:

Zeus: @: 2 der hier gelisteten Günte nutzen. ß: 1 der hier gelisteten Günte nutzen.
➔ Beliebigen Entwicklungs-Marker (nicht 2mal den selben) erhöhen.
➔ Eine Sorte Ressourcen - wie Level erlaubt - produzieren (nicht 2mal die selbe).
➔ 1 Krieg erklären (aber nicht erst Militär erhöhen und dann Krieg erklären).
Bei Patt mit dem Verteidiger geht man leer aus (auch bei Priester in @-Spalte).
Kriegsziel erst benennen, wenn alle Anbeter von Zeus Günte erhalten haben.
➔ 1 Gebäude bauen.
➔ 1 Sieg-Punkt erhalten.

Hera: @: 2 Produktions-Marker je +1 erhöhen ODER 2 Ressourcen gemäß Level produzieren.
ß: 1 Produktions-Marker +1 erhöhen ODER 1 Ressource gemäß Level produzieren.

Demeter: @: Weizen-Marker +1 erhöhen UND Weizen-Würfel (GELB) gemäß Level produzieren.
ß: Nutze eine der beiden Möglichkeiten der @-Spalte.

Artemis: @: Wildbret-Marker +1 erhöhen UND Wildbret-Würfel (ROT) gemäß Level produzieren.
ß: Nutze eine der beiden Möglichkeiten der @-Spalte.

Poseidon: @: Fisch-Marker +1 erhöhen UND Fisch-Würfel (BLAU) gemäß Level produzieren.
ß: Nutze eine der beiden Möglichkeiten der @-Spalte.

Athena: @: Kultur-Marker +2 erhöhen. ß: Kultur-Marker +1 erhöhen.
Aphrodite: @: Bevölkerungs-Marker +2 erhöhen. ß: Bevölkerungs-Marker +1 erhöhen.

Ares: @: Militär-Marker +2 erhöhen ODER Militär-Marker +1 erhöhen und einen Krieg erklären ODER zwei Kriege erklären. Generell aber noch nicht die Kriegsziele benennen.
ß: Militär-Marker +1 erhöhen ODER Militär-Marker +1 erhöhen und einen Krieg erklären.





Hephaestus: @: Man darf 2 Gebäude bauen. ß: Man darf 1 Gebäude bauen.

Apollo: @: 2 Sieg-Punkte erhalten ODER 1 Sieg-Punkt erhalten + Plage für Mitspieler schicken.
ß: 1 Sieg-Punkt erhalten UND vor der Plage (siehe Seite 2 der KSR) geschützt sein.

Erläuterungen zu Ares: Alle Spieler bei Ares setzen vor den Kriegen ihre Militär-Marker vor.

Sobald alle Spieler die Gelegenheit hatten, bei Ares einen Priester zu platzieren, benennen sie beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn ihr Kriegsoffer, einen bzw. zwei Mitspieler. Dann vergleicht der Angreifer seinen Militär-Level (+evtl. Extra von Gebäuden) mit dem des Opfers. Falls Angreifer-Wert > Opfer-Wert: Differenz = Anzahl Ressourcen, die der Angreifer dem Opfer aus dessen Vorrats-Lager abnimmt (falls vorhanden) und in sein Tribut-Lager legt. Falls Angreifer-Wert = Opfer-Wert: Angreifer darf 1 Ressource vom Opfer in sein Tribut-Lager legen, wenn er seinen Priester in der Alpha-Spalte hat.
Führt man zwei Kriege, müssen unterschiedliche Spieler als Ziel gewählt werden.
Beim Einsatz eines Priesters bei Ares muss man direkt in die richtige Teil-Spalte einsetzen.

Die 33 Gebäude je Spielervorrat im Überblick:





nötiger Kultur-Level Minimum	Gebäude	Kosten				Nutzen	Sieg-Punkte sofort
							
1	Agora				2	Eigener Level für Bevölkerung darf höher als "5" sein.	0
1	Baracks	1		1		Eigener Level für Militär darf höher als "3" sein.	1
1	Gymnasium	1	1			Gebäudebau benötigt 1 Level weniger an Kultur.	1
1	Well	2				Sofortige Erhöhung Level +1 bei Weizen	1
1	Gardens		2			Sofortige Erhöhung Level +1 bei Wildbret	1
1	Harbor			2		Sofortige Erhöhung Level +1 bei Fisch	1
1	Road System		1	1		Sofortige Erhöhung Level +1 bei Bevölkerung	1
3	Statue	2	1	1		Sofortige Erhöhung Level +1 bei Weizen oder Wildbret oder Fisch UND Level +1 bei Kultur	3
3	Lyceum	1	2	1		Sofortige Erhöhung Level +1 bei Bevölkerung und Kultur	3
3	Militia	1	1	2		Sofortige Erhöhung Level +1 bei Bevölkerung und Militär	3
3	Workshop		1	1		Nach dem Bauen 1 Auswahl: Level Militär +1 / Weizen +1 / Wildbret +1 / Fisch +1 / Produktion 1 Sorte Nahrung / 1 Siegpunkt. Ist man der 1. Spieler mit Workshop, hat man nun 1 weitere Auswahl.	1
3	School	1		1		Eigener Level für Kultur darf höher als "4" sein.	1
3	Army	1	1			Besitzt man das Gebäude "Baracks", darf der Level für Militär höher als "6" sein.	1
3	Tholos	1	2			In der Upkeep-Phase (Punkt 5) reicht Level "5" bei Bevölkerung bzw. "7" bei Kultur für einen neuen Priester.	2
3	Aqueduct	2		1		Beim Produzieren darf man einen Level höher nutzen, als tatsächlich im Level erreicht.	2
3	Fleet		1	2		Beim Kampf erhöht die Flotte die eigene Militärstärke temporär um 1. Kampf-Patts werden gewonnen.	2
3	Trade Route				2	In der Upkeep-Phase (Punkt 3) darf man genau 1 Nahrung abgeben und erhält je 1 Würfel der <u>beiden</u> anderen Sorten.	0
5	Library		2			Eigener Level für Kultur darf höher als "7" sein.	1
5	Goldsmith	2				In der Upkeep-Phase (Punkt 3) darf man genau 1 Nahrung abgeben und erhält 1 Siegpunkt.	1
5	Bouleuterion			2		In der Upkeep-Phase (Punkt 3) darf man genau 1 Nahrung abgeben und einen beliebigen Bereichs-Level um 1 erhöhen.	1
5	Philosophy					Alle Mitspieler dürfen 1 Nahrung wählen. Jedes Mal erhält man ebenfalls die gewählte Nahrung.	1
5	Farm		2	2		Jeder folgende eigene Level erhöht sich sofort um 1: Weizen / Wildbret / Fisch.	2
5	Pelopon. League	2		2		Eigener Militär-Level steigt sofort um 2 und es darf jetzt sofort <u>ein</u> Krieg erklärt werden.	2
5	Delian League	2	2			Gewinnt man einen Krieg als Angreifer, nimmt man evtl. fehlenden Tribut aus dem allg. Vorrat.	2
5	Parthenon	1		3		Sofortige Erhöhung des eigenen Kultur-Levels um 1. Tribut-Lager darf wie eigenes Vorrats-Lager genutzt werden.	3
5	Amphitheatre	1	1			In der Upkeep-Phase (Punkt 3): Mit mind. 2 eigenen Priestern in ß-Spalten erhält man 1 Siegpunkt.	3
5	Achaean League		3	1		In der Upkeep-Phase (Punkt 3): Mit mind. 2 eigenen Priestern in ß-Spalten erhöht man 1 beliebigen Level um 1.	2
7	Acropolis	1	1	1	1	In der Upkeep-Phase (Punkt 3): Man erhält die ß-Gunst des Gottes, wo die wenigsten Anbeter sind. Ein Gott mit null Anbetern gilt dabei als allerwenigst. Patt: Man hat die Wahl. Wer den Tempel von Zeus besitzt und ihn über die Acropolis nutzt, erhält die Gunst der @-Spalte von Zeus. Wer den Tempel von Hera besitzt und ihn über die Acropolis nutzt, erhält die Gunst der @-Spalte von Hera.	3
7	Trispastos				3	Man darf kostenlos bis zu 2 Gebäude mit Kultur-Level "1" bauen.	0
8	Marble Quarry	3		1		Jedes Gebäude kostet 1 Nahrung weniger, auch die einmaligen Gebäude.	3
8	Oracle	1	3			Nach dem Bau dieses Gebäudes: 1 Gottheit wählen (nicht Zeus) und deren Gunst der @-Spalte nutzen.	3
8	Colony		1	3		Sonderfälle: "Apollo": Hier gibt es 2 Siegpunkte. "Ares": Falls man Krieg erklärt, hat man auch den Patt-Vorteil. Man erhöht sofort den Level in 3 verschiedenen beliebigen Bereichen um je 1.	3
8	Wonder	1	1	1	1	Man muss sofort <u>alle</u> seine Priester, die in ß-Spalten stehen, auf seine Tafel setzen. Sie stehen sofort wieder zur Verfügung.	4



= beliebige Ressourcen

Plage: Man verliert sofort abgerundet 1/3 seiner Bevölkerung.

Die 12 einmaligen Gebäude (Tempel) im Überblick:

nötiger Kultur-Level Minimum	Gebäude	Kosten				Nutzen	Sieg-Punkte sofort
							
2	Aphrodite	2	1			Wenn man Aphrodite in Spalte @ / ß anbetet, erhält man zusätzlich zur Gunst noch 2 beliebige Nahrung. Hat man Level "10" bei Bevölkerung erreicht (ggf. auch erst soeben), gibt es 1 Nahrung mehr.	1
5	Apollo				5	Für den Rest des Spieles ist man immun gegen Plagen.	3
2	Ares		2	1		Gewinnt man einen Krieg und hat noch mind. 1 Priester im allg. Vorrat, darf man 1 Priester auf seine Tafel setzen und später in der Runde einsetzen.	1
4	Artemis		4			Sofort Level bei Wildbret um 1 erhöhen. Nun darf man auf diesem Level 1mal Wildbret produzieren. Für den Rest des Spieles darf man Wildbret als Joker für Nahrung einsetzen.	1
2	Athena	1		2		Wenn man Athena in Spalte @ / ß anbetet, erhält man zusätzlich zur Gunst 1 Level mehr in einem beliebigen Bereich. Hat man in Kultur mind. Level "6", muss jeder Mitspieler einen seiner Entwicklungs-Marker 1 Feld zurücksetzen. Erreicht man aber erst durch Tempelnutzung Level "6", sind die Mitspieler nicht betroffen.	1
4	Demetra	4				Sofort Level bei Weizen um 1 erhöhen. Nun darf man auf diesem Level 1mal Weizen produzieren. Für den Rest des Spieles darf man Weizen als Joker für Nahrung einsetzen.	1
5	Hades	1	1	1		Jeder Mitspieler muss 2 seiner Entwicklungs-Marker je 1 Feld zurücksetzen ODER 3 Siegpunkte verlieren. Die Mitspieler entscheiden jeweils selbst, welche Strafe sie wählen. Wenn Sie Marker wählen, müssen es solche sein, die auch zurücksetzbar sind. Ggf. kann dann nur 1 Marker versetzt werden. Steht ein Spieler überall auf Level "1", passiert bei ihm nichts. Der Tempel wirkt <u>vor einer evtl. erwarteten Gunst</u> aus einer Anbetung in der aktuellen Zeremonie.	2
2	Hephaestus				4	Sobald man diesen Tempel gebaut hat, darf man ab nun jedes Mal genau 1mal einen Siegpunkt in 1 beliebige Nahrung tauschen, wenn man ein weiteres Gebäude baut.	1
4	Hera				4	Wenn man Hera's Gunst aus der Spalte ß bekäme, erhält man stattdessen die Gunst ihrer @-Spalte.	2
3	Hestia				3	Keine Funktion.	4
4	Poseidon			4		Sofort Level bei Fisch um 1 erhöhen. Nun darf man auf diesem Level 1mal Fisch produzieren. Für den Rest des Spieles darf man Fisch als Joker für Nahrung einsetzen.	1
6	Zeus	1	1	1		Wenn man die Gunst der ß-Spalte von Zeus bekommt, erhält man stattdessen die Gunst der @-Spalte.	1



= beliebige Ressourcen

Entwicklungsmarker fallen nie unter Level 1.
Der Punktestand fällt nicht unter Null.