

DICE FORGE

SPIELREGEL

Sei begrüßt, Sterblicher!

Die Geschichten deiner Heldentaten haben unser himmlisches Reich erreicht. Wir bieten dir die Chance, ein Halbgott zu werden und einen Platz in unserer Mitte einzunehmen. Doch wisse, dass du nicht der Einzige bist, der nach dieser Ehre strebt. Darum haben wir ein großes Turnier vorbereitet, um den Würdigsten unter euch auszuwählen.

Bereite dich vor, die sterbliche Welt zu verlassen, da das Turnier auf den Himmelsinseln stattfinden wird. Über mächtige Götterwürfel werden wir dir kostbare Geschenke in Form von Gold und anderen nützlichen Dingen zukommen lassen. Damit wirst du im Tempel unsere göttliche Unterstützung erbitten können, um deine Götterwürfel zu schmieden und zu verbessern.

Du wirst zudem große Heldentaten vollbringen müssen. Stelle dich unseren Prüfungen, indem du die Portale zwischen den Inseln durchquerst. Dort wirst du heilige Reliquien finden und auf Kreaturen treffen, die gebändigt werden müssen.

Viel Glück – falls du daran glaubst! Denn wir Götter würfeln nicht ...

SPIELIDEE

In Dice Forge tretet ihr in einem Wettstreit um die meisten Ruhmespunkte  gegeneinander an.

Mit euren Würfeln sammelt ihr unter anderem Gold , Mondsplitter  und Sonnensplitter , womit ihr verschiedene Aktionen ausführen könnt:

- Mit Gold könnt ihr neue Würfelseiten schmieden, um mehr Ressourcen zu erhalten.
- Mit Mond- und Sonnensplittern könnt ihr Heldentaten vollbringen, um an neue mächtige Karten zu kommen.

Wer von euch wird die meisten Ruhmespunkte erringen?

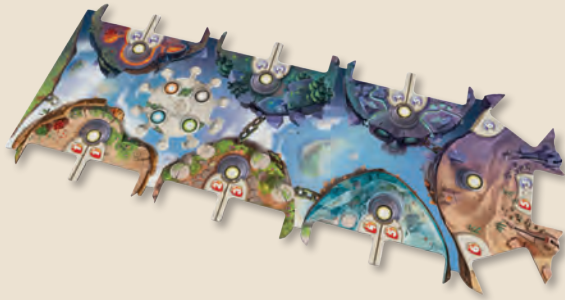
Mache dich zunächst mit dem **Spielmaterial** vertraut. Auf Seite 2 findest du eine Übersicht und eine Anleitung, wie du alles richtig einsortierst. Der eigentliche Spielaufbau ist auf Seite 3 beschrieben.

Der **Spielablauf** und alle Regeln, die zum Losspielen benötigt werden, sind auf den Seiten 4 und 5 beschrieben.

Wenn während der Partie eine Frage zu einer Karte oder einem Effekt aufkommt, hilft die **Referenz** auf den Seiten 6 und 7 weiter. Auf der Rückseite ist schließlich eine **Übersicht** des Spielablaufs und aller Würfelseiten zu finden.



SPIELMATERIAL



1 Insel-Spielplan



4 Heldentableaus + 4 Truhenteile

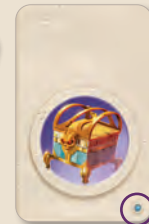


1 Tempel + Hülle
(das lilafarbene Gummiband lässt nichts verrutschen)

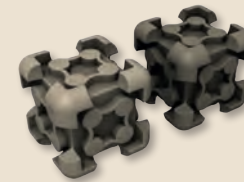


Kosten
(unten links
oder rechts)

Vorderseite
96 Heldentat-Karten
(24 Sets aus je 4 Karten)



Rückseite
Blauer Punkt für
Einsteiger-Karten



8 Götterwürfel
(4 helle und 4 dunkle)



20 Ressourcenmarker
(5 pro Heldenfarbe)



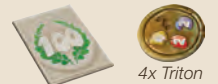
1 Runden- und
1 Startspielermarker



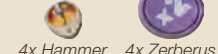
108 Würfelseiten
(48 Standard + 60 für Tempel)



4 Heldenfiguren
(in den 4 Heldenfarben)



8x 100 Punkte



4x Hammer 4x Zerberus
20 weitere Marker

SORTIERUNG

Zeit ist Gold! Wenn ihr das Spielmaterial wie folgt einsortiert, ist die nächste Partie im Nu aufgebaut.

- Sortiert die Heldentat-Karten in kleine Stapel zu je 4 identischen Karten. Ordnet sie dann wie folgt in die vorgesehenen Fächer ein (nach Kosten in Form von Mondsplittern /Sonnen-splittern und ob sie einen blauen Punkt auf der Rückseite haben oder nicht):



- Bestückt alle Götterwürfel mit je 6 Standard-Würfelseiten gemäß dieser Abbildung und legt sie in die vorgesehenen Fächer. Die Würfelfarben sind nur für diese Start-Bestückung von Bedeutung.



Heller Götterwürfel:

5x

1x



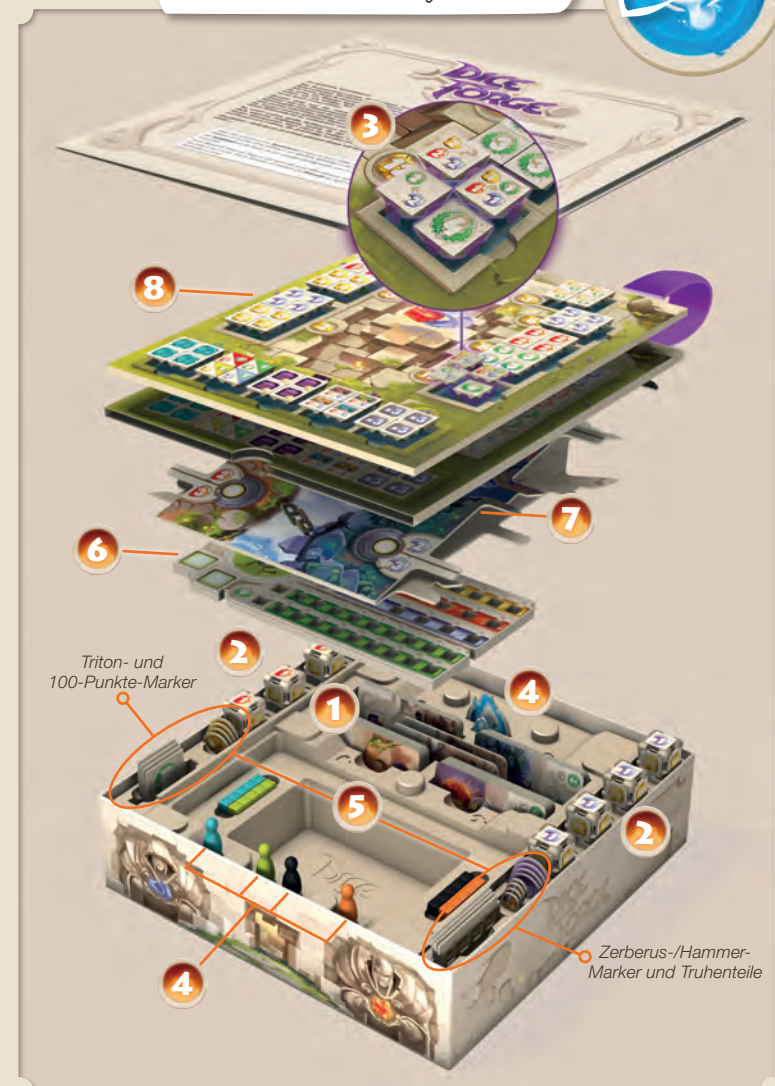
Dunkler Götterwürfel:

4x

1x

1x

- Sortiert die übrigen Würfelseiten in den Tempel ein, wie auf der Hülle angegeben.
- Sortiert die Heldenfiguren, den Rundenmarker, den Startspielermarker und die Ressourcenmarker in die vorgesehenen Fächer ein.
- Sortiert alle Marker und Teile in die vorgesehenen Fächer ein (Truhenteile sowie die 20 weiteren Marker: 100 Punkte, Hammer, Triton, Zerberus).
- Legt die Heldentableaus in die vorgesehene Vertiefung.
- Faltet den Insel-Spielplan und legt ihn in die Schachtel.
- Schiebt den Tempel in die Hülle und legt ihn auf den Insel-Spielplan.



SPIELAUFBAU



Folgt diesen Schritten in der angegebenen Reihenfolge, um Dice Forge aufzubauen:

- 1 Stellt die Schachtelunterseite – das **Fundament** – auf den Tisch.
- 2 Nehmt den **Tempel** samt Hülle aus dem Fundament und legt ihn vorerst beiseite.
- 3 Entfaltet den **Insel-Spielplan** und legt ihn rechts neben das Fundament. Jede der sieben Inseln auf dem Spielplan bietet 2 (bzw. 3) Plätze für Heldentat-Karten. An jedem Platz sind Kosten in Mondsplittern 🌙 oder Sonnensplittern ☀️ angegeben. Nur Heldentat-Karten mit genau diesen Kosten dürfen dort platziert werden.
- 4 Wählt für jeden Inselplatz ein Set von **Heldentat-Karten**, das die gleichen Kosten wie der Inselplatz hat (siehe rechts *Heldentat-Karten auswählen*). Nehmt so viele Karten dieses Sets, wie Spieler teilnehmen, und legt sie als Stapel an den entsprechenden Platz. Wenn der Stapel richtig liegt, ergänzt die Kartenillustration die der Insel. Legt die übrigen Karten zurück in das Fundament.
- 5 Platziert den **Rundenmarker** auf Feld 1 der Rundenanzeige in der Mitte des Spielplans.
- 6 Dann nimmt sich jeder Spieler:
 - ein **Heldentableau** einer Farbe seiner Wahl und legt es vor sich ab.
 - die fünf **Ressourcenmarker** seiner Farbe und setzt sie in Feld 0 jeder Leiste auf seinem Heldentableau.
 - die **Heldenfigur** seiner Farbe und stellt sie auf das farblich passende Startportal (in der Mitte des Spielplans).
 - einen hellen und einen dunklen **Götterwürfel** mit der Start-Bestückung (siehe rechts *Würfel und Tempel zurücksetzen*) und platziert sie unten links auf seinem Heldentableau.
- 7 Der jüngste Spieler wird Startspieler und nimmt sich den **Startspielermarker**. Er bleibt die gesamte Partie über Startspieler, sodass ihr mit dem Marker sicherstellen könnt, dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

- 8 Der Startspieler erhält 3 Gold 💰, indem er den Ressourcenmarker auf der **Gold-leiste** seines Heldentableaus entsprechend nach rechts versetzt. Jeder folgende Spieler erhält je ein Gold weniger (2 für den zweiten Spieler, 1 für den dritten Spieler, 0 für den vierten Spieler).

- 9 Nehmt den **Tempel** aus der Hülle und legt ihn auf das Fundament. Der Tempel besteht aus zwei Bereichen: Das **Heiligtum** umfasst 10 Auslagen mit Würfelseiten, die ihr kaufen könnt. Der **Garten** umfasst 5 Auslagen mit Würfelseiten, die ihr durch bestimmte Karteneffekte erhalten könnt. Stellt sicher, dass alle Würfelseiten korrekt im Tempel bereitliegen (siehe unten *Würfel und Tempel zurücksetzen*).

2-Spieler-Partie: Entfernt aus jeder Auslage des Heiligtums zwei zufällige Würfelseiten, sodass jeweils zwei Würfelseiten übrig bleiben.

Helden, das göttliche Turnier kann nun beginnen!

HELDENTAT-KARTEN AUSWÄHLEN

Dice Forge enthält 24 verschiedene Sets mit jeweils 4 identischen Heldentat-Karten. 15 dieser Sets sind mit einem blauen Punkt 🟦 markiert und für Einsteiger empfohlen. Verwendet diese Sets, falls dies eure erste Partie ist.

Wenn ihr mit dem Spielablauf vertraut seid, könnt ihr mit anderen Heldentat-Karten Abwechslung ins Spiel bringen. Für 9 der 15 Inselplätze gibt es ein zweites Set. Ersetzt einfach ein bis neun Sets (eurer Wahl oder zufällig), die mit einem blauen Punkt 🟦 markiert sind, durch das Set mit den gleichen Kosten und ohne blauen Punkt.

WÜRFEL UND TEMPEL ZURÜCKSETZEN

Falls ihr nach eurer letzten Partie die Würfel und den Tempel nicht zurückgesetzt habt, könnt ihr das mit den folgenden Schritten nachholen:

- Entfernt zunächst alle Würfelseiten von den 8 Götterwürfeln.
- Bestückt dann jeden Götterwürfel mit den 6 Standard-Würfelseiten. Beachtet, dass sich die Bestückung der hellen und dunklen Würfel unterscheidet.

Hell: 5x 🟡 1x 🔴 Dunkel: 4x 🟡 1x 🟦 1x 🟢

- Nehmt den Tempel und bestückt alle Auslagen mit den richtigen 4 Würfelseiten, wie es auf der Rückseite der Hülle dargestellt ist.

SPIELABLAUF

Eine Partie **Dice Forge** verläuft über eine festgelegte Anzahl an Runden. Jede Runde beginnt mit dem Spielzug des Startspielers, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer mit seinem Spielzug an der Reihe ist, wird **aktiver Spieler** genannt und führt diese 4 Phasen nacheinander aus:

- 1 **Göttergabe erhalten** (alle Spieler)
- 2 **Verstärkungseffekte nutzen** (aktiver Spieler)
- 3 **Eine Aktion ausführen** (aktiver Spieler)
- 4 **Zusatzaktion kaufen und ausführen** (aktiver Spieler)

Nachdem jeder Spieler seinen Spielzug durchgeführt hat, beginnt eine neue Runde. Bei 2 oder 4 Spielern endet das Spiel nach 9 Runden, bei 3 Spielern nach 10 Runden. Der Spieler, der bis dahin die meisten Ruhmespunkte  erringen konnte, wird zum Sieger gekürt.

EIN SPIELZUG IM DETAIL

1 GÖTTERGABEN ERHALTEN (JEDER SPIELER)

Die Götter sind euch wohlgesinnt und übersenden euch wertvolle Geschenke.

In dieser Phase erhält **jeder Spieler** seine eigene große Göttergabe , nicht nur der aktive Spieler.

Für eine große Göttergabe wirfst du deine zwei Götterwürfel und legst sie mit den gewürfelten Seiten nach oben zurück auf dein Heldentableau. Führe dann die Effekte der gewürfelten Seiten in beliebiger Reihenfolge aus. In den meisten Fällen erhältst du dadurch Ressourcen (siehe rechts *Heldentableau und Ressourcen*).

Sollte es wichtig sein, in welcher Reihenfolge ihr eure Würfelseiten ausführt, wird diese Phase reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der aktive Spieler beginnt.

2-Spieler-Partie: Bei einer Partie zu zweit wird diese Phase zweimal hintereinander ausgeführt.

BEISPIEL

David ist der aktive Spieler. Er und alle anderen werfen ihre zwei Götterwürfel und legen sie auf ihr Tableau. Alle führen die Effekte ihrer gewürfelten Seiten aus: David erhält 1 Gold und 2 Ruhmespunkte.



David's Würfelerggebnis



Er fügt seinem Vorrat 1 Gold hinzu ...



sowie 2 Ruhmespunkte.

2 VERSTÄRKUNGSEFFEKTE NUTZEN (NUR AKTIVER SPIELER)

Deine heldenhaften Taten beeindrucken die Götter und lassen dich gestärkt hervorgehen.

Falls der **aktive Spieler** eine oder mehrere Karten mit **Verstärkungseffekten**  hat, kann er jeden dieser Effekte einmal in beliebiger Reihenfolge nutzen. Die Effekte aller Karten sind auf den Seiten 6 und 7 beschrieben.

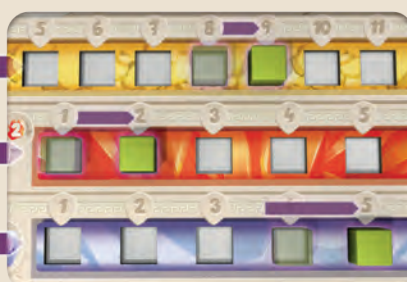
BEISPIEL

David hat drei Karten mit Verstärkungseffekten vor sich liegen. Er nutzt sie in dieser Reihenfolge:

1. Für seine „Silberne Hirschkuh“ erhält er eine kleine Göttergabe . Er würfelt  und nimmt sich 1 Gold.
2. Für seine erste „Eule des Wächters“ nimmt er sich 1 Sonnensplitter.
3. Und für die zweite nimmt er sich 1 Mondsplitter.



David's Karten



Er passt seine Ressourcenmarker entsprechend an.



In einer Runde ist jeder von euch einmal reihum am Zug.

Beachtet, dass in Phase 1 jeder Spieler seine zwei Würfel wirft!

GÖTTERGABEN

Es gibt zwei Arten von Göttergaben:



Große Göttergabe

Wirf deine beiden Würfel gleichzeitig.



Kleine Göttergabe

Wirf nur einen deiner Würfel (du entscheidest).

Führe dann alle erwürfelten Effekte in beliebiger Reihenfolge aus.

Eine große Göttergabe erhältst du immer in der ersten Phase eines Spielzugs, eine kleine Göttergabe nur durch Karteneffekte.

HELDENTABLEAU UND RESSOURCEN

In **Dice Forge** gibt es 3 verschiedene Ressourcen:



Gold



Mondsplitter



Sonnensplitter

Sie helfen euch dabei, mächtige Karten und neue Würfelseiten zu kaufen, um schließlich Ruhmespunkte  zu erlangen.

Immer wenn ein Spieler Ressourcen erhält oder abgibt, bewegt er den Ressourcenmarker der entsprechenden Leiste seines Heldentableaus um die angegebene Menge vor bzw. zurück.

Beachtet, dass jede Vorratsleiste begrenzt ist, jeglicher Überschuss verfällt!

Jedes Heldentableau ist wie folgt aufgebaut:



A 4 Vorratsleisten:

-  Gold (0 bis 12)
-  Sonnensplitter (0 bis 6)
-  Mondsplitter (0 bis 6)
-  Ruhmespunkte (0 bis 99, unterteilt in 1er und 10er)

B 3 besondere Bereiche:

- für Heldentat-Karten „Hammer des Schmieds“
- für Truhenteile (mit zusätzlichen Vorratsfeldern)
- für -Marker

C Ablage für die Götterwürfel

3 EINE AKTION AUSFÜHREN (NUR AKTIVER SPIELER)

Nun liegt es an dir, die Gaben der Götter geschickt einzusetzen und im Tempel ihren Beistand zu erbitten, oder auszuziehen und eine Heldentat zu vollbringen.

Der **aktive Spieler** muss genau **eine** der folgenden Aktionen ausführen (A oder B). Er kann entweder im Tempel Gold ausgeben, um neue Würfelseiten zu kaufen und zu schmieden, oder mit seinen Mond- und Sonnensplittern eine Heldentat-Karte kaufen und ins Spiel bringen.

A – WÜRFELSEITEN KAUFEN UND SCHMIEDEN

Der aktive Spieler kauft eine oder mehrere **verschiedene** Würfelseiten aus dem Heiligtum. Für jede Würfel-seite bezahlt er die neben der Auslage angegebene Menge an Gold aus seinem Vorrat. Danach muss der Spieler die neuen Würfelseiten sofort auf seine Würfel schmieden, die Reihenfolge bestimmt er selbst.

Um eine Würfelseite zu schmieden, wählst du einen deiner Würfel und entfernst eine beliebige Seite, die du ersetzen möchtest. Drücke dann die neue Würfelseite auf die leere Stelle und lege die entfernte Würfelseite neben dein Tableau. Lege den Würfel anschließend zurück auf dein Heldentableau – mit der neu geschmiedeten Seite nach oben.

BEISPIEL

David hat insgesamt 9 Gold in seinem Vorrat. Für 3 Gold kauft er eine -Seite und für weitere 3 Gold eine -Seite. Da er mit einer einzigen Aktion keine gleichen Seiten kaufen darf, gibt er noch 2 Gold für eine -Seite aus. Insgesamt bezahlt er 8 Gold.



David beschließt, eine neue Seite auf seinen hellen Würfel zu schmieden und die beiden anderen auf seinen dunklen Würfel. Danach legt er beide Würfel zurück auf sein Tableau.



Diese Würfelseiten kosten je 3 Gold.



Diese kosten je 2 Gold.

B – EINE HELDENTAT-KARTE KAUFEN UND INS SPIEL BRINGEN

Mit dieser Aktion kann der aktive Spieler genau **eine** ausliegende Heldentat-Karte kaufen. (Wie Heldentat-Karten aufgebaut sind und ihre Effekte funktionieren, ist auf den Seiten 6 und 7 beschrieben.)

1. Zunächst **kann** er seine Heldenfigur auf das Portal einer beliebigen Insel stellen (er darf auch stehen bleiben). Falls das Portal bereits durch eine andere Heldenfigur besetzt ist, wird sie verdrängt.

Wenn eine Heldenfigur verdrängt wird, stellt der Spieler sie zurück auf das farblich passende Startportal. Ihr Besitzer erhält sofort eine große Göttergabe als Ausgleich.

2. Der aktive Spieler wählt eine der beiden Heldentat-Karten, die an dieser Insel ausliegen, und zahlt ihre Kosten in Form von Mondsplittern oder Sonnensplittern . Er nimmt die oberste Karte vom Stapel.
3. Falls die Karte einen **Sofort-Effekt** hat, führt der aktive Spieler ihn jetzt aus.
4. Abschließend legt der Spieler die Karte mit der Rückseite nach oben vor sich aus. (Es empfiehlt sich, die Karten in drei Gruppen, je nach Effektyp, vor sich auszulegen.)

BEISPIEL

David hat 5 Mondsplitter und möchte die Heldentat-Karte „Fährmann“ kaufen. Er stellt seine Heldenfigur auf das Portal der entsprechenden Insel. Dort steht noch Steffis Figur aus der letzten Runde, die er dadurch verdrängt. Steffi stellt sie zurück auf ihr Startportal und erhält eine große Göttergabe (sie wirft ihre zwei Würfel und führt deren Effekte aus).

Auf der Karte und dem Inselplatz sind die Kosten in Höhe von 4 Mondsplittern angegeben. Daher zahlt David 4 Mondsplitter aus seinem Vorrat und nimmt die oberste „Fährmann“-Karte vom Stapel. Sie hat keinen Sofort-Effekt. David dreht die Karte auf ihre Rückseite und legt sie vor sich ab.



4 ZUSATZAKTION KAUFEN UND AUSFÜHREN (NUR AKTIVER SPIELER)

Nutze die Macht der Sonnensplitter und sei deinen Kontrahenten einen Schritt voraus.

Der aktive Spieler kann **einmal pro Zug** 2 Sonnensplitter ausgeben, um eine zusätzliche Aktion auszuführen. Wie in Phase 3 muss er entscheiden, ob er Aktion A oder B ausführt.

Nach Phase 4 wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn neuer aktiver Spieler und führt seinen Zug aus. Haben bereits alle Spieler in dieser Runde ihren Zug ausgeführt, endet die Runde (siehe rechts).

WÜRFELSEITEN SCHMIEDEN

Immer wenn du eine neue Würfelseite erhältst, musst du sie sofort auf einen deiner zwei Würfel schmieden. Falls du mehrere Seiten erhältst, darfst du die Reihenfolge selbst bestimmen.

Folge diesen Schritten für jede neue Würfelseite:



1. Wähle einen deiner Würfel und eine Seite, die du ersetzen möchtest.
2. Verwende die neue Würfelseite als Hebel, um die Seite zu lösen.
3. Drücke die neue Würfelseite auf die freigewordene Stelle.
4. Lege die entfernte Würfelseite neben dein Tableau, sie wird nicht weiter verwendet.

WEITERE ERLÄUTERUNGEN

- Die Spieler dürfen ihre Würfel jederzeit in die Hand nehmen und sich alle Seiten anschauen, solange sie die Würfel mit der korrekten Seite nach oben zurück auf ihr Tableau legen.
- Das Schmieden einer Würfelseite ist der einzige Weg, einen Würfel zu verändern. Die Spieler dürfen die Seiten auf ihren Würfeln nicht neu anordnen oder eine zuvor entfernte Seite wieder auf einen Würfel stecken.
- Eine Heldenfigur verbleibt an ihrem Standort, bis sie verdrängt oder freiwillig auf ein anderes Portal versetzt wird.
- Ein Spieler kann die gleiche Heldentat-Karte mehrmals erwerben, aber nur eine pro Aktion.
- Hat ein Spieler 100 Ruhmespunkte erreicht, nimmt er sich einen -Marker und zählt ab 0 auf seiner Leiste weiter.

Nun wisst ihr alles, um beginnen zu können! Wenn ihr eine Frage zu einer bestimmten Karte oder einem bestimmten Effekt habt, könnt ihr auf den nächsten zwei Seiten nachschauen.



ENDE DER RUNDE / SPIELENDE

Nachdem alle Spieler einmal am Zug waren, endet die Runde. Die Partie dauert 9 Runden (2/4 Spieler) oder 10 Runden (3 Spieler). Falls dies nicht die letzte Runde war, wird der Rundenmarker 1 Feld weiterbewegt und eine neue Runde beginnt. Andernfalls wird die **Schlusswertung** durchgeführt:

Jeder Spieler zählt die Ruhmespunkte auf seinen Heldentat-Karten und seinem Heldentableau zusammen, inklusive seiner -Marker. Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten wird zum Sieger des Turniers gekürt und nimmt einen Platz unter den Göttern ein.

Bei einem Unentschieden teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.

REFERENZ DER HELDENTAT-KARTEN

AUFBAU EINER KARTE

VORDERSEITE

- A** Ruhmespunkte (bei Spielende)
- B** Effekt (falls vorhanden)
- C** Effekt-Typ
- D** Kosten

RÜCKSEITE

- E** Effekt (falls vorhanden)
- F** Effekt-Typ (Hintergrund)
- G** Der blaue Punkt markiert Einsteiger-Karten



DIE DREI EFFEKT-TYPEN

Die meisten Karten in Dice Forge haben einen der folgenden drei Effekt-Typen. Einige wenige Karten haben keinen Effekt, bringen ihrem Besitzer aber eine beträchtliche Menge an Ruhmespunkten ein.

SOFORT-EFFEKT

- Sobald du eine Karte mit Sofort-Effekt kaufst, führst du ihren Effekt sofort und einmalig aus.
- Lege sie danach mit der Rückseite nach oben vor dir aus.

VERSTÄRKUNGSEFFEKT

- Sobald du eine Karte mit Verstärkungseffekt kaufst, legst du sie mit der Rückseite nach oben vor dir aus.
- In Phase 2 jedes deiner nächsten Spielzüge kannst du sie nutzen und ihren Effekt ausführen.

AUTOMATISCHER EFFEKT

- Sobald du eine Karte mit einem automatischen Effekt kaufst, legst du sie mit der Rückseite nach oben vor dir aus.
- Der Effekt einer solchen Karte tritt jedes Mal sofort und automatisch ein, wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist. Dies kann auch außerhalb deines Spielzugs passieren.

INSEL-ÜBERSICHT

Der Insel-Spielplan hat 15 Plätze für Heldentat-Karten. Für 9 dieser Plätze stehen je 2 Sets an Heldentat-Karten zur Auswahl, eines zum Einstieg und eines für Fortgeschrittene:



MOND-KARTEN

1. HAMMER DES SCHMIEDS



Sofort-Effekt: Drehe die Karte um und lege sie oben an dein Tableau an. Lege einen Hammer-Marker mit Seite I nach oben auf das Startfeld der Karte. Von nun an gilt: Jedes Mal, wenn du Gold erhältst, kannst du es wie üblich deinem Vorrat hinzufügen ODER es teilweise oder komplett ausgeben, um so viele Felder auf der Hammer-Karte vorzuziehen.

Erreicht der Hammer-Marker das letzte Feld, erhältst du 10 Ruhmespunkte und legst ihn mit Seite II nach oben zurück auf das Startfeld (bereit für einen zweiten Umlauf).

Erreicht der Hammer-Marker zum zweiten Mal das letzte Feld, erhältst du 15 Ruhmespunkte. Lege danach die Hammer-Karte verdeckt vor dir aus und den Hammer-Marker beiseite.

Zusätzliche Hammer-Karten:

- Lege sie vorerst unter deine aktuelle Hammer-Karte.
- Sobald du den zweiten Umlauf auf deiner aktuellen Hammer-Karte beendet hast, kannst du sofort den ersten Umlauf auf der nächsten Karte beginnen.
- Verwende einfach denselben Hammer-Marker (Seite I) für den nächsten Umlauf.

1. TRUHE DES SCHMIEDS



Sofort-Effekt: Nimm ein Truhenteil und lege es rechts an dein Tableau an, um mehr Vorratsfelder zur Verfügung zu haben.

2. DIE SILBERNE HIRSCHKUH



Verstärkungseffekt: Du erhältst eine kleine Göttergabe.

2. GROSSER BÄR



Automatischer Effekt: Jedes Mal, wenn du einen Helden verdrängst oder selbst verdrängt wirst, erhältst du 3 Ruhmespunkte.

3. SATYRN



Sofort-Effekt: Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden nicht ausgeführt.

Danach wählst du 2 der gewürfelten Ergebnisse und führst ihre Effekte so aus, als hättest du eine große Göttergabe erhalten.

3. STURER EBER



Sofort-Effekt: Nimm die -Würfelseite mit der gleichen Farbe wie die Karte aus dem Garten. Wähle einen anderen Spieler, der diese Würfelseite sofort auf einen seiner Würfel schmieden muss. Er wählt die zu ersetzende Seite und darf den Eber in dieser Partie nicht mehr entfernen.

Automatischer Effekt: Jedes Mal, wenn die Eber-Seite gewürfelt wird (und ihr Besitzer dafür 1 Mond- oder Sonnensplitter erhält), erhältst du 1 Mondsplitter, 1 Sonnensplitter oder 3 Ruhmespunkte.

Hinweis: Die Minotaur-Karte betrifft stets den Spieler, der die Eber-Seite hat, nicht den Besitzer der Heldentat-Karte.

4 FÄHRMANN

12

Kein Effekt, nur Ruhmespunkte.

5 HELM DER UNSICHTBARKEIT

4

x3

Sofort-Effekt: Nimm eine 3-Würfelseite aus dem Garten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.

6 WÄCHTER

6

2

Sofort-Effekt: Du erhältst 2 große Göttergaben nacheinander. Wenn du dabei Mond- oder Sonnensplitter erhältst, darfst du wählen, alles davon sofort gegen je 2 Ruhmespunkte zu tauschen.

4 ZERBERUS

6

x2

Sofort-Effekt: Nimm einen Zerberus-Marker und lege ihn vor dich. Nachdem du eine kleine oder große Göttergabe erhalten hast, kannst du einen Zerberus-Marker einsetzen, um die Effekte deiner gewürfelten Seite(n) sofort ein zweites Mal auszuführen. Lege den Zerberus-Marker danach verdeckt neben deine Heldentat-Karten.

Hinweis: Falls dir die Effekte eine Wahl bieten, darfst du eine der anderen Möglichkeiten wählen, wenn du den Effekt ein zweites Mal durchführst.

Hinweis 2: Du darfst nur einen Zerberus-Marker pro Göttergabe ausgeben.

6 KREBS

8

x2

Sofort-Effekt: Du erhältst 2 große Göttergaben nacheinander.

3 MINOTAUR

8

Sofort-Effekt: Alle anderen Spieler werfen ihre Würfel und legen sie zurück auf ihr Tableau. Die Effekte werden ausgeführt, aber mit folgenden Änderungen:

- Alle Würfelseiten, die normalerweise Ressourcen oder Ruhmespunkte geben, sorgen für den Verlust dieser Ressourcen.
- Himmelsschiff-Seiten haben keinen Effekt.

Hinweis: Soll ein Spieler mehr von einer Ressource abgeben, als er hat, gibt er so viel ab, wie er kann. Falls ein Spieler eine Ressource wählen darf, darf er eine wählen, von der er wenig oder nichts besitzt (um möglichst wenig abgeben zu müssen).

3 SCHILD DES WÄCHTERS

6

Sofort-Effekt: Wähle eine 6-Würfelseite aus dem Garten und schmiede sie.

4 GORGONE

14

Kein Effekt, nur Ruhmespunkte.

5 SPIEGEL DES ABGRUNDS

10

Sofort-Effekt: Nimm eine 10-Würfelseite aus dem Garten und schmiede sie.

4 TRITON

8

Sofort-Effekt: Nimm einen Triton-Marker und lege ihn vor dich. Wenn du der aktive Spieler bist, kannst du jederzeit in deinem Zug einen Triton-Marker ausgeben, um 2 Mondsplitter, 2 Sonnensplitter oder 6 Gold zu erhalten. Lege den Triton-Marker danach verdeckt neben deine Heldentat-Karten.

6 ZYKLOP

8

Sofort-Effekt: Du erhältst 4 kleine Göttergaben nacheinander (mit dem gleichen Würfel). Wenn du dabei Gold erhältst, darfst du wählen, alles von diesem Gold sofort gegen je 1 Ruhmespunkt zu tauschen.

6 SPHINX

10

Sofort-Effekt: Du erhältst 4 kleine Göttergaben nacheinander (mit dem gleichen Würfel).

SONNEN-KARTEN

1 DER ÄLTESTE

0

4

Verstärkungseffekt: Du kannst 3 Gold ausgeben, um 4 Ruhmespunkte zu erhalten.

1 WILDE GEISTER

2

3

Sofort-Effekt: Du erhältst 3 Gold und 3 Mondsplitter.

2 EULE DES WÄCHTERS

4

Verstärkungseffekt: Du erhältst 1 Gold, 1 Mondsplitter oder 1 Sonnensplitter.

2 HIMMELSSCHIFF

4

Sofort-Effekt: Nimm eine 4-Würfelseite aus dem Garten und schmiede sie sofort auf einen deiner Würfel.

GEMISCHTE KARTEN

5 TYPHON

16

1

Sofort-Effekt: Du erhältst 1 Ruhmespunkt für jede Würfelseite, die du bisher geschmiedet hast (= Anzahl der vor dir abgelegten Würfelseiten).

5 HYDRA

26

Kein Effekt, nur Ruhmespunkte.

SPIELAUFBAU

- Fundament aufstellen, Tempel entnehmen und vorerst beiseitelegen, Insel-Spielplan ausbreiten.
- Tempel und Götterwürfel korrekt bestücken.
- Heldentat-Karten auswählen und an Inselplätze legen.
- Rundenmarker auf Feld 1 platzieren.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Heldentableau, fünf Ressourcenmarker (jeweils auf Feld 0), eine Heldenfigur sowie zwei Götterwürfel (hell und dunkel).
- Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält 3 Gold. Jeder nachfolgende Spieler erhält je 1 Gold weniger.
- Tempel auf das Fundament legen.

EIN SPIELZUG

In jeder Runde sind alle Spieler einmal reihum am Zug. Die Anzahl der Runden hängt von der Spieleranzahl ab:

9 bei 2/4 Spielern **10** bei 3 Spielern

Wer am Zug ist, ist der **aktive Spieler**. Ein Spielzug besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen:

1 Große Göttergabe erhalten

Alle Spieler erhalten gleichzeitig eine große Göttergabe (indem sie ihre zwei Würfel werfen).

2 Spieler: Diese Phase zweimal ausführen.

2 Verstärkungseffekte nutzen

Der aktive Spieler kann beliebige seiner Karten mit Verstärkungseffekt je einmal nutzen. Er entscheidet über die Reihenfolge.

3 Eine Aktion ausführen

Der aktive Spieler führt Aktion A **oder** B aus:

A – Würfelseiten kaufen und schmieden

B – Eine Heldentat-Karte kaufen und ins Spiel bringen

4 Zusatzaktion kaufen und ausführen

Der aktive Spieler kann 2 Sonnensplitter ausgeben, um eine zusätzliche Aktion (A oder B) auszuführen. Nur 1x pro Zug.

SPIELEND

Jeder Spieler zählt die Ruhmespunkte auf seinen Heldentat-Karten und seinem Heldentableau zusammen, inklusive seiner -Marker.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt (bei Unentschieden wird die Platzierung geteilt).

WICHTIGE SYMBOLE

Große Göttergabe

Kleine Göttergabe

Gold

Ruhmespunkte

Mondsplitter

Sonnensplitter

EINFACHE WÜRFELSEITEN



Du erhältst die angegebene Menge **Gold**.



Du erhältst die angegebene Menge **Mondsplitter**.



Du erhältst die angegebene Menge **Sonnensplitter**.



Du erhältst die angegebene Menge **Ruhmespunkte**.



Pluszeichen: Du erhältst **alle** abgebildeten Erträge.



Fragezeichen: Du erhältst **einen** der abgebildeten Erträge deiner Wahl.

BESONDERE WÜRFELSEITEN

MULTIPLIKATOR X3



Diese Würfelseite gewährt keine Ressourcen, sondern verdreifacht den Effekt deines anderen Würfels.

Hinweis: Bietet dein anderer Würfel eine Wahl, wählst du zuerst, bevor du verdreifachst.

Beispiel



+ **x3** = 3 Gold oder 3 Mondsplitter oder 3 Sonnensplitter

Sonderfälle



+ **x3** = nichts nur **x3** (durch **x3**) = nichts

HIMMELSSCHIFF



Du darfst eine Würfelseite aus dem Heiligtum nehmen und sofort schmieden. Du zahlst dafür 2 Gold weniger.

Hinweis: Falls in Phase 1 mehrere Spieler ihre -Seiten ausführen möchten, führt sie in Zugreihenfolge durch (beginnt beim aktiven Spieler).

Sonderfall



+ **x3** = Der Multiplikator verdreifacht den Rabatt, du darfst also eine Würfelseite aus dem Heiligtum für 6 Gold weniger nehmen und sie schmieden.

STURER EBER (IN 4 FARBEN)



Den Sturen Eber gibt es in vier Farben, zu jeder Heldentat-Karte gehört eine farblich passende Würfelseite. Jede hat zwei Effekte und betrifft sowohl den Besitzer der Würfelseite als auch den der Karte.

Effekt für Besitzer der Würfelseite: Er erhält 1 Mondsplitter oder 1 Sonnensplitter.

Effekt für Kartenbesitzer: Er erhält 1 Mondsplitter, 1 Sonnensplitter oder 3 Ruhmespunkte.

Sonderfälle



+ **x3** = Der Besitzer der Würfelseite erhält 3 Mond- oder 3 Sonnensplitter. Der Kartenbesitzer erhält 3-mal den Karteneffekt.

Wenn du eine -Seite nutzt, um den -Effekt eines gegnerischen Würfels zu kopieren, erhältst du 1 Mond- oder 1 Sonnensplitter. Der Kartenbesitzer führt daraufhin den Karteneffekt aus.

SPIEGEL DES ABGRUNDS



Kopiere den Effekt einer soeben gewürfelten gegnerischen Würfelseite.

Sonderfälle



+ **x3** = Wähle zuerst, welche gegnerische Würfelseite du kopieren möchtest, und verdreifache sie dann.



+ **x3** = 6 Gold oder 6 Mondsplitter oder 6 Sonnensplitter



SCHILD DES WÄCHTERS (IN 4 FARBEN)



Es gibt vier verschiedene Schilde des Wächters. Jede Seite zeigt einen Hauptertrag (auf hellem Hintergrund) sowie 5 Ruhmespunkte (auf farbigem Hintergrund). Was du erhältst, hängt von deinem anderen Würfel ab:

- Du erhältst den Hauptertrag, wenn dir dein anderer Würfel eine andere Ressourcenart gewährt als der Hauptertrag deiner -Seite.
- Andernfalls erhältst du die 5 Ruhmespunkte.

Beispiele



+ **x3** = 1 Sonnensplitter + 3 Gold



+ **x3** = 4 Gold + 5 Ruhmespunkte

Hinweis: Bietet dein anderer Würfel eine Wahl, wählst du zuerst, bevor du die Belohnung deines Schildes bestimmst.

Sonderfälle



+ **x3** = Du erhältst den dreifachen Hauptertrag. (Beispiel: + **x3** = 9 Gold)

Nur (durch **x3**) = Du erhältst den Hauptertrag.

Hebelt die Würfelseiten immer schön vorsichtig heraus!

