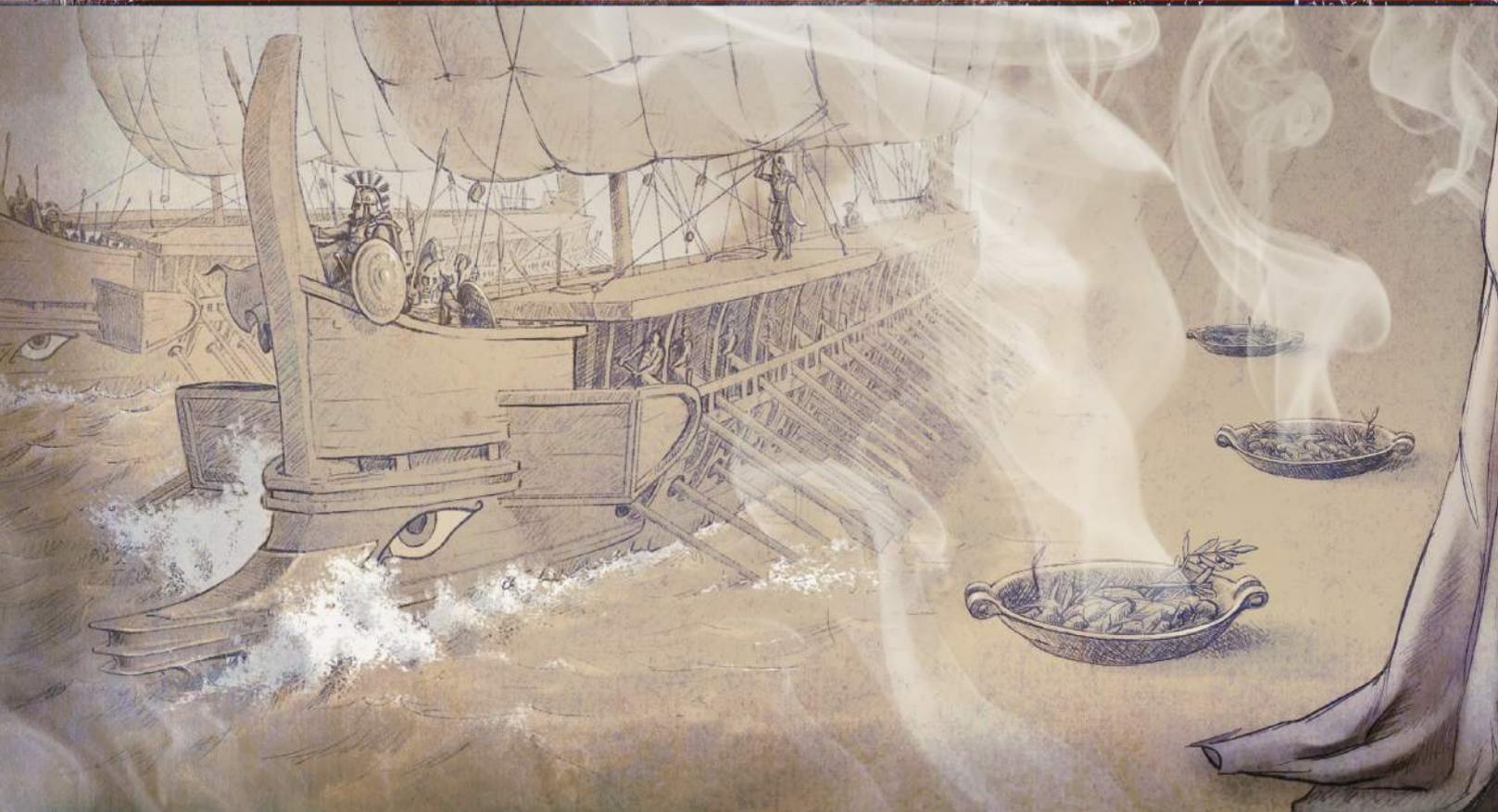




SPIELREGELN

ALS HALBGOTT MIT AMBITIONEN VERSUCHST DU DIR EINEN PLATZ AUF DEM GIPFEL DES OLYMP ZU SICHERN. HEUERE HELDEN AN, ERWIRB ARTEFAKTE UND STELLE DICH HEROISCHEN AUFGABEN, UM IN DIE MYTHOLOGIE EINZUGEHEN.

WÄHREND DER FÜNF EPOCHEN DES SPIELS WIRST DU MACHTVOLLE KARTENKOMBINATIONEN BILDEN UND SIE ANSCHLIESSEND WIEDER ZERSTÖREN, DA DIE KARTEN IN DEIN ELYSIUM ÜBERGEHEN MÜSSEN, UM DIR SIEGPUNKTE EINZUBRINGEN.



SPIELMATERIAL

8 FAMILIEN MIT JE 21 KARTEN

Alle 168 Rückseiten zeigen einen Bürger



1 TEMPEL (ZWEITEILIG)

1 Dreiecksgiebel (doppelseitig)



1 Unterbau mit Stufen

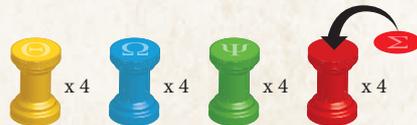


1 ORAKEL



16 SÄULEN

Die Aufkleber sind optional – sie erleichtern das Spiel für Spieler mit Farbenfehlsichtigkeit



6 AUFGABEN

Alle 6 Rückseiten zeigen die gleiche unvollendete Aufgabe.



4 ZUGREIHENFOLGE-SCHEIBEN



1 EPOCHENMARKER



12 RINGE FÜR EINMALIGE EFFEKTE



4 SPIELERTABLEAUS



4 SPIELHILFE-KARTEN



19 BONUSPLÄTTCHEN

3 Plättchen für Mythen eines Ranges.



16 Plättchen für Familienmythen (2 pro Familie).



40 GOLDMÜNZEN



25 EHRENPUNKTPLÄTTCHEN (EP)



45 SIEGPUNKTPLÄTTCHEN (SP)



1 HEFT MIT ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KARTEN

Hintergrundtexte und Erklärungen der Karteneffekte.



SPIELVORBEREITUNG

1 Legt den Dreiecksgiebel des Tempels an den Rand der Spielfläche. Wählt zufällig die sichtbare Seite, mit der ihr spielt.

2 Legt bei drei oder vier Spielern die vier Aufgaben mit der Markierung ●●●/●●●● unterhalb des Giebels von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge aus.

3 Legt den Unterbau des Tempels unter die Aufgaben.

4 Legt den Epochenmarker auf das Feld „1“ der Epochenleiste.

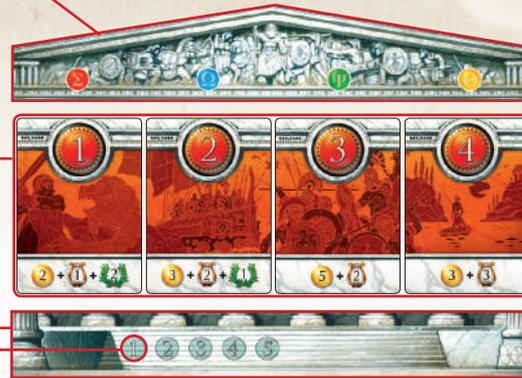
6 Jeder Spieler erhält ein Spielertableau, setzt es zusammen und legt es vor sich ab.

7 Ein zufällig ausgewählter Spieler nimmt die Zugreihenfolge-Scheibe Nr. 1 und legt sie rechts an sein Tableau. Dieser Spieler ist Startspieler der ersten Epoche. Die anderen Spieler nehmen sich im Uhrzeigersinn die weiteren Scheiben in aufsteigender Reihenfolge. Überzählige Scheiben kommen zurück in die Schachtel.

11 Wählt 5 der 8 vorhandenen Familien aus. Die Karten der übrigen 3 Familien kommen zurück in die Schachtel. Die Zusammensetzung der Familien beeinflusst den Charakter des Spieles, daher raten wir dringend dazu, bei der ersten Partie folgende Familien auszuwählen:

Athene , Hades , Hephaistos ,
Poseidon , Zeus .

Mischt die 105 Karten der ausgewählten Familien gründlich und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht von diesem Stapel eine Karte mehr als das Dreifache der Spieleranzahl (zum Beispiel bei 3 Spielern 10 Karten) und legt sie offen in der Mitte der Spielfläche als sogenannte AGORA aus.



5 Legt alle Goldmünzen, Siegpunkte (SP) und Ringe für Einmalige Effekte als allgemeinen Vorrat bereit.



8 Jeder Spieler nimmt sich 4 Gold und legt sie auf sein Tableau.

9 Jeder Spieler nimmt sich eine Säule jeder Farbe und stellt sie in den mittleren Bereich seines Tableaus – dies ist der „aktive Bereich“. Überzählige Säulen kommen zurück in die Schachtel.

10 Jeder Spieler nimmt sich so viele SP, wie die Zahl auf seiner Zugreihenfolge-Scheibe angibt. Der Startspieler nimmt sich 1 SP, der zweite 2 SP und so weiter.



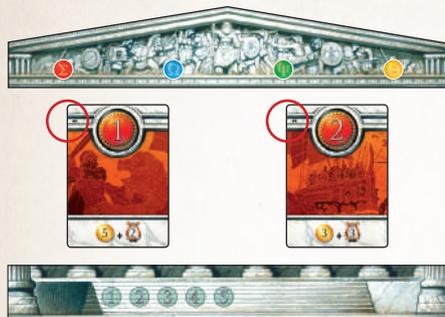
12 Legt die restlichen Karten als Zugstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

13 Legt die 3 Bonusplättchen für Mythen eines Ranges sowie die 10 Bonusplättchen für die Familienmythen der 5 gewählten Familien bereit.

LASST UNS DAS GRIECHENLAND DER MYTHEN ERKUNDEN!

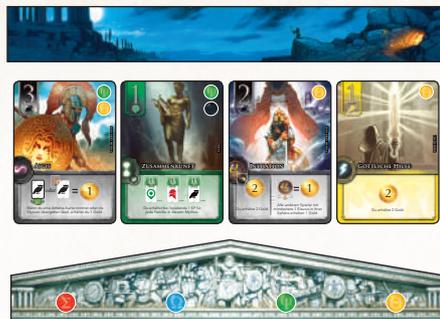
ERLÄUTERUNGEN

Mit 2 SPIELERN benutzt ihr nur die 2 Aufgaben mit der entsprechenden Markierung ●●.
Legt sie so aus, dass jede Aufgabe unter 2 Farben liegt.



Ansonsten gibt es keine Sonderregeln bezüglich der Spieleranzahl.

Ist die Familie Apollo im Spiel, dann ist auch das Orakel im Spiel.
Legt das Orakel oberhalb des Tempels aus.



Legt bei der Spielvorbereitung 4 Karten vom Zugstapel offen unter das Orakel.

Ist die Familie Ares im Spiel, legt bei der Spielvorbereitung auch die Ehrenpunktplättchen (EP) zum allgemeinen Vorrat.



Der Bereich oberhalb deines Tableaus ist deine Einfluss-SPHÄRE, der Bereich darunter dein ELYSIUM.

Deine SPHÄRE

Dein ELYSIUM

AUFBAU EINER KARTE

JEDE KARTE ENTHÄLT EINE REIHE WICHTIGER INFORMATIONEN:

Diese Zahl (1 bis 3) bezeichnet den Rang der Karte.

Die Farbe weist auf die Familie hin, zu der die Karte gehört (in diesem Fall Hades).

Das Symbol bezeichnet ebenfalls die Familie.

Das Aktivierungssymbol zeigt an, wann und wie der Karteneffekt ausgelöst wird (s. S. 7).



Die Bedingung zum Erwerb der Karte zeigt die Farbe(n) der Säule(n), die ein Spieler noch im aktiven Bereich haben muss, um die Karte nehmen zu können.

Schwarz bedeutet „beliebige Farbe“.

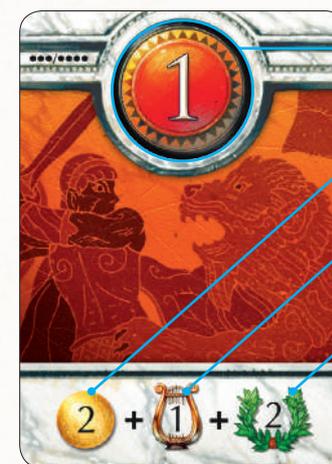
Name des Künstlers.

Name der Karte.

Karteneffekt.

Wichtig: Die meisten Karteneffekte können nur genutzt werden, solange die Karte in der eigenen SPHÄRE liegt.

AUFGABE



Zugreihenfolge

Gold

Übergänge ins ELYSIUM

Siegpunkte (SP)



BÜRGER

Die Rückseite jeder Karte zeigt einen Bürger. „Einen Bürger nehmen“ bedeutet, die oberste Karte vom Zugstapel zu nehmen und verdeckt in die eigene SPHÄRE zu legen. Diese Karte bleibt für den Rest des Spiels ein Bürger. Ein Bürger wird niemals aufgedeckt und kein Spieler darf die Kartenvorderseite ansehen.



Einige Karten weisen das ELEUSIS-Symbol auf und werden als Eleusis-Karten bezeichnet. Diese Karten benötigen weitere Eleusis-Karten, um ihren Effekt wirksam werden zu lassen.

SPIELZIEL

Das SPIELZIEL ist es, möglichst viele Siegpunkte (SP) zu erhalten. Die meisten Siegpunkte erhalten die Spieler durch Mythen, die sie bilden, indem sie Karten ins ELYSIUM übergehen lassen, aber auch durch spezielle Karteneffekte im Laufe des Spiels.

SPIELVERLAUF

DAS SPIEL GEHT ÜBER 5 EPOCHEN. JEDE EPOCHE IST IN 4 PHASEN UNTERTEILT:

PHASE I: ERWACHEN

PHASE II: AKTIONEN

PHASE III: BILDEN DER MYTHEN

PHASE IV: ENDE DER EPOCHE

PHASE I: ERWACHEN

VERFAHRT WIE FOLGT:

- 1 Entfernt alle noch in der AGORA liegenden Karten und legt sie offen auf den Ablagestapel neben dem Zugstapel.
- 2 Zieht solange Karten vom Zugstapel nach und legt sie offen in der AGORA aus, bis eine Karte mehr als die dreifache Spieleranzahl ausliegt, also:
 - bei 2 Spielern 7 Karten;
 - bei 3 Spielern 10 Karten;
 - bei 4 Spielern 13 Karten.

Die Schritte 1 und 2 entfallen in der ersten Epoche.



Ist die Familie Apollo im Spiel, dann ist auch das Orakel im Spiel:

- Legt nach Schritt 1 alle noch beim Orakel liegenden Karten in die AGORA um und ergänzt diese nun gemäß Schritt 2;
 - Zieht nach Schritt 2 4 neue Karten vom Zugstapel und legt sie zum Orakel.
- Das Orakel erlaubt den Spielern also, einige Karten bereits zu sehen, die in der nächsten Epoche zur Verfügung stehen werden.



PHASE II : AKTIONEN

- Beginnend mit dem Startspieler führt ihr in Zugreihenfolge eure Züge aus.
- Es werden 4 Runden gespielt. Wenn du am Zug bist, musst du entweder 1 Aufgabe oder 1 Familienkarte nehmen. **Im Laufe der 4 Runden musst du genau 1 Aufgabe und 3 Karten nehmen.**

Um eine Aufgabe oder Familienkarte nehmen zu können, muss die Säule, die der Bedingung zum Erwerb dieser Karte entspricht (gegebenenfalls mehrere), in deinem aktiven Bereich stehen.

Dieselbe Familienkarte (mit derselben Illustration) darf nicht mehrfach in deiner SPHÄRE liegen.



Für diese Karte brauchst du die blaue Säule und eine weitere einer beliebigen Farbe. Du kannst die Karte nehmen.



Hier fehlt dir die grüne Säule, also kommst du an diese Karte nicht heran.



Hier kannst du die Karte nehmen, da deine rote Säule noch in deinem aktiven Bereich steht.



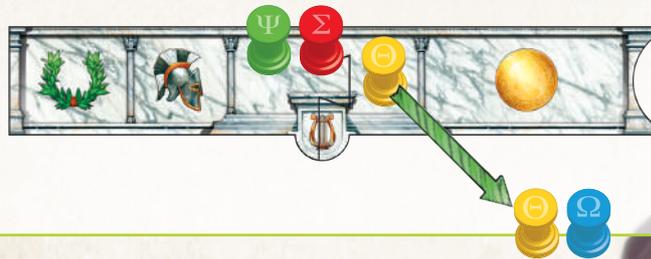
Die Bedingung zum Erwerb einer Aufgabe findet sich direkt darüber auf dem Dreiecksgiebel.



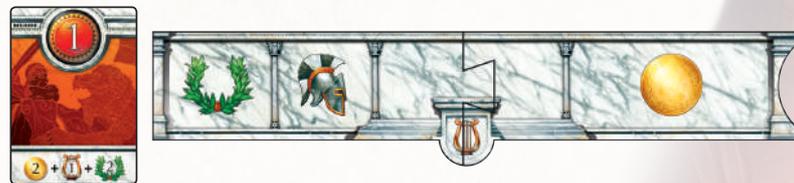
Bei 2 Spielern ist der Erwerb einer Aufgabe einfacher: Du brauchst nur eine der beiden Farben oberhalb der Aufgabe.

- Nachdem du eine Karte oder Aufgabe genommen hast, entferne genau eine Säule von deinem Tableau. Dies kann jede beliebige Säule sein, sie muss also nicht zum Erwerb der Karte oder Aufgabe nötig gewesen sein.

Hinweis: Unabhängig von der Bedingung zum Erwerb, entfernst du immer nur genau 1 Säule in der **Farbe deiner Wahl**.



Nimmst du eine Aufgabe, legst du sie neben dein Tableau.



Nimmst du eine Karte, legst du sie in deine SPHÄRE.



- Nach deinen 4 Zügen hast du 1 Aufgabe und 3 Karten genommen sowie alle deine Säulen vom Tableau entfernt. Dabei können zwei spezielle Situationen eintreten:



Musst du noch eine Karte nehmen, kannst aber von keiner ausliegenden Familienkarte die Bedingung zum Erwerb erfüllen, musst du stattdessen einen Bürger nehmen: Ziehe die oberste Karte vom Zugstapel und lege sie verdeckt in deine SPHÄRE.
Du darfst keinen Bürger nehmen, wenn du noch eine Familienkarte oder eine der Aufgaben nehmen kannst (und noch keine genommen hast).



Hast du noch keine Aufgabe genommen, kannst aber von keiner ausliegenden Aufgabe die Bedingung zum Erwerb erfüllen, endet diese Phase für dich nach 3 Zügen, in denen du jeweils 1 Karte genommen hast und du setzt in der 4. Runde aus. Haben alle Spieler ihre Züge ausgeführt, erhältst du eine der übrigen Aufgaben, kannst aber nur deren Rückseite („unvollendete Aufgabe“) nutzen.

EINEN EFFEKT IN PHASE II NUTZEN

Während deines Zuges kannst du Effekte der Karten in deiner SPHÄRE nutzen.

- Effekte von Karten in deinem ELYSIUM kannst du nicht mehr nutzen (s. unten).
- Du kannst während eines Zuges die Effekte mehrere Karten in deiner SPHÄRE nutzen.
- Einmalige Effekte, Aktivieren- und Eleusis-Effekte kannst du ausschließlich im Laufe eines eigenen Zuges nutzen.

- Betrifft ein Effekt den Übergang einer Karte in dein ELYSIUM, beachte die Regeln für die Mythen (s. S. 8 – 9).
- Jeder Karteneffekt kann nur auf die Art und Weise ausgelöst werden, die das jeweilige Aktivierungssymbol anzeigt. Effekte, die in Phase III genutzt werden können, werden auf der nächsten Seite erklärt.



SOFORT

Du musst den Effekt in genau dem Moment nutzen (und nur dann), wenn du die Karte nimmst.



DAUERHAFT

Der Effekt ist permanent aktiv, solange die Karte in deiner SPHÄRE liegt.



AKTIVIEREN

Du kannst den Effekt einmal pro Epoche nutzen, solange die Karte in deiner SPHÄRE liegt.



Wenn du den Effekt nutzt, drehe die Karte um 90°. In der nächsten Phase „Ende der Epoche“ drehst du sie wieder zurück und du kannst den Effekt in der nächsten Epoche erneut nutzen.

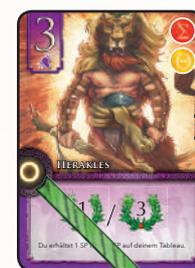


EINMALIG

Du kannst diesen Effekt nur einmal im Spiel nutzen, solange die Karte in deiner SPHÄRE liegt.



Wenn du eine solche Karte nimmst, nimm sofort einen Ring für Einmalige Effekte und lege ihn auf das Aktivierungssymbol.



Um den Effekt zu nutzen, entferne den Ring von der Karte und lege ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.



ELEUSIS

Eleusis-Karten kannst du nur dann aktivieren, wenn du **mindestens noch eine weitere** Eleusis-Karte in deiner SPHÄRE liegen hast. Andernfalls kannst du den Effekt nicht nutzen.



Wenn ein Spieler den Effekt einer Athene-Karte nutzt, der mehreren Spielern erlaubt, eine Karte ins Elysium übergehen zu lassen, so darf er dies als Erster tun, danach die Mitspieler in Zugreihenfolge.

Stehen Karteneffekte im Widerspruch zu den allgemeinen Regeln, so hat stets der Effekt Vorrang.

PHASE III: BILDEN DER MYTHEN

Haben alle Spieler ihre Züge in Phase II ausgeführt, geht die Epoche mit Phase III weiter, dem Bilden der Mythen. In dieser Phase legt ihr die neue Zugreihenfolge fest, erhaltet SP und Gold für eure Aufgaben und könnt anschließend Karten in euer ELYSIUM übergehen lassen, um Mythen zu begründen, fortzuführen und abzuschließen, die euch bei Spielende den größten Teil eurer Siegpunkte einbringen.

1) Zuordnung der Zugreihenfolge-Scheiben

Teilt zunächst die Zugreihenfolge-Scheiben neu zu, gemäß den Zahlen auf den Aufgaben, welche ihr in Phase II erworben habt. Der Spieler mit Aufgabe Nr. 1 bekommt die Zugreihenfolge-Scheibe Nr. 1, und so weiter.

Unvollendete Aufgaben

Ein Spieler mit einer unvollendeten Aufgabe erhält automatisch die Zugreihenfolge-Scheibe mit der höchsten Zahl. Gilt dies für mehrere Spieler, bleibt die relative Zugreihenfolge zwischen diesen Spielern unverändert.

Beispiel: In einem Spiel zu viert hat Sebastian Scheibe Nr. 1 und Christopher die Scheibe Nr. 3. Beide haben eine unvollendete Aufgabe. Bei der Neuzuteilung erhält Sebastian die Scheibe Nr. 3 und Christopher die Scheibe Nr. 4.

2) SP und Gold erhalten

Nun erhalten alle Spieler SP und Gold gemäß ihrer Aufgabe.

3) Karten ins Elysium übergehen lassen

Schließlich hat nun jeder Spieler entsprechend der neuen Zugreihenfolge die Möglichkeit, Karten von seiner SPHÄRE in sein ELYSIUM übergehen zu lassen, also von oberhalb seines Tableaus nach unterhalb des Tableaus umzulegen.

- Die maximale Anzahl Karten, die du in dieser Phase ins ELYSIUM übergehen lassen kannst, wird durch die Zahl in dem Lyra-Symbol auf deiner Aufgabe festgelegt.
- Jeder Übergang einer Karte von deiner SPHÄRE in dein ELYSIUM kostet Gold. Die Kosten für den Übergang entsprechen dem Rang der Karte (1, 2 oder 3). Das bezahlte Gold geht zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Für jede ins ELYSIUM übergegangene Karte gelten die Regeln für Mythen (s. S. 9).

Legt alle Aufgaben wieder in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts in den Tempel, unterhalb des Giebels, zurück.

EINEN EFFEKT IN PHASE III NUTZEN



MYTHOS

Ein Effekt mit diesem Aktivierungssymbol kann in Phase III genutzt werden, solange die Karte in deiner SPHÄRE liegt.



DAUERHAFT

Einige dieser Effekte können auch während Phase III genutzt werden, solange die entsprechende Karte in deiner SPHÄRE liegt.

REGELN FÜR MYTHEN

Eine Karte von deiner SPHÄRE in dein ELYSIUM übergehen zu lassen, kostet Gold entsprechend ihrem Rang. Wenn nicht anders angegeben, gilt dies auch für Karten, die aufgrund von Karteneffekten in Phase II ins ELYSIUM übergehen.

Lässt du eine Karte in dein ELYSIUM übergehen, musst du entscheiden, ob du damit einen neuen Mythos begründest, oder einen begonnenen fortführst und gegebenenfalls vollendest.

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Mythen: Mythen eines Ranges und Familienmythen.

MYTHEN EINES RANGES

Mythen eines Ranges bestehen aus gleichrangigen Karten, aber ausschließlich unterschiedlicher Familien.

Ein solcher Mythos besteht aus höchstens 5 Karten – von jeder Familie eine.



Ein unvollendeter Mythos des Ranges 1.



Ein unvollendeter Mythos des Ranges 2.

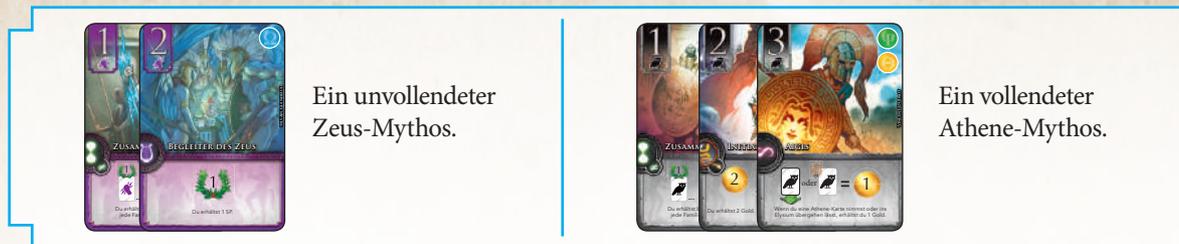


Ein vollendeter Mythos des Ranges 3.

FAMILIENMYTHEN

Familienmythen bestehen aus Karten derselben Familie, aber ausschließlich unterschiedlichen Ranges.

Ein solcher Mythos besteht aus höchstens 3 Karten – von jedem Rang eine.



Ein unvollendeter Zeus-Mythos.

Ein vollendeter Athene-Mythos.

DAS BILDEN VON MYTHEN

- Du kannst Karten in beliebiger Reihenfolge einen Mythos bilden lassen. Du kannst also zum Beispiel einen Familienmythos mit einer Karte von Rang 2 beginnen, mit einer von Rang 1 fortführen und dann mit einer von Rang 3 vollenden.
- Du kannst mehrere Mythen parallel bilden, musst also nicht den einen Mythos vollenden, bevor du mit dem nächsten beginnst.
- Eine Karte bleibt immer Teil desselben Mythos, sie kann weder an einen anderen Mythos umgelegt noch entfernt werden. Eine einzeln liegende Karte im ELYSIUM kann niemals nachträglich einem anderen Mythos hinzugefügt werden.
- Liegt auf einer Karte, die ins ELYSIUM übergeht, noch ein Ring für Einmalige Effekte, geht dieser zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Einzeln liegende Karten im ELYSIUM werden bei Spielende entfernt und bringen keine Siegpunkte.

EINEN BÜRGER EINEM MYTHOS HINZUFÜGEN

Du kannst auch einen Bürger ins ELYSIUM übergehen lassen und einem Mythos hinzufügen, allerdings nur, wenn dieser Mythos bereits mindestens 2 Karten umfasst. Der Bürger nimmt den Platz einer Familienkarte ein, die dem Mythos noch fehlt. Die Kosten des Übergangs ins ELYSIUM entsprechen jeweils dem Rang der fehlenden Karte.

Bürger stellen also eine Art Joker dar, aber Vorsicht, denn dafür ist ein Preis zu zahlen: Für jeden Bürger, der in deinem ELYSIUM liegt, werden dir bei Spielende 2 SP abgezogen.



Der Bürger nimmt in diesem Familienmythos den Platz der fehlenden Karte von Rang 2 ein. Daher kostet ihr Übergang 2 Gold.

Der Bürger nimmt den Platz einer der fehlenden Karten in diesem Mythos des Ranges 1 ein. Daher kostet ihr Übergang 1 Gold.

Der Bürger nimmt den Platz der letzten fehlenden Karte in diesem Mythos des Ranges 3 ein. Daher kostet ihr Übergang 3 Gold.

BONUSPLÄTTCHEN FÜR MYTHEN

Der erste Spieler, der einen Familienmythos vollendet, erhält das entsprechende Bonusplättchen mit 5 SP. Der zweite Spieler, der einen Familienmythos derselben Familie vollendet, erhält das entsprechende Bonusplättchen mit 2 SP.

Weitere Spieler gehen leer aus.

Es ist möglich, beide Bonusplättchen einer Familie zu erhalten, wenn man zwei entsprechende Familienmythen vollendet, bevor ein Mitspieler auch nur eine vollendet.



Der erste Spieler, der einen Mythos eines Ranges mit mindestens zwei Karten bildet, erhält das entsprechende Bonusplättchen.

Bildet ein anderer Spieler einen Mythos desselben Ranges mit mehr Karten, wandert das Bonusplättchen zu ihm. So kann ein Bonusplättchen mehrfach im Spiel den Besitzer wechseln, bis es ein Spieler mit einem vollendeten Mythos erhält, da dieser nicht mehr übertroffen werden kann.



PHASE IV : ENDE DER EPOCHE

Haben alle Spieler ihre Übergänge von Karten abgeschlossen, bereitet die nächste Epoche vor:

- Stellt eure vier Säulen zurück in den aktiven Bereich eures Spielertableaus.
- Dreht gegebenenfalls aktivierte Karten in eurer SPHÄRE wieder senkrecht.

- Rückt den Epochenmarker auf der Epochenleiste ein Feld nach rechts.
 - Beginnt die nächste Epoche mit Phase I: Erwachen.
- Das Spiel endet nach der fünften Epoche.
Nach dieser folgt nur noch die Endwertung.

ENDWERTUNG

Entfernt zunächst alle Karten, die noch in den SPHÄREN der Spieler liegen sowie alle einzeln liegenden Karten im ELYSIUM jedes Spielers (Mythen bringen erst ab zwei Karten SP). Diese Karten werden nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern kommen zurück in die Schachtel.



CHRONOS-EFFEKTE

Nun können Effekte mit diesem Symbol genutzt werden, um zusätzliche Siegpunkte zu erhalten. Chronoskarten müssen Teil eines Mythos sein, um genutzt werden zu können. Die Zeichen „gleich“ (=) und „ungleich“ (≠) weisen darauf hin, ob der Effekt bei einem Familienmythos (=) oder einem Mythos eines Ranges (≠) den größten Nutzen bringt.

Als nächstes bringt jeder Mythos wie folgt Siegpunkte:

Jeder Familienmythos: 2 Karten = 3 SP / 3 Karten = 6 SP

Jeder Mythos eines Ranges: 2 Karten = 2 SP / 3 Karten = 4 SP / 4 Karten = 8 SP / 5 Karten = 12 SP



Wenn die Familie Ares im Spiel war, haben einige Spieler im Laufe des Spiels Ehrenpunkte (EP) erhalten. Diese bringen wie folgt zusätzliche Siegpunkte:

Der Spieler mit den meisten EP erhält 16 SP, der Spieler mit den zweitmeisten EP 8 SP, der nächste 4 SP und der wiederum nächste 2 SP.

Im Falle eines Gleichstandes werden die addierten SP der betreffenden Positionen gleichmäßig auf die am Gleichstand beteiligten Spieler aufgeteilt.

Wichtig: Ein Spieler mit 0 EP erhält keine zusätzlichen SP!



Zählt die Punkte der Chronos-Effekte, der Mythen und der EP zu den während des Spieles erhaltenen SP hinzu.

Schließlich legt jeder von euch noch 2 SP pro Bürger in seinem Elysium in den Vorrat zurück. Jetzt könnt ihr eure endgültigen Siegpunkte vergleichen.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler mit dem meisten Gold. Bei erneutem Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

NUN KÖNNT IHR EURE ERSTE PARTIE ELYSIUM BEGINNEN

Nachdem ihr einige Partien gespielt habt, schlagen wir vor, verschiedene Kombinationen von Familien auszuprobieren.

Jede Partie Elysium verläuft anders, sogar mit denselben Götterfamilien im Spiel. Allerdings wäre es schade, den Spaß nicht zu erweitern, da die Effekte der Karten sehr unterschiedlich sind und das Spielgefühl stark beeinflussen. Daher stellen wir hier einige Kombinationen von Familien vor, die uns besonders gut gefallen haben oder eine spezielle Ausrichtung des Spiels verursachen. Nach einigen Versuchen werdet ihr merken, welche davon euch am meisten entgegenkommt und könnt auch eigene Kombinationen ausprobieren! Gerne könnt ihr uns davon auf der Elysium-Unterseite der Space Cowboys Webseite berichten.

„**In Hülle und Fülle**“ – wenn ihr gerne viele Punkte sammelt:
Ares, Athene, Hephaistos, Hermes, Zeus.

„**Besiegte bestraft das Schicksal**“ – wenn ihr heftige Interaktion und harten Wettbewerb mögt: *Ares, Hades, Hephaistos, Hermes, Poseidon.*

„**Das wüste Land**“ – wenn Schwierigkeiten und Mangel an Siegpunkten euer Fall ist: *Apollo, Ares, Hades, Hermes, Poseidon.*

„**Todsichere Pläne**“ – wenn ihr spektakuläre Kartenkombinationen wollt: *Apollo, Athene, Hades, Hephaistos, Hermes.*

„**Elysium? Wozu das denn?**“ – wenn ihr gerne verschiedene Wege zum Sieg findet: *Apollo, Ares, Athene, Poseidon, Zeus.*

DIE MACHER



MATT DUNSTAN

Mein Eintritt in die Welt der Spiele war vermutlich der Moment, als ich mit 7 Jahren von meiner Tante ein Reise-Schachset bekam – meine Mitschüler und Lehrer, die ich damals in den Schulpausen zwang, gegen mich zu spielen, wären von meiner gegenwärtigen Tätigkeit jedenfalls nicht überrascht! Obwohl ich in einem australischen Provinznest aufgewachsen bin, von dem ihr noch nie was gehört habt (Muswellbrook), hatte ich das Glück, dass eines Sommers ein Exemplar der „Siedler von Catan“ den Weg von der anderen Seite der Erde in das Haus eines Freundes fand, und von da an hatte es mich erwischt. Nach meinem Umzug nach Cambridge 2010 lernte ich Brett kennen, und obwohl wir uns manchmal beharken wie ein altes Ehepaar, sind wir meiner Meinung nach ein tolles Autorenteam geworden (solange Brett rot spielen darf). Elysium ist die erste Veröffentlichung unserer gemeinsamen Anstrengungen und als erstes und am meisten muss ich Brett dafür danken, dass er ein so angenehmer Zeitgenosse und ein noch besserer Spieleautor ist. Gleich danach kommt das Team der Space Cowboys, die ihre Leidenschaft und Gewissenhaftigkeit beigesteuert haben, um ein wirklich schönes Spiel herauszubringen sowie all die selbstlosen Testspieler in Cambridge und London. Schließlich danke ich meiner Familie und Terezie, die allen möglichen Unsinn von mir erdulden mussten (der hoffentlich durch eine ebenso große Liebe ausgeglichen wird!).



CARI

Umgeben von Testosteron und zweideutigen Witzen hat Cari sechs Jahre damit verbracht, 3D-Animationen von Monstern, Waffen und Riesenrobotern für die Videospieleindustrie zu erstellen. Danach beschloss sie, zu ihren geliebten Wurzeln zurückzukehren: Dem Zeichnen. Elysium ist ihr allererstes Projekt als professionelle Illustratorin, also seid nachsichtig! Obwohl sie eigentlich lieber Pin-up-Girls zeichnet, die sich vor allem durch ihre Idealmaße auszeichnen, hat Cari die Zusammenarbeit mit einer solchen Bandbreite an Künstlern sehr zu schätzen gewusst und möchte sich ganz herzlich bei Philippe Mouret für diese Gelegenheit bedanken. Bis zum nächsten Mal!



JOHN McCAMBRIDGE

Wie in dem irischen Volkslied „The Wild Rover“ bin ich ein ziemlicher Vagabund; geboren in Ballycastle, im nordirischen County Antrim. Nach der Universität zog ich nach Frankreich und arbeitete als freier Künstler und Concept Artist in der Videospieleindustrie. 2006 kehrte ich zurück nach Großbritannien, bevor ich mich für ein paar Jahre in Warschau niederließ. Trotzdem blieb ich immer in Kontakt mit Frankreich als ein Zentrum künstlerischen Schaffens und ich arbeitete weiter an Titelbildern für Comics (Durandal und Troja für Editions Soleil). Ich bin mit Volkssagen aufgewachsen, die meine Leidenschaft für Geschichte und Mythen rund um den Globus geweckt haben. Daher war es großartig, mit dem Team der Space Cowboys und gemeinsam mit hervorragenden Künstlern für dieses Projekt zu arbeiten; Elysium war einfach unglaublich für mich, da es einige meiner Leidenschaften abdeckte: Heldensagen, Mythologie, die griechische Antike. Was meine Person angeht, lebe ich inzwischen in Cambridgeshire, dem flachen Landstrich im Osten Englands, zusammen mit meiner Partnerin Sarah und meinen Sohn Fergus, der mich auf Trab hält.



VINCENT DUTRAIT

Seit zwei Jahrzehnten mit Pinsel und Farbe auf Papier arbeitend, lernte ich Illustration an der Ecole Emile Cohl, zu der ich danach als Lehrender zurückkehrte. Meine bevorzugten Themen sind Fantasy und Abenteuer für Jugendliche und in der Welt des Rollenspiels. So kann ich mich an überraschenden Projekten wie Elysium beteiligen, das durch vieler Hände Arbeit entstanden ist und verschiedene Berufswelten und Zeichenstile vereint!



PASCAL QUIDAULT

Nachdem bei Splendor diverse Bleistiftminen in der raffinierten und vornehmen Welt der Juwelen verschlissen wurden, meldete sich der unwiderstehliche Drang danach, in verspieltere, kindischere und buntere Welten einzutauchen. Insofern war sofort klar, welchen Teil des Elysium-Projektes ich illustrieren wollte: Hades, den Totengott. Jede Menge Spaß, Glitzern, ein paar Luftballons, und ... äh ... Moment, Ich - aaah ...“



BRETT J. GILBERT

Die netten Leute von Space Cowboys haben mich gebeten, über mich zu schreiben. Ich schreibe lieber über sie: Matt und ich schulden ihnen einen großen Haufen Dankbarkeit für ihren Glauben an unsere Ideen und für ihre unglaublich kreative Arbeit an Elysium, die unser Spiel in etwas geradezu Mythisches, Wunderbares und absolut Schönes verwandelt hat. Was meinen Co-Autor und Essen-Gefährten Matt angeht: Ohne sein Talent und seinen Enthusiasmus wäre das Spiel schlicht nicht möglich gewesen. Zusammenarbeit ist eine Art kreativer Streit, der nicht durch Kompromisse zum Ziel führt, sondern durch die Einsicht, dass die Idee dieses anderen Typen besser als die eigene ist. Doch das Ergebnis dieses seltsam spielerischen Kampfes ist nie sicher, weshalb es besonders spannend ist, diese Worte so kurz vor dem Tag der Abrechnung (also, der Veröffentlichung!) zu schreiben. Dank gebührt auch den stets bereitwilligen Testspielern, die uns bei unserer Suche geholfen haben, vor allem den eklektischen, exzentrischen und normalerweise kaum zu beeindruckenden Mitgliedern von Playtest UK in Cambridge und London; ihr wisst, wer ihr seid! Und was mich angeht: Obwohl es vielleicht viel zu erzählen gäbe, habe ich nun leider keinen Platz mehr, um es zu erzählen ...



DIDIER POLI

Nachdem ich ein paar Jahre lang bei Emile Cohl und den Gobelins meine Waffen geschärft hatte, folgten meine ersten Gefechte auf dem Feld der Animation. Seitdem konnte man mich auf allen möglichen Schlachtfeldern finden (Comics, Videospiele, Brettspiele, Werbung ...) mit ein paar Heldentaten, auf die ich richtig stolz bin. Seit ein paar Jahren orientiere ich mich in eine mehr künstlerische Richtung, aber ein Angebot wie dieses, mich auf dem Spielplatz der Illustratoren zu tummeln, würde ich niemals ablehnen. Für mich als großer Fan griechischer Mythologie war Elysium das perfekte Projekt ... und was für ein Team! Es ist eine Ehre, hier dazuzugehören – danke, Philippe.



EMMANUEL ROUDIER

Hallo Spieler! Wie herrlich, meine prähistorischen Charaktere mal beiseitelegen zu können, um ein paar Karten von Elysium zu illustrieren. Und was für Karten! Könnte man von einem besseren Typ als Hermes träumen, dem coolsten aller Olympischen Götter, dem schicksten mit seinem Hut und seinen italienischen Schuhen und außerdem dem geheimnisvollsten (Eingeweihte verstehen, was ich meine ...)? Es war ein absolutes Vergnügen, nach zehn Jahren mal wieder ein Brettspiel zu illustrieren. Ich fühlte mich wie ein echter Space Cowboy und möchte Philippe Mouret aus tiefstem Herzen danken, mich noch dazu eingeladen zu haben, als die Triebwerke des Shuttles schon am aufheizen waren! Viel Spaß.
Foto: © Chloé Vollmer-Lo



ÉRIC BOURQUIER

Diese kleinen Ausbrüche in die Welt der Brettspiele bedeuten neben einer Menge Spaß auch Momente echter Freiheit, oft auch Erforschung des Zentrums meiner Arbeit: Zeichnen. Von der Welt der Comics kommend, ist Zeichnen zwar ganz normal, aber durch das Kreieren einer einzelnen Illustration entsteht ein starker, verdichteter Moment. Ein Moment, der einen blitzartig in die aufregenden Anfangsjahre zurückversetzt. Hierfür Danke an diese jungen Space Cowboys (naja ... relativ jung) und für ein Spiel, das euch hoffentlich verzaubern wird, also: Auf die Plätze, fertig, losgespielt!



SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI

Sylvain Guinebaud, geboren 1973, ist Cartoonist und Illustrator. Nach einem Abschluss der Bildenden Künste arbeitete er mit François Froideval, Ange, Nicolas Mitric und Herik Hanna an verschiedenen Comicprojekten. Er arbeitete auch an verschiedenen Brettspielen wie „Guardians Chronicles“, „Piña Pirata“, „Eden“ und „Drakerys“ mit.



Bruno Tatti alias Stambocco ist Kolorist und Illustrator. Zunächst Autodidakt, trug er sich bei den Gobelins ein, um seine Kenntnisse zu vertiefen und seinen Horizont zu erweitern. Eins führte zum anderen und er betrat als Kolorist die Welt der Comics, während er sich auch in Illustrationen für Jugendliche, Zeitschriften, etc. versucht ...

ICONOGRAPHIE

-  = GOLD
-  = SIEGPUNKT (SP)
-  = EHRENPUNKT (EP)
-  = BELIEBIGE KARTE
-  = KARTE EINER BESTIMMTEN FAMILIE (hier Athene)
-  = BÜRGER
-  = KARTE IN EINER SPHÄRE
-  = KARTE IN EINEM ELYSIUM
-  = KARTE IM ORAKEL
-  = KARTEN IM ABLAGESTAPEL
-  = ÜBERGANG

-  = KOSTENLOSER ÜBERGANG
-  = ÜBERGANG MIT ZUSÄTZLICHEN KOSTEN VON 1
-  = ERHALTEN (hier 1 Gold)
-  = ABGEBEN (hier 1 Gold)
-  = ZAHLEN / ABWERFEN (hier 1 Gold)
-  = WÄHLEN (hier eine Karte)
-  = KARTE IM ELYSIUM (hier Apollo)
-  = GENOMMENE KARTE (hier Athene)
-  = EINE KARTE ABWERFEN
-  = TAUSCHEN
-  = KARTE HINZUFÜGEN

-  = WAHL ZWISCHEN ZWEI MÖGLICHKEITEN
-  = DER SPIELER MIT DEM MEISTEN ... (hier Gold)
-  = KARTE ZIEHEN UND OFFEN IN DIE EIGENE SPHÄRE LEGEN
-  = EINEN BESTIMMTEN EFFEKT EINER KARTE NUTZEN (hier den Sofort-Effekt)

DU	ALLE ANDEREN SPIELER
 Du erhältst 3 Gold.	 Alle anderen Spieler erhalten 1 Gold.

-  = KEIN EFFEKT
-  = SO VIEL WIE
-  = ODER JEDE ANDERE KARTE DIESER ART
-  = KEIN (hier kein Bürger)
-  = MINDESTENS 1

-  = MINDESTENS 2 (hier mindestens 2 Übergänge)
-  = DU BRAUCHST DIE GRÜNE SÄULE
-  = DAUERHAFTER EFFEKT
-  = SOFORT-EFFEKT
-  = ZU AKTIVIERENDER EFFEKT
-  = EINMALIGER EFFEKT
-  = MYTHOS-EFFEKT
-  = CHRONOS-EFFEKT
-  = CHRONOS-EFFEKT, AM BESTEN IN EINEM FAMILIENMYTHOS ZU NUTZEN
-  = CHRONOS-EFFEKT, AM BESTEN IN EINEM MYTHOS EINES RANGES NUTZEN
-  = ELEUSIS-EFFEKT

REGELN, DIE LEICHT VERGESSEN WERDEN

- Wenn du eine Karte oder Aufgabe nimmst, musst du genau eine Säule aus dem aktiven Bereich deines Tableaus entfernen. Du kannst jede beliebige entfernen, sie muss also nicht zum Erwerb der Karte oder Aufgabe nötig gewesen sein.
- Du darfst nicht dieselbe Karte (mit derselben Illustration) mehrfach in deiner SPHÄRE liegen haben.
- Jedes Mal, wenn du eine Karte ins ELYSIUM übergehen lässt, musst du dafür bezahlen! Ein Übergang kostet immer entsprechend des Ranges der Karte.
- Du kannst nur dann einen Bürger ins Elysium übergehen lassen, wenn du ihn einem Mythos hinzufügen kannst, der bereits aus mindestens zwei Karten besteht.
- Du kannst keine Karteneffekte während der Züge anderer Spiele nutzen.
- Ohne Ehrenpunkte (EP) erhältst du auch keine SP von Ares.
- Eine Karte in deiner SPHÄRE kann vom eigenen Effekt betroffen sein. Erhältst du zum Beispiel durch eine Hermeskarte 1 Gold, wenn du eine Hermeskarte ins ELYSIUM übergehen lässt, erhältst du auch dann 1 Gold, wenn du die Karte selbst ins ELYSIUM übergehen lässt!
- Wenn du eine Familienkarte oder Aufgabe nehmen kannst, darfst du nicht stattdessen einen Bürger nehmen.
- Du erhältst erst dann eine unvollendete Aufgabe, wenn alle anderen Spieler ihre Züge vollständig ausgeführt haben.
- Die Zugreihenfolge-Scheiben werden stets zu BEGINN der Phase „Bilden der Mythen“ neu zugeordnet. Dies kann hinsichtlich der Bonusplättchen von Bedeutung sein.
- Einzelne Karten in deinem ELYSIUM werden bei Spielende entfernt und bringen dir keine SP.