SPIELREGEL – SORTIERUNG & SPIELAUFBAU

SPIELIDEE

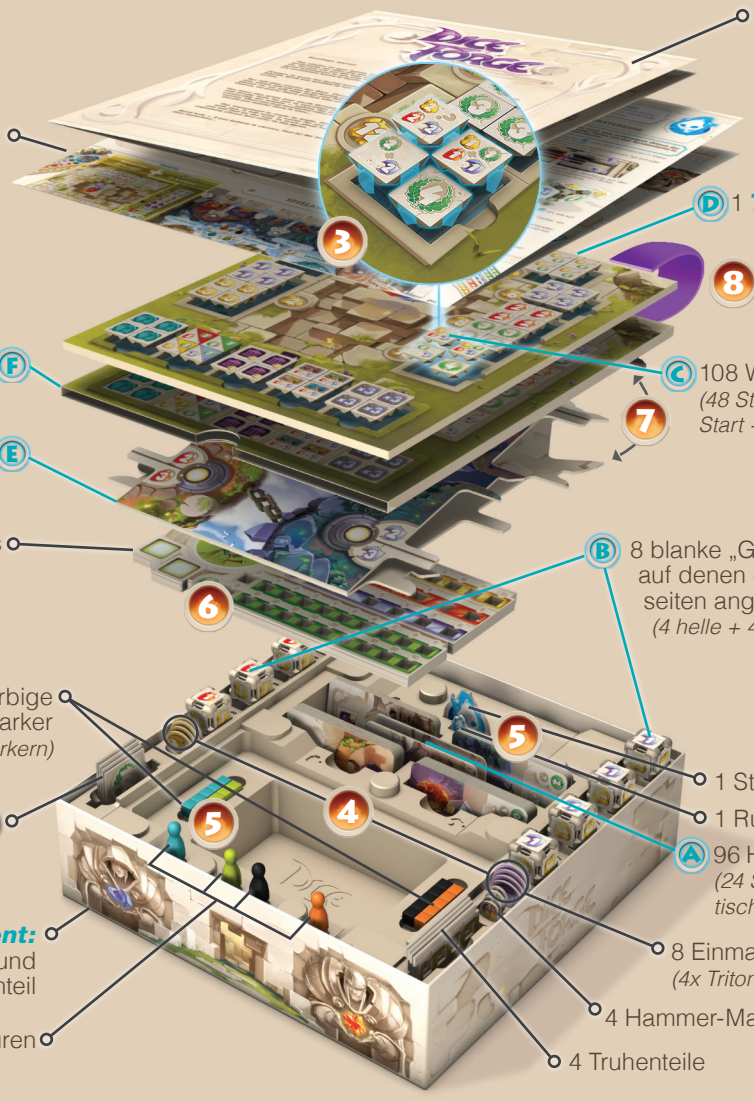
*Die Spieler treten in einem Wettstreit um die meisten **Ruhmespunkte** gegeneinander an. Mithilfe ihrer Würfel sammeln sie **Gold**, **Sonnensplitter** und **Mondsplitter**, die sie für mächtige Aktionen einsetzen können:*

- ***Neue Würfelseiten schmieden***
- ***Heldentaten vollbringen***

*Welcher Held erringt die meisten **Ruhmespunkte**?*

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

I SPIELMATERIAL



II SORTIERUNG

Folgt diesen Schritten nach dem erstmaligen Öffnen der Schachtel und nach jeder Partie, um das Spielmaterial in das *Fundament* einzusortieren:

1. Sortiert die Heldentat-Karten (A) nach ihren Illustrationen in kleine Stapel mit je 4 identischen Karten.
   Ordnet sie dann wie folgt nach ihren Kosten und ihrem Typ (mit oder ohne) in die vorgesehenen Fächer ein:

2. Bringt die Standard-Würfelseiten gemäß der Abbildung auf den Götterwürfeln* (B) an und legt sie in die vorgesehenen Fächer.
   ** Die Würfelfarben spielen nur in diesem Schritt eine Rolle.*

3. Sortiert die übrigen Würfelseiten (C) in den ***Tempel*** (D) ein, wie auf der Tempel-Hülle (F) angegeben.
4. Sortiert alle Marker und Teile in die vorgesehenen Fächer ein (Einmal-Marker, , Hämmer, Truhenteile).
5. Sortiert die Heldenfiguren, den Rundenmarker, den Startspielermarker und die Ressourcenmarker in die vorgesehenen Fächer ein.
6. Legt die Heldentableaus in die vorgesehene Vertiefung.
7. Faltet den ***Insel***-Spielplan (E) und legt ihn in die Schachtel.
8. Schiebt den ***Tempel*** (D) in die Hülle (F) und legt ihn auf den Insel-Spielplan.

III SPIELAUFBAU

AUFBAU FÜR EINE EINFÜHRUNGSPARTIE ZU VIERT

Führt für eine Partie zu zweit (2) oder zu dritt (3) die gleichen Schritte durch und beachtet dabei den Abschnitt „Anpassung des Spielaufbaus“.

Wenn eine Karte richtig liegt, ergänzt sie die Illustration der Insel.

Nehmt den Tempel samt Hülle aus dem Fundament und legt ihn vorerst beiseite.

1. Legt den Insel-Spielplan wie in der Abbildung neben das Fundament.
2. Legt alle **-Karten*** in Stapeln zu je 4 identischen Karten auf die Plätze an den Inseln. Dabei müssen die Kosten auf den Karten mit denen an den Inselplätzen übereinstimmen.
   ** Für eine Einführungspartie empfohlen.*
3. Stellt den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenanzeige.
4. Dann nimmt sich jeder Spieler:
   - A ein **Heldentableau** und legt es vor sich;
   - B die 5 Ressourcenmarker seiner Farbe und setzt einen in jedes Feld 0 seines Heldentableaus;
   - C die Heldenfigur seiner Farbe und stellt sie auf das farblich passende Startportal;
   - D 1 hellen und 1 dunklen Götterwürfel (mit den Standard-Würfelseiten, siehe „Sortierung“) und legt beide auf seinem Heldentableau ab.
5. Der jüngste Held wird Startspieler und nimmt sich den Startspielermarker (und behält ihn bis zum Spielende).
6. Jeder Spieler erhält Gold gemäß seinem Platz in der Zugreihenfolge (bewegt euren Goldmarker entsprechend vorwärts):

Spieler 1 = 3	**Spieler 2 = 2**
Spieler 3 = 1	**Spieler 4 = 0**

7. Nehmt den Tempel aus der Hülle und legt ihn auf das Fundament. Die Hülle wird für den Rest der Partie nicht benötigt.

Heldentat-Karten im Detail

VORDERSEITE

- (A) *Ruhmespunkte (werden bei Spielende gewertet)*
- (B) *Karteneffekt**
- (C) *Effekttyp / /*
- (D) *Kosten der Karte*

** Einige Karten haben keinen Effekt, nur Ruhmespunkte.*

RÜCKSEITE

- (E) *Karteneffekt***
- (F) *Effekttyp / *
- (G) *Karte für die Einführungspartie*

*** Einige Karten zeigen auf der Rückseite keinen Effekt.*

Heldentableau im Detail

- (H) ***4 Vorratsleisten:***
  - Gold (0 bis 12)
  - Sonnensplitter (0 bis 6)
  - Mondsplitter (0 bis 6)
  - Ruhmespunkte (0 bis 99), unterteilt in Zehner- und Einerstellen
- (I) ***3 besondere Bereiche:***
  - für Heldentat-Karten „Hammer des Schmieds“
  - für Truhenteile (zusätzliche Vorratsfelder)
  - für -Marker
- (J) ***Ablage für die Götterwürfel***

ANPASSUNG DES SPIELAUFBAUS

I – ANPASSUNG AN SPIELERANZAHL

Anzahl der Spieler	4	3	2
Karten je Stapel	4	3	2
Würfelseiten je Auslage im **Heiligtum**	4	4	2*
Gold für jeden Spieler gemäß der Zugreihenfolge *(1./2./3./4. Spieler)*	3/2/1/0	3/2/1	3/2

** Entfernt 2 zufällige Würfelseiten aus jeder Auslage.*

Anzahl der Runden	9	10	9

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

2 *Führt die Phase „Alle Spieler erhalten eine große Göttergabe“ zu Beginn jeder Runde zweimal nacheinander aus (siehe „Spielablauf“ auf Seite 2).*

II – VARIATION DER HELDENTAT-KARTEN

Nach eurer ersten Partie könnt ihr etwas Abwechslung ins Spiel bringen, indem ihr einige Heldentat-Karten austauscht.

Ersetzt beim Spielaufbau einfach beliebig viele Sets der Heldentat-Karten durch das entsprechende Set ohne , wie rechts dargestellt.*

Beispiel: Ihr könnt die Sets , und durch die entsprechenden Sets ohne ersetzen.

** Für eine größere Herausforderung könnt ihr für jeden Inselplatz zufällig bestimmen, welches der beiden Sets ihr in eurer Partie verwendet.*

SPIELREGEL – SPIELABLAUF

ERINNERUNG
Gold | Sonnensplitter | Mondsplitter
Ruhmespunkte

ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE

Eine Partie verläuft über mehrere Runden (9 oder 10, je nach Spieleranzahl). Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn ist jeder Spieler in jeder Runde einmal am Zug.

ZUG DES AKTIVEN SPIELERS

Der Spieler am Zug ist der „aktive Spieler". Jeder Zug besteht aus vier aufeinanderfolgenden Phasen:

1 ALLE SPIELER ERHALTEN EINE GROSSE GÖTTERGABE

Alle Spieler erhalten ***gleichzeitig**** eine **große Göttergabe**.

Erinnerung: In einer 2-Spieler-Partie wird diese Phase zweimal ausgeführt.

Eine große Göttergabe erhalten: Wirf deine zwei Würfel und lege sie **mit den gewürfelten Seiten nach oben** zurück auf dein Tableau. Führe dann die Effekte der gewürfelten Seiten in beliebiger Reihenfolge aus. (In den meisten Fällen erhältst du Ressourcen.)

Dies geschieht:
- während Phase 1,
- durch Karteneffekte,
- wenn dein Held **verdrängt** wird.

** Sollte die Reihenfolge aufgrund bestimmter Würfelseiten eine Rolle spielen, wird diese Phase in Zugreihenfolge abgehandelt, beginnend beim aktiven Spieler.*

Eine kleine Göttergabe erhalten: Wähle einen deiner Würfel und wirf ihn. Lege ihn mit der gewürfelten Seite nach oben zurück auf dein Tableau und führe den Effekt aus.

Dies geschieht niemals während Phase 1, sondern nur durch bestimmte Karteneffekte.

2 DER AKTIVE SPIELER KANN VERSTÄRKUNGEN HERBEIRUFEN

Falls der **aktive Spieler** eine oder mehrere Karten mit Verstärkungseffekten hat, kann er jeden dieser Effekte einmal **in der Reihenfolge seiner Wahl** nutzen.

3 DER AKTIVE SPIELER KANN EINE AKTION AUSFÜHREN

Der aktive Spieler kann entweder Aktion **A oder B** ausführen:

A – BEISTAND DER GÖTTER ERBITTEN

Der aktive Spieler nimmt eine oder mehrere **verschiedene (!)** Würfelseiten aus dem Heiligtum und zahlt dafür jeweils so viel wie angegeben.
Diese neuen Würfelseiten muss er sofort in beliebiger Reihenfolge **schmieden**.

Eine Würfelseite schmieden: Wähle eine Würfelseite auf einem deiner Würfel und entferne sie (du kannst die neue Würfelseite als Hebel verwenden). 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**.

B – EINE HELDENTAT VOLLBRINGEN

1) Der aktive Spieler wählt eine Heldentat, die er vollbringen möchte, und zahlt die bei der Heldentat-Karte angegebenen Ressourcen. Dann bewegt* er seine Heldenfigur auf das Portal der Insel, an der die Heldentat-Karte liegt. Falls notwendig, **verdrängt** er den Helden, der zurzeit das Portal besetzt.

** Falls seine Figur bereits am Zielort steht, muss er sie nicht bewegen.*
Wichtig: Ein Held kann keine Heldentat vollbringen, falls der zugehörige Kartenstapel leer ist.

Einen anderen Helden verdrängen:
Falls der aktive Spieler seine Heldenfigur auf ein Portal bewegt, das bereits von einer anderen Heldenfigur besetzt ist, wird diese Figur auf ihr Startportal zurückgestellt und ihr Besitzer erhält sofort eine **große Göttergabe**.

2) Dann nimmt der aktive Spieler die oberste Heldentat-Karte vom Stapel und führt ihren -Effekt aus, falls vorhanden.

3) Abschließend legt er die Karte ihrem Effekttyp entsprechend **verdeckt auf einen von drei Stapeln** neben seinem Heldentableau:

Stapel 1: Heldentat-Karten ohne Effekt auf der Rückseite.

Stapel 2* : Diese Effekte werden jedes Mal ausgelöst, wenn die angegebenen Bedingungen erfüllt sind. *(Siehe Helden-Leitfaden.)*

Hinweis: Dieser Effekttyp taucht nur auf Karten auf, die nicht für das Einstiegsspiel verwendet werden (ohne).

Stapel 3* : Diese Verstärkungseffekte können vom aktiven Spieler jedes Mal in Phase 2 seines Zugs aktiviert werden. *(Siehe Helden-Leitfaden.)*

** Die Karten sollten sich leicht überlappen, sodass alle Effekte sichtbar bleiben.*

4 DER AKTIVE SPIELER KANN EINE ZUSÄTZLICHE AKTION DURCHFÜHREN

Der aktive Spieler kann einmal pro Zug 2 ausgeben, um eine zusätzliche Aktion durchzuführen: entweder A oder B (siehe Phase 3).

ZUGENDE

Am Ende von Phase 4 (nach einer evtl. Zusatzaktion) endet der Zug des aktiven Spielers.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue aktive Spieler und führt seinen Zug aus.

ENDE DER RUNDE

Nachdem alle Spieler einen Zug als aktiver Spieler durchgeführt haben, endet die Runde.
War es die letzte Runde*, ist die Partie nun vorbei. Anderenfalls wird der Rundenmarker ein Feld vorgeschoben und es beginnt eine neue Runde.
** Neun Runden in einer 2- oder 4-Spieler-Partie, zehn Runden in einer 3-Spieler-Partie.*

SPIELENDE UND WERTUNG

Nach der letzten Runde ist die Partie sofort beendet und die Wertung wird durchgeführt.
Jeder Spieler zählt alle auf seinen Heldentat-Karten und seinem Heldentableau zusammen, inklusive aller -Marker. Der Spieler mit den meisten ist der Sieger und nimmt einen Platz unter den Göttern ein. Im Falle eines Unentschiedens teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.

BEISPIEL-ZUG DES AKTIVEN SPIELERS

1

Alle Spieler **erhalten eine große Göttergabe. Max – der aktive Spieler – wirft und und fügt diese Ressourcen sofort seinem Vorrat hinzu.**

2

Max hat drei Karten mit -Effekten. Er aktiviert sie in dieser Reihenfolge:

1 *Seine „Silberne Hirschkuh": Max erhält eine* **kleine Göttergabe** *und würfelt .*
2 *Seine erste „Eule des Wächters": Er entscheidet sich, seinem Vorrat 1 hinzuzufügen.*
3 *Seine zweite „Eule des Wächters": Er entscheidet sich, seinem Vorrat 1 hinzuzufügen.*

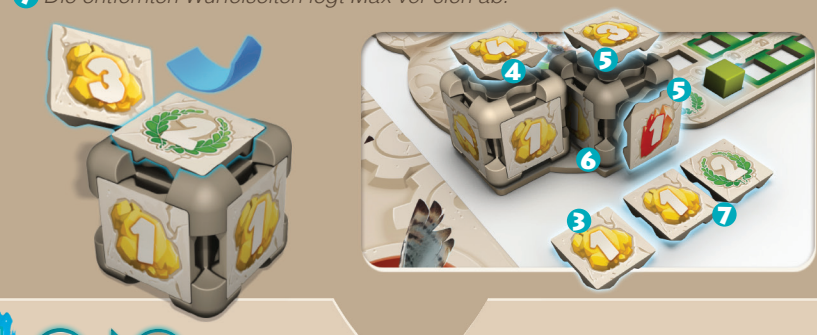
3

Max hat 9 und möchte den Beistand der Götter erbitten:

1 *Er gibt 3 aus für eine -Würfelseite und weitere 3 für eine -Würfelseite.*
2 *Da er während dieser Aktion nur verschiedene Würfelseiten nehmen darf, nimmt er sich noch eine -Würfelseite für 2 . (Insgesamt zahlt er 8 .)*

Max schmiedet eine der Würfelseiten auf seinen ersten Würfel und die beiden anderen auf seinen zweiten Würfel.

3 *Zunächst entfernt er eine -Seite von seinem ersten Würfel und ersetzt sie durch die -Seite.*
4 *Dann legt er den Würfel mit der -Seite nach oben zurück auf sein Tableau.*
5 *Auf seinem zweiten Würfel ersetzt er eine -Seite durch die neue -Seite und die -Seite durch die neue -Seite.*
6 *Dann legt er den Würfel mit der -Seite nach oben zurück auf sein Tableau.*
7 *Die entfernten Würfelseiten legt Max vor sich ab.*



4

Max **möchte eine zusätzliche Aktion durchführen und gibt dafür 2 aus.**

Er hat 5 und möchte die Heldentat-Karte „Fährmann" erwerben, die 4 kostet. Das Portal auf der zugehörigen Insel wird von Alex' Heldenfigur besetzt, der sich im vorhergehenden Zug den „Helm der Unsichtbarkeit" gekauft hat.

1 **Max** *gibt 4 aus und stellt seine Heldenfigur auf das Portal der Insel mit der Heldentat-Karte „Fährmann".*
2 **Alex'** *Held wird* **verdrängt:** *Daher stellt er seine Figur auf sein Startportal und erhält sofort* **eine große Göttergabe**. *(**Alex** wirft seine Würfel und wendet ihre Effekte an.)*
3 **Max** *nimmt dann die oberste „Fährmann"-Karte.*
4 *Sie hat weder einen Sofort-Effekt noch einen anderen Effekt / . Er dreht die Karte um und legt sie verdeckt vor sich auf den ersten Stapel.*

Max hat alle Phasen durchgeführt und beendet seinen Zug.

WICHTIGE HINWEISE

Während des Spiels können die Spieler 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 den Würfel stecken.*

Eine Heldenfigur verbleibt an ihrem Standort, bis sie entweder **verdrängt** *oder freiwillig auf ein anderes Portal versetzt wird.*

Ein Spieler kann die gleiche Heldentat mehrmals vollbringen (auch während desselben Zugs).

Falls ein Spieler das Ende einer Vorratsleiste erreicht hat (, oder), gehen alle zusätzlichen Ressourcen, die er erhalten würde, verloren.

Falls ein Spieler 100 erreicht, nimmt er sich einen -Marker und zählt auf seiner Ruhmespunkteleiste bei 0 weiter.

CREDITS

Übersetzung: *Simon Blome*

Redaktion & Lektorat: *Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff*