



Ehre sei den Göttern! Vor 5000 Jahren waren die Helden der griechischen Sagen auf den Meeren unterwegs, um dem Willen der Götter zu folgen, und ihnen zu huldigen. Als griechische Helden Deukalion, Perseus, Herkules oder Achilles befahren die Spieler die gefährlichen Meere. Sie erfüllen Aufträge der Götter, bekämpfen die Seeschlange Hydra und fordern die Mitspieler mit ihren Kämpfern immer wieder zu Duellen heraus!

Für die erste Partie empfehlen wir, zunächst die komplette Anleitung zu lesen. Kennst du das Spiel bereits, dient die **Kurzanleitung** auf S.16 zur schnellen Übersicht.

INHALT

	Seite
Ziel des Spiels	3
Siegpunkte	3
Der Spielplan und die Elemente des Spiels	4 – 5
Spielvorbereitung	6
Spielablauf	7
Der Zug des aktiven Spielers	7
Die Kylix (Würfelbecher)	8 – 9
Segeln	10
Styx, der Fluss der Unterwelt	10
Auftragskarten	10 – 12
Aktionskarten	12
Gründen einer Siedlung	13
Kampf-Regeln	13 – 15
Die Hydra	15
Spielende	15
Kurzanleitung	16

ZIEL DES SPIELS

Wer als Erster die geforderte Siegpunktzahl erreicht, gewinnt.



Je nach Spielerzahl reichen unterschiedlich viele Siegpunkte zum Sieg:

Bei 2 Spielern: **16 Siegpunkte**

Bei 3 Spielern: **14 Siegpunkte**

Bei 4 Spielern: **12 Siegpunkte**

SIEGPUNKTE

Als Siegpunkte zählen: Kämpfer auf Siedlungen, Siegpunkt-Karten und erfüllte Auftragskarten.

Es gibt 5 Möglichkeiten, **Siegpunkte** zu erzielen:

1. EINEN AUFTRAG ERFÜLLEN

Jede Auftragskarte zeigt zwei Aufträge. Der Spieler, der einen der beiden Aufträge erfüllt, legt die Karte offen vor sich ab und erhält damit die auf der Karte gezeigten Siegpunkte.

2. EINE SIEDLUNG GRÜNDEN

Die Spieler gründen Siedlungen, indem sie 1 oder 2 Kämpfer auf die Felder der Siedlungen stellen. Unbesetzte Siedlungen können die Spieler ohne Kampf gründen, besetzte Siedlungen müssen sie von einem Mitspieler erobern. Die zurückgelassenen Kämpfer zählen als Siegpunkte (1 oder 2) für den jeweiligen Spieler. **Verliert** ein Spieler die Siedlung, **verliert** er auch die Siegpunkte!

3. DIE HYDRA BESIEGEN

Gewinnt ein Spieler einen Kampf gegen die Hydra, darf er sich eine Siegpunkt-Karte nehmen.

4. MEHRHEIT BEI DEN KÄMPFERN IN DER UNTERWELT HABEN

Hat ein Spieler die meisten Kämpfer in der Unterwelt, wenn er zum Styx (Fluss der Unterwelt) fährt, um seine Kämpfer zurückzuholen, darf er sich 2 Siegpunkt-Karten nehmen.

Ausnahme: Im 2-Personen-Spiel darf er nur 1 Siegpunkt-Karte nehmen.

5. EINEN SCHATZ NACH ATHEN BRINGEN (OHNE EINEN AUFTRAG ZU ERFÜLLEN)

Segelt ein Spieler nach Athen (auf eins der Ankerfelder) und bringt einen beliebigen Schatz dorthin, darf er sich eine Siegpunkt-Karte nehmen.

WICHTIG!

Zu jeder Zeit sollten die Spieler einen Überblick haben, wie viele Siegpunkte sie aktuell besitzen und wie viele sie für den Sieg erreichen müssen.

DER SPIELPLAN

- **Athen** (mit 5 Ankerplätzen)
- **Styx** (2 Felder)
- **8 Städte:** Korinth, Mykene, Sparta, Thera, Kreta, Rhodos, Zypern und Halikarnassos
- **4 Siedlungen:** Ephesus, Salamis, Argos und Lindos
- **Das Zentrum:** Auf diesem Feld wird die Kylix (Würfelbecher) platziert.

UNTERWELT:

Verliert ein Spieler Kämpfer an die Unterwelt, bleiben sie dort, bis der Spieler sie wieder zurückholt.

AUFTRAGSKARTEN:

Auf dem Spielplan liegen immer 2 Auftragskarten offen aus. Einen Auftrag zu erfüllen, bringt Siegpunkte (mehr Infos auf S. 10 – 12).

SIEGPUNKT-KARTEN:

Jede Siegpunkt-Karte ist bei Spielende 1 Siegpunkt wert.

AKTIONSKARTEN:

Alle Aktionskarten sind positiv und helfen den Spielern, Aufträge zu erfüllen, Kämpfe zu gewinnen oder weiter zu segeln (mehr Infos auf S. 12).

ANGRENZENDE FELDER:

Oft muss ein Schiff auf einem "angrenzenden Feld" stehen, um bestimmte Dinge zu tun. Die schattierten Felder sind "angrenzend" zu Rhodos; sich diagonal berührende Felder gelten **nicht** als "angrenzend".

STYX:

Wer auf ein Styx-Feld segelt, darf alle seine Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen (mehr Infos auf S. 10).

SCHIFFE:

Jeder Spieler segelt mit seinem Schiff über den Spielplan.

HYDRA:

Die Seeschlange kann jederzeit die Schiffe der Spieler angreifen (mehr Infos auf S. 15).

KÄMPFER:

Jeder Spieler benutzt seine Kämpfer, um sich vor Angriffen zu schützen und Kämpfe gegen Mitspieler, die Hydra, Siedlungen oder Städte zu bestehen.

KYLIX:

Der aktive Spieler würfelt alle 5 Würfel in der Kylix. Dann entscheidet er, wie er die Kylix in seinem Zug verwenden möchte, d. h. welcher Würfel auf welches Feld zeigen soll. Er stellt sie entsprechend auf das Zentrum (mehr Infos auf S. 8 und 9).

SCHÄTZE:

Die Schätze werden vor dem Spiel auf die Felder der Städte verteilt. Die Spieler erobern Schätze und bringen sie nach Athen, um Aufträge zu erfüllen. Erobert ein Spieler einen Schatz und er passt nicht auf seinen Schiffs-Plan, darf er einen Kämpfer in die Unterwelt stellen. Nur in diesem Fall ist es möglich, Kämpfer in die Unterwelt zu schicken.

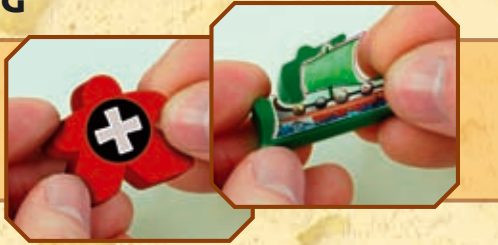
SCHIFFS-PLÄNE:

Jeder Schiffs-Plan hat 10 Plätze für die Kämpfer und Schätze des Spielers. Die Schiffs-Pläne liegen neben dem Spielplan auf dem Tisch (mehr Infos auf S. 6).



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel klebt ihr die Aufkleber auf die Hydra, die Schiffe und die Kämpfer (1 Aufkleber pro Kämpfer).



1. Verteilt die 15 Schätze beliebig auf die Schatzfelder der Städte (1 Schatz pro Feld).
2. Stellt die Hydra auf ihr Startfeld.
3. Mischt die Aktionskarten und legt sie verdeckt auf das Feld "AKTIONSKARTEN".
4. Mischt die Auftragskarten und legt sie verdeckt auf das grüne Feld "AUFTRAGSKARTEN". Die beiden obersten Karten dieses Stapels werden offen auf die beiden grünen Felder neben dem Stapel gelegt.
5. Legt die Siegpunkt-Karten auf das blaue Feld "SIEGPUNKT-KARTEN".
6. Stellt die Kylix mit den 5 Würfeln auf das Zentrum.



JEDER SPIELER ERHÄLT

- 1 Schiff, den Schiffs-Plan und 10 Kämpfer seiner Farbe
- 3 Aktionskarten vom Stapel
- 1 Auftragskarte.

Die Karten werden auf der Hand gehalten, so dass kein Mitspieler sie sehen kann.

Jeder Spieler legt seine Kämpfer auf seinen Schiffs-Plan.

Beginnend mit dem jüngsten Spieler stellt jeder Spieler sein Schiff auf ein freies Ankerfeld (bei Athen). Von dort aus starten die Schiffe.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist Startspieler, danach sind die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Während der "aktive Spieler" seinen Zug macht, können auch die Mitspieler mit ihren Schiffen segeln und andere Aktionen durchführen.

Der Ablauf im Einzelnen:

1. Der aktive Spieler **würfelt die 5 Würfel** mit der Kylix und stellt sie vor sich ab.
2. Während der aktive Spieler überlegt, wie er die Kylix in das Zentrum stellen möchte, dürfen alle **Mitspieler einzeln der Reihe nach segeln**. Der Würfel in der Mitte der Kylix gibt an, um wie viele Felder jeder Mitspieler jeweils höchstens segeln darf. Es beginnt der Spieler links vom aktiven Spieler.
3. Die Mitspieler können zusätzlich zum Segeln auch Siedlungen gründen bzw. erobern, Aufträge erfüllen, Städte angreifen oder andere Schiffe angreifen.

Achtung: Die Mitspieler dürfen auf das Segeln (inklusive aller anderen Aktionen) komplett verzichten. Stattdessen dürfen sie 2 Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen.

4. Sobald alle Mitspieler mit Segeln und übrigen Aktionen fertig sind, stellt der aktive Spieler die Kylix ins Zentrum. Er legt damit fest, wie viele Würfelpunkte er auf welche Aktion verwenden möchte, und setzt seinen Spielzug fort.
5. Der aktive Spieler darf die mit der Kylix bestimmten Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Die einzelnen Würfelresultate gelten dabei für die Aktionen, auf deren Symbole die Würfel zeigen:

- **Aktionskarte** ziehen
- **Kämpfer** aus der Unterwelt zurückholen
- **Hydra** ziehen
- **Segeln** und je nach Bedarf eine Siedlung, eine Stadt oder einen Mitspieler angreifen bzw. eine Siedlung gründen (mehr Infos auf S. 13 – 15).

6. Erfüllt ein Spieler während seines Zuges eine Auftragskarte, legt er sie offen vor sich ab.

BEISPIEL:

- Spieler A würfelt mit der Kylix und stellt sie zunächst vor sich ab. Der Würfel in der Mitte zeigt eine "3". Spieler B segelt 3 Felder und gründet eine Siedlung.
- Spieler C verzichtet auf seinen Zug und holt stattdessen 2 Kämpfer aus der Unterwelt zurück. Spieler D segelt 2 Felder und greift Rhodos an, um von dort einen Schatz mitzunehmen.
- Nun stellt Spieler A die Kylix ins Zentrum und setzt seinen Zug fort.



DIE KYLIX

- Jeder Würfel sollte in eine der 5 Vertiefungen fallen. Falls nicht, bewegt die Kylix sanft, bis alle Würfel in einer Vertiefung liegen.
- Der mittlere Würfel zeigt die maximale **Zugweite für die Schiffe der Mitspieler**. Die 4 übrigen Würfel betreffen die 4 Aktionen, die der aktive Spieler durchführen kann: SEGELN, HYDRA ziehen, AKTIONSKARTE ziehen und KÄMPFER zurückholen.
- Nach den Zügen der Mitspieler stellt der aktive Spieler die Kylix ins Zentrum und führt folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch:



HYDRA

Der Würfel zeigt an, um wie viele Felder der aktive Spieler die Hydra ziehen darf.

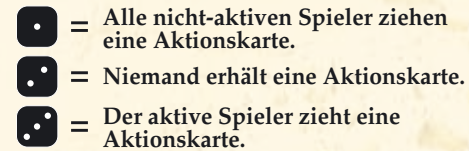


Die Hydra darf horizontal und vertikal auf alle Wasserfelder gezogen werden (nicht diagonal). **Ausnahme:** Sie darf die Ankerfelder und die Styx-Felder nicht betreten. Der Spieler muss die maximale Zugweite der Hydra nicht ausnutzen (mehr Infos auf S. 15).



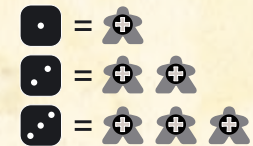
KARTE

Die gewürfelte Zahl bedeutet Folgendes:
Mehr Infos zu den Aktionskarten auf S. 12.



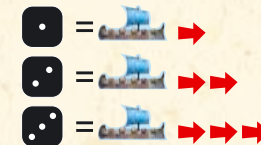
KÄMPFER

Der Würfel gibt an, wie viele Kämpfer der aktive Spieler höchstens aus der Unterwelt zurückholen darf.



SEGELN

Der Würfel zeigt an, wie viele Felder der aktive Spieler maximal segeln darf:
Das Schiff kann horizontal oder vertikal segeln, aber **nicht diagonal** (mehr Infos auf S. 10). Der Spieler muss die maximale Zugweite nicht ausnutzen.



SEGELN

- Schiffe dürfen nur auf Wasserfeldern segeln (auch auf den Styx-Feldern und auf den 4 Feldern um das Zentrum herum), aber nicht auf Städten, Siedlungen und dem Zentrum.
- Segelt ein Schiff auf ein Feld, auf dem ein anderes Schiff steht, greift es dieses an (mehr Infos auf S. 13 und 14). Die Bewegung endet auf diesem Feld.
- **Anker-Felder** sind **sichere** Felder, d. h. Schiffe, die auf ihnen stehen, dürfen nicht angegriffen werden. Auf jedem Ankerfeld dürfen jedoch mehrere Schiffe stehen.
- Schiffe können das Feld, auf dem die **Hydra gerade** steht, nicht betreten. **Ausnahme:** wenn der **Auftrag "Besiege die Hydra!"** offen ausliegt oder beim betreffenden Spieler auf der Hand steckt. Dann greift der Spieler die Hydra mit dem Betreten des Hydra-Feldes an. Die Bewegung endet auf diesem Feld.
- Die **Bewegung des Schiffes endet** auch, sobald der Spieler auf ein Styx-Feld zieht, einen Auftrag erfüllt oder versucht, eine Siedlung zu gründen bzw. eine Stadt oder Siedlung zu erobern.



STYX

Auch ein nicht-aktiver Spieler darf **alle seine Kämpfer aus der Unterwelt** zurückholen, wenn er sein Schiff auf ein Styx-Feld zieht. Passen nicht alle Kämpfer auf den Schiffs-Plan, müssen die übrigen in der Unterwelt bleiben, oder der Spieler legt Schätze von seinem Schiffs-Plan auf freie Schatzfelder in beliebigen Städten.

Haben mehrere Spieler gleich viele Kämpfer in der Unterwelt, darf sich kein Spieler 2 Siegpunkt-Karten nehmen, da es keine Mehrheit gibt.

Auf den Styx-Feldern dürfen beliebig viele Schiffe stehen. Sie sind dort vor Angriffen geschützt.

AUFTRAGSKARTEN

Ein Auftrag ist eine Aufgabe der Götter, wie z. B. "Bringe 1 roten Schatz nach Athen!" oder "Besiege die Hydra!".

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn eine Auftragskarte auf die Hand, die nur er erfüllen darf. Erfüllt ein Spieler diese Auftragskarte zu einem beliebigen Zeitpunkt, darf er sie vor sich ablegen und die abgebildeten Siegpunkte zu seinen aktuellen Siegpunkten hinzuzählen. Er erhält keine neue Auftragskarte auf die Hand.



WICHTIG!

Sobald eine der beiden ausliegenden Auftragskarten erfüllt wird, muss eine neue Auftragskarte vom Stapel offen auf den frei gewordenen Platz gelegt werden.

1. Der Spieler, der einen oder mehrere Aufträge erfüllt, legt sofort die Auftragskarte(n) vor sich ab und erhält damit die entsprechenden Siegpunkte. Auch ein nicht-aktiver Spieler kann einen oder mehrere Aufträge erfüllen. Dies gilt auch, wenn der aktive Spieler den Auftrag in seinem weiteren Zug erfüllt hätte.
2. Erfüllen zwei Spieler eine Auftragskarte gleichzeitig, erhalten sie beide eine Siegpunkt-Karte. Die Auftragskarte geht aus dem Spiel.

BEISPIEL:

- Spieler A segelt nach Athen (auf ein Ankerfeld), und auf seinem Schiffs-Plan liegen ein grüner und ein roter Schatz. Dort erfüllt er den Auftrag: "Bringe einen grünen Schatz nach Athen!" und nimmt sich die Auftragskarte. Er legt den grünen Schatz auf ein freies Schatzfeld in einer beliebigen Stadt und legt eine neue Auftragskarte offen aus. Sie lautet: "Bringe einen roten Schatz nach Athen!".
- Spieler A hat auch diesen Auftrag **sofort erfüllt**, da er in Athen steht und einen roten Schatz an Bord hat. Er nimmt sich auch diese Auftragskarte und legt den roten Schatz auf ein beliebiges Schatzfeld.

AUFTRÄGE

1. SCHÄTZE NACH ATHEN BRINGEN

Schätze können die Spieler erhalten, wenn sie

- zu einer Stadt segeln (auf ein benachbartes Feld) und diese Stadt erfolgreich **angreifen** (mehr Infos auf S. 14) **oder**
- gegen einen **Mitspieler** erfolgreich kämpfen, der einen oder mehrere Schätze hat (mehr Infos auf S. 13).

Erhält ein Spieler einen Schatz, legt er ihn auf ein freies Feld seines Schiffs-Plans. Ist dort kein Platz frei, darf er einen Kämpfer in die Unterwelt stellen. Sobald das Schiff des Spielers ein Ankerfeld erreicht, kann er den Schatz in Athen abliefern!

Der Spieler legt den Schatz auf ein freies Schatzfeld einer beliebigen Stadt. Falls die entsprechende Auftragskarte noch offen ausliegt, nimmt er sie sich und erhält die darauf gezeigten Siegpunkte.

Liegt die entsprechende Auftragskarte nicht mehr offen aus, darf sich der Spieler stattdessen eine Siegpunkt-Karte nehmen.



2. EINEN MITSPIELER BESIEGEN

Der Spieler segelt auf das Feld, auf dem ein anderes Schiff steht, um es anzugreifen (mehr Infos auf S. 13). Gewinnt der Angreifer, legt er die Auftragskarte vor sich ab. Ein Mitspieler gilt auch als besiegt, wenn du dich erfolgreich gegen seinen Angriff verteidigst.



3. MIT DER GEFORDERTEN ANZAHL AN KÄMPFERN ZU EINER STADT SEGELN



oder



4. MIT DER GEFORDERTEN ANZAHL AN AKTIONSKARTEN ZU EINER STADT SEGELN

Um diesen Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler mindestens die abgebildete Anzahl an Aktionskarten auf der Hand haben. Er segelt auf ein benachbartes Feld der genannten Stadt und legt die Aktionskarten verdeckt unter den Aktionskarten-Stapel. Die Auftragskarte legt er vor sich ab.



5. DIE HYDRA BESIEGEN

Nur wenn diese Auftragskarte ausliegt oder beim Spieler auf der Hand ist, darf er die Hydra angreifen (mehr Infos auf S. 15).



AKTIONSKARTEN

Die meisten Aktionskarten verlieren nach dem Ausspielen sofort ihre Wirkung und werden verdeckt unter den Aktionskarten-Stapel gelegt.

Nur die Aktionskarten "Pegasus", "Gunst des Hades" und "Goldenes Flies" gelten nach dem Ausspielen für den Rest des Spiels und bleiben vor dem jeweiligen Spieler liegen.

Alle Spieler dürfen in ihrem Zug (aktiv oder nicht-aktiv) jeweils beliebig viele Aktionskarten spielen, auch unmittelbar nachdem sie sie erhalten haben.



GRÜNDEN EINER SIEDLUNG

Um eine Siedlung (Ephesus, Salamis, Argos oder Lindos) zu gründen, segelt der Spieler auf ein benachbartes Feld der Siedlung und stellt die abgebildete Anzahl Kämpfer (1 oder 2) von seinem Schiffs-Plan in die Siedlung.

Diese Kämpfer können nicht in Kämpfen eingesetzt werden, solange sie in der Siedlung stehen. Nur wenn ein anderer Spieler die Siedlung im weiteren Spielverlauf erobert, kann der Spieler die Kämpfer zurückerhalten. Sie werden dann zunächst in die Unterwelt gestellt und können von dort vom Spieler im Spielverlauf auf seinen Schiffs-Plan zurückgeholt werden.

Stehen in einer Siedlung bereits ein oder mehrere Kämpfer eines anderen Spielers, kann sie nicht gegründet, sondern muss angegriffen werden (mehr Infos auf S. 14).

Jede Siedlung zählt 1 oder 2 Siegpunkte für den Spieler, dessen Kämpfer dort stehen. Die Siegpunktzahl entspricht der Anzahl an Kämpfern.

Jeder Spieler darf beliebig viele Siedlungen gründen.

KAMPF-REGELN

EIN ANDERES SCHIFF ANGREIFEN

1. Beide Spieler nehmen alle Kämpfer von ihrem Schiffs-Plan in die Hand und "würfeln" mit ihnen. Für das Ergebnis ist die Position der Kämpfer nach dem Würfeln wichtig:

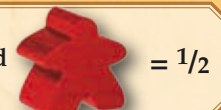
- Jeder Kämpfer, der mit dem Kreuz nach oben liegen bleibt, zählt 0 Punkte und wird in die Unterwelt gestellt.



- Jeder Kämpfer, der mit dem Kreuz nach unten liegen bleibt, zählt 1 Punkt und wird zurück auf den Schiffs-Plan gestellt.



- Jeder Kämpfer, der auf der Seite liegen bleibt oder steht, zählt einen halben Punkt und wird zurück auf den Schiffs-Plan gestellt.





4 Kampf-Punkte



3,5 Kampf-Punkte

2. Beide Spieler zählen ihre Kampf-Punkte zusammen. Der Spieler mit mehr Punkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Verteidiger.
3. Der Gewinner kann entweder einen Schatz vom Schiffs-Plan des Verlierers auf seinen eigenen legen. Oder er zieht verdeckt eine Aktionskarte aus dessen Hand. Zusätzlich **muss** der Gewinner das Schiff des Verlierers um 3 Wasserfelder auf ein freies Feld versetzen (auch über besetzte Felder hinweg).

KAMPF UM EINE STADT ODER EINE SIEDLUNG

Um eine Stadt oder Siedlung anzugreifen, muss das Schiff des Angreifers auf einem benachbarten Feld stehen.

Um Ephesus zu gründen, lässt der Spieler dort einen Kämpfer zurück.



Ephesus hat einen Eroberungswert von 1 – ein Angreifer muss also mindestens 1 Kampf-Punkt würfeln, um die Siedlung von einem anderen Spieler zu erobern.

In Halikarnassos liegen im Spielverlauf bis zu 3 Schätze.



Halikarnassos hat einen Eroberungswert von 4 – ein Angreifer muss also mindestens 4 Kampf-Punkte würfeln, um einen Schatz aus der Stadt zu nehmen.

Der Spieler würfelt mit allen Kämpfern von seinem Schiffs-Plan.

Bei den Städten und Siedlungen stehen jeweils die Eroberungswerte (z. B. "4" in Halikarnassos und "1" in Ephesus). Erzielt der Spieler mehr Kampf-Punkte als der Eroberungswert der Siedlung oder Stadt, gewinnt er den Kampf:

Stadt: Der Spieler darf sich einen der Schätze auf seinen Schiffs-Plan legen.

Siedlung: Die Kämpfer des anderen Spielers werden von der Siedlung in die Unterwelt gestellt und durch 1 oder 2 Kämpfer des Gewinners ersetzt.

ANGRIFF AUF DIE HYDRA

Der Spieler segelt auf das Feld, auf dem die Hydra steht.

Er würfelt mit allen Kämpfern von seinem Schiffs-Plan.

Erzielt der Spieler **5 Kampf-Punkte oder mehr, besiegt er die Hydra**. Der Spieler legt die Auftragskarte vor sich ab und versetzt die Hydra um 3 Felder auf ein freies Wasserfeld.

Erzielt der Spieler **weniger als 5 Kampf-Punkte, verliert er den Kampf**, und der rechte Mitspieler versetzt das angreifende Schiff um 3 Felder auf ein freies Wasserfeld.



EINEN ANDEREN SPIELER MIT DER HYDRA ANGREIFEN

Der Spieler zieht die Hydra auf das Feld mit dem Schiff eines Mitspielers, so dass dieser von der Hydra angegriffen wird.

Der angegriffene Spieler würfelt mit allen Kämpfern von seinem Schiffs-Plan.

Hat er **5 oder mehr Kampf-Punkte** erzielt, gewinnt er gegen die Hydra und darf sich eine **Siegpunkt-Karte nehmen**.

Wenn zu dem Zeitpunkt die "Besiege die Hydra!"-Auftragskarte ausliegt oder auf der Hand des Spielers steckt, legt er diese ab und nimmt sich keine Siegpunkt-Karte.

Er versetzt die Hydra um 3 Wasserfelder auf ein freies Wasserfeld.

Erzielt der Spieler **weniger als 5 Kampf-Punkte**, verliert er, und der rechte Mitspieler muss das Schiff um 3 Felder auf ein freies Wasserfeld versetzen.

SPIELENDE

Hat ein Spieler die geforderte Anzahl an Siegpunkten erreicht, endet das Spiel sofort.



KURZANLEITUNG

1. Der aktive Spieler würfelt mit den 5 Würfeln in der Kylix.
2. Alle Mitspieler dürfen segeln (Zugweite zeigt der mittlere Würfel) und Aktionen durchführen.
3. Der aktive Spieler stellt die Kylix auf das Zentrum.
4. Er führt Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:
 - Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen
 - Aktionskarte nehmen bzw. nehmen lassen
 - Segeln
 - Hydra ziehen
5. Er darf zusätzlich entweder:
 - eine Siedlung gründen,
 - ein anderes Schiff angreifen oder
 - eine Stadt oder eine Siedlung angreifen.

Unabhängig davon darf der Spieler eine oder mehrere Auftragskarten erfüllen.

6. Der nächste Spieler ist am Zug usw.

Es ist wichtig, jederzeit die Anzahl der eigenen Siegpunkte zu kennen!

7. Wer als Erster die geforderte Siegpunktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Wir danken dem Hans im Glück Verlag für die Erlaubnis, die Holz-Spielsteine aus dem Spiel "Carcassonne" zu benutzen.

© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.
Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8,
CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de

WHITE CASTLE
AGENTUR FÜR SPIELAUTOREN



Arno Steinwender & Wilfried Lepuschitz

DEUKALION

Die spannenden Fahrten der griechischen Helden

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 1 Hydra (Seeschlange), 4 Schiffe, 4 Schiffs-Pläne, 40 Kämpfer (10 pro Spieler), 15 Schätze (3 pro Farbe), 30 Aktionskarten, 16 Auftragskarten, 14 Siegpunkt-Karten, 5 Würfel (jeweils mit den Zahlen 1, 1, 2, 2, 3, 3), 1 Kylix (Würfelbecher) und 1 Aufklebebogen.

10+
2-4
SPIELER