



# THEOMACHIE

SPIELANLEITUNG

## EINFÜHRUNG

**Theomachie** ist ein Kartenspiel für zwei bis vier Personen, in dem die Spielmechanismen von Bieten und Deckbau benutzt werden.

Die Spieler verkörpern altertümliche **Gottheiten**, die vier miteinander wetteifernden Pantheons repräsentieren. Als Gottheiten werden die Spieler ihre **Geistlichen** in den Kampf schicken. Wenn sie möchten, können sie die Gläubigen unterstützen, auf ihre Gebete antworten und zahlreiche Wunder vollbringen. Andernfalls wird das Schicksal der Sterblichen auf grausame Weise besiegelt.

Das Spielziel besteht darin, die Gegner aller ihrer Geistlichen zu berauben und ihre Gottheiten in vergessene Legenden zu verwandeln.



## KURZE SPIELBESCHREIBUNG

Das Spiel fängt mit einem so genannten **Draft** an, in dem jeder Spieler seinen Nachziehstapel aus verschiedenen Gebetskarten zusammensetzt. Nach dem Deckbau wählen die Spieler ihre **Gottheiten** und damit auch die **Mythologie**, die zu dieser Gottheit gehört.

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Spielrunde läuft nach dem gleichen Muster ab:

- Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem eigenen Nachziehstapel („Deck“) auf die Hand.

- Eine **Konstellation der Elemente** wird auf den Tisch gelegt. Jede **Konstellation** besteht aus drei offenen und zwei verdeckten Elementkarten.
- Die Spieler setzen **Gläubige** als Einsatz. Die Einsätze aller Spieler bilden den Starteinsatz jeder Spielrunde.
- In den drei darauf folgenden **Wettrunden**, während des Bietens, erhöhen die Spieler den Einsatz. Gleichzeitig versuchen sie ihre Kräfte zu messen und mit anderen Spielern zu vergleichen.
- Während des Bietens kann man **Effekte** ausspielen, durch die man sich zusätzliche Informationen erwerben, mehr Karten ziehen oder die Geistlichen des Gegners vernichten kann.
- Wenn mindestens zwei Spieler nach dem Bieten verbleiben, müssen sie miteinander **kämpfen**.
- Während des **Kampfes** spielt jeder Spieler **Angriffe** aus und versucht, seine Geistlichen stärker als die Geistlichen seines Gegners zu machen.
- Der Gewinner erhält neue Geistliche, die Besiegten verlieren ihre Einsätze.
- Nach jeder Spielrunde **kaufen** die Spieler neue Gebete und Mythen, um sich für die nächste Runde vorzubereiten.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler mit Geistlichen übrig ist.

## DAS SPIELMATERIAL

### 24 ELEMENTKARTEN

Diese Karten braucht man, um andere Karten ausspielen zu können.

Auf jeder Elementkarte sind 2 Informationen angegeben:

1. Der Hintergrund, der die Sphäre einer Karte bestimmt;
2. Ein bis drei Symbole der Ordnung oder des Chaos.



### 120 GEBETKARTEN

Jeder Nachziehstapel setzt sich aus verschiedenen Gebetskarten zusammen.

Die Gebete teilen sich auf in **Aktionskarten** (Effekte, Angriffe und Orte) sowie **Machtkarten** (diese sehen genauso wie die Elementkarten).

Auf jeder Aktionskarte sind 4 Informationen angegeben:

1. Der Kartentyp;
2. Die Voraussetzung, um diese Karte spielen zu können;
3. Die Sphäre;
4. Der Text, der die Aktion einer Karte beschreibt.



### 100 GEISTLICHENMARKER

Diese Marker repräsentieren die Geistlichen jedes Spielers.

Es gibt drei Typen von Geistlichen:

- **PROPHETEN**, die 10 Kraftpunkte geben
- **PRIESTER**, die 5 Kraftpunkte geben
- **GLÄUBIGEN**, die 2 Kraftpunkte geben



### 20 MYTHENKARTEN AUS 4 MYTHOLOGIEN

Die Spieler kaufen diese mächtigen Karten für **Wundermarker**.

Auf jeder Mythenkarte sind 3 Informationen angegeben:

1. Die entsprechende Mythologie, aus der die Karte stammt;
2. Der Preis in Wundermarker;
3. Der Text, der den Effekt der Karte beschreibt.



### 8 GOTTHEITSKARTEN

Die Spieler verkörpern diese Gottheiten.

Auf jeder Gottheitskarte sind 3 Informationen angegeben:

1. Die entsprechende Mythologie des Gottes;
2. Die Fähigkeit;
3. Der Wunsch – eine Bedingung zum Erhalt von Wundermarkern.

### 4 VERZWEIFLUNGSKARTEN

Dank diesen Karten kann man auch ohne Geistliche an einer Spielrunde teilnehmen.

### 16 WUNDERMARKER

Für diese Marker kann man sich Mythenkarten kaufen.

## DAS EINSTIEGSSPIEL

Für den Anfang empfehlen wir eine einfache Version des Spiels. Die folgende Beschreibung erklärt die Regeln des Einstiegsspiels. Das Fortgeschrittenenspiel, in dem man Gottheiten benutzt, wird im weiteren Verlauf dieser Anleitung beschrieben.

### SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält 4 **PROPHETEN**, 8 **PRIESTER** und 12 **GLÄUBIGE**. Diese Geistlichen bilden die anfängliche Gemeinschaft jedes Spielers.
- Die restlichen Geistlichenmarker legt man beiseite. Diese Marker bilden den allgemeinen Vorrat.
- Der Stapel der Gebetskarten wird gut gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Wundermarker, Gottheitskarten und Mythenkarten werden erst im Fortgeschrittenenspiel benutzt – legen Sie sie vorerst zurück in die Schachtel.

### DECKBAU

Die Spieler bauen ihre Startdecks in mehreren Runden. Jede Deckbau-Runde läuft nach dem gleichen Muster ab:

- Jeder Spieler zieht eine entsprechende Anzahl von Gebetskarten auf die Hand.  
Die Anzahl von Karten, mit denen das Deck gebaut wird, hängt von der Anzahl der Mitspieler ab, und ist in der Tabelle auf der rechten Seite angegeben.
- Jeder Spieler wählt eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Während des Deckbaus kann man sich seine bereits gewählten Karten jederzeit ansehen..

- Wenn alle Spieler eine Karte ausgewählt haben, gibt jeder Spieler die übrigen Karten verdeckt an den linken Mitspieler weiter.
- Dieses Muster wiederholt man, bis jeder Spieler nur noch eine Karte auf der Hand hat.  
Diese letzte Karte gibt man nicht mehr weiter, sondern legt sie verdeckt beiseite.
- Solche Runden wiederholt man, bis jeder Spieler 12 Karten hat. Die Anzahl der Runden hängt von der Anzahl der Mitspieler ab und ist in der Tabelle unten angegeben.

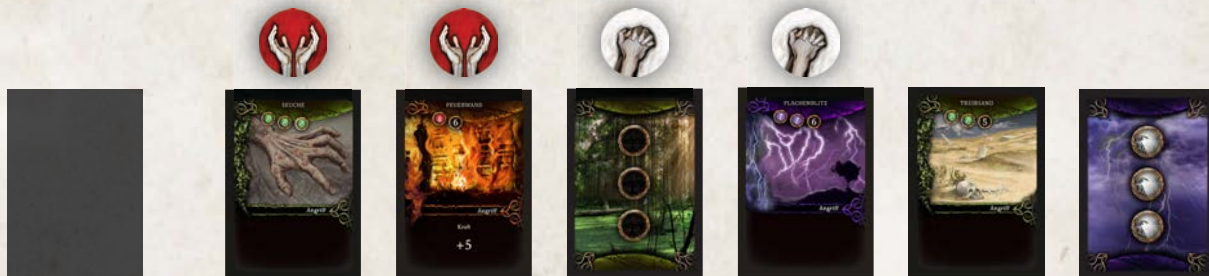
Anschließend wählt jeder Spieler 8 Karten für seinen Nachziehstapel (Startdeck) aus. Die übrigen vier Karten legt jeder Spieler verdeckt beiseite.

### ENDE DER SPIELVORBEREITUNG

- Mischen Sie die verdeckt beiseite gelegten Gebetskarten zurück in den Stapel.
- Legen Sie dann die Gebetskarten in einer Kartenreihe aus, wie unten im Bild dargestellt.  
Aus dieser Reihe kauft man später neue Karten.
- Mischen Sie den Stapel der Elementkarten und legen Sie ihn verdeckt in die Tischmitte.
- Jeder Spieler mischt seinen Nachziehstapel und legt ihn vor sich ab.

Deckbau – die Anzahl der Runden und der Karten

2 Spieler	6 Runden und 3 Karten
3 Spieler	4 Runden und 4 Karten
4 Spieler	3 Runden und 5 Karten



2 Karten, die einen Priester kosten

2 Karten, die einen Gläubigen kosten

2 kostenlose Karten

## DAS SPIEL

Das Spiel verläuft in aufeinanderfolgenden **Spielrunden**, wobei jede dieser Runden in verschiedene **Phasen** unterteilt ist. Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler Geistliche übrig hat.

### INITIATIVE UND ZUGABLAUF

Der Spieler mit der **Initiative** beginnt jede Phase einer Spielrunde, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In der ersten Runde übernimmt ein zufälliger Spieler die Initiative. Später liegt die Initiative bei dem Gewinner der vorherigen Spielrunde.

### PHASE 1: SPIELBEGINN

- **Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand.**

Falls ein Spieler bereits einige Karten auf der Hand hat, zieht er so viele Karten, bis er wieder 5 Karten hat. Wenn der Nachziehstapel nicht mehr genügend Karten enthält, zieht er erst die übrig gebliebenen Karten. Dann mischt der Spieler seinen **Ablagestapel** – dieser bildet einen neuen Nachziehstapel, von dem er die restlichen Karten zieht.

- **Drei offene und zwei verdeckte Elementkarten werden in die Tischmitte ausgelegt.**

Diese Karten bilden eine **Konstellation**. Wenn es weniger als 5 Karten in dem Elementstapel gibt, **mischt** man alle 24 Karten wieder zusammen, bevor man eine neue Konstellation auslegt.

- **Jeder Spieler legt seinen Einsatz auf den Tisch.**  
Der aktuelle **Grad des Konflikts** bestimmt die Anzahl von Gläubigen, die jeder Spieler aus seiner Gemeinschaft opfern muss. Am Anfang beträgt der **Grad des Konflikts** 1 Gläubiger. Er steigt jedes Mal um 1, wenn man den Stapel der Elementkarten mischt. Der Grad des Konflikts ist maximal 3 und kann nicht weiter steigen.

### GEWINN

Wenn ein Spieler für den ersten Einsatz zu wenig Geistliche hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist der Gewinner.

### PHASEN 2-4: BIETEN

Das Bieten besteht aus drei Wettrunden. Zu Beginn der **ersten** Wettrunde **tut man nichts** – drei Karten der Konstellation liegen offen, zwei verdeckt. Zu Beginn der **zweiten** und **dritten** Wettrunde deckt man jeweils **eine weitere Karte der Konstellation** auf.

Während der Wettrunden kann jeder Spieler am Anfang seines Zuges eine beliebige Anzahl von Effekten und Orten ausspielen.

Die **Effekte** treten sofort in Kraft und werden danach abgelegt, mit Ausnahme von **andauernden Effekten** – sie bleiben bis zum Ende der Spielrunde offen liegen.

Die **Orte** bleiben vor dem Spieler liegen bis sie zerstört werden. Beim Ausspielen der Ortskarte muss man einen Geistlichenmarker aus seiner Gemeinschaft nehmen und auf diese Karte legen. Sollte sich kein entsprechender Marker mehr in der Gemeinschaft befinden, kann die Karte nicht ausgespielt werden.

### AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Um eine Aktionskarte (Effekt, Angriff oder Ort) ausspielen zu können, muss man ihre **Voraussetzung** erfüllen. Die Voraussetzungen befinden sich in der oberen Mitte der Karte.

#### ASPEKT DES CHAOS

Zählen Sie alle schwarzen Symbole des Chaos auf den offenen Elementkarten in der Konstellation und auf Ihren ausgelegten Machtkarten zusammen. Die Summe muss mindestens so viele Symbole betragen, wie die Zahl auf der Karte.

#### ASPEKT DER ORDNUNG

In diesem Fall müssen Sie alle weißen Symbole der **Ordnung** zusammenzählen, ganz wie im Falle von den Symbolen der Chaos.

#### SYMBOLE DER SPHÄREN

Zählen Sie die Elementkarten in der Konstellation und Ihre ausgelegten Machtkarten aus der Sphäre der Karte zusammen. Die Summe muss mindestens so viele Karten betragen, wie die Anzahl der Symbole auf der Karte.

Wenn Sie diese Voraussetzungen nicht erfüllen, können Sie zusätzliche Machtkarten auslegen. Sie müssen das machen bevor Sie eine Aktionskarte ausspielen.

Die Machtkarten **werden nicht verbraucht**. Eine ausliegende Machtkarte kann beliebig oft genutzt werden.

Am Ende seines Zuges **muss** jeder Spieler eine **Aktion** ausführen. Die verfügbaren Aktionen hängen von den früheren Ereignissen ab.

#### FALLS NIEMAND DEN EINSATZ ERHÖHT HAT, KANN DER SPIELER:

- **Warten**  
Der Spieler fügt dem Einsatz keinen neuen Marker hinzu, der nächste Spieler ist am Zug.
- **Erhöhen**  
Der Spieler kann dem Einsatz einen Geistlichen seiner Wahl hinzufügen.

#### FALLS ES EINE ERHÖHUNG DES EINSATZES GEGEBEN HAT, KANN DER SPIELER:

- **Mitgehen**  
Der Spieler kann entsprechende Marker aus seiner Gemeinschaft dem Einsatz hinzufügen, um mit der höchsten Erhöhung gleichzuziehen.
- **Erhöhen**  
Erst muss der Spieler mit der Erhöhung des Einsatzes gleichziehen. Dann fügt er dem Einsatz einen Geistlichen seiner Wahl aus seiner Gemeinschaft hinzu.

#### DER SPIELER KANN IMMER:

- **Aussteigen**  
Dieser Spieler ist aus der laufenden Spielrunde bis zum Beginn der Abrechnungsphase ausgeschlossen. Sein Zug wird übergeht und er nimmt am Kampf nicht teil.

Erst wenn der Spieler seinen Zug (seine Aktion) beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jede folgende Wettrunde endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- **Jeder Spieler hat seinen Zug beendet und niemand hat den Einsatz erhöht.**  
Mit anderen Worten, entscheiden sich alle Spieler reihum zu warten.
- **Der Spieler, der den Einsatz als letztes erhöht hat, ist noch einmal an der Reihe und kein anderer Spieler erhöht den Einsatz weiter.**  
Alle Spieler haben mit der letzten Erhöhung gleichgezogen oder sind aus der Spielrunde ausgestiegen.

- **Nur ein Spieler ist in der Wettrunde verblieben.**

Die restlichen Spieler sind aus der Spielrunde ausgestiegen. In diesem Fall übergeht man die Kampfphase und beginnt sofort mit der Abrechnungsphase.

Nach dem Ende der laufenden Wettrunde wird die nächste Elementkarte in der Konstellation aufgedeckt. Dann beginnt man die nächste Wettrunde. Wenn **alle** Elementkarten in der Konstellation offen liegen (nach der dritten Wettrunde), beginnt man die **Kampfphase**.

**Beachten Sie:** Der Spieler mit der Initiative fängt jede Wettrunde an, unabhängig von dem letzten Spieler in der vorherigen Runde.

#### VERZWEIFLUNGSKARTE

Wenn Sie den Einsatz gleichziehen möchten, aber Sie besitzen nicht mehr ausreichend Geistlichenmarker, können Sie eine **Verzweiflungskarte** ausspielen. Immer wenn es Ihnen an den Markern fehlt, um den Einsatz gleichzuziehen, können Sie die Marker aus dem Vorrat nehmen und auf diese Karte legen.

In der **Abrechnungsphase** legen Sie alle Marker auf der Verzweiflungskarte **in den Vorrat zurück** und legen diese Karte ab. Falls eine andere Karte einen Marker von der Verzweiflungskarte in die Gemeinschaft zurückgezogen würde, wird der Marker stattdessen zurück in den Vorrat gelegt.

Man kann die Verzweiflungskarte **nicht für Erhöhungen benutzen**.

#### PHASE 5: KAMPF

Wenn mehr als ein Spieler nach den drei Wettrunden verbleibt, müssen die verbliebene Spieler miteinander **kämpfen**.

In seinem Zug kann jeder Spieler:

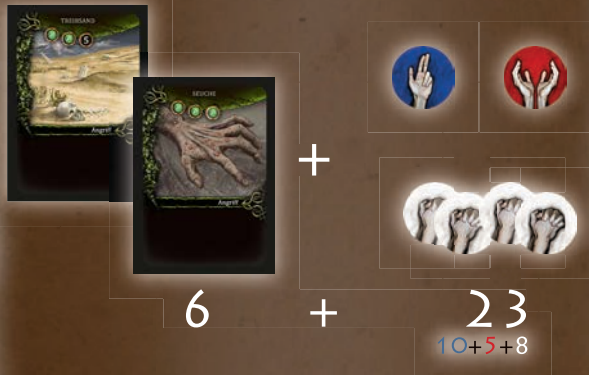
- **Eine beliebige Anzahl von Angriffen ausspielen.**  
Man kann nur Angriffe aus eine Sphäre ausspielen, es sei denn, dass eine andere Karte es ausdrücklich erlaubt.
- **Passen**  
Wenn man keinen Angriff ausspielen kann oder keinen ausspielen möchte, muss man **passen**.

Die Angriffe, die Ihren Einsatz oder die Einsätze der Gegner manipulieren, treten sofort in Kraft. Die Angriffe, die Kraft zugeben, zählt man in der **Abrechnungsphase** zusammen. Der Kampf endet, wenn alle Teilnehmer nacheinander **passen**.

## BERECHNUNG VON KRAFT

Um die Kraft eines Kampfteilnehmers zu berechnen, muss man die Kraft seiner ausgespielten Angriffe und die Kraft der Geistlichen in seinem Einsatz zusammenzählen. **PROPHETEN** geben +10 Kraftpunkte, **PRIESTER** +5, **GLÄUBIGE** +2.

Beispiel: Der erste Spieler hat *Seuche* (diese Karte entfernt alle Gläubigen aus dem Einsatz des Gegners) und *Treibsand* (+6 Kraftpunkte) gespielt. Der zweite Spieler hat *Flächenblitz* (+7 Kraftpunkte) und *Einheit* (+1 Kraftpunkte für jeden Geistlichen in seinem Einsatz) gespielt.



Nach der Berechnung hat der erste Spieler  $6+23=29$  Kraftpunkte. Der zweite Spieler hat nur  $7+2+15=24$  Kraftpunkte. Das bedeutet, dass der erste Spieler mehr Kraftpunkte hat und diese Spielrunde gewinnt.

## PHASE 6: ABRECHNUNG

- **Bestimmen Sie die Gewinner und Verlierer.**  
Wenn nur ein Spieler in einer Spielrunde übrig ist, gewinnt er automatisch. Andernfalls gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl von Kraftpunkten im Kampf (siehe links).
- **Die Spieler spielen Effekte aus.**  
In der Abrechnungsphase kann man nur Effekte nutzen, die ausdrücklich während dieser Phase gespielt werden dürfen. Die Karten spielt man im Uhrzeigersinn aus, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative.
- **Die Verlierer werfen ihre Einsätze in den Vorrat ab.**
- **Die Verlierer beschädigen alle ausgelegte Orte.**  
Um einen Ort zu beschädigen, muss man die Karte horizontal drehen. Falls eine Ortskarte schon beschädigt war, legen Sie sie stattdessen auf Ihren Ablagestapel. Werfen Sie auch den Marker auf der Karte in den Vorrat ab.
- **Wenn es nur einen Gewinner gibt, nimmt er einen zusätzlichen Marker aus dem Vorrat. Der Typ des Markers hängt von der Anzahl der Mitspieler ab.**  
4 Spieler im Spiel – ein **PRIESTER**  
3 Spieler im Spiel – ein **GLÄUBIGER**  
Wenn 2 Spieler im Spiel verbleiben sind, nimmt der Gewinner keine zusätzlichen Marker.
- **Wenn es nur einen Gewinner gibt, und dieser Gewinner keinen **PROPHETEN** in seiner Gemeinschaft hat, nimmt er auch einen **PROPHETEN** aus dem Vorrat.**  
Es geht nur um die Gemeinschaft – der Gewinner nimmt einen Propheten aus dem Vorrat auch wenn er Propheten im Einsatz hat.
- **Die Gewinner ziehen ihre Einsätze in ihren Gemeinschaften zurück.**
- **Der Gewinner dieser Spielrunde übernimmt die Initiative.**  
Manchmal gibt es mehrere Gewinner. In einer solchen Situation erhält der Gewinner die Initiative, der im Uhrzeigersinn am nächsten zu dem Spieler sitzt, der die Initiative in der vorherigen Runde hatte.

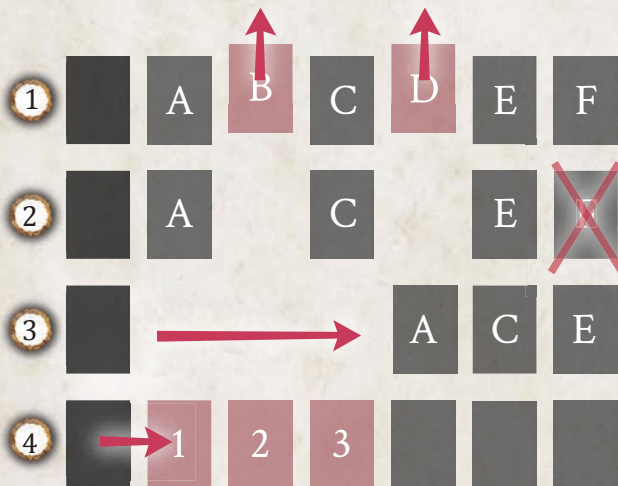
- Jeder Spieler legt seine Handkarten auf seinen Ablagestapel ab. Legen Sie alle Karten aus der Hand, alle ausgelegten Machtkarten und andauernde Effekte ab.
- Die Karten aus der Konstellation legt man auf einen Stapel neben der Elementkarten ab. Die verdeckten Elementkarten deckt man erst auf.

### PHASE 7: GEBETE

- Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative kauft jeder Spieler eine Karte aus der Kartenreihe und legt sie auf seine Ablagestapel. (1)

Um eine Karte zu kaufen, wirft der Spieler einen entsprechenden Geistlichenmarker aus seiner Gemeinschaft in den Vorrat ab (siehe Seite 4, Kartenreihe). Die Karten ohne Marker sind kostenlos. Die Spieler können auch kostenlos die oberste Karte des Gebetsstapels ziehen. Jeder Spieler muss eine Karte kaufen oder ziehen.

- Falls die erste kostenlose Karte in der Kartenreihe verblieben ist, entfernen Sie diese Karte ganz aus dem Spiel und legen Sie sie in die Schachtel. (2)
- Rücken Sie die verbliebenen Karten nach rechts, so dass keine Lücken zwischen ihnen bleiben. (3)
- Füllen Sie die freien Plätze am linken Rand der Kartenreihe mit neuen Gebetskarten auf. (4)



Nach der Gebetsphase beginnt man die nächste Spielrunde.

### GEISTLICHE EINWECHSELN

Wenn ein Spieler keine **PRIESTER** oder **GLÄUBIGE** mehr in seiner Gemeinschaft hat, muss er andere Geistlichenmarker einwechseln.

- Wenn ein Spieler noch einen **PROPHETEN**, aber keine **PRIESTER** hat, wirft er den **PROPHETEN** ab und nimmt 2 **PRIESTER** aus dem Vorrat.
- Wenn ein Spieler noch einen **PRIESTER**, aber keine **GLÄUBIGEN** hat, wirft er den **PRIESTER** ab und nimmt 2 **GLÄUBIGE** aus dem Vorrat.

Die Spieler müssen die Geistlichen **sofort** einwechseln, sobald sie keine Geistlichenmarker eines Typs mehr haben. Das bedeutet, dass man Geistlichenmarker einwechseln muss, selbst wenn man gerade eine Karte ausspielt.

Zum Beispiel: Ein Spieler spielt den Angriff *Opfer* aus, durch den man dem Einsatz neue Geistlichenmarker hinzufügen kann, und kann dabei die Marker einwechseln.

### KARTEN ALS REAKTION AUSSPIELEN

Der Text auf manchen Effektkarten lautet: „*Spiele, wenn dein Gegner «Bedingung»*“. Diese Effekte kann man **nur** als Reaktion auf die angegebene Aktion des Gegners ausspielen, unabhängig davon, welcher Spieler gerade am Zug ist. Bevor man einen solchen Effekt ausspielt, kann man zusätzliche Machtkarten auslegen.

### MACHTKARTEN AUSLEGEN

Machtkarten kann man **jederzeit in seinem Zug oder bevor man eine Karte als Reaktion ausspielt** auslegen. Die ausgelegten Machtkarten bleiben vor dem Spieler liegen bis zum Ende einer Spielrunde. Während einer Runde können sie mehrfach genutzt werden.

### STAPEL MISCHEN

Muss ein Spieler Karten nachziehen (am Anfang einer Spielrunde oder wegen eines Effekts) und sein Nachziehstapel ist leer, so **mischt der Spieler seinen Ablagestapel** und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Das bezieht sich auch auf die Effekte, die Karten eines Nachziehstapels aufdecken.

### AN EINER SPIELRUNDE TEILNEHMEN

Die Spieler, die aus einer Spielrunde ausgestiegen sind, nehmen **weder am Bieten noch am Kampf** teil. Die Aktionen der anderen Spieler in diesen Phasen **betreffen sie nicht**. Wenn auf einer ausgespielten Karte angegeben ist, dass man einen Spieler auswählen muss, kann man nur zwischen den **verbliebenen Spielern** auswählen.



Die Spieler, die aus einer Spielrunde ausgestiegen sind, nehmen an der **Abrechnungsphase** und an der **Gebetphase** teil. Am Anfang der Abrechnungsphase nehmen diese Spieler ihre Handkarten aus ihren Einsätzen in die Hände zurück. Sie können diese Karte ausspielen. Die Mitspieler können auch diese Spieler als Ziele ihrer Aktionen auswählen.

### ABLAGESTAPEL

Der Ablagestapel jedes Spielers ist immer offen, aber nur der **Besitzer** des Stapels kann ihn durchsehen. Das bedeutet, dass nur die **oberste Karte** des Ablagestapels für die anderen Spieler sichtbar ist. Bevor ein Spieler seine Karten ablegt, kann er sie **beliebig ordnen**. Man sollte stets darauf achten seinen Gegnern mit der obersten Karte seines Stapels möglichst wenig zu verraten.

## DAS FORTGESCHRITTENENSPIEL

Im Fortgeschrittenenspiel gibt es zwei zusätzliche Spielelemente: **Gottheitskarten** und **Mythenkarten**.

### SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Deckbau führen die Spieler die folgenden Schritte aus:

- Erst nimmt man eine **Gottheitskarte** aus jeder **Mythologie**.
- Dann bekommt jeder Spieler eine **zufällig ausgewählte Gottheitskarte** und damit auch eine **Mythologie**.
- Die Spieler bekommen die **restlichen Gottheitskarten** aus dieser **Mythologie** und legen sie offen vor sich ab.

Der Deckbau verläuft genauso wie im Einstiegsspiel (siehe Seite 4).

- Nach dem Deckbau wählt jeder Spieler eine seiner **Gottheitskarten** geheim aus.
- Wenn alle Spieler ihre **Gottheiten** ausgewählt haben, legen sie sie **offen vor sich ab**. Die restlichen **Gottheitskarten** legt man zurück in die Schachtel.
- Dann bildet jeder Spieler seinen **Mythenkartenstapel**. Jeder Spieler nimmt alle **Mythenkarten** aus seiner **Mythologie**, mischt den Stapel und legt ihn offen neben seine **Gottheit**. Die oberste Karte des Stapels muss immer sichtbar sein.

Die **Wundermarker** werden gut erreichbar neben den **Vorrat** gelegt.



### GOTTHEITSKARTEN

Jede Gottheit hat eine **Fähigkeit** und einen **Wunsch**. Es gibt zwei Typen von Fähigkeiten:

- **Andauernde**  
Eine solche Fähigkeit ist immer in Kraft und modifiziert die Regeln, die den angegebenen Spieler betreffen.
- **Einmalige**  
Eine solche Fähigkeit benutzt man aktiv. Meistens lautet der Text der Fähigkeit „*Entferne «einen Marker», um...*“. Bevor man diese Fähigkeit benutzt, muss man einen angegebenen Marker aus seiner Gemeinschaft in den Vorrat abwerfen. Der Spieler kann die Fähigkeit **nur während des Bietens, in seinem Zug und nur einmal pro Spielrunde** benutzen, es sei denn, dass der Text etwas anders erlaubt.

Durch den **Wunsch** kann man **Wundermarker** erhalten. Wenn der Wunsch erfüllt wird, nimmt man einen **Wundermarker**. In einer Spielrunde kann man nur einen Wundermarker erhalten.

### SPIELABLAUF – ÄNDERUNGEN

Es gibt zwei Änderungen zum Ablauf des Einstiegsspiels.

- Nach der **Gebetphase** gibt es eine zusätzliche **Mythenphase**.
- Vor der ersten **Wettrunde** und vor der **Kampfphase** wird ein zusätzlicher Schritt eingeführt, in dem man die **Mythenkarten** oder **Fähigkeiten** benutzt.

## MYTHENPHASE

Die Mythenphase ist die letzte Phase jeder Spielrunde und findet **nach der Gebetphase** statt. In dieser Phase darf jeder Spieler beginnend mit dem Spieler mit der Initiative **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- **Die oberste Mythenkarte von seinem Mythenstapel kaufen.**  
Um eine Karte zu kaufen, muss man ihren Preis in Wundermarkern zahlen. Dann legt man diese Karte vor seiner Gottheit ab.
- **Die oberste Karte vom Mythenstapel nehmen und unter den Stapel legen.**  
Die neue oberste Karte wird aufgedeckt. Man kann sie erst in der nächsten Spielrunde kaufen.
- **Den Stapel unverändert belassen.**

## MYTHENKARTEN UND FÄHIGKEITEN BENUTZEN

Auf jeder Mythenkarte ist eine Anweisung angegeben – eine Bedingung, unter der die Fähigkeit der Karte aktiviert werden kann. Wenn diese Bedingung erfüllt ist, kann man die Karte benutzen.

Die Anweisungen auf manchen **Mythenkarten** und **Fähigkeiten** besagen, dass man sie vor Beginn einer der Phasen benutzen darf. **Vor Beginn** einer entsprechenden Phase entscheiden sich die Spieler reihum, ob sie solche Karten oder Fähigkeiten benutzen möchten, oder nicht. Sobald die Phase begonnen hat, hat der Spieler die Gelegenheit verpasst. Er kann diese Karten und Fähigkeiten bis zu der nächsten Spielrunde **nicht benutzen**. Die Spieler sollen daher auf Karten achten, die man nur vor der Kampfphase benutzen kann - sie können großen Einfluss auf den Ergebnis des Kampfs haben.

## HEROEN

Die **Heroenkarten** benutzt man anders als die restlichen Mythenkarten. Wenn ein Spieler eine solche Karte kauft, legt er sie vor sich ab. Diese Karte und ihre Anweisung sind nicht aktiv.

**Vor jedem Kampf** kann der Spieler den ausgelegten Heros seinem eigenen **Einsatz** hinzufügen. Dann **aktiviert sich** diese Karte und man kann sie benutzen.

Nach einem **verlorenen Kampf** kommen alle Heroen des Spielers **ums Leben** und werden zurück in die Schachtel gelegt.

## GLOSSAR

**ABLEGEN** - Der Spieler legt eine Karte auf einen entsprechenden Stapel.

**ANDAUERNDER EFFEKT** - Dieser Begriff bedeutet, dass ein Effekt bis zum Ende einer Spielrunde auf dem Tisch liegen bleibt (bis zum Ende der Abrechnungsphase).

**EINSATZ** - Alle Geistlichenmarker, die ein Spieler in einer Spielrunde eingesetzt hat.

**ENTFERNEN** - Wenn ein Geistlicher aus dem Spiel entfernt werden soll, legt man den entsprechenden Marker zurück in den Vorrat. Im Falle von Karten legt man die Karte zurück in die Schachtel.

**GEISTLICHE** - Ein Überbegriff für Propheten, Priester und Gläubige.

**GEMEINSCHAFT** - Alle Geistlichenmarker eines Spielers, die in einer Spielrunde nicht teilnehmen (sie sind nicht im Einsatz).

**HEROS** - Eine spezielle Mythenkarte. Die genaue Beschreibung befindet sich links.

**KONSTELLATION** - Die gemeinsamen Elementkarten in der Tischmitte

**KONTROLLIEREN** - Jeder Spieler kontrolliert seine ausgelegte Machtkarten und alle offene Karten in der Konstellation. Wenn auf einer Karte angegeben ist, dass ein Spieler eine entsprechende Anzahl von Symbolen der Ordnung oder des Chaos kontrollieren muss, zählt er alle solche Symbole auf den kontrollierten Karten zusammen. Wenn eine Karte sagt, dass ein Spieler zusätzliche Symbole kontrolliert, kann er diese Symbole für das Ausspielen von Karten benutzen.

**LEGEN (GEISTLICHE)** - Auf einer Ortskarte bedeutet dieser Begriff, dass man nach dem Ausspielen dieser Karte einen entsprechenden Geistlichenmarker aus seiner Gemeinschaft auf diese Karte legen muss. Die Geistlichen, die auf den Ortskarten liegen, zählen nicht zum Einsatz.

**NACHZIEHEN** - Falls der Text einer Karte nicht genau angibt, woher der Spieler eine Karte nachziehen soll, zieht er immer die oberste Karte von seinem.

**NACHZIEHSTAPEL** - Eigene Karten werden immer auf den eigenen Ablagestapel gelegt, andere Karten neben den Stapel, aus dem die Karten gezogen wurden.

**SPHÄRE** - Das Element, zu dem eine Machtkarte, Aktionskarte oder Elementkarte gehört – Wasser, Feuer, Erde oder Luft.

**ZURÜCKZIEHEN** - Der Begriff bedeutet, dass man einen Geistlichen aus dem Einsatz eines Spielers nimmt und ihn in seine Gemeinschaft zurücklegt.

**SPIELENTWICKLUNG**

Jakub Wasilewski  
Adam Kwapiński  
Tomasz Bylina

**ILLUSTRATIONEN**

Iga W. Grygiel  
Małgorzata Śliwka  
Justyna Uniaż-Badowska  
Beata Urniaż-Księżka  
Łukasz Kowal

**GRAFIKDESIGN**

Iga W. Grygiel

**ÜBERSETZUNG AUS DEM POLNISCHEN INS DEUTSCHE**

Małgorzata Boryczka

**KORREKTUR UND BERATUNG**

Philipp Winter

**SPIELTESTER**

Małgorzata Boryczka, Iga W. Grygiel, Dorota Bylina, Agnieszka Tambor, Beata Uniaż-Księżka, Krzysztof Księżski, Michał Sieńko, Oskar Walczewski, Rafał Sieńko, Piotr Żelechowski

**SPEZIELLE DANKSAGUNG:**

-



HISTORICAL GAMES FACTORY

[www.wydawnictwofgh.pl](http://www.wydawnictwofgh.pl)

Alle Rechte vorbehalten © Historical Games Factory 2013

The Fell Types are digitally reproduced by Iginio Marini. [www.iginomarini.com](http://www.iginomarini.com)