

 FÁBIO LIMA

 ROMAN KUCHARSKI

HERCULES



SPIELANLEITUNG



mebo

EINFÜHRUNG

In **Hercules** würfelt ihr mit euren Würfeln und löst Rechenaufgaben, um die sagenhaften 12 Aufgaben des Herkules zu meistern. Dabei liefert ihr euch ein Wettrennen. Doch für den Sieg reicht es nicht allein, am schnellsten zu sein! Um voranzukommen, müsst ihr euch an die Götter des Olymp wenden, damit sie euch helfen, die Hindernisse auf eurem Weg zu beseitigen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Siegpunkte für die eigenen Karten und Boni durch geschicktes Rechnen erhält.

DIE 12 AUFGABEN DES HERKULES

1. Nemeischen Löwen bezwingen
2. Lernäische Hydra erlegen
3. Kerynitische Hirschkuh fangen
4. Erymanthischen Eber fangen
5. Ställe des Augias säubern
6. Stymphalische Vögel vertreiben
7. Kretischen Stier bändigen
8. Stuten des Diomedes fangen
9. Gürtel der Amazonenkönigin Hippolyte beschaffen
10. Rinder des Geryon rauben
11. Goldene Äpfel der Hesperiden stehlen
12. Dreiköpfigen Höllenhund Kerberos entführen

DIE GÖTTER DES OLYMP

- Aphrodite:** Göttin der Liebe
Apollo: Gott der Sonne und Musik
Ares: Gott des Krieges
Artemis: Göttin der Jagd
Athena: Göttin der Weisheit
Demeter: Göttin der Ernte
Dionysus: Gott des Weins und Theaters
Hades: Gott der Unterwelt
Hephaestus: Gott der Schmiedekunst
Hera: Göttin der Ehe
Hermes: Götterbote
Poseidon: Gott des Meeres
Zeus: Gott des Himmels und Donners

HALBGÖTTER

- Aeolus:** Gott des Windes
Hecate: Göttin der Magie
Hestia: Göttin des Herdes
Morpheus: Gott der Träume
Pan: Gott des Waldes
Tyche: Göttin des Zufalls

*Autor: Fábio Lima
 Illustration: Roman Kucharski
 Grafikdesign: Gil d'Orey
 Deutsche Ausgabe:
 Übersetzung: Lisa Prohaska
 Lektorat: Frank Thuro*

*Folgt uns in den Social Media
 für die aktuellsten Neuigkeiten!
 twitter.com/mebogames
 facebook.com/mebogames
 instagram.com/mebogames*

*Wendet euch bei Fragen zu diesem Spiel an:
 info@mebo.pt*

www.mebo.pt

*MEBO Games Lda.
 Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
 2645-471 Alcabideche, Portugal*



mebo

© MEBO Games 2021 • Alle Rechte vorbehalten.

Der Autor dankt dem Team von MEBO Games für seine hingebungsvolle Unterstützung sowie allen, die dieses Spiel getestet haben: Ana Fernandes, Ana Herculano, Ana Oliveira, Ana Teixeira, André Arrátel Torrão, André Santos, André Tavares, Ângela Ribeiro, Aurora Coelho, Bruna de Carvalho, Bruno Domingues, Bruno Ribeiro, Carlos Martins, Carlos Sérgio Rodrigues, Diogo Costa Ventura, Eduardo Pedroso, Gonçalo Marques, Gustavo Gonçalves, Hugo Fernandes, Hugo Oliveira, João Quintela Martins, José Luís, Júlia Cardoso, Laura Cardoso, Leonardo Coelho, Lucian Simionesei, Luís Mestre, Maria Manuel Cândido, Mariana Oliveira, Mónica de Carvalho, Nuno Martins, Orlando Sá, Paulo Canaveira, Paulo Cândido, Pedro Felício, Pedro Rodrigues, Rafaela de Carvalho, Telmo Mendes Leal, Thomas Geury, Vasco Chita.

SPIELMATERIAL

Diese Spielanleitung



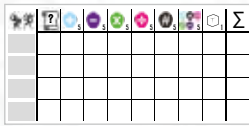
48 Marker (je 12 von jeder Farbe)



1 Spielbrett (bestehend aus 5 Teilen)



1 Pegasuskarte
(Startkarte)



1 Wertungsblock



8 farbige Würfel (je 2 von jeder Farbe)

1 weißer Würfel



12 Götterkarten

Vorderseite mit Fähigkeit



Rückseite ohne Fähigkeit

Rückseite

Vorderseite



4 Lehrlingskarten
4 Lehrlinge

1 Hades-Karte
(nur für den Solomodus)



10 Vasenkarten

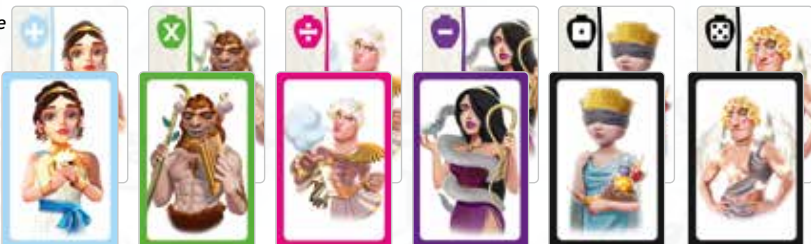


3 Pantheonkarten

48 Halbgötterkarten

Vorderseite

Rückseite



12 Hestia-Karten (+)

10 Pan-Karten (x)

6 Aeolus-Karten (±)

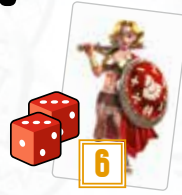
5 Hecate-Karten (-)

8 Tyche-Karten (1-3)

7 Morpheus-Karten (4-6)

SPIELAUFBAU

1. Legt das Spielbrett in die Tischmitte: Das schmale Teil kommt nach ganz links und die übrigen 4 Teile liegen so aus, dass die Zahlen am oberen Rand von links nach rechts aufsteigen.



2. Legt den weißen Würfel an die abgebildete Stelle.

3. Wählt alle jeweils eine Farbe und nehmt euch davon: 2 Würfel, 12 Marker, 1 Lehrling und 1 Lehrlingskarte.

4. Stellt euren Lehrling wie abgebildet auf das jeweilige Startfeld.

5. Legt jeweils eure Marker auf die 12 leeren Felder rechts in der Reihe mit eurem Lehrling.

6. Legt jeweils eure Würfel und eure Lehrlingskarte vor euch.

7. Sortiert die Halbgötterkarten und bildet für jeden Halbgott einen Stapel. Mischt diese Stapel einzeln und legt sie offen unterhalb des Spielbretts bereit.

Spielt ihr zu dritt, legt vorher die Halbgötterkarten mit 4 Fackeln zurück in die Schachtel.

Spielt ihr zu zweit, legt vorher die Halbgötterkarten mit 3 und 4 Fackeln zurück in die Schachtel.

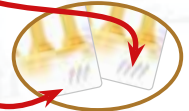




8. Legt die Pantheonkarten über der Spalte 12 auf dem Spielbrett aus und legt die Zeus-Karte oben auf den Stapel.

Spielt ihr zu dritt, legt die Pantheonkarte mit 4 Fackeln zurück in die Schachtel.

Spielt ihr zu zweit, legt die Pantheonkarten mit 3 und 4 Fackeln zurück in die Schachtel.



9. Mischt die übrigen Götterkarten und legt jeweils 1 zufällig gezogene Götterkarte offen über den Spalten 1–11 aus. (Die Hades-Karte gehört nicht dazu!)

10. Sortiert die Vasenkarten nach den Zahlen, die auf den Vasen zu sehen sind. Legt diese 5 Stapel in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts bereit. Ordnet die Karten in jedem Stapel so an, dass die Karte mit den meisten Siegpunkten oben liegt.

Spielt ihr zu zweit, legt die Vasenkarten mit 3 Fackeln zurück in die Schachtel.



11. Die älteste Person nimmt sich die Pegasuskarte und beginnt.



SPIELABLAUF

Eine Partie *Hercules* verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

PHASE 1: ORAKEL BEFRAGEN - Seite 6

PHASE 2: AKTION AUSFÜHREN - Seite 6

PHASE 3: PEGASUSKARTE WEITERGEBEN - Seite 9



PHASE 1: ORAKEL BEFRAGEN

Würfelt alle gleichzeitig mit euren Würfeln.



PHASE 2: AKTION AUSFÜHREN

Wer die Pegasuskarte hat, macht den ersten Zug. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
Bist du am Zug, entscheide dich für 1 der folgenden Aktionen und führe sie aus:

EINE AUFGABE MEISTERN oder **AUSRUHEN** (Seite 9)

Nachdem du 1 dieser Aktionen ausgeführt hast, endet dein Zug.

EINE AUFGABE MEISTERN

Addiere, subtrahiere, multipliziere oder dividiere die beiden Zahlen auf deinen Würfeln. Das Ergebnis muss eine ganze Zahl zwischen 1 und 12 sein.

Du darfst die Fähigkeiten deiner Halbgötter- und Götterkarten nutzen, um dein Ergebnis zu beeinflussen, indem du Marker auf sie legst oder sie umdrehst. Eine ausführliche Beschreibung der Fähigkeiten der verschiedenen Halbgötter- und Götterkarten und wie du sie nutzt, findest du auf Seite 12.

Dein Ergebnis bestimmt, welche der 12 Aufgaben du meisterst. Nimm deinen Marker von der Spalte mit dieser Zahl auf dem Spielbrett und lege ihn vor dich. Er ist nun in deinem Vorrat.



Du kannst jede Aufgabe nur einmal pro Partie meistern!



BEISPIEL: Julia hat eine 6 und 3 gewürfelt. Sie dürfte damit Aufgabe 2 ($6 \div 3 = 2$) oder 9 ($6 + 3 = 9$) meistern – Aufgabe 3 ($6 - 3 = 3$) kann sie nicht noch einmal meistern, denn das hat sie bereits! Sie kann die Zahlen auf ihren Würfeln auch nicht multiplizieren ($6 \times 3 = 18$), weil das Ergebnis keine Zahl zwischen 1 und 12 wäre. Nachdem sie sich für ein Ergebnis entschieden hat, nimmt sie ihren Marker von der entsprechenden Spalte und legt ihn in ihren Vorrat.

Nachdem du eine Aufgabe gemeistert und deinen Marker von der zugehörigen Spalte genommen hast, musst du deinen Lehrling so weit wie möglich nach rechts bewegen, bis er vor dem nächsten Marker zum Stehen kommt.

Lehrlinge können niemals Würfel überspringen.

BEISPIEL: Laura meistert Aufgabe 7 und nimmt ihren Marker von dieser Spalte. Ihr Lehrling ist in Spalte 6 und sie hat keine Marker mehr in Spalte 7 und 8. Laura rückt mit ihrem Lehrling also bis zu Spalte 8 vor. Da in Spalte 9 noch ein Marker von Laura liegt, kann sie ihren Lehrling nicht noch weiter nach rechts bewegen.



HALBGÖTTERKARTEN ERHALTEN

Nachdem du eine Aufgabe gemeistert hast, erhältst du 1 Halbgötterkarte. Lege sie mit der Vorderseite nach oben in deinen Vorrat. Die Halbgötterkarte muss ENTWEDER die Rechenart zeigen, die du genutzt hast, ODER die Zahl von einem deiner Würfel, die du genutzt hast. Gibt es keine Halbgötterkarte, die eine dieser Bedingungen erfüllt, erhältst du keine.

Du kannst immer nur die oberste Halbgötterkarte eines Stapels nehmen.



Hast du **addiert**, erhältst du eine **Hestia-Karte**.



Hast du **subtrahiert**, erhältst du eine **Hecate-Karte**.



Hast du **dividiert**, erhältst du eine **Aeolus-Karte**.



Hast du **multipliziert**, erhältst du eine **Pan-Karte**.



Hast du einen Würfel mit einer Zahl zwischen **1-3** verwendet, erhältst du eine **Tyche-Karte**.



Hast du einen Würfel mit einer Zahl zwischen **4-6** verwendet, erhältst du eine **Morpheus-Karte**.

Hinweis: Tyche- und Morpheus-Karten zeigen immer ein schwarzes Würfelsymbol mit einer Zahl. Du erhältst diese Karten jeweils nur dann, falls die Zahl auf einem deiner Würfel mit der Zahl auf der obersten Tyche- oder Morpheus-Karte übereinstimmt.



BEISPIEL: Hugo hat eine 5 und 1 gewürfelt. Er dividiert die beiden Zahlen ($5 \div 1 = 5$), um Aufgabe 5 zu meistern, und nimmt seinen Marker von dieser Spalte. Anschließend erhält er 1 Halbgötterkarte: Er darf entweder die Aeolus-Karte nehmen (weil er dividiert hat), oder die Morpheus-Karte (weil sie die Zahl 5 zeigt). Hugo legt die gewählte Karte in seinen Vorrat.

VASENKARTEN ERHALTEN

Wann immer du mit deinem Lehrling **mindestens 3 Felder auf einmal** vorrückt, erhältst du die oberste Vasenkarte, die der Anzahl der vorgerückten Felder entspricht. Lege sie in deinen Vorrat. Am Spielende erhältst du die Siegpunkte von dieser Karte.

Ist der Vasenkartenstapel mit der entsprechenden Felderzahl leer, nimm die oberste Vasenkarte vom nächsten verfügbaren Stapel mit einer niedrigeren Felderzahl (falls vorhanden).

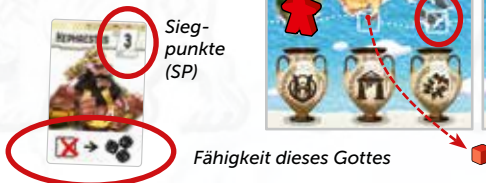


BEISPIEL: Nachdem Charlotte Aufgabe 3 gemeistert und ihren Marker von dieser Spalte genommen hat, rückt sie mit ihrem Lehrling 6 Felder vor, zu Spalte 8. Dafür erhält sie die oberste Vasenkarte für 6 Felder – diese ist 12 SP wert.



GÖTTERKARTEN ERHALTEN

Kommt dein Lehrling in einer Spalte zum Stehen, über der eine Götterkarte liegt, erhältst du diese Karte und legst sie mit der Vorderseite nach oben in deinen Vorrat. Götterkarten bringen dir Fähigkeiten (Seite 12) und Siegpunkte am Spielende.



BEISPIEL: Lauras Lehrling ist in Spalte 4. Sie meistert Aufgabe 5 und nimmt ihren Marker von dieser Spalte. Sie rückt mit ihrem Lehrling 2 Felder vor, zu Spalte 6. Dafür erhält Laura die Hephaestus-Karte, die über Spalte 6 liegt, und legt sie offen in ihren Vorrat.

WICHTIG:

1 - Pro Zug kannst du **von jeder Art** jeweils **höchstens 1 Karte** erhalten – also höchstens 1 Götterkarte, 1 Halbgötterkarte UND 1 Vasenkarte innerhalb eines Zuges. Diese Karten legst du immer in deinen Vorrat. Du darfst sie nutzen, um Aufgaben besser zu meistern, und am Spielende können sie dir zusätzliche Siegpunkte bringen (Seite 10–12).

2 - Falls du, NACHDEM du deine Halbgötter- und/oder Götterkarten genutzt hast, kein Ergebnis erhältst, mit dem du eine Aufgabe meistern kannst, endet dein Zug und die Person links von dir ist an der Reihe.

AUSRUHEN

Möchtest du mit deinen Würfeln keine **AUFGABE MEISTERN** UND hast du in diesem Zug noch keine Halb-götter- oder Götterkarte genutzt, darfst du dich **AUSRUHEN**, um Folgendes zu tun:

- **Nimm bis zu 3 Marker zurück in deinen Vorrat**, die du bereits auf deine Halb-götterkarten gelegt hast. Dadurch darfst du die Fähigkeiten dieser Halb-götterkarten ab deinem nächsten Zug wieder nutzen.

UND/ODER

- **Drehe 1 deiner Götterkarten**, die du bereits genutzt hast, **wieder auf die Vorderseite**. Dadurch darfst du die Fähigkeit dieser Götterkarte ab deinem nächsten Zug wieder nutzen.

Anschließend endet dein Zug.



BEISPIEL: In diesem Zug entscheidet sich Charlotte, sich **AUSRUHEN**. Sie hat in den vorherigen Zügen bereits sowohl 4 Halb-götterkarten genutzt – und dabei jeweils 1 Marker auf diese Karten gelegt – als auch die Fähigkeiten ihrer Götterkarten. Da sie sich ausruht, darf sie bis zu 3 Marker zurück in ihren Vorrat legen und dreht außerdem eine ihrer Götterkarten wieder auf die Vorderseite – sie entscheidet sich für Apollo. Danach endet ihr Zug.



PHASE 3: PEGASUSKARTE WEITERGEBEN

Nachdem ihr alle jeweils 1 Aktion ausgeführt habt, gebt die Pegasuskarte nach links an die nächste Person weiter. Sie beginnt die nächste Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine Person mit ihrem Lehrling Spalte 12 erreicht. Sie erhält dafür die Zeus-Karte, die 5 SP wert ist.

Alle anderen, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, führen ihre Züge noch aus, sodass alle gleich oft am Zug waren.

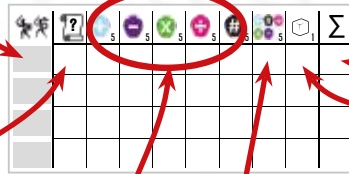
Wer dabei mit dem eigenen Lehrling ebenfalls Spalte 12 erreicht, erhält eine Pantheonkarte, die auch 5 SP wert ist.



WERTUNG

Nehmt den Wertungsblock zur Hand und zählt jeweils eure Siegpunkte (SP).
Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Tragt hier eure Namen ein.



Tragt hier die Summe eurer Siegpunkte ein.

Marker

Du erhältst 1 SP für jeden Marker in deinem Vorrat. Marker, die auf Halbgötterkarten liegen, zählen bei der Wertung NICHT mit!



Siegpunkte durch Karten

Zähle, wie viele Siegpunkte du durch deine Götter-, Halbgötter-, Pantheon- und Vasenkarten erhältst (egal ob du ihre Fähigkeiten genutzt hast oder nicht).



In diesem Beispiel erhältst du 16 SP.

Mehrheiten bei den Symbolen

Vergleiche, wie viele Symbole jeder Art ihr jeweils auf euren Karten habt. Hast du von einer Art die meisten Symbole, erhältst du für diese Mehrheit 5 SP. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 5 SP.

Hinweis: Bei den schwarzen Würfelsymbolen sind die Zahlen auf den Würfeln unwichtig. Zähle auch hier nur die Anzahl der Symbole!



Du hast 5 Symbole dieser Art bei dieser Mehrheitswertung.



Vollständige Sets

Du erhältst 5 SP für jedes vollständige Set aus 5 verschiedenen Symbolen auf deinen Halbgötter- und Götterkarten.

Hinweis: Bei dem schwarzen Würfelsymbol ist bloß das Symbol an sich wichtig (und nicht die Zahl darauf).



Du hast 1 vollständiges Set.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand löst ihr den Gleichstand unter den Beteiligten wie folgt auf, von oben nach unten:

1. Es gewinnt die Person, die mit ihrem Lehrling die Spalte mit der höchsten Zahl erreicht hat.
2. Es gewinnt, wer die meisten Mehrheiten bei den Symbolen hat (Gleichstände zählen mit).
3. Es gewinnt, wer die meisten Marker im Vorrat hat. (Marker auf Halbgötterkarten zählen NICHT mit.)

Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten die Platzierung.

VEREINFACHTE VARIANTE

Ändert den Spielaufbau und Spielablauf wie folgt:

- Legt beim Spielaufbau die 11 Götterkarten verdeckt über dem Spielbrett aus. Ihr spielt ohne die Fähigkeiten der Götterkarten und erhaltet am Spielende lediglich Siegpunkte für sie.
- Beim **AUSRUHEN** könnt ihr nur Marker zurücknehmen (bis zu 3), aber keine Götterkarten umdrehen.

SOLOMODUS

Die folgenden Regeln gelten NUR für den Solomodus. Hier schlüpfst du in die Rolle eines Helden und stellst dich Hades – dem Gott der Unterwelt – der mit seinem eigenen Lehrling die meisten Siegpunkte erzielen will.

SPIELAUFBAU

Folge dem Spielaufbau für 2 Personen mit folgenden Änderungen: Du nimmst dir die Pegasuskarte und beginnst. Gib Hades die Hades-Karte, den weißen Würfel sowie 1 Lehrling und 1 Würfel in der zugehörigen Farbe. Lege die Stapel aus Halbgötterkarten in der abgebildeten Reihenfolge aus:



Hinweis: Für Hades sind die Zahlen der schwarzen Würfelsymbole auf den Tyche- und Morpheus-Karten unwichtig.

SPIELABLAUF

Die 3 Phasen laufen wie üblich ab, aber Hades führt in Phase 2 immer die Aktion **EINE AUFGABE MEISTERN** aus. Diese Aktion funktioniert für ihn anders, denn er nutzt jeden seiner Würfel auf eine bestimmte Art und immer in der folgenden Reihenfolge:

WEISSER WÜRFEL

Mit diesem Würfel stiehlt Hades 1 Halbgötterkarte von einem der Stapel und legt sie in seinen Vorrat. Die Zahl auf dem weißen Würfel gibt vor, von welchem Stapel er die oberste Karte stiehlt. Ist der entsprechende Stapel leer, stiehlt er in diesem Zug keine Karte.

Wichtig: Hast du die Pegasuskarte und nutzt den weißen Würfel in deinem Zug (durch eine Fähigkeit), würfelt Hades den weißen Würfel anschließend nicht, sondern verwendet die Zahl, die der weiße Würfel am Ende deines Zuges zeigt.



FARBIGER WÜRFEL

Mit diesem Würfel bewegt Hades seinen Lehrling auf dem Spielbrett, und zwar so viele Felder weit, wie die Zahl auf dem Würfel vorgibt. **Dabei darf er Marker überspringen.** Hat sein Lehrling Spalte 12 erreicht und muss er sich weiter bewegen, fängt er wieder in Spalte 1 an und bewegt sich weiter. Je nachdem, wo sein Lehrling zum Stehen kommt, tritt 1 der folgenden drei Fälle ein:

1) **In der Spalte, in der sein Lehrling zum Stehen kommt, liegt ein Marker:** Hades nimmt diesen Marker und legt ihn in seinen Vorrat. Anschließend endet sein Zug.

2) **In der Spalte, in der sein Lehrling zum Stehen kommt, liegt kein Marker, aber es liegt eine Karte darüber:** Hades erhält diese Karte und legt sie in seinen Vorrat. Anschließend endet sein Zug.

3) **In der Spalte, in der sein Lehrling zum Stehen kommt, liegt kein Marker und es liegt keine Karte darüber:** Hades muss seinen Lehrling so weit wie möglich nach rechts bewegen, bis er vor dem nächsten Marker zum Stehen kommt. Rückt er dabei mindestens 3 Felder auf einmal vor, erhält Hades die oberste Vasenkarte, die der Anzahl der vorgerückten Felder entspricht. Ist der Vasenkartenstapel mit der entsprechenden Felderzahl leer, erhält Hades die oberste Vasenkarte vom nächsten verfügbaren Stapel mit einer niedrigeren Felderzahl (falls vorhanden). Anschließend endet sein Zug.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1 - Du als Held erreichst Spalte 12,

ODER

2 - Hades hat alle seine 12 Marker genommen.

Spiele die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass du und Hades gleich oft am Zug wart. Zähle deine und Hades' Siegpunkte wie bei einer normalen Wertung. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

DIE FÄHIGKEITEN DER KARTEN

Nachdem du gewürfelt hast, darfst du in deinem Zug die Fähigkeiten deiner Halbgötter- und Götterkarten nutzen. Mit ihnen veränderst du die Zahlen auf deinen Würfeln, um ein gewünschtes Ergebnis zu erhalten. Du darfst innerhalb eines Zuges beliebig viele Fähigkeiten nutzen sowie beide Arten von Karten in beliebiger Kombination. Du darfst die gleiche Fähigkeit mehrmals pro Zug nutzen, kannst aber jede Karte nur einmal pro Zug nutzen.

Wichtig: Du kannst die Zahl eines Würfels nicht über 6 erhöhen oder unter 1 verringern.

FÄHIGKEITEN DER HALBGÖTTERKARTEN NUTZEN

Um die Fähigkeit einer Halbgötterkarte zu nutzen, musst du 1 Marker aus deinem Vorrat auf diese Halbgötterkarte legen. Willst du die Fähigkeit dieser Karte später erneut nutzen, musst du dich erst **AUSRUHEN**, um den Marker wieder zu entfernen.



Weißen Würfel nutzen

Nimm dir den weißen Würfel und würf-le ihn. Du kannst trotzdem nur 2 deiner 3 Würfel nutzen, um eine Aufgabe zu meistern. Lege den weißen Würfel am Ende deines Zuges zurück auf das Spielbrett.



Würfel neu würfeln

Würfle 1 oder mehrere deiner Würfel erneut. Es darf auch der weiße Würfel sein, falls du ihn in diesem Zug nutzt.



+ 1

Erhöhe die Zahl auf einem deiner Würfel um 1. (Drehe diesen Würfel dazu auf die entsprechende Seite.) Dieser Würfel darf auch der weiße Würfel sein, falls du ihn in diesem Zug nutzt.



Andere Würfel kopieren

Drehe deine Würfel auf die gleichen Seiten wie die beiden Würfel einer anderen Person.



- 1

Verringere die Zahl auf einem deiner Würfel um 1. (Drehe diesen Würfel dazu auf die entsprechende Seite.) Dieser Würfel darf auch der weiße Würfel sein, falls du ihn in diesem Zug nutzt.



Boni

Du erhältst zusätzliche Symbole, die dir bei der Wertung helfen (Seite 10). Auf diese Karten legst du keine Marker.



Würfel wenden

Drehe einen deiner Würfel auf die gegenüberliegende Seite. Dieser Würfel darf auch der weiße Würfel sein, falls du ihn in diesem Zug nutzt.



Siegpunkte (SP)

Du erhältst am Spielende 2 SP. Auf diese Karten legst du keine Marker.



FÄHIGKEITEN DER GÖTTERKARTEN NUTZEN

Götterkarten haben dieselben Fähigkeiten wie die Halbgötterkarten. Um eine Götterkarte zu nutzen, brauchst du aber keine Marker – du drehst sie stattdessen einfach auf die Rückseite. So zeigst du an, dass du ihre Fähigkeit genutzt hast.

Willst du die Fähigkeit dieser Karte später erneut nutzen, musst du dich erst **AUSRUHEN**, um sie wieder auf die Vorderseite zu drehen.

