

The background of the cover art depicts a vibrant, ancient-style city of Atlantis. In the center, a muscular man with brown hair, wearing a golden and blue tunic with a large Greek letter Omega (Ω) on his chest, stands prominently. He is surrounded by other citizens, including a woman in a white top and blue sash, and a man in a green top. In the background, a large, ornate golden archway frames a view of the city's architecture, which includes a balcony with several people. The sky is bright blue with white clouds, and a large, stylized white statue of a bearded man is visible in the upper right. The title 'ORICHALKUM' is written in large, white, block letters with a dark, jagged outline, set against a dark, rocky background. Above the title is a golden symbol resembling a stylized Omega (Ω) with a central vertical line and a hook at the top.

ORICHALKUM

**Ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 10 Jahren von
Bruno Cathala & Johannes Goupy**

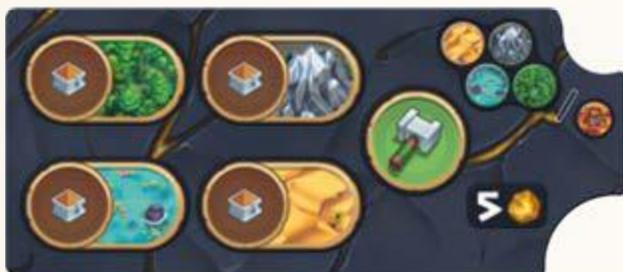
Der Sturm wütet und die Erde bebt auf Atlantis. Große Teile des Landes versinken bereits in den Fluten. Die Vorhersagen des Orakels sind unmissverständlich: Die alte Prophezeiung ist eingetreten und schon bald wird die ganze Insel untergehen. Um dem nahenden Unglück zu entgehen, sendet der König seine besten Leute aus. Sie sollen für die Bevölkerung von Atlantis eine neue Heimat suchen. Das Überleben der gesamten Zivilisation hängt davon ab!

Als Anführende einer solchen Expedition liegt es an euch, die nahegelegenen Inseln zu erkunden, nutzbar zu machen und von monströsen Kreaturen zu befreien, damit die große Umsiedelung der Atlantiden gelingen kann. Wer findet als Erstes ein neues Land für eine ganze Zivilisation?

SPIELMATERIAL



4 doppelseitige Insettafeln
mit 2 Schwierigkeitsgraden



1 Bautafel



12 Aktionskarten



4 Kampfwürfel



30 Hopliten



30 Stücke Orichalkum



1 Kreaturenbeutel



1 Gebäudebeutel

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

154 Plättchen, davon



17 Siegpunkte
mit einer Tempel- und einer
Medaille



4 Titanen
mit einer aktiven und
einer inaktiven Seite



65 Landschaften
25 mit 1 Feld, 23 mit 2 Feldern
und 17 mit 3 Feldern



17 Tempel



20 Kreaturen
mit je 1 Kunststofffuß



1 Initiative-Marker
mit 1 Kunststofffuß



4 Hauptstädte



26 Gebäude



1 Aktionstafel

SPIELIDEE

Orichalkum ist ein Wettrennen ... gegen die anderen Expeditionen. Wer zuerst 5 Siegpunkte gesammelt und alle Kreaturen auf der eigenen Insel besiegt hat, gewinnt. Es gibt 3 Möglichkeiten, Siegpunkte zu verdienen: ziehe die Aufmerksamkeit der Titanen auf dich, errichte Tempel und schmiede wertvolle Medaillen aus Orichalkum – dem feurig schimmernden Metall, das den Atlantiden so lieb ist wie Gold.

Du beginnst jeden deiner Züge damit, 1 der verfügbaren Aktionskarten von der Aktionstafel auszuwählen. Diese Entscheidung hat 2 Konsequenzen: Sie bestimmt sowohl, welche Landschaft du auf deiner Insel platzieren wirst, als auch, welche Aktion du in dieser Runde durchführen darfst.

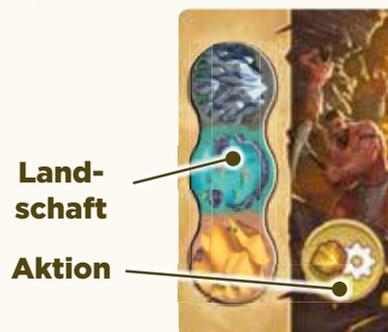
Das Anlegen der Landschaften repräsentiert die Erkundung deiner Insel. Die Art der Landschaften hat Einfluss auf die Gebäude und Tempel, die du bauen darfst, daher solltest du sie mit Bedacht anlegen. Größere Areale einer Landschaftsart zu bilden, bringt dir zudem die Gunst eines mächtigen Titanen. In den Vulkanen hausen hingegen bössartige, mythologische Kreaturen. Sie zu besiegen gibt dir Zugriff auf ihre Schätze, wodurch du das Spiel zu deinen Gunsten verändern kannst. Dafür musst du dich ihnen in Kämpfen entgegenstellen, deren Ausgang ungewiss ist. Doch solange noch zumindest 1 Kreatur auf deiner Insel haust, kannst du das Spiel nicht gewinnen.

Die 4 verschiedenen Aktionen helfen dir auf dem Weg zum Sieg: **Bekämpfe Kreaturen**, um sie von deiner Insel zu vertreiben. **Rekrutiere Hopliten**, um deine Chancen im Kampf und deine Optionen bei der Wahl der Aktionskarte zu verbessern. **Produziere Orichalkum**, um daraus die begehrten Medaillen zu schmieden und so dem Sieg näher zu kommen. **Baue** hilfreiche Gebäude für deine Insel. Erreiche Siegpunkte, indem du Medaillen schmiedest und Tempel errichtest.

Die erste Person, die sowohl 5 Siegpunkte gesammelt sowie alle Kreaturen auf der eigenen Insel besiegt hat, gewinnt das Spiel!



Aktionskarte



Tempel



Titan



Kreatur



IMPRESSUM

Autoren: Bruno Cathala & Johannes Goupy
Illustrationen: Paul Mafayon
Grafikdesign: Paul Mafayon & Manoël Verdier
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßback 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games.
 © 2022 Catch Up Games.
 © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.



v.1.0. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



SPIELAUFBAU

- 1 Legt die Aktionstafel in die Mittel des Spielbereichs.
- 2 Mischt die Aktionskarten als verdeckten Stapel und platziert den Stapel neben der Aktionstafel.
- 3 Trennt die Landschaften entsprechend ihrer Größen (1, 2 oder 3 Felder) und mischt sie jeweils verdeckt, sodass 3 Stapel entstehen. Platziert die Stapel in der Nähe der Aktionstafel.
- 4 Steckt die Kunststofffüße an alle Kreaturen und füllt sie in den Kreaturenbeutel. Legt den Beutel neben den Stapel der Aktionskarten.
- 5 Deckt Karten vom Stapel der Aktionskarten auf und befüllt die Felder auf der Aktionstafel von links nach rechts **mit 5 Karten, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt, bzw. 6 Karten, wenn ihr zu viert spielt**. Deckt für jede der Karten 1 Landschaft in der vorgegebenen Größe auf und legt sie auf die Karte. Zieht dann für jeden Vulkan auf den gezogenen Landschaften 1 Kreatur aus dem Kreaturenbeutel und stellt sie auf den Vulkan.
- 6 Platziert die 4 Titanen mit der aktiven Seite nach oben neben der Aktionstafel.
- 7 Legt die Bautafel neben die Titanen.
- 8 Platziert die Siegpunkte und die Tempel an den entsprechenden Ecken der Bautafel.
- 9 Mischt die Gebäude und füllt sie in den Gebäudebeutel. Zieht dann 4 Gebäude aus dem Beutel und legt je 1 auf jeden der 4 Plätze auf der Bautafel. Legt den Beutel anschließend neben die Bautafel.
- 10 Bildet einen Vorrat aus den Stücken Orichalkum und den Hoplitens. Legt dann je 1 Hoplitens auf alle *Trainingslager* und 1 Stück Orichalkum auf alle *Minen*, die soeben auf der Bautafel aufgedeckt wurden.
- 11 Legt die 4 Kampfwürfel für alle gut erreichbar neben das andere Spielmaterial.
- 12 Nehmt euch jeweils 1 Inseltafel und legt sie vor euch aus, mit einer Seite eurer Wahl nach oben.
- 13 Nehmt euch 1 Hauptstadt. Diese müsst ihr in eurem ersten Zug auf eurer Insel platzieren.
- 14 Nehmt euch je 1 Hoplitens und 1 Stück Orichalkum aus dem Vorrat und legt sie in die jeweiligen Bereiche auf eurer Inseltafel.
- 15 Steckt den Kunststofffuß an den Initiative-Marker. Wer zuletzt Metall in den Händen gehalten hat, beginnt das Spiel und nimmt sich den Initiative-Marker.
- 16 Die nächste Person gegen den Uhrzeigersinn (also die letzte in der Spielreihenfolge) erhält 1 zusätzlichen Hoplitens.



SCHWIERIGKEITSGRADE DER INSELN

Jede Inseltafel bietet 2 Schwierigkeitsgrade, eine auf jeder Seite. Diese sind zu erkennen an den  in der unteren rechten Ecke:

 Diese Seite ist ideal für eure ersten Partien.

 Diese Seite stellt eine größere Herausforderung dar. Wir empfehlen, diese erst zu benutzen, wenn ihr mit dem Spiel schon etwas besser vertraut seid.

Die beiden Schwierigkeitsgrade geben euch auch eine Ausgleichsmöglichkeit, wenn einige in eurer Gruppe das Spiel schon kennen und andere nicht. Gebt den Neulingen die Seite mit  und den anderen die mit .

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde führt ihr nacheinander eure Züge im Uhrzeigersinn durch, beginnend bei der Person mit dem Initiative-Marker. Ihr führt immer euren kompletten Zug durch, bevor die nächste Person am Zug ist. Die Runde endet, wenn alle einmal am Zug waren. Dann wird der Initiative-Marker weitergegeben und es folgt die nächste Runde. Das Spiel endet, sobald eine Person 5 Siegpunkte gesammelt UND alle Kreaturen auf der eigenen Insel besiegt hat. Diese Person gewinnt sofort. Die aktuelle Runde wird in diesem Fall nicht mehr zu Ende gespielt.



SO LÄUFT EIN SPIELZUG AB

Bist du am Zug, führe die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge aus:

1 Aktionskarte auswählen (verpflichtend)

2 Neue Landschaft platzieren (verpflichtend)

3 Aktionskarte abhandeln (optional)

4 Zusatzaktion durchführen (optional)

5 Im 2er-Spiel: Aktionskarte ablegen (verpflichtend)

Hast du alle Phasen abgehandelt, ist die nächste Person am Zug. Waren alle einmal am Zug, endet die Runde und es beginnt eine neue.

1 Aktionskarte auswählen (verpflichtend)

Wähle 1 der Aktionskarten aus, die auf der Aktionstafel ausliegen. Die beiden Karten ganz links haben keine Kosten, die Karten weiter rechts kosten 1 oder 2 Hoplitens, entsprechend der Angaben auf der Aktionstafel oberhalb der Karten. Du darfst eine Karte mit Kosten nur nehmen, wenn du die Kosten vollständig

bezahlen kannst. Lege dazu entsprechend viele deiner rekrutierten Hoplitens in den allgemeinen Vorrat zurück. Nimm dir dann die Karte mit allem, was sich darauf befindet (1 Landschaft mit 1 bis 3 Feldern und ggf. 1 Kreatur) und lege sie neben deine Inseltafel. Fülle anschließend ggf. die entstandene Lücke auf, indem du alle Karten weiter rechts auf der Aktionstafel je 1 Feld nach links verschiebst. Sie werden dadurch günstiger für den Rest der Runde. **Es wird aber keine neue Karte gezogen.**



Durch die Wahl der Aktionskarte entscheidest du, welche Landschaft du in **Phase 2** auf deiner Insel platzierst ...



... UND welche Aktion du in **Phase 3** durchführen darfst.

Beispiel: Bruno wählt die Karte von der 3. Position auf der Aktionstafel. Er gibt dafür 1 seiner rekrutierten Hoplitens zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann nimmt er die Karte und legt sie neben seiner Inseltafel ab. Gleichzeitig erhält er alles, was auf der Aktionskarte liegt: 1 Landschaftsplättchen und die Kreatur darauf. Er schiebt dann die beiden Karten rechts neben der so entstandenen Lücke auf der Aktionstafel je 1 Feld nach links, um die Lücke zu schließen.

2 Neue Landschaft platzieren (verpflichtend)

In dieser Phase musst du die Landschaft auf deiner Insel einbauen, die du eben mit der Aktionskarte erhalten hast. Dabei sind 3 Regeln zu beachten:

- 1 Die Landschaft muss an mindestens 1 andere Landschaft oder an deine Hauptstadt angrenzen (siehe grünen Kästen unten).
- 2 Die Landschaft muss komplett auf die Insel passen. Es darf nichts überstehen.
- 3 Es darf nichts überbaut werden, du darfst die Landschaft also weder auf bestehende Landschaften (mit oder ohne Kreatur) noch auf Gebäude oder Tempel legen.

Falls es dir nicht möglich ist, deine Landschaft regelkonform zu platzieren, lege das Plättchen stattdessen unter den passenden Stapel im Vorrat zurück und setze deinen Zug mit der nächsten Phase fort.



Beispiel: Johannes muss eine Landschaft mit 2 Feldern auf seiner Insel anlegen. Er hat dazu verschiedene Möglichkeiten, angezeigt durch die grünen Häkchen.

NUR IM ERSTEN SPIELZUG - DIE HAUPTSTADT PLATZIEREN

Zu Beginn des Spiels sind eure Inseltafeln noch leer. Daher müsst ihr in eurem ersten Spielzug zunächst jeweils eure Hauptstadt platzieren. Sie ist der Startpunkt für die Erkundung eurer Insel und liefert euch zudem euer erstes Trainingslager, um Hopliten zu rekrutieren, und eure erste Mine, mit der ihr Orichalkum produzieren könnt.

In deinem ersten Spielzug, bevor du deine erste Landschaft platzierst, musst du den Ort für deine Hauptstadt bestimmen. Auf der Inseltafel sind 3 Häfen markiert, dargestellt durch je 1 Feld mit aufgedruckten Ressourcen (Hopliten und/oder Orichalkum), zusätzlich zeigen auch Pfeile auf diese Felder. **Deine Hauptstadt muss 1 der 3 Häfen abdecken.** Dafür erhältst du sofort die dort aufgedruckten Ressourcen.



Beispiel: In seinem ersten Zug legt Bruno seine Hauptstadt auf den Hafen im Norden der Insel. Er erhält sofort 1 Hopliten und 1 Stück Orichalkum aus dem Vorrat und legt sie in die jeweiligen Bereiche seiner Inseltafel.

KREATUREN



Einige Landschaften haben **Vulkanfelder**. Diese werden zunächst **immer von einer Kreatur bewohnt**. Wenn du eine Landschaft mit einem Vulkan wählst und auf deiner Insel platzierst, musst du die dazu gehörende Kreatur auf den Vulkan stellen. Um sie loszuwerden, musst du sie im Kampf besiegen.

Eine Voraussetzung für den Spielsieg ist, dass du alle Kreaturen besiegt hast. Sprich: Es darf sich keine Kreatur mehr auf einem Vulkan befinden. **Kreaturen verhindern zudem, dass du Gebäude oder Tempel auf angrenzenden Felder bauen darfst.**

Wenn du eine Landschaft auf der Insel anlegst, können 2 besondere Dinge passieren.

◆ Einen Hafen erreichen ◆

Jede Insel besitzt 3 Hafentfelder, auf die jeweils ein Pfeil zeigt. Sobald du ein Hafentfeld deiner Insel mit einer Landschaft oder deiner *Hauptstadt* abdeckst (und nur dann!), erhältst du die dort abgebildeten Ressourcen (Hopliten und/oder Orichalkum).

Du kannst den Bonus von jedem Hafen entsprechend nur 1x pro Partie erhalten.



Hafentfeld



Beispiel: Indem Bruno mit seiner Landschaft den Hafen abdeckt, erhält er sofort 2 Hopliten.

◆ Die Aufmerksamkeit eines Titanen erhalten ◆

Wenn du ein Areal mit mindestens 3 oder mehr Landschaftsfeldern der gleichen Art bildest oder erweiterst (Vulkane zählen hierbei nicht), ziehst du die Aufmerksamkeit des Titanen dieser Landschaftsart auf dich:

Hyperion ist der Titan der Gebirge



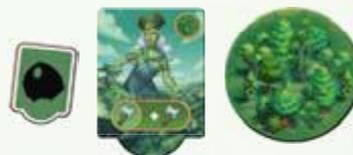
Themis ist der Titan der Lagunen



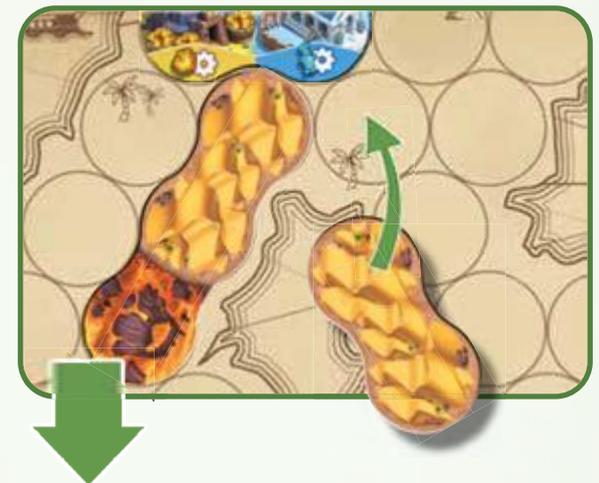
Kronos ist der Titan der Wüsten



Theia ist der Titan der Wälder



Nimm dir den passenden Titanen – egal wo er sich gerade befindet – und lege ihn **mit der aktiven Seite nach oben** auf den nächsten freien Platz (von links) oberhalb deiner Inseltafel. **Der Titan zählt als 1 Siegpunkt, solange du ihn besitzt.** Du darfst zudem **1x die Gunst des Titanen nutzen** (siehe dazu den grünen Kasten auf Seite 8).



Beispiel: Indem er seine Landschaft wie gezeigt anlegt, bildet Johannes ein Areal aus 4 Wüsten. Er nimmt sich sofort den Titanen Kronos und legt ihn oberhalb seiner Insel ab.

Die Aufmerksamkeit der Titanen ist kurzlebig. Im Verlauf des Spiels kann sie häufig wandern. **Ein Titan wechselt immer zu der Person, die ein Areal aus mindestens 3 Feldern der geforderten Landschaftsart bildet oder ein solches vergrößert.** Du kannst also durchaus einen Titanen von jemanden „klauen“, auch wenn die andere Person ein größeres Areal dieser Landschaftsart besitzt.

DIE GUNST DER TITANEN

Darfst du dir einen Titanen nehmen, erhältst du dessen Gunst, die mit einer der Aktionen im Spiel in Verbindung steht (siehe **Phase 3**). Solange du den Titanen bei dir hast, kannst du die darauf abgebildete Gunst einmalig nutzen, während du die entsprechende Aktion durchführst. Durch die Gunst des Titanen **erhältst du keine Zusatzaktion**. Du kannst die Gunst nur nutzen, wenn du die entsprechende Aktion mit deiner Aktionskarte auslöst oder in **Phase 4** die Kosten für die Zusatzaktion bezahlst.

Hast du die Gunst genutzt, drehst du den Titanen auf die inaktive Seite – die Gunst ist jetzt verbraucht. Der Titan zählt weiterhin als 1 Siegpunkt für dich, solange er bei dir liegt. Solltest du ein Areal einer Landschaftsart bilden oder vergrößern, deren Titanen du bereits besitzt, darfst du ihn von der inaktiven wieder auf die aktive Seite zurückdrehen und die Gunst erneut nutzen. Nimmst du den Titanen einer anderen Person weg, lege ihn mit der aktiven Seite nach oben aus.



Beispiel: Bruno besitzt die Gunst von Hyperion und hat zu Beginn seines Zuges die Aktion „Orichalkum produzieren“ gewählt. Er nutzt Hyperions Gunst, um die Produktion jeder seiner Orichalkum-Minen zu verdoppeln. Er erhält dadurch 4 Stücke Orichalkum statt 2. Anschließend dreht er Hyperion auf die inaktive Seite.



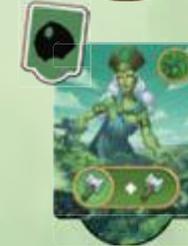
Mit Hyperion erhältst du beim Produzieren die doppelte Menge Orichalkum.



Mit Themis erhältst du beim Rekrutieren die doppelte Menge Hopliten.



Mit Kronos kannst du 1 Kreatur automatisch (ohne zu würfeln) im Kampf besiegen.



Mit Theia darfst du in der Bauen-Aktion 2 (gleiche oder unterschiedliche) Objekte bauen.

Mehrere Titanen

Du darfst zu jeder Zeit **nur genau 1 Titanen** besitzen. Hast du bereits 1 Titanen und ziehst die Aufmerksamkeit eines anderen auf dich, **musst** du dir den neuen Titanen nehmen und ihn an die Stelle des alten Titanen oberhalb deiner Inseltafel legen. Den alten Titanen legst du dafür mit der aktiven Seite nach oben in die Tischmitte zurück.

Ausnahme: Baust du das *Oratorium* (eines der Gebäude im Spiel), darfst du diese Beschränkung umgehen. Nur mit diesem Gebäude ist es möglich, mehr als 1 Titanen gleichzeitig zu haben.



Tipp: Jeder Titan zählt als 1 Siegpunkt, solange er bei dir liegt. Nimmst dir eine andere Person den Titanen jedoch weg, verlierst du damit auch den Siegpunkt wieder. Einen Titanen zu „klauen“ kann also eine gute Methode sein, um eine Person aufzuhalten, die kurz vor dem Sieg steht.

Beispiel: Johannes hat ein Areal aus 3 Waldfeldern gebildet und damit die Aufmerksamkeit des Wald-Titanen Theia auf sich gezogen. Er nimmt sich daher Theias Plättchen. Da er bereits Hyperion hatte, muss er diesen nun mit der aktiven Seite nach oben in die Tischmitte zurücklegen.

3 Aktionskarte abhandeln (optional)

In dieser Phase darfst du die Aktion ausführen, die auf deiner Aktionskarte abgebildet ist (du darfst auch darauf verzichten).

Egal ob du die Aktion ausführst oder nicht, legst du die Karte danach offen auf den Ablagestapel neben dem verdeckten Aktionskartenstapel ab.

Es gibt 4 verschiedene Aktionen

-  **Orichalkum produzieren**
-  **Hopliten rekrutieren**
-  **Kreaturen bekämpfen**
-  **Bauen**

Orichalkum produzieren

Du produzierst 1 Stück Orichalkum für jede Mine auf deiner Insel, inklusive der Hauptstadt. Nimm dir das Orichalkum aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in den entsprechenden Bereich auf deiner Inseltafel.



Beispiel: Bruno produziert Orichalkum. Er hat 3 Minen (inklusive der Hauptstadt), also erhält er 3 Stücke Orichalkum.

 **Günst des Titanen:** Mit Hyperion erhältst du beim Produzieren die doppelte Menge Orichalkum.

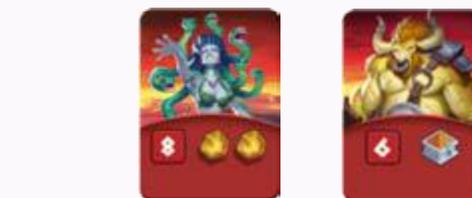
Hopliten rekrutieren

Du rekrutierst 1 Hopliten für jedes Trainingslager auf deiner Insel, inklusive der Hauptstadt. Nimm dir die Hopliten aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in den entsprechenden Bereich auf deiner Inseltafel.



Beispiel: Johannes rekrutiert Hopliten. Er hat 2 Trainingslager (inklusive der Hauptstadt), also erhält er 2 Hopliten.

 **Günst des Titanen:** Mit Themis erhältst du beim Rekrutieren die doppelte Menge Hopliten.



Kreaturen bekämpfen

Du bekämpfst die Kreaturen auf deiner Insel, eine nach der anderen, in beliebiger Reihenfolge. Handle in jedem Kampf diese Schritte ab:

- 1 Wähle 1 unbesiegte Kreatur auf deiner Insel aus.
- 2 Entscheide, wie viele Hopliten am Kampf teilnehmen sollen. Stelle dazu 0 bis 3 deiner rekrutierten Hopliten auf das Feld der Kreatur. Es können nie mehr als 3 Hopliten pro Kampf eingesetzt werden.

3 Nimm dir 1 Kampfwürfel plus 1 weiteren für jeden Hopliten, den du in den Kampf geschickt hast. Du kannst auf diese Weise maximal 4 Würfel erhalten.

4 Wirf die Würfel und vergleiche die gewürfelte Summe mit der aufgedruckten Stärke der Kreatur. Ist die Würfelsumme **gleich oder höher** als ihre Stärke, hast du die Kreatur besiegt und darfst sie in den entsprechenden Bereich auf deiner Inseltafel stellen.

Du gewinnst automatisch, wenn mindestens 1 der Würfel einen  zeigt. Andernfalls ist der Kampf verloren.



Beispiel: Bruno versucht Kreaturen auf seiner Insel zu bekämpfen, angefangen mit dem Zyklopen. Da dieser eine Stärke von 10 besitzt, entscheidet sich Bruno, 2 Hopliten in den Kampf zu schicken, sodass er insgesamt 3 Würfel werfen darf. Er würfelt eine , einen  und eine . Die Würfelsumme von 8 ist nicht hoch genug, doch durch den  gewinnt er trotzdem. Bruno hat den Zyklopen besiegt!

 **Günst des Titanen:** Kronos gewährt dir schon **vor** dem Würfelwurf einen , sodass du 1 Kreatur automatisch im Kampf besiegst.

KAMPFAUSGANG

Im Falle eines Sieges...

Du besiegst die Kreatur und erhältst sofort die auf der Kreatur aufgedruckte Belohnung (siehe Abschnitt zu Kreaturen Kreaturen auf der Spielhilfe).

Stelle die Kreatur dann in den Bereich für besiegte Kreaturen rechts unten auf deiner Inseltafel. Lege alle Hopliten, die am Kampf beteiligt waren, zurück in den allgemeinen Vorrat. **Du hast nun die Möglichkeit, gegen die nächste Kreatur auf deiner Insel zu kämpfen, wenn du willst.**



Beispiel: Da er den Zyklopen besiegt hat, erhält Bruno sofort die aufgedruckte Belohnung: 3 Stücke Orichalkum aus dem Vorrat. Dann stellt er den Zyklopen in seinen Bereich für besiegte Kreaturen. Er kann nun weiterkämpfen und stellt sich dem Höllenhund. Sofort beginnt ein neuer Kampf.

Im Falle einer Niederlage...

Du beendest die Aktion **Kreaturen bekämpfen** und damit auch **Phase 3** deines Spielzugs. Alle Hopliten, die du in den Kampf geschickt hast, verbleiben auf dem Feld der Kreatur. Wenn du zu einem späteren Zeitpunkt wieder die Aktion **Kreaturen bekämpfen** ausführst und erneut gegen die Kreatur kämpfst, werden diese Hopliten wieder mitgezählt (es gilt weiterhin das Maximum von 3 Hopliten pro Kampf).



Beispiel: Da der Höllenhund eine Stärke von 4 hat, schickt Bruno nur 1 Hoplitin in den Kampf. Er darf daher 2 Kampfwürfel werfen. Er würfelt eine **2** und eine **1**, was bedeutet, dass er den Kampf verliert. Er darf nun nicht mehr gegen weitere Kreaturen kämpfen. Brunos **Phase 3** endet und er setzt seinen Zug mit **Phase 4** fort. Der Hoplit, den er in den Kampf geschickt hat, verbleibt auf dem Feld des Höllenhundes.



Bauen

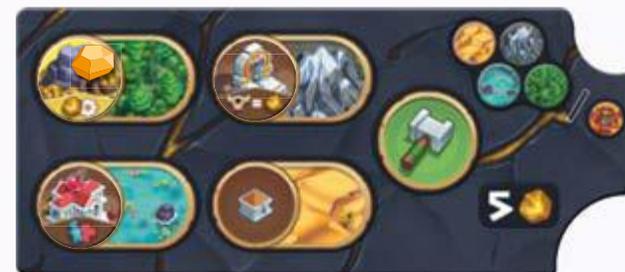
Du darfst 1 von 3 verschiedenen Objekten bauen: **1 Gebäude, 1 Tempel oder 1 Medaille.**

◆ Gebäude ◆

Wähle 1 der 4 verfügbaren Gebäude auf der Bautafel und baue es auf deiner Insel an. Du musst das Gebäude **auf einem Landschaftsfeld der gleichen Art platzieren, wie auf der Bautafel neben dem Gebäude angezeigt wird.**

Leere Vulkane zählen als Joker, sodass du hier jedes Gebäude bauen darfst.

Du darfst Gebäude **nicht** auf ein Feld mit einer Kreatur oder daran angrenzend bauen.



Beispiel: Johannes möchte in seiner Bauen-Aktion 1 Gebäude bauen. Er kann kein Gebäude auf den Feldern bauen, die an die Gorgo angrenzen. Er kann auch nicht auf der Wüste bauen, weil es aktuell kein Wüsten-Gebäude gibt. Er kann entweder den Torbogen auf dem rechten Gebirgsfeld bauen oder ein beliebiges der 3 Gebäude auf den leeren Vulkan.

Falls du ein Trainingslager oder eine Mine baust, nimm die entsprechende Ressource (1 Hoplit oder 1 Stück Orichalkum) von dem Gebäude und lege sie in den entsprechenden Bereich auf deiner Inseltafel.

Das Feld, das du durch das Gebäude abdeckst, **zählt nicht länger als Landschaft**. Auf dem Feld kann nicht erneut gebaut werden und es zählt nicht für Areale, um die Aufmerksamkeit der Titanen zu erhalten.

Die Fähigkeiten der Gebäude werden auf der Spielhilfe erklärt.

◆ Tempel ◆

Nimm dir 1 Tempel aus dem Vorrat und lege ihn auf deine Insel. Du musst den Tempel passend **auf 4 aneinander angrenzende Landschaftsfelder unterschiedlicher Art** platzieren. Vulkane zählen dabei als Joker, also als beliebige Landschaftsart. Du darfst einen Tempel daher auf mehrere aneinander angrenzende Vulkane bauen.

Du darfst einen Tempel nicht auf ein Feld mit einer Kreatur oder daran angrenzend bauen, außer du hast den **Schutzkristall** (ein Gebäude im Spiel).



Beispiel: Bruno möchte einen Tempel bauen. Direkt neben seiner Hauptstadt geht es wegen der angrenzenden Hydra nicht. Er baut den Tempel daher weiter oben und deckt dabei 1 Vulkan, 1 Lagune, 1 Wald und 1 Gebirge ab.



Jeder Tempel ist 1 Siegpunkt wert. Nimm dir nach dem Bau des Tempels 1 Siegpunkt aus dem Vorrat und lege ihn (mit der Tempelseite nach oben) auf den nächsten freien Platz von links oberhalb deiner Inseltafel.



Die Felder, die durch den Tempel verdeckt sind, **zählen nicht länger als Landschaften**. Es kann dort nicht erneut gebaut werden und sie zählen nicht für Areale, um die Aufmerksamkeit der Titanen zu erhalten.

◆ Medaille ◆

Gib 5 Stücke deines produzierten Orichalkums ab, um 1 Medaille zu schmieden. Jede Medaille ist 1 Siegpunkt wert. Nimm dir 1 Siegpunkt aus dem Vorrat und lege ihn (mit der Medallenseite nach oben) auf den nächsten freien Platz von links oberhalb deiner Inseltafel.



Gunst des Titanen: Mit Theia darfst du in der Bauen-Aktion 1 weiteres Objekt bauen: 1 Gebäude, 1 Tempel oder 1 Medaille. Es gelten dabei die üblichen Regeln fürs Bauen.

4 Zusatzaktion durchführen (optional)

Bevor du deinen Zug beendest, darfst du **genau 1 Zusatzaktion** durchführen. Die verfügbaren Aktionen sind die gleichen wie in **Phase 3**.

Die Kosten dafür sind wie folgt:

Gib 2 Hopliten ab, dann darfst du ...



- oder **Kreaturen bekämpfen**
- oder **Bauen**
- oder **Orichalkum produzieren**

Gib 2 Stücke Orichalkum ab, dann darfst du ...



- oder **Kreaturen bekämpfen**
- oder **Bauen**
- oder **Hopliten rekrutieren**

Gib 2 besiegte Kreaturen ab, dann darfst du ...



- oder **Kreaturen bekämpfen**
- oder **Bauen**
- oder **Orichalkum produzieren**
- oder **Hopliten rekrutieren**

Ausgegebene Kreaturen kommen wieder zurück in den Kreaturenbeutel.

Du darfst auch die gleiche Aktion durchführen wie in **Phase 3**. Du darfst die Zusatzaktion auch nutzen, wenn du in **Phase 3** auf deine Aktion verzichtet hast.

5 Im 2er-Spiel: Aktionskarte ablegen (verpflichtend)

Im 2-Personen-Spiel musst du am Ende deines Zuges 1 Karte von der Aktionstafel auswählen und offen auf den Ablagestapel legen. Lege die Landschaft darauf zurück **unter** den entsprechenden Stapel. Wenn sich eine Kreatur darauf befand, kommt diese zurück in den Kreaturenbeutel. Schließe dann wie in **Phase 1** ggf. die entstandene Lücke.



RUNDENENDE

Wenn alle einmal am Zug, endet die Runde. Führt dann folgende Schritte zur Vorbereitung der nächsten Runde durch:

Aktionskarten auffüllen

Deckt Karten vom Stapel der Aktionskarten auf und befüllt die leeren Felder auf der Aktionstafel von links nach rechts, bis wieder 5 Karten ausliegen, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt bzw. 6 Karten, wenn ihr zu viert spielt. Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt die abgelegten Aktionskarten und bildet daraus einen neuen Stapel.



Landschaften hinzufügen

Deckt für jede neue Karte 1 Landschaft in der vorgegebenen Größe auf und legt sie auf die Karte. Zieht dann für jeden Vulkan auf den gezogenen Landschaften 1 Kreatur aus dem Beutel und stellt sie auf den Vulkan.



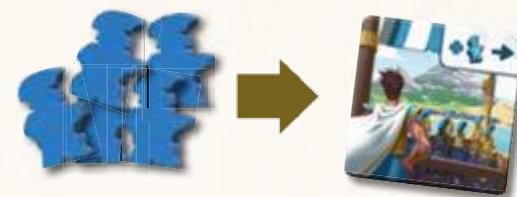
Gebäude auffüllen

Zieht für jedes leere Feld auf der Bautafel 1 neues Gebäude aus dem Gebäudebeutel. Legt dabei 1 Hoplit auf jedes neue Trainingslager und 1 Stück Orichalkum auf jede neue Mine.



Initiative-Marker weitergeben

Die Person mit den meisten rekrutierten Hoplit nimmt sich den Initiative-Marker (wenn sie ihn nicht bereits hat) und darf die nächste Runde beginnen. Hoplit auf Vulkanfeldern zählen dabei nicht mit. Im Falle eines Gleichstands darf die Person, die den Initiative-Marker aktuell besitzt, entscheiden, wer ihn bekommt. Ist die Person selbst am Gleichstand beteiligt, darf sie den Marker **nicht** selbst behalten.



Danach darf sich die Person, die in der neuen Reihenfolge als letztes an der Reihe ist, 1 Hoplit aus dem Vorrat nehmen.

Beginnt nun bei der Person mit dem Initiative-Marker eine neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand die folgenden 2 Bedingungen erfüllt:

- ◆ **Oberhalb der Inseltafel befinden sich mindestens 5 Siegpunkte**
- ◆ **und auf der Inseltafel sind keine (unbesiegten) Kreaturen.**



Hast du beide Bedingungen erfüllt, gewinnst du sofort. Du musst weder deinen Spielzug noch die Runde beenden. Deine Insel wird die neue Heimat für die Zivilisation der Atlantiden und dein Name wird für immer in die Geschichte eingehen!