

BOMARZO

*«Voi che pel mondo gite errando vaghi
di veder meraviglie alte et stupende
venite qua, dove son facce horrende,
elefanti, leoni, orchi et draghi»*

«Ihr, die ihr über die Welt zieht,

auf der Suche nach wunderbaren, großen Reichtümern,

kommt hierher, zu den furchtbaren Gesichtern

von Löwen, Elefanten, Drachen und Ogeren»

*So lautet die Begrüßung für den nichtsahnenden Besucher
des Heiligen Hains von Bomarzo!*

*Mächte aus dem Jenseits lauern und verschwören sich in seinen
unterirdischen Gängen und Kreaturen, die einst aus Fleisch und
Blut waren, aber jetzt zu Stein erstarrt sind, nehmen die mys-
tischen Energien derjenigen auf, die Magie auszuüben und zu
manipulieren wissen, und warten auf den Tag, wenn sie wieder
ins Leben zurückfinden.*

*Aber jetzt ist die Zeit fast reif: Seine Anhänger sammeln sich
in finsternen Unterkülfen, während Oger die bevorstehen-
de Auferweckung erwartet und den Vorgeschmack eines
schrecklichen Festmahls aus Menschenfleisch genießt.*

Bomarzo ist ein hoch strategisches Spiel für 2 - 4 Spieler. Die kurze Spieldauer misst den Entscheidungen der Spieler noch größere Bedeutung zu. Umsichtige Ressourcenverwaltung ermöglicht es, die Macht der monströsen Gottheiten des Parks zum eigenen Vorteil zu nutzen.

In jeder Runde können die Spieler verschiedene Aktionen in ihrem Lehen ausführen und sie müssen durch Einsatz von Figuren auch wählen, bei welcher Gottheit sie sich einschmeicheln wollen.

Aber Vorsicht ist geboten, denn jede Gottheit des Parks verlangt ein ganz spezielles Opfer, um ihre Gunst zu gewähren, andernfalls sie ihre furchtbare Wut an dem ahnungslosen Besucher auslässt.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Jahreszeitenmarker
- 4 Dorftafeln (Spielertafel)
- 20 Aktionsfiguren, je 5 in 4 Farben
- 21 Arbeitermarker, je 7 in 4 Farben
- 20 Spielermarker, je 5 in 4 Farben
- 1 Kartendeck Entwicklung (45 Karten)
- 4 Abdeckkarten
- 8 Gottheitenkarten
- 1 Startspielerkarte
- 75 Ressourcenmarker (30 Nahrung, 30 Münzen, 15 Wein)

Spielvorbereitung

Um das Spiel Bomarzo zu gewinnen, muss nicht nur das eigenen Lehen bestmöglich entwickelt sein, sondern man muss sein Schicksal auch mit den mächtigsten Gottheiten verknüpfen und ihnen dabei helfen, die angesehensten Plätze im Pantheon einzunehmen.

1) Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Der Jahreszeitenmarker wird auf Feld "1" des Spielplans gesetzt und alle Spielfiguren und Marker bleiben zunächst in der Schachtel: Das ist der Vorrat. Auf zufällige Weise wird ein Startspieler bestimmt und er nimmt sich den Startspielermarker.

2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt in seiner Farbe aus dem Vorrat: 2 Aktionsfiguren im 4-Personen-Spiel oder 3 Aktionsfiguren im 2- oder 3-Personen-Spiel, 5 Arbeitermarker (Quader) und 5 Spielermarker (Scheiben). Jeder Spieler erhält außerdem 2 Ressourcen (1 Münze und 1 Nahrung) sowie eine Abdeckkarte. Im 4-Personen-Spiel erhält der letzte Spieler im Uhrzeigersinn zusätzlich noch 1 Münze oder Nahrung nach seiner Wahl.

3) Jeder Spieler setzt seine 5 Arbeitermarker auf die Startfelder der 5 Anzeigeleisten seiner Spielertafel (Dorf) und seine Ressourcenmarker und Aktionsfiguren auf das Bild des Dorfes.

4) Die Gottheitenkarten werden gemischt und in zufälliger Reihenfolge rund

um den Spielplan herum offen ausgelegt (mit der moosbewachsenen Seite nach unten). Die erste Karte links unten ist die wichtigste für die spätere Wertung, weiter im Uhrzeigersinn mit absteigender Wichtigkeit.

5) Die Entwicklungskarten müssen alle mit jeweils derselben Farbe auf einer Seite im Stapel liegen. Dann wird der Stapel gemischt und jeder Spieler erhält 4 zufällige Karten davon. Dann wählt jeder Spieler 1 Karte davon aus und behält sie als seine Handkarte. Handkarten müssen immer unter die Abdeckkarte gelegt werden, um sie eindeutig von gespielten Karten unterscheiden zu können. Die restlichen 3 Karten legt jeder Spieler auf den Ablagestapel.

6) Der Entwicklungskartenstapel wird in Reichweite neben den Spielplan gelegt, mit der gelben Seite nach oben. Daneben ist der Ablagestapel mit der blauen Seite nach oben.

Wenn der Entwicklungskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Entwicklungskartenstapel benutzt.

7) Jeder Spieler setzt 2 seiner Arbeitermarker auf den Anzeigeleisten seiner Spielertafel um je 1 Position vor oder 1 Arbeitermarker um 2 Positionen auf einer Leiste. Wenn ein Arbeitermarker ein Symbol erreicht oder überschreitet, wird dieses Element aktiviert. Dadurch erlangte weitere Ressourcen erhält der Spieler in der Produktionsphase, während er sich weitere Aktionsfiguren sofort



nimmt. Falls gewünscht, kann dies in Spielerreihenfolge geschehen, ansonsten gleichzeitig.

Hinweis: Wenn die Spielerreihenfolge in bestimmten Situationen im Spielverlauf wichtig ist, gilt immer die aktuelle Spielerreihenfolge.

Jetzt kann der Park betreten werden und das Spiel beginnt!

Der Spielverlauf

Bomarzo wird über eine Reihe aufeinanderfolgender Jahreszeiten gespielt. Jede Jahreszeit besteht aus folgenden Phasen in dieser Abfolge:

- 1) Produktionsphase
- 2) Aktionsphase
- 3) Aufräumphase

Das Spiel endet mit Abschluss der 8. Jahreszeit.

1) Produktionsphase

In dieser Phase erhält jeder Spieler Einkommen durch 1.1) sein Dorf und 1.2) seine ausgespielten Entwicklungskarten.

1.1) Einkommen aus dem Dorf:

- A) Für jedes aktivierte Nahrungs-, Münz- oder Weinsymbol erhält der Spieler entsprechend 1 Nahrungs-, 1 Münz- bzw. 1 Weinmarker aus dem Vorrat.
- B) Für jede aktivierte Aktionsfigur setzt der Spieler 1 weitere Aktionsfigur auf sein Dorf.
- C) Für jedes aktivierte Kartensymbol zieht der Spieler 1 Entwicklungskarte vom Stapel.

1.2) Einkommen durch Entwicklungskarten - jeder Spieler erhält Einkommen durch seine bereits ausgespielten Entwicklungskarten:

A) Er erhält 1 Nahrung / 1 Münze / 1 Wein (Marker)



B) Er zieht 1 Entwicklungskarte vom Stapel.



Achtung: Die Reihenfolge der Einkommen aus seinem Dorf und/oder seinen Entwicklungskarten liegt im Ermessen des Spielers.

Wein kann immer als Ersatz für Nahrung oder Münzen genutzt werden.

Wer eine Entwicklungskarte mit der Fähigkeit der **Vision** ausgespielt hat, kann 2 zusätzliche Entwicklungskarten ziehen, wenn er Entwicklungskarten zieht. Er wählt die Karte, die er behalten möchte, und legt die beiden anderen auf den Ablagestapel. Diese Entwicklungskarte muss er dann um 90° drehen ("tappen") um anzuzeigen, dass diese Fähigkeit



benutzt wurde und dem Spieler in dieser Spielrunde nicht mehr zur Verfügung steht.

2) Aktionsphase

Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler in seinem Spielzug 1 Aktionsfigur von seiner Dorftafel auf eine Gottheitenkarte oder in den Erntebereich des Spielplans, um eine Aktion auszuführen. Nach dem Einsatz der Aktionsfigur wird die entsprechende Aktion sofort ausgeführt. Auf diese Weise setzt jeder Spieler seine Aktionsfiguren weiter reihum ein, bis er keine Aktionsfiguren mehr hat.

Wenn ein Spieler keine Aktionsfiguren mehr hat, muss er passen. Nachdem alle Spieler gepasst haben, ist die Aktionsphase beendet.

Hinweis: Falls ein Spieler mehr Aktionsfiguren als ein anderer (oder mehrere andere) hat, führt er auch mehr Aktionen als dieser oder diese Spieler aus. Es ist möglich, eine Spieleraktion auf einer Gottheitenkarte zu kopieren, siehe "Eine Aktion kopieren".

AKTIONEN IN DEN ERNTEBEREICHEN

- 1) Der erste Spieler, der 1 Aktionsfigur auf die Felder (mittlerer Bereich) setzt, erhält 3 Nahrung. Der zweite Spieler in diesem Bereich erhält 2 Nahrung, der dritte und vierte erhalten jeweils 1 Nahrung.
- 2) Der erste Spieler, der 1 Aktionsfigur auf die Höhlen (rechter Bereich) setzt, erhält 3 Münzen. Der zweite Spieler in diesem Bereich erhält 2 Münzen, der dritte und vierte erhalten jeweils 1 Münze.
- 3) Der erste Spieler, der 1 Aktionsfigur auf die Weinterrassen (linker Bereich) setzt, erhält 2 Wein. Der zweite, dritte und vierte Spieler in diesem Bereich erhalten jeweils 1 Wein.

In einer Jahreszeit kann ein Spieler jede Ressource nur ein Mal ernten.

AKTIONEN AUF DEN GOTTHEITEN

Die Gottheitenkarten haben zwei Seiten: Aktiv und moosbewachsen.

1) Eine aktive Gottheit verlangt ein Opfer bestimmter Ressourcen, um in den Genuss ihrer Gunst zu kommen: Nahrung und/oder Münzen (auf den Karten links vom roten Pfeil angegeben).

Wenn ein Spieler seine Aktionsfigur und die verlangten Ressourcen auf eine Gottheit stellt, wird die entsprechende Aktion aktiviert und sofort ausgeführt.

Beispiel: Michael setzt seine Aktionsfigur auf Dea (Göttin) und legt 1 Münze und 1 Nahrung als Opfer dazu, wodurch er die Karte aktiviert. Die Gunst der Göttin erlaubt ihm, einen Arbeitermarker seiner Wahl in seinem Dorf um 2 Positionen vorzurücken.

Der Anhang am Ende dieser Regel listet alle Günte der Gottheiten genau auf.

2) Wer eine moosbewachsene Gottheit anruft (s. Moos in der Aufräumphase), muss ein geringeres Opfer bringen oder in manche Fällen sogar gar keins.

In jeder Jahreszeit kann ein Spieler nicht mehr als 1 Aktionsfigur auf dieselbe Gottheitenkarte setzen. Wer allerdings eine ausgespielte Entwicklungskarte mit der **Fähigkeit Wiederholung** hat, darf 1 weitere Aktionsfigur auf dieselbe Karte setzen. Er muss diese Karte dann um 90° drehen um anzuzeigen, dass die Fähigkeit benutzt wurde und ihm in dieser Jahreszeit nicht mehr zur Verfügung steht.



MINDESTOPFER

Ein Spieler kann immer mehr opfern als gefordert und so das Mindestopfer übertref-

fen oder etwas opfern, obwohl kein Opfer verlangt wird. Dadurch werden andere Spieler gezwungen, dieser Gottheit auch mehr als das Mindestopfer darzubringen, wenn sie ihre Gunst erlangen möchten.

Wer die Gunst einer Gottheit erlangen will, die ihre Gunst bereits einem oder mehreren anderen Spielern gewährt hat, muss genau die Ressourcen opfern, die bereits auf der Karte liegen + 1 beliebige Ressource. Falls Wein auf der Karte liegt, kann der nächste Spieler stattdessen eine beliebige andere Ressource als Ersatz opfern.

Beispiel: David ist der erste Spieler, der Tartaruga (Schildkröte) anruft. Das Mindestopfer ist 1 Nahrung, aber David beschließt, sogar 2 Nahrung zu opfern.



Chiara ist die zweite Spielerin, die Tartaruga (Schildkröte) anruft. Das Mindestopfer ist nun 2 Nahrung + 1 beliebige weitere Ressource und Chiara legt diese auf die Karte.



Ein dritter Spieler ruft Tartaruga (Schildkröte) an. Er muss nun mindestens 4 Nahrung + 1 beliebige Ressource für den Wein + 1 weitere zusätzliche Ressource opfern.



Wer eine ausgespielte Entwicklungskarte mit der **Fähigkeit Erhöhung** hat kann, wenn er seine Aktionsfigur auf eine Gottheitenkarte setzt, 3 zusätzliche Ressourcen aus dem **Vorrat** auf die Karte setzen (Münzen und/oder Nahrung in beliebiger Kombination). Dadurch wird diese Gunst für andere Spieler noch teurer. Er muss diese Karte dann um 90° drehen um anzuzeigen, dass die Fähigkeit benutzt wurde und ihm in dieser Jahreszeit nicht mehr zur Verfügung steht.



WEIN UND SCHLAFENDE GOTTHEITEN

Sobald 2 Wein auf einer Gottheitenkarte liegen, schläft diese Gottheit ein und kann in dieser Jahreszeit nicht mehr angerufen werden. Das gilt für die normale Aktion und auch für die Wiederholung und die Kopie.

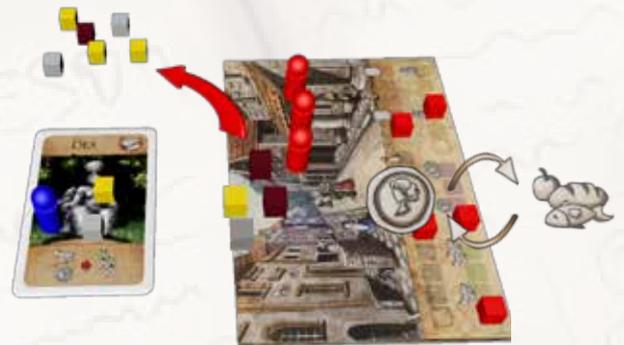
Beispiel: David ist der erste Spieler, der Orco (Oger) anruft und opfert ihm 1

Wein (als Ersatz für 1 Nahrung). Dann ruft Jessica Orco (Oger) an und opfert ihm 1 Nahrung und 1 Wein (als Ersatz für 1 Nahrung). Nachdem sie Orcos Gunst genutzt hat, schläft dieser ein. Kein anderer Spieler kann Jessicas Aktion kopieren und Orco kann in dieser Jahreszeit nicht mehr angerufen werden.

EINE AKTION KOPIEREN

Unmittelbar nachdem ein Spieler eine Gottheitenaktion ausgeführt hat, können andere Spieler diese Aktion kopieren ohne dafür eine Aktionsfigur einzusetzen. Sie müssen dann die identischen Ressourcen opfern wie die des kopierten Spielers und **zusätzlich 2 Wein**. Diese Opfergaben werden dann in den Vorrat gelegt, NICHT auf die Karte.

Wichtig: Die Ressourcen für eine kopierte Aktion müssen identisch sein mit den geopferten Ressourcen des ersten Spielers, der diese Gottheit angerufen hat. Falls also der erste Spieler beispielsweise 1 Nahrung, 1 Münze und 1 Wein geopfert hat, muss der kopierende Spieler 1 Nahrung, 1 Münze und 3 Wein opfern.



Beispiel: Chiara ruft Dea um ihre Gunst an und legt 1 Nahrung und 1 Münze auf die Karte. Dann kopiert David die Aktion und legt 1 Nahrung, 1 Münze und 2 Wein zurück in den Vorrat.

UMWANDLUNG VON RESSOURCEN

Jederzeit während des Spiels können die Spieler 1 oder mehrere ihrer Handkarten abwerfen, um für jede abgeworfene Karte 1 virtuelle Nahrung oder Münze zu erhalten. Solch eine virtuelle Ressource kann nicht als Marker genommen oder aufgespart werden, sondern muss verbraucht werden, bevor die aktuelle Aktion beendet ist. Hinweis: Wenn virtuelle Ressourcen als Opfergabe benutzt werden, legen die Spieler keine entsprechenden Ressourcenmarker auf die Gottheitenkarte. Die Opferkosten für andere Spieler werden durch virtuelle Ressourcen nicht erhöht!

Wer eine ausgespielte Entwicklungskarte mit der **Fähigkeit Austausch** hat, kann 1 Nahrung als 1 Münze benutzen und umgekehrt. Er muss diese Karte dann um 90° drehen um anzuzeigen, dass die Fähigkeit benutzt wurde und ihm in dieser Jahreszeit nicht mehr zur Verfügung steht.

Entwicklungskarten

Die Spieler ziehen Entwicklungskarten entweder in der Produktionsphase oder durch Aktivierung der Gottheit Genio (Genius).

Entwicklungskarten haben 2 Stufen: Die erste Seite mit blau-grauer Farbe zeigt den Nutzen der ersten Stufe. Die zweite Seite mit gelber Farbe zeigt den Nutzen der zweiten Stufe. Die Karten müssen zunächst mit der blau-grauen Seite nach oben ausgespielt werden und können dann später aufgewertet werden, indem sie auf die gelbe Seite gedreht werden.

Eine Handkarte kann durch die Aktion der Gottheiten Gigante (Riese), Elefante (Elefant) oder Balena (Wal) ausgespielt werden. Welche Karte jeweils ausgespielt werden kann, richtet sich nach dem Symbol in der oberen linken Ecke der Karte:



Beispiel: Die abgebildete Karte erfordert die Aktion des Riesen (Gigante).

Die ausgespielte Karte wird neben die eigene Dorftafel gelegt.

Einige Karten zeigen **zwei Symbole**, durch eine Linie getrennt. In diesem Fall kann der Spieler die Karte mit der Aktion einer der beiden Gottheiten ausspielen, ganz nach Belieben.



Beispiel: Die abgebildete Karte erfordert die Aktion des Elefanten (Elefante) oder des Riesen (Gigante).

Die Symbole in der linken unteren Ecke der Karte zeigen die Merkmale der rückseitigen, zweiten Stufe. So ist es nicht nötig die Karte umzudrehen, um den Nutzen der zweiten Stufe zu kennen.



Beispiel: Die erste Stufe der Altarkarte (links) zeigt links unten alle Symbole der Kathedrale, der zweiten Stufe dieser Karte (rechts).

Durch die erste Stufe einer ausgespielten Karte erhält der Spieler:

1) Einige Fortschritte in **sekundären Entwicklungsbereichen**: Kultur- und/oder Wissenschaftsleiste, Architektur- und/oder Wissensleiste, je nach Art und Anzahl der Symbole in der rechten oberen Ecke der Karte.



Beispiel: Die Karte erlaubt dem Spieler, 1 Schritt auf der Kulturleiste des Spielplans vorzuschreiten.

Solche Fortschritte werden sofort auf der entsprechenden Leiste des Spielplans vorgenommen. Der erste Spieler, der ein **Symbol 1 SP** erreicht, erhält sofort 1 Siegpunkt (nur der erste Spieler!).

Der höchste jeweils erreichbare Wert auf der Kultur-, Architektur- und Wissenschaftsleiste beträgt 10. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler diesen Wert erreichen, bestimmt die Klassifizierung der Spieler in diesem Bereich.

2) Ein besonderes **Tempelsymbol** in der echten unteren Ecke. Das ist zum Spielende wichtig, um Siegpunkte für möglichst viele verschiedene dieser Symbole zu erhalten. Hinweis: Diese Symbole sind nur auf den Kartenseiten der ersten Stufe.



Beispiel: Diese Karte gibt dem Spieler das Mondsymboll.

3) Den **Anbetungswert**: Mit der Aktion von Drago (Drache) kann ein Spieler eine seiner Handkarten unter eine Gottheitenkarte legen. Zum Spielende werden die Anbetungswerte der unter den Gottheiten liegenden Karten addiert und die Gottheit mit dem höchsten Anbetungswert wird auf die erste Position der Gottheitenkarten gelegt usw. (siehe Spielende).



Beispiel: Diese Karte ist 4 Anbetungspunkte wert.

Wer eine ausgespielte Entwicklungskarte mit der **Fähigkeit Drache** hat, darf 1 zusätzliche Karte unter eine Gottheit legen (unter dieselbe oder eine andere). Er muss diese Karte dann um 90° drehen um anzuzeigen, dass die Fähigkeit benutzt wurde und ihm in dieser Jahreszeit nicht mehr zur Verfügung steht.



EINE KARTE AUFWERTEN

Entwicklungskarten können auf Stufe 2 aufgewertet werden. Wie beim Ausspielen der Karte mit erster Stufe muss der Spieler die Aktion der entsprechenden Gottheit wählen, ihr opfern und kann dann die Karte auf die gelbe Seite umdrehen.

Durch die zweite Stufe einer ausgespielten Karte erhält der Spieler:

1) Einige Fortschritte in **primären Entwicklungsbereichen**: Gebäude ODER Wissen ODER Charaktere, je nach Symbol der Karte. Einige Karten zeigen **zwei Symbole**, durch eine Linie getrennt. In diesem Fall kann der Spieler 1 Fortschritt in einem der beiden Bereiche machen, ganz nach Belieben.



Beispiel: Wer diese Karte zum Spielende spielt, kann 1 der beiden Fortschritte machen: Charaktere oder Gebäude.

2) Einige Fortschritte in **sekundären Entwicklungsbereichen**: Kultur-, Architektur- und/oder Wissenschaftsleiste, je nach Symbolen der Karte.



Beispiel: Wer diese Karte gespielt hat, geht 1 Schritt auf der Kulturleiste und 2 Schritte auf der Architekturleiste vorwärts. Zum Spielende macht er noch 1 Fortschritt in Wissen.

Diese Fortschritte müssen sofort auf dem Spielplan umgesetzt werden.

3) **Einkommen** oder **Fähigkeiten**: Wie bereits im Abschnitt Produktionsphase beschrieben, kann eine Entwicklungskarte auch Münzen, Nahrung oder Wein einbringen und auch besondere Fähigkeiten verleihen.



Beispiel: David wertet eine seiner ausgespielten Karten auf. Er geht sofort 3 Schritte auf der Kulturleiste vor und erhält zum Spielende 1 Fortschritt bei den Charakteren. Außerdem kann David in seinen nächsten Spielzügen die Fähigkeit Vision nutzen.

3) Aufräumphase

3.1) Moos: Jede Gottheitenkarte, auf der nicht mindestens 1 Aktionsfigur steht, wird auf die moosbewachsene Seite gedreht und jede moosbewachsene Gottheit, auf der mindestens 1 Aktionsfigur steht, wird wieder auf die aktive Seite gedreht.

3.2) Zurücksetzen: Alle Spieler nehmen ihre Aktionsfiguren von den Gottheitenkarten, aus dem Erntebereich und von außerhalb ihrer Dorftafel zurück und stellen sie wieder auf ihre Dorftafel zurück. Alle Ressourcenmarker werden von den Gottheitenkarten genommen und in den Vorrat zurückgelegt. Alle getappten (gedrehten) Entwicklungskarten werden wieder zurückgedreht, sodass sie wieder zur Verfügung stehen.

3.3) Zeitfortschritt: Der Jahreszeitenmarker wird auf das Feld mit der nächst höheren Nummer gesetzt.

4) Startspielerwechsel: Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weitergereicht.

Spielende:

Zum Ende der 8. Jahreszeit endet das Spiel. Jede Gottheit vergibt Siegpunkte an die Spieler je nach Mehrheit oder Position in bestimmten Bereichen.

Die Positionen der Spieler auf der Kultur-, Architektur- und Wissenschaftsleiste sind auf dem Spielplan zu sehen.

Die Mehrheit an Gebäuden, Wissen und Charakteren wird durch die ausgespielten Entwicklungskarten der Stufe 2 der Spieler bestimmt (deshalb sind diese Symbole auf der 1. Stufe transparent).

Bei Karten mit zwei Symbolen muss der Spieler sich für eins der Symbole entscheiden, das gewertet wird.

Bei den Ressourcen erhält jeweils der Spieler Siegpunkte, der die meisten einer bestimmten Sorte auf seiner Dorftafel besitzt.

Beispiel: Orco (Oger) gibt Siegpunkte für die Mehrheit an Nahrung. Gigante (Riese) gibt Siegpunkte für die Mehrheit an Gebäudesymbolen.



POSITIONEN DER GOTTHEITEN

Vor der Wertung werden die (mit der Drachenaktion) unter die Gottheitenkarten gelegten Anbetungskarten aufgedeckt und ihre jeweiligen Anbetungspunkte werden addiert. Diese Summe ist der **Anbetungswert** jeder Gottheit. Die Gottheiten werden dann nach Anbetungswert neu angeordnet. Die Gottheit mit dem höchsten Anbetungswert wird auf die erste Position links unten

gelegt, die mit dem zweit höchsten Anbetungswert auf die zweite Position usw. Bei einem Gleichstand behalten die daran beteiligten Gottheiten ihre bisherige relative Reihenfolge.



Die Positionsreihenfolge der Gottheiten. In diesem Beispiel nimmt Balena (Wal) die erste Position ein.



Zum Spielende liegen 2 Karten unter Balena (Wal), 2 Karten unter Orco (Oger) und 1 Karte unter Gigante (Riese). Die Karten werden aufgedeckt und jeweils summiert. Es ergeben sich folgende Anbetungswerte: 9 (4 + 5), 7 (2 + 5) und 3. Balena kommt auf die erste Position, Orco auf die zweite und Gigante auf die dritte.

SIEGPUNKTE DURCH GOTTHEITEN

Nachdem die Gottheiten ihre endgültigen Positionen eingenommen haben, vergeben sie Siegpunkte für die Mehrheiten ihrer Kategorien. Hinweis: Ein Spieler mit einem Wert 0 in einer Kategorie kann keine Siegpunkte erhalten. Der erste Spieler (Mehrheit) erhält 3 SP, falls die Gottheit die Position 1 - 3 einnimmt; 2 SP, falls die Gottheit die Position 4 oder 5 einnimmt, 1 SP, falls die Gottheit die Position 6 oder 7 einnimmt und 0 SP, falls die Gottheit auf Position 8 ist. Der zweite Spieler (zweiter bei der Mehrheit) erhält 2 SP, falls die Gottheit die Position 1 - 3 einnimmt; 1 SP, falls die Gottheit die Position 4 oder 5 einnimmt und 0 SP auf allen anderen Positionen.

Achtung: Im 2-Personen-Spiel werden die SP für den zweiten Platz nicht vergeben!



Beispiel: Genio (Genius) gibt dem ersten Spieler in Wissenschaft 3 SP und dem zweiten 2 SP; Elefante (Elefant) gibt dem Spieler mit den meisten Wissenssymbolen 2 SP und dem Spieler mit den zweit meisten Wissenssymbolen 1 SP usw.

Bei einem Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern erhält jeder Spieler die vollen entsprechenden SP (es gibt keine Teilung). Auch der nächste Spieler erhält die volle Anzahl SP (falls es einen zweiten Platz gibt).

Beispiel: David und Jessica haben beide die Mehrheit mit gleichem Wert in einer Kategorie, für die es 3 SP gibt. Beide erhalten 3 SP und Frank, an zweiter Stelle der Mehrheit, er hält 2 SP.

Achtung: Zum Spielende ist Wein nutzlos. Er kann nicht mehr in Nahrung oder Münzen umgewandelt werden (z. B. bei der Wertung von Orco oder Tartaruga).

SIEGPUNKTE DURCH ENTWICKLUNGSKARTEN

Jeder Spieler erhält **SP durch seine ausgespielten Entwicklungskarten der ersten Stufe**. Die Anzahl der SP richtet sich nach der Anzahl verschiedener Tempelsymbole, die der Spieler besitzt:

- 3 verschiedene Tempelsymbole: 1 SP
- 4 verschiedene Tempelsymbole: 2 SP
- 5 verschiedene Tempelsymbole: 4 SP

Nach der Wertung aller Gottheiten und der Entwicklungskarten ist **der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Sieger des Spiels. Bei Gleichstand für den Spielsieg teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.**

Falls ein Spieler mehr als 10 SP erreicht, wird der Marker wieder auf das erste SP Feld gesetzt mit einem beliebigen zusätzlichen Marker darauf.

Anhang: Merkmale der Gottheiten

GENIO (GENIUS)
Günst: 2 Entwicklungskarten ziehen.
Opfer: 1 Münze. Wertung: Wissenschaft.

ORCO (OGER)
Günst: 1 Ressource (außer Wein) von jeder anderen Gottheitenkarte nehmen, auf der mindestens eine Aktionsfigur steht ODER alle Ressourcen 1 Sorte (außer Wein) von einer einzigen Gottheitenkarte nehmen.
Opfer: 1 Nahrung. Wertung: Nahrung.

DEA (GÖTTIN)
Günst: 2 Arbeitermarker Fortschritte (2 Fortschritte in einem Bereich oder je 1

Fortschritt in 2 Bereichen).
Opfer: 1 Nahrung und 1 Münze. Wertung: Kultur.

GIGANTE (RIESE)
Gunst: 1 Entwicklungskarte mit Gebäudesymbol ausspielen oder aufwerten.
Opfer: 2 Nahrung und 1 Münze. Wertung: Architektur

ELEFANTE (ELEFANT)
Gunst: 1 Entwicklungskarte mit Wissenssymbol ausspielen oder aufwerten.
Opfer: 1 Nahrung und 2 Münzen. Wertung: Wissen.

TARTARUGA (Schildkröte)
Gunst: 1 Entwicklungskarte aus der Hand abwerfen, um 1 Schritt auf einer Leiste des 2 Spielplans vorzuschreiten oder 2 Karten abwerfen, um 2 Schritte

auf derselben Leiste oder je 1 Schritt auf verschiedenen Leisten vorzuschreiten.
Opfer: 1 Nahrung. Wertung: Gebäude.

BALENA (WAL)
Gunst: 1 Entwicklungskarte mit Charaktersymbol ausspielen oder aufwerten.
Opfer: 1 Nahrung und 2 Münzen. Wertung: Charaktere.

DRAGO (DRACHE)
Gunst: Eine Handkarte unter eine Gottheitenkarte nach Wahl legen. Hinweis: Andere Spieler sollten nicht sehen können, wie viele Anbetungspunkte die Karte hat.
Opfer: 1 Nahrung oder 1 Münze. Wertung: Münzen.

Erweiterungen

Diese Erweiterungen wurden für den Start des Spiels gemacht. Falls noch erhältlich, könnten sie im Spiel Laden des Vertrauens erhältlich sein.

JAHRESZEITEN

Die 12 Jahreszeitenplättchen werden gemischt. Ein zufällig gezogenes Plättchen wird neben das Jahreszeitenfeld 1 im Park gelegt, jeweils ein weiteres zufällig gezogenes neben jedes weitere Jahreszeitenfeld. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Je nach Farbe des Jahreszeitenplättchens gelten bestimmte Modifikationen während der jeweiligen Jahreszeit:

Weißes Plättchen: Keine Auswirkung.

Schwarzes Plättchen: In dieser Jahreszeit findet keine Produktion auf den Dorftafeln statt.

Grünes Plättchen: Jeder Spieler darf nur maximal 2 Aktionen ausführen.

Gelbes Plättchen: Das Kopieren einer Gottheitenaktion ist nicht möglich.

Braunes Plättchen: Die Fähigkeiten der Entwicklungskarten gelten nicht.

ANBETUNG

Die 8 Anbetungskarten werden gemischt und neben dem Spielplan gestapelt. Jede Karte repräsentiert eine Gottheit.

Während des eigenen Spielzuges kann ein Spieler 1 Karte vom Stapel der Anbetungskarten nehmen plus 1 weitere Karte, falls er dafür 2 beliebige Ressourcen in den Vorrat zurücklegt. Von diesen bedien Karten kann er nur 1 behalten, die andere legt er zum Stapel zurück und mischt diesen dann. Die behaltenen Karte wird vor den anderen Spielern geheim gehalten.

Zum Spielende gilt eine Anbetungskarte als erfüllt, falls der Spieler, der sie besitzt, der beste Spieler in dieser Kategorie ist.

Jede erfüllte Karte ist 3 SP wert. 1 nicht erfüllte Karte gibt -1SP, 2 nicht erfüllte Karten -2 SP usw.

Credits

Spielautor: Stefano Castelli
Entwicklung: Michele Quondam
Illustrationen: Marina Fischetti
Deutsche Regel: Ferdinand Köther
Spielgestaltung: Inmedia Srl

Besonderer Dank an Alessandro Lanzuisi, Guido Favaro, Mac Gerdts, Bruno Faidutti, Diego Cerreti, Massimiliano Calimera, Luca Ricci, Fabio Polidori, Riccar-

do Vadalà, Martino Palladini, Valerio Francescangeli, Enrico Peduzzi, Giacomo Sottocasa, Andrea Angiolino, meine Gattin Francesca und Vicino Orsini.

Dank auch an Federico Sonzogni, Michele Morosini, Chiara Spagnoletto, Francesco Valenzi und alle Testspieler, die uns geholfen haben, das Spiel zu verfeinern sowie an alle Sponsoren der Giochistar.it und Kickstarter Kampagnen.