

OFFFRANDES



430 v.Chr. Peleponnes. Griechenland.

Zwischen den beiden Städten, dem demokratischen Athen und dem oligarchischen Sparta, wütet der Archidamische Krieg. Während die spartanischen Hopliten immer wieder in Attika einfallen und es plündern, verwüstet die athenische Flotte, Herrscherin über die See, die Küsten der Peleponnes. Beide Lager werden von ihren Alliierten - Delos, Theben oder Korinth - mit Truppen in dem sich hinziehenden Konflikt unterstützt.

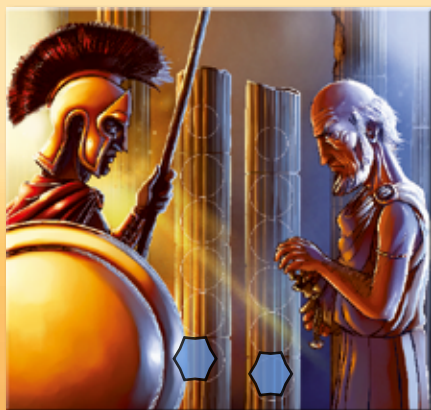
Im Juni dezimiert ein weiteres Verhängnis in Gestalt einer Seuche die Bevölkerung zusätzlich. Die Städter haben verstanden, dass nur göttlicher Beistand ihnen helfen kann, in dieser schweren Zeit zu überleben.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler übernimmt eine griechische Stadt. Ziel ist es, größtmögliche Anerkennung der Götter zu erlangen, indem ihnen die schönsten Opfertiere dargebracht werden, wobei diese nicht immer auch die üppigsten sein müssen. Um eine Opfertiere darzubringen, bedarf es zunächst eines Tieres vom Bauern, das mit Hilfe von Blumenhändlern geschmückt und Wasserträgerinnen gereinigt werden muss, um es schließlich unter Leitung der Tempeldiener zum Altar der Götter zu führen.

SPIELVORBEREITUNG UND MATERIAL.

- Jeder Spieler nimmt sich die 19 Spielsteine seiner Farbe:
Rot für Sparta / Gelb für Korinth / Grün für Athen / Blau für Theben / Schwarz für Delos
- Die 3 Spieltableaus werden in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler platziert ein Plättchen seiner Farbe auf die 0 der Zählleiste des Tempel-Tableaus.
- Jeder Spieler platziert 7 Plättchen seiner Farbe jeweils auf die ersten Felder einer jeden Person, die auf den drei Spieltableaus abgebildet sind.
- Der Vorrat an Tieren und Drachmen wird neben die Tableaus bereit gelegt.
- **Jeder Spieler erhält 10 Drachmen.**
- Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält den Startspielerstein.



BESCHREIBUNG DER PERSONEN

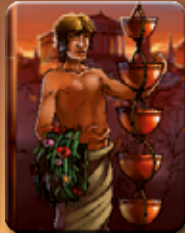


BAUER
Liefert
Tiere von
steigendem
Wert.



**WASSERTRÄ-
GERIN**
Reinigt 1 bis 5
Tiere.

Bereiten gemeinsam die Op-
fertiere vor.



**BLUMEN-
HÄNDLER**
Schmückt 1
bis Tiere.



**TEMPELDIE-
NER**
Führt die Tiere
zum Altar der
Götter mit
steigendem
Stellenwert.



PRIESTERIN
Betet für die
Städte.



VERFÜHRER
Besticht die
gegnerischen
Personen.



WACHE
Schützt vor
gegnerischen
Verführern.

VORBEREITUNGSPHASE

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 3 Personen.

Der Spieler rechts neben dem Startspieler (also der letzte im Uhrzeigersinn) rückt 3 seiner Personen um jeweils 1 Feld und nur 1 Feld vor. (Es ist also verboten, mit einer Person um 2 Felder vorzurücken.)

Danach folgt der Spieler zu seiner Rechten; er setzt ebenfalls 3 seiner Personen um jeweils 1 Feld vor, und so fort, entgegen dem Uhrzeigersinn, bis hin zum Startspieler.

Im Spiel selbst wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die entgegengesetzte Reihenfolge zu Beginn dient lediglich dazu, den Startspieler nicht unnötigerweise zu benachteiligen.



In diesem Beispiel:

- **Sparta** wählt 1 Tempeldiener, 1 Bauern und 1 Blumenhändler.
 - **Athen** wählt 1 Wache, 1 Blumenhändler und 1 Wasserträgerin
 - **Theben** wählt 1 Wache, 1 Bauern und 1 Wasserträgerin.
 - **Korinth** wählt 1 Tempeldiener, 1 Priesterin und 1 Verführer
- Das Spiel kann nun beginnen...

SPIELABFOLGE

Das Spiel gliedert sich in 4 Phasen.

Phase 1: Versteigerung

Phase 2: Bestechung

Phase 3: Opfergaben

Phase 4: Einkommen

Die nachfolgenden Regeln beziehen sich auf eine Partie mit 4 oder 5 Spielern. Die Modifikationen bei einem Spiel zu dritt finden sich am Ende der Regeln.



PHASE 1 : VERSTEIGERUNG

Ablauf dieser Phase

Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, hat einen Versteigerungszug. Am Ende des Versteigerungszuges eines Spielers folgt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) mit seinem Versteigerungszug, solange bis jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Versteigerungszug

Der Spieler, der am Zug ist, nimmt die 7 Personentafeln an sich, wählt davon 2 aus, die er vor sich platziert und gibt ein Gebot an Drachmen (Minimum 1 Drachme) ab.

Im Uhrzeigersinn gibt danach jeder Spieler entweder ein höheres Gebot ab oder er passt.

Die Versteigerung währt so lange, bis alle Spieler (bis auf einen) gepasst haben.

- Falls ein Spieler kein Gebot abgegeben und gepasst hat, darf er während dieser Versteigerung nicht wieder einsteigen.
- Ein Spieler darf nicht mehr Drachmen bieten als sich in seinem Besitz befinden.

Der Gewinner der Versteigerung nimmt die 2 Personentafeln an sich, zahlt sein Gebot an die Bank und rückt seine 2 Plättchen auf der Leiter, die den ersteigerten Personen entsprechen, um jeweils 1 Feld vorwärts. Die anderen Spieler erhalten ihre Gebote zurück.

Zwei Möglichkeiten existieren:

- Der Spieler, dessen Versteigerungszug gerade läuft, gewinnt die Versteigerung. Sein Versteigerungszug endet augenblicklich.
- Ein anderer Spieler gewinnt die Versteigerung. In diesem Fall wählt der Spieler, dessen Versteigerungszug gerade läuft, erneut 2 Personentafeln (natürlich unter den verbliebenen) aus und eröffnet eine neue Bietrunde für diese Personen. Spieler, die bereits während des laufenden Versteigerungszuges eine Versteigerung gewonnen haben, dürfen nicht teilnehmen.

Beispiel



Sparta ist Startspieler.



Sparta wählt eine Wache und einen Tempeldiener und bietet 3 Drachmen.



Theben gewinnt diese Versteigerung mit 4 Drachmen, nachdem die anderen Spieler zuvor gepasst haben.

Der Versteigerungszug eines Spielers währt so lange bis er entweder eine Versteigerung gewinnt oder er aus den verbliebenen Personentafeln kein Paar mehr zusammenstellen kann (also 3 andere Spieler jeweils eine Versteigerung während dieses Zuges gewonnen haben).

Der Spieler kann sich jedes Mal entscheiden, ob er ein Personenpaar zur Versteigerung anbietet oder direkt seinen Versteigerungszug beendet, also sozusagen an den nachfolgenden Spieler weitergibt.

Der nächste Spieler beginnt nun einen neuen Versteigerungszug in der beschriebenen Abfolge. Alle Personentafeln sind wieder verfügbar und alle Spieler dürfen erneut teilnehmen.

Dieses Verfahren wiederholt sich so lange, bis jeder Spieler einmal einen Versteigerungszug ausgeführt hat.

Das oberste Feld auf jeder Personenleiter

Die Spieler rücken also nach und nach ihre Plättchen auf den Personenleitern vorwärts. Dabei dürfen auf den einzelnen Feldern mehrere Plättchen liegen, mit Ausnahme des obersten Feldes einer jeden Leiter, das jeweils nur ein einziges Plättchen aufnehmen kann. (In jeder Kategorie kann es auf der obersten Stufe nur ein Plättchen geben.) Sollte ein Plättchen eines Spielers auf dem obersten Feld einer Leiter liegen und ein anderer Spieler vom vierten Feld dieser Leiter aus auf das oberste aufrücken, wird das dort befindliche Plättchen automatisch auf das vierte zurückgesetzt und das auf dem vierten Feld befindliche Plättchen steigt auf das fünfte Feld auf.

PHASE 2 : BESTECHUNG

Spieler, die Plättchen auf der Verführerleiter haben, dürfen eventuell eine und nur eine gegnerische Person bestechen.

Reihenfolge der Bestechung

Derjenige Spieler, dessen Plättchen am höchsten auf der Verführerleiter gestiegen ist, beginnt diese Phase. Gibt es mehrere gleichhohe Plättchen, entscheidet die Sitzreihenfolge (beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn). Danach geht es in absteigender Reihenfolge der Plättchen auf der Verführerleiter in dieser Phase weiter.

Bestechung einer Person

Ein Spieler darf genau eine gegnerische Person bestechen, wenn er mehr Verführer als sein Kontrahent Wachen besitzt. Er bestimmt eine Personenleiter, setzt sein Plättchen auf dieser Leiter ein Feld vor und das Plättchen des Kontrahenten, den er bestochen hat, um ein Feld auf derselben Leiter zurück.



Sparta wählt anschließend einen Bauern und eine Wasserträgerin und bietet 2 Drachmen.

Theben darf an dieser Versteigerung nicht teilnehmen.



Sparta gewinnt diese Versteigerung. Der Versteigerungszug endet und der nachfolgende Spieler beginnt von Neuem.



Sparta gewinnt einen Bauern und als Folge muss **Korinth** sein Bauern-Plättchen um ein Feld zurücksetzen.



- **Korinth** besticht zuerst und darf eine Stadt seiner Wahl bestechen. Er entscheidet sich dafür, **Sparta** zu bestechen.

- Danach darf **Sparta** bestechen (weil er Startspieler ist), aber er kann nur **Athen** bestechen.

- Danach ist **Theben** an der Reihe, aber er darf weder **Sparta** noch **Athen** bestechen, da beide bereits bestochen worden sind.

- **Athen** kann niemanden bestechen.

Einschränkungen bei Bestechungen.

- Ein Spieler darf nur einmal pro Runde bestechen.
- Ein Spieler, der besticht, muss wenigstens über eine Person auf der ausgewählten Leiter besitzen.
- Ein und derselbe Spieler darf pro Runde nicht öfter als einmal bestochen werden.
- Verführer und Wachen können nicht bestochen werden.
- Ein Spieler darf das Plättchen eines anderen Spielers nicht bestechen und auf das vierte Feld zurücksetzen, wenn es sich auf dem obersten Feld einer Leiter befindet, es sei denn sein Verführer-Plättchen befindet sich auf dem obersten Feld der Verführerleiter. (Um die besten Personen zu bestechen bedarf es der besten Verführer.)

PHASE 3 : OPFERGABEN

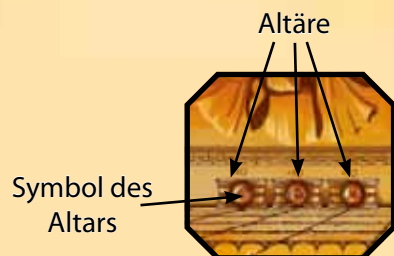
Jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, reicht eine Opfergabe dar, abhängig von den Personen, die er erworben hat und notiert seine Punkte.

Jeder Spieler darf nur eine einzige Opfergabe (möglicherweise aus mehreren Tieren der gleichen Gattung bestehend) darreichen.

Je wertvoller das Opfertier, desto anmutiger die Opfergabe.

Wert der Tiere

-  Huhn : Wert = 1
-  Schwein : Wert = 2
-  Ziege: Wert = 3
-  Schaf: Wert = 4
-  Rind: Wert = 5

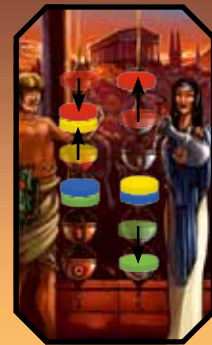


Gruppe von Altären

Opfergabe darreichen

Der Spieler, der ein Opfer darreicht, muss:

- Die Gattung des Tieres, die er opfern kann, anhand der Position seines Plättchens auf der Bauernleiter feststellen.
- Die Position seiner Plättchen auf den Leitern Wasserträgerin und Blumenhändler ausfindig machen und die entsprechende Anzahl an Tieren dem Vorrat entnehmen: Die Anzahl entspricht dem aufgedruckten Wert der Schale, in der sich sein am wenigsten fortgeschrittenes Plättchen befindet. (Es ist also unmöglich, mehr als 5 Tiere zu opfern.) Die Tiere müssen alle gleicher Gattung sein. Sollte der Vorrat nicht genügend Tiere enthalten, darf man auch weniger Tiere entnehmen oder geringwertigere Tiere wählen. Falls beides nicht möglich ist, erhält man nichts.
- Die Position seines Plättchens auf der Tempeldienerleiter ausfindig machen und einen Altar wählen, der dieser Position entspricht oder einen Altar aus einer weiter links befindlichen Altargruppe wählen und dort seine Opfertiere platzieren. Befinden sich bereits Tiere dieser Gattung auf dem ausgewählten Altar, werden diese zurück in den Vorrat gelegt.
- Eines seiner Plättchen auf das Symbol dieses Altars legen. Sollte der Altar bereits besetzt sein, wird das dort befindliche Plättchen ersetzt und dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgegeben.



Korinth besticht einen Blumenhändler **Spartas**.

Sparta besticht eine Wasserträgerin **Athens**.



Sparta erhält kein Tier.
Korinth erhält kein Tier.
Athen erhält 1 Schaf.
Theben erhält 2 Hühner.



Theben opfert Hermes 2 Hühner.
Athen opfert Athene 1 Schaf.

Bedingungen für die Opfertgaben auf einem Altar

Falls der Altar leer ist, darf man seine Opfertgabe ohne Einschränkung darreichen.

Falls der Altar bereits von Tieren belegt ist (aufgrund vorheriger Opfertgaben), muss die neue Opfertgabe nachfolgende Bedingungen erfüllen:

- Die Anzahl der geopferten Tiere muss gleich oder höher sein als die der dort bereits befindlichen Tiere.
- Der Wert der geopferten Tiere muss gleich oder höher sein als der der dort bereits befindlichen Tiere.
- Die Opfertgabe muss sich von der bereits dort befindlichen unterscheiden.

Es ist möglich, einen Altar, den man bereits selbst besitzt, unter Einhaltung der oben beschriebenen Einschränkungen erneut für eine Opfertgabe zu nutzen.

Falls es nicht möglich sein sollte, die entnommenen Tiere zu opfern, werden sie zurück in den Vorrat gelegt.

Frömmigkeitspunkte festhalten

• Anmut der Opfertgabe

Ein Spieler, der eine Opfertgabe darreicht, markiert augenblicklich die Punkte, die dem Produkt aus Wert und Anzahl der geopferten Tiere entsprechen.

• Anmut der Priesterin

Jedes Mal, wenn er Opfertgaben darreicht, erhält ein Spieler, wenn er über ein Plättchen auf der Priesterinnenleiter verfügt, die auf der Lampe stehenden Punkte, auf der sich sein Plättchen befindet (also 2, 4, 6, 8 oder 10 Frömmigkeitspunkte).

Anmerkung: Punkte, die notiert wurden, können niemals wieder verloren werden.

PHASE 4 : EINKOMMEN

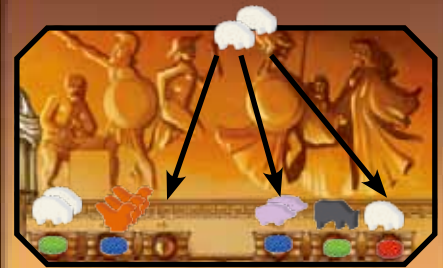
•Der Startspieler reicht den Startspielerstein im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

• Jeder Spieler erhält 10 Drachmen. Falls ein Spieler Drachmen aus dem vorherigen Zug aufgespart hat, behält er diese. Der Besitz von Geld ist auf insgesamt 25 Drachmen begrenzt (überzähliges Geld wird zurück in den Vorrat gelegt).

Es folgt eine neue Runde.

ENDE DER PARTIE

Sobald alle Altäre eine Opfertgabe erhalten haben oder einer der Spieler 100 Punkte überschreitet, endet die Partie mit Abschluss der Phase 3 und nachdem die Altäre abgerechnet wurden.



Sparta möchte 2 Schafe opfern. Er kann sie nur auf den Altären von Hermes, Athene oder Aphrodite opfern.

Sparta opfert 
Korinth opfert 
Athen opfert 
Theben opfert 



Sparta :

4(Priesterinnen) + 1×1(Huhn) = 5 Punkte

Korinth :

8(Priesterinnen) + 1×3(Ziegen) = 11 Punkte

Athen :

4(Priesterinnen) + 2×5(Ochsen) = 14 Punkte

Theben :

0(Priesterinnen) + 3×4(Schafe) = 12 Punkte



ABRECHNUNG DER ALTÄRE

Jeder Spieler addiert zu seinen bereits während der Partie durch seine Opfergaben erreichten Punkten die Punkte der Altäre, die er am Spielende besitzt, d.h. die durch ein Plättchen seiner Farbe gekennzeichnet sind.

Die Altäre der ersten Gruppe zählen jeweils 5 Punkte.

Diejenigen der zweiten Gruppe zählen jeweils 10 Punkte.

Die beiden der dritten Gruppe zählen jeweils 15 Punkte.

Die beiden der vierten Gruppe zählen jeweils 20 Punkte.

Der Altar der fünften Gruppe zählt 25 Punkte.

Sparta :

$5 + 25 = 30$ punkte

Korinth :

$10 + 10 + 20 = 40$ punkte

Athen :

$5 + 5 + 10 = 20$ punkte

Theben :

$15 + 15 + 20 = 50$ punkte



Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Altäre besitzt.

ÄNDERUNGEN BEI « 3 SPIELERN »

Bei 3 Spielern darf ein Spieler während seines Versteigerungszuges (Phase 1) nicht mehr als 2 (statt 3) Paare Personentafeln versteigern. Sollte er die erste Versteigerung, die er initiiert hat, verlieren, darf er eine zweite Versteigerung beginnen (mit den gleichen Einschränkungen wie im Spiel mit 4/5 Spielern), aber falls er auch diese verliert, endet sein Versteigerungszug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

DANKSAGUNGEN

Mein Dank gilt allen Beteiligten, die es mir ermöglicht haben, dieses Projekt erfolgreich abzuschließen; insbesondere Pierô für seine prächtigen Illustrationen, Nicolas, der seit Beginn des Abenteuers dabei war, Jos und Thierry die geduldig alle Versionen des Spiels ertragen haben (vor allem die ersten), Yolande und Michel für ihre Unterstützung, CyberFab und CyberMimi für ihren Enthusiasmus und ihre Freundschaft, Franck, Véro, Thierry, Flora, Christophe, Sébastien für ihr Lektorat der Regeln, und nicht zu vergessen alle Personen, die das Spiel getestet haben. Ein letzter Dank gilt unseren beiden Flöhern: Lola und Chloé.



CREDITS

Autor : Cédric Lefebvre

Illustrationen : Pierô

© 2010 Ludonaute

www.ludonaute.fr