

OLYMPOS: FAQ

Inhalt: Das Spiel enthält 26 Prestige-Plättchen.

Spielplan: Alle blauen Gebiete auf dem Spielplan sind Meeresfelder. Es gelten die normalen Regeln.

Expansion: Zweck der Expansion ist es, neue Gebiete zu besetzen. Siedler dürfen nicht in der nördlichen Zone bleiben (siehe Seite 4, „Neuer Siedler“), auf keinen Meeresfeldern verweilen oder in einem Gebiet stehen bleiben, das ihrem Besitzer bereits gehört.

Kampf: Der angegriffene Spieler erhält ein Sanduhr-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat.

Umkämpfte Gebiete: Es ist erlaubt, ein Gebiet anzugreifen, in dem mehrere Siedler übereinander gestapelt stehen. Selbst dann, wenn der Spieler selbst einen Siedler in diesem Stapel besitzt (ohne das Gebiet zu kontrollieren, sprich: sein Siedler darf nicht zuoberst liegen).

Fortschritte: Bei Spielende zählen alle Fortschritts-Plättchen 2 Siegpunkte (auch Poesie, Philosophie, Absolutismus, Stadtstaat, Ingenieurwesen und Wissenschaft. Sie bringen darüber hinaus weitere Siegpunkte). Dies gilt nicht für Wunder (denn es sind Wunder und keine Fortschritte).

Absolutismus: Dieses Plättchen bringt seinem Besitzer keinerlei Schwerter.

Demokratie: Demokratie entscheidet alle folgenden Gleichstände für ihren Besitzer:

- Bei der Schicksalskarte, die demjenigen Spieler 3 Sanduhren gibt, der mehr Gebietsplättchen einer Sorte als alle anderen hat. Herrscht hierbei Gleichstand, gewinnt der Besitzer der Demokratie die 3 Sanduhren.
- Im Kampf hat bei einem Gleichstand der Anzahl Schwertsymbole der Spieler mit der Demokratie mehr Symbole als sein Gegner.
- Olympos-Karten mit positiven Effekten: Ist der Besitzer der Demokratie Teil beim Gleichstand um die meisten Zeus-Symbole, bekommt er den Bonus. Dies gilt auch, wenn keiner ein Zeus-Symbol hat.
- Olympos-Karten mit negativen Effekten: Hat der Besitzer der Demokratie kein Zeus-Symbol und mindestens ein anderer Spieler hat ebenfalls keines, dann betrifft ihn der negative Effekt nicht.

Fortschritte erwerben: Die Kosten für ein entsprechendes Plättchen (7 oder weniger bei Besitz von Währung und/oder Landwirtschaft) werden sofort gezahlt. Dadurch erhaltene Sanduhren (beispielsweise wegen Kavallerie, Boni auf dem Entwicklungsplan oder durch Schicksalskarten, die der Spieler durch Phalanx oder Hellenismus bekommt) dürfen erst im nächsten Spielzug verwendet werden.

Effekte der Fortschritte: Die Auswirkungen gekaufter Fortschritte treten sofort in Kraft. Ein Spieler, der beispielsweise das Orakel kauft, zieht sofort 3 Karten, wenn er durch dessen Kauf ein Zeus-Feld auf der Zeitleiste erreicht.

Achtung: Eine Holz-Landwirtschaft, deren Erwerb wiederum Holz benötigt, kostet trotzdem 7 Aktionspunkte.

Die Effekte der Fortschritte Handel und Chirurgie treten sofort einmal ein. Kavallerie bringt sofort zwei Sanduhren, Phalanx und Hellenismus sofort eine Schicksalskarte (Orakel beachten) zu ihren anderen Effekten. Fortschritte wirken über die gesamte Partie.

Schicksalskarten: Dürfen jederzeit während des eigenen Zuges ausgespielt werden. Beispielsweise darf ein Spieler eine Schicksalskarte ausspielen, um Sanduhren zu erhalten, bevor er ein Fortschrittsplättchen kauft. Wenn ein Spieler ein Zeus-Feld erreicht und eine Olympos-Karte ziehen muss, zieht er vorher eine Schicksalskarte (und darf sie ggf. sofort ausspielen).

Jede nicht ausgespielte Schicksalskarte bringt bei Spielende 1 Siegpunkt.

Sollte der Stapel mit Schicksalskarten aufgebraucht werden, wird der Ablagestapel neu gemischt und zum neuen Nachziehstapel, sobald ein Spieler eine Karte nachziehen muss.

Ressourcenwürfel: Sie gelten nicht als Gebietsplättchen. Schicksalskarten, die sich auf bestimmte Gebiete beziehen, gelten nicht für die Würfel.