

DEUKALION

Arme Steinschwerter & Wildtier-Lopandurle

BEIM ZEUS,

DEIN INTERESSE AN UNSEREN HELDENTATEN
EHRT UNS, FREMDER!

ALS HOMER VOR 3.000 JAHREN UNSERE GESCHICH-
TEN UND DIE SPIELREGEL ZU DIESEM SPIEL NIEDER-
SCHRIEB, SETZTE ER UNS TAPFEREN MÄNNERN EIN
DENKMAL FÜR DIE EWIGKEIT. ER MACHTE UNS FÜR IMMER
UNSTERBLICH. DAMIT AUCH DU DIR AN UNSEREN TATEN EIN BEISPIEL
NIMMST UND NICHT VOR DER KLEINSTEN HERAUSFORDERUNG DIE FLUCHT
ERGREIFST, GEBEN WIR, DIE HELDEN DIESES SPIELES, DIR STERBLICHEM DEN
EINEN ODER ANDEREN (WEITEREN) GUTEN RAT.

EHRE DIE GÖTTER DAMIT SIE DIR GEWOGEN SIND UND MACHE UNS KEINE SCHANDE!
MÖGE ZEUS AUF DEINER GEFÄHRLICHEN FAHRT MIT DIR SEIN,

Deukalion

RATSCHLÄGE DER HELDEN:

Wann kommen Kämpfer in die Unterwelt?

Nach jedem Kampf werden Kämpfer, deren Kreuz nach oben liegt, in die Unterwelt versetzt. Dabei ist es egal, ob der Spieler gegen einen anderen Spieler, die Hydra, eine Stadt oder eine bereits gegründete Siedlung gekämpft hat!

Es sind keine Siegpunktarten mehr vorhanden! Was passiert, wenn ich z. B. durch einen Sieg über die Hydra einen weiteren Siegpunkt erhalten würde?

Sind alle Siegpunktarten aufgebraucht, so wurden die Götter bereits zufrieden gestellt und es gibt auf diesem Weg keine Siegpunkte mehr zu holen! Man kann durch das Erfüllen von Aufträgen und das Gründen von Siedlungen noch Siegpunkte erlangen.

Darf ich eine Stadt in meinem Spielzug mehrmals angreifen?

Nein! Ein Kampf beendet einen Spielzug! Die Aktionskarte „Gunst des Zeus“ erlaubt jedoch bei Verlust des Kampfes einen sofortigen zweiten Angriff.

Muss ich für das Gründen einer Siedlung kämpfen?

Nein! Wenn noch niemand die Siedlung gegründet hat, reicht es, die entsprechende Anzahl an Kämpfern auf die Siedlung zu setzen. Sobald allerdings ein Spieler die Siedlung gegründet hat, muss wie bei einer Stadt gekämpft werden (siehe Anleitung S. 3 und S. 13).

Eroberungswert einer Stadt/Siedlung: Welchen Wert muss ich würfeln um einen Schatz aus einer Stadt zu erobern?

Man muss zumindest gleich viele Kampfpunkte würfeln wie der Eroberungswert der Stadt angibt! Hat eine Stadt also z. B. den Eroberungswert von 4, so reicht es, wenn mit den Kämpfern 4 Kampfpunkte geworfen werden. (Siehe Beispiel auf Seite 14. Im diesbezüglichen Text sollte es natürlich wie folgt heißen: „gleich viele oder mehr Kampfpunkte als der Eroberungswert.“)



SPIELTIPPS:

Spieltipp: Erneuter Angriff auf eine Stadt/Siedlung im nächsten Zug (durch Verzicht auf das Segeln)

Ein Angriff (oder auch das Erfüllen eines Auftrags bzw. das Gründen einer Siedlung) beendet die Bewegung eines Spielers (*siehe Anleitung S. 10*). Steht das Schiff eines Spielers bereits neben einer Stadt/Siedlung und er möchte diese in seinem Zug angreifen, so kann er auf die Bewegung des Schiffes verzichten und sofort angreifen – Bewegung danach ist in diesem Spielzug jedoch keine mehr möglich!

Spieltipp: Aktionskarte „Gunst des Zeus“

Die Karte „Gunst des Zeus“ besagt, dass man trotz Verlust eines Kampfes noch einmal kämpfen darf (die soeben verlorenen Kämpfer kommen aber trotzdem in die Unterwelt). Es ist dem aktiven Spieler erlaubt Aktionskarten einzusetzen, um vor dem neuerlichen Kampf wieder Kämpfer aus der Unterwelt zurückzuholen (*siehe Anleitung S. 12: „Alle Spieler dürfen in ihrem Zug beliebig viele Aktionskarten spielen, ...“*). Daher ist die Aktionskarte „Gunst des Zeus“ vor allem für Kämpfe gegen andere Spieler sehr effektiv!

Spieltipp: Die Styx-Taktik

Die Stärke des Spieles ist, dass sich jede Partie anders spielt – es gibt keinen Ablauf, der sich immer wiederholt. Deukalion bietet viele Wege, um zu Siegpunkten und somit zum Sieg im Spiel zu gelangen. Einer davon ist die Mehrheiten-Wertung in der Unterwelt. Kämpft ein Spieler oft und verlustreich, so kann es für ihn lohnend erscheinen, oft auf den Fluss Styx zu ziehen, um dort die Mehrheiten-Wertung für sich zu entscheiden. Dafür erhält er 2 Siegpunkte! Die anderen Spieler sollten auf die Aktivitäten dieses Mitspielers reagieren und daher verhindern, dass er zu leicht zu Siegpunkten gelangt. Im speziellen Fall könnten sie ihn beispielsweise angreifen oder die Hydra als „Wächter“ in der Nähe des Flusses Styx postieren. Im Spiel zu zweit ist die Styx-Taktik nicht besonders gewinnbringend, da hier für die Styx-Mehrheit nur 1 Siegpunkt vergeben wird!

Spieltipp: Siedlungen gründen

Siedlungen sind ein effektiver Weg, um zu Siegpunkten zu gelangen. Eine Siedlung zählt so viele Siegpunkte, wie Kämpfer für die Gründung notwendig sind (1 oder 2 Punkte). Man erhält keine Siegpunktkarte für das Gründen oder Erobern einer Siedlung, sondern zählt die zurückgelassenen Kämpfer zu seinen anderen Siegpunkten hinzu. Jedoch zählen diese Siegpunkte nur, so lange man auch im Besitz der Siedlung ist (*siehe Anleitung S. 14 Kampf um eine Stadt oder eine Siedlung*).

Erratum: Styx

Für Styx gilt die Regel, dass ein Spieler alle seine Kämpfer aus der Unterwelt zurückholen muss, die Platz auf seinem Schiff finden (*siehe Anleitung S. 10*). Ein voll beladenes Schiff (alle 10 Plätze mit Kämpfern und/oder Schätzen besetzt) darf jedoch nicht nach Styx segeln.

www.hasbro.de

© 2008 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten

