

LOYALTY

ROME

für 2-4 römische Senatoren | Spieldauer: ca. 50-70 Minuten

Wir befinden uns im antiken Rom, wo die Götter launisch, mächtig und voller Intrigen sind. Als Senatoren ist es eure Pflicht, den Pax Deorum – den Frieden mit den Göttern – aufrechtzuerhalten. Entsendet eure Boten in die Tempel, um den Göttern zu huldigen und schlussendlich ihre Gunst zu erhalten. Folgt den Aktionen anderer Senatoren oder sabotiert sie, um die mächtigste Person Roms zu werden.

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Ruhmespunkte zu besitzen. Ruhmespunkte erhaltet ihr durch das Sammeln von Gunstbeweisen und Lorbeerkränzen.

SPIELMATERIAL



1 doppelseitige Tempelleiste



30 Götterkarten



24 Boten
(je 6 in Spielerfarbe)



30 Gunstbeweise



58 Lorbeerkränze
(24x 1, 22x 2, 12x 3)



13 Einflusswürfel



1 Senatswürfel



60 Münzen (40x 1, 20x 2)

SPIELAUFBAU

Das Pantheon:

- Sucht die 3 Startgötterkarten (**Janus**, **Ceres** und **Vulcanus**) aus den Götterkarten raus und legt sie beiseite.
- Mischt die restlichen Götterkarten, zählt 18 davon ab und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Legt die übrigen Götterkarten zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht mehr gebraucht.
- Mischt die 3 Startgötter und 3 weitere Götterkarten vom verdeckten Nachziehstapel und legt sie anschließend offen von links nach rechts nebeneinander in der Tischmitte aus.

Diese Auslage bezeichnen wir als **Pantheon**. Alle hier liegenden Götter können für Aktionen genutzt werden.



Gunstbeweise:

- Mischt die 30 Gunstbeweise verdeckt.
- Deckt für jeden Gott im Pantheon ein Plättchen auf und legt es über die Karte.
- Legt die restlichen Gunstbeweise verdeckt als Reserve ab.

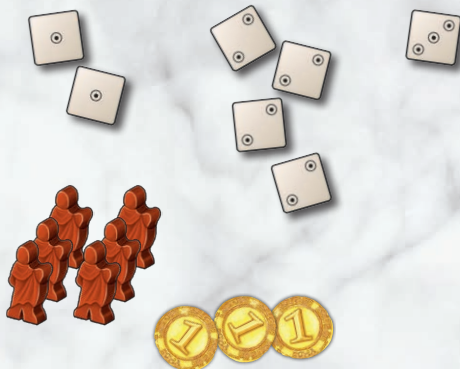


Einflusswürfel vorbereiten:

- Nehmt entsprechend der Spieleranzahl die unten aufgeführte Anzahl Würfel und legt die eventuell überzähligen Würfel zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht gebraucht.

Spieler	2	3	4
Würfel	7	10	13

- Legt unter jede der 6 Götterkarten genau einen Würfel.
- Dreht die Würfel passend zur Position der Karte auf die entsprechende Augenzahl. (Unter der 1. Karte eine „1“, unter der 2. Karte eine „2“, usw.)



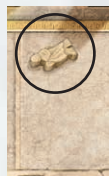


- Würfelt alle übrigen Würfel und platziert sie entsprechend der Augenzahl unter den Karten.

Göttliches Limit: Unter jeder Götterkarte dürfen zu jeder Zeit maximal so viele Einflusswürfel liegen wie Spieler mitspielen (also bei 2 Spielern maximal 2 Würfel, bei 3 Spielern maximal 3 und bei 4 Spielern nicht mehr als 4). Sollte dieses Limit überschritten werden, müssen überzählige Würfel so lange neu gewürfelt werden, bis sie platziert werden können, ohne dass das Limit überschritten wird.

Der Tempel:

- Legt die Tempelleiste für alle gut erreichbar mit der passenden Seite für 2/3 bzw. 4 Spieler über, unter oder neben das Pantheon.
- Legt im 2-Spieler-Spiel 2 Boten einer nicht benutzten Spielerfarbe auf die markierten Felder um diese Felder zu sperren.



Vorrat:

- Legt die Lorbeerkränze sortiert nach Wert (1, 2 und 3) sowie die Münzen als allgemeinen Vorrat bereit.

Der Senat & Startspieler:

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 6 Boten in seiner Farbe sowie als Startkapital 3 Münzen.
- Würfelt den Senatswürfel um den Startspieler zu bestimmen. Beginnend mit dem Startspieler verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.



SPIELABLAUF

Gewinne die Gunst der Götter, indem du ihre Stärken nutzt. Bist du am Zug, durchläufst du die folgenden zwei Phasen nacheinander.

PHASE I: DIE GUNST DER GÖTTER (PRÜFFHASE)

Zu Beginn deines Zuges überprüfst du zuerst, ob du mit deinen Boten eine Mehrheit auf einer oder mehreren Götterkarten hast (A) und danach deine gesammelten Würfel (B).

A) Gunst beanspruchen (Mehrheitenprüfung):

Prüfe für alle Götterkarten im Pantheon, ob du die Bedingungen für eine Wertung erfüllst. Dazu musst du:

1. Auf der Götterkarte mindestens 2 Boten platziert haben.
2. Mehr Boten auf der Karte platziert haben als jeder andere Senator.

Beispiel: *Maurice* ist am Zug. Er hat auf Janus 2 Boten aber nicht die Mehrheit, da *Anja* dort auch 2 Boten hat. Auf Mars hat er zwar die Mehrheit, aber nicht genügend Boten platziert. *Maurice* wertet nur Vulcanus, da er dort die Mehrheit und genügend Boten platziert hat.



Wichtig: Du musst immer **alle** Karten werten, deren Gunst du beanspruchen darfst (ein Verzicht ist nicht möglich)!

Handle die folgenden Schritte in der aufgeführten Reihenfolge ab. Führe dabei jeden Schritt für alle zu wertenden Karten aus, bevor du zum nächsten Schritt übergehst:

- Nimm zunächst die Gunstbeweise, die über diesen Karten liegen, und lege sie offen vor dir ab.
- Alle Boten (auch fremde), die sich auf diesen Karten befinden, gehen zurück an ihre jeweiligen Senatoren.
- Lege dann die Götterkarten versetzt auf einen offenen Ablagestapel, so dass ihr Categoriesymbol sichtbar bleibt.
- Nimm nun alle Einflusswürfel, die unter den gewerteten Karten liegen, in deinen persönlichen Vorrat.
- Fülle danach die entstandenen Lücken im Pantheon wieder mit Götterkarten vom Nachziehstapel auf und lege jeweils 1 neuen Gunstbeweis von der Reserve darüber.



Ablagestapel

B) Alea iacta est (Würfel prüfen):

Prüfe nun, wie viele Einflusswürfel du in deinem persönlichen Vorrat gesammelt hast.

- **Bei 3 oder mehr Würfeln:** Du musst alle deine Würfel neu würfeln.
- **Bei 1 oder 2 Würfeln:** Du darfst entscheiden, ob du sie jetzt würfeln möchtest. Wenn du dich dafür entscheidest, musst du **alle** deine Würfel würfeln.
- **Platzieren:** Platziere die gewürfelten Würfel anschließend unter den Götterkarten, die der jeweiligen Augenzahl entsprechen.

Göttliches Limit: Beachte beim Würfeln immer das Limit: Unter jeder Karte dürfen maximal so viele Würfel liegen, wie Spieler mitspielen. (Überzählige Würfel müssen neu gewürfelt werden, bis sie platziert werden können).

PHASE 2: DER EINFLUSS DER GÖTTER (AKTIONSPHASE)

In dieser Phase musst du genau 1 Aktion aus den folgenden vier Möglichkeiten wählen.

Aktion 1: Boten entsenden und Götteraktion nutzen

Wenn du diese Aktion wählst, dürfen alle anderen Spieler ebenfalls eine Aktion ausführen (siehe **FOLGEN**).

- Wähle eine der Götterkarten im Pantheon, sofern unter ihr mindestens ein Einflusswürfel liegt, und markiere die Karte, indem du den Senatswürfel mit deiner Spielerfarbe nach oben unter die Karte legst.
- Platziere einen deiner Boten auf der Karte und nimm einen Einflusswürfel, der unter der Karte liegt, und lege ihn vor dir ab.
- Führe nun entweder die Hauptaktion ★ oder die Allgemeine-Aktion ☆ dieser Karte aus. (Alle Götterkarten mit ihren jeweiligen Aktionen sind im Anhang ab S. 9 ausführlich beschrieben.)

FOLGEN

Wenn der aktive Spieler die Aktion **Boten entsenden und Götteraktion nutzen** gewählt hat, dürfen alle anderen Spieler in Spielerreihenfolge entscheiden, ob sie folgen wollen oder nicht.

Folgen (für alle anderen Senatoren): Entscheidet ein Senator zu folgen, darf er ebenfalls eine Aktion der gewählten Götterkarte ausführen. Dazu muss er:

1. Einen Boten aus dem eigenen Vorrat auf das erste freie Feld von links auf der Tempelleiste einsetzen.

2. Eine Aktion der aktiven Götterkarte ausführen. Die Allgemeine Aktion ☆ kann dabei immer ausgeführt werden, die Hauptaktion ★ jedoch nur dann, wenn der Senator bereits mindestens einen eigenen Boten auf der Götterkarte platziert hat.

Beispiel: Klemens wählt für seine Aktion die Göttin Proserpina. **Andrea** möchte folgen, sie hat jedoch keinen eigenen Boten auf der Götterkarte. Sie kann daher nur die Allgemeine Aktion ausführen. **Magdalena** hat dort einen Boten platziert, daher kann sie zwischen der Haupt- und der Allgemeinen Aktion dieser Karte wählen.



Wer eine Aktion nicht komplett ausführen kann, darf die Aktion nicht machen.

WICHTIG: Einflüsse durch Aktionen können sich **NIEMALS** auf die Spalte im Pantheon beziehen, die durch den Senatsswürfel markiert wird, also weder auf die Götterkarte, die darauf platzierten Boten, den Gunstbeweis noch die Würfel.

Beispiel 1: Der **aktive Senator** wählt die Hauptaktion von Discordia und möchte 2 Gunstbeweise miteinander vertauschen. Da Discordia als aktive Göttin gewählt wurde, können nur die Plättchen von 2 anderen Göttern miteinander vertauscht werden. Auch die Senatoren, die folgen, müssen sich an diese Regel halten.

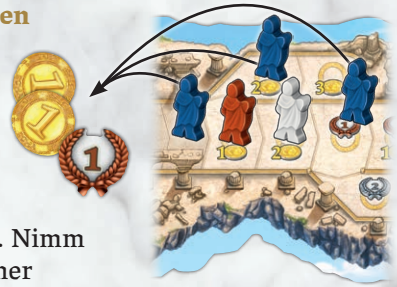


Beispiel 2: Der **aktive Senator** wählt die Hauptaktion von Venus und darf die Hauptaktion einer beliebigen anderen Karte nutzen. Er wählt die Hauptaktion von Discordia und darf 2 Gunstbeweise miteinander vertauschen. In diesem Fall darf nur der Gunstbeweis von Venus nicht mit einem anderen getauscht werden, da diese die aktive Göttin ist.



Aktion 2: Den Tempel werten & Boten zurückholen

Nimm alle deine Boten, die auf der Tempelleiste stehen, zurück in deinen Vorrat. Du erhältst nun alle Boni (Münzen und/oder Lorbeerkränze) der Felder, auf denen deine Boten standen.



Aktion 3: Einfluss sammeln & Reichtum mehren

Nimm dir eine Münze aus dem allgemeinen Vorrat. Nimm außerdem einen beliebigen Einflusswürfel unter einer Götterkarte und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat.

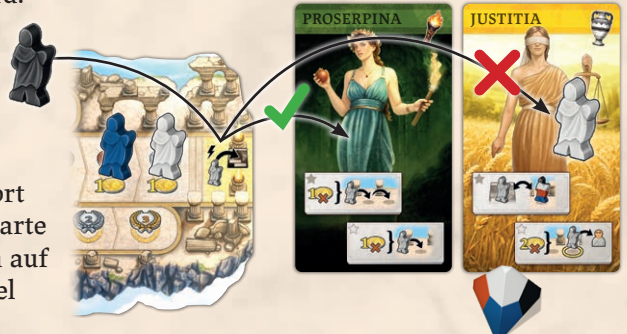
Aktion 4: Rückzug aus dem Pantheon

Nimm beliebig viele deiner Boten von Götterkarten im Pantheon zurück in deinen Vorrat.

Das Folgen ist nur möglich, wenn der aktive Senator die Aktion **Boten entsenden** und **Götteraktion nutzen** gewählt hat.

Die Tempelleiste

- Auf der Tempelleiste werden Boten platziert, wenn ein Senator dem aktiven Senator folgen möchte.
- Auf jedem Feld darf immer nur 1 Bote stehen.
- Die Boten werden immer von links nach rechts auf dem ersten freien Feld platziert.
- Bei Abzweigungen darf man das nächste freie Feld wählen, solange es bis zur Abzweigung keine Lücken gibt.
- Felder, die einen Bonus bringen, sind markiert. Den Bonus erhält der Senator jedoch erst, wenn er seine Boten aus dem Tempel zurückholt, also nicht, wenn ein Bote dort platziert wird.
- Eine Besonderheit ist das letzte Feld auf der Tempelleiste: dieses Feld kann nie besetzt werden. Wer dort einen Boten platziert, versetzt ihn sofort auf eine beliebige Götterkarte im Pantheon (nicht jedoch auf die durch den Senatswürfel markierte Karte).



- **Achtung:** Durch das Zurückholen von Boten können Lücken auf der Tempelleiste entstehen. Beim Einsetzen neuer Boten müssen zunächst die Lücken von links nach rechts wieder belegt werden.



Lorbeerkränze

- Lorbeerkränze gibt es in den Werten 1, 2 oder 3. Es muss immer genau das abgebildete Plättchen genommen bzw. abgegeben werden.
- Das Wechseln oder Zusammenfassen von Werten ist nicht erlaubt. Du darfst also zum Beispiel nicht zwei bronzenene 1er Lorbeerkränze statt eines silbernen 2er-Lorbeerkranzes abgeben oder nehmen.
- Kannst du nicht genau den abgebildeten Lorbeerkranz abgeben, darfst du die Aktion nicht ausführen.



SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort (die Runde wird nicht zu Ende gespielt), sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ein leerer Platz für eine Götterkarte im Pantheon kann nicht mehr aufgefüllt werden.
- Ein leerer Platz für einen Gunstbeweis über einer Götterkarte kann nicht mehr aufgefüllt werden.
- Der letzte Marker einer Sorte der Lorbeerkranz-Marker (entweder 1er, 2er oder 3er) wird aus dem Vorrat genommen.

TRIUMPHZUG (WERTUNG):

- Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Senator alle seine Boten von der Tempelleiste zurück und erhält die entsprechenden Boni der Felder. (Sollten dabei Lorbeerkränze nicht mehr ausreichend vorhanden sein, gehen die Punkte verloren.)
- Jeder Bote, der am Spielende noch auf einer Götterkarte steht, ist 1 Ruhmespunkt wert.
- Zählt die Ruhmespunkte, die ihr durch eure Gunstbeweise erhaltet, zusammen.
- Der Senator mit den meisten Ruhmespunkten hat das größte Ansehen in der Bevölkerung errungen und gewinnt das Spiel.

Anhang

GÖTTERKARTEN

Herrschaft:



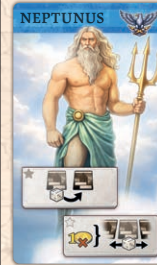
Jupiter (Göttervater)

Hauptaktion:

Zahle 10 Münzen und nimm 1 ausliegenden Gunstbeweis. Fülle die Lücke sofort mit einem Plättchen aus der Reserve wieder auf.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze von einem Senator deiner Wahl.



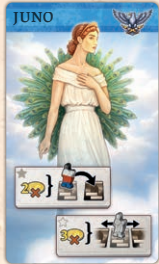
Neptunus (Gott des Meeres)

Hauptaktion:

Versetze einen Einflusswürfel unter einer Götterkarte unter eine beliebige andere Karte.

Allgemeine Aktion:

Zahle 1 Münze und verschiebe einen Einflusswürfel zu einer benachbarten Götterkarte. (Die Karten 1 und 6 gelten ebenfalls als benachbart.)



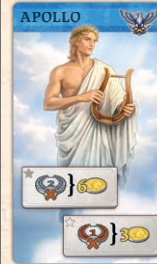
Juno (Göttin der Ehe)

Hauptaktion:

Zahle 2 Münzen und versetze einen beliebigen Boten von einer Götterkarte auf eine andere Götterkarte.

Allgemeine Aktion:

Zahle 3 Münzen und verschiebe einen eigenen Boten auf eine benachbarte Götterkarte. (Die Karten 1 und 6 gelten ebenfalls als benachbart.)



Apollo (Gott des Lichts & der Künste)

Hauptaktion:

Gib einen 2er-Lorbeerkranz ab und erhalte dafür 6 Münzen.

Allgemeine Aktion:

Gib einen 1er-Lorbeerkranz ab und erhalte dafür 3 Münzen.



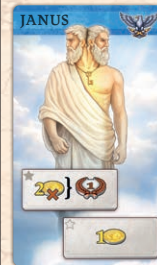
Minerva (Göttin der Weisheit)

Hauptaktion:

Zahle 3 Münzen um eine Haupt- und eine Allgemeine Aktion anderer Götterkarten zu nutzen. Du kannst die Aktionen derselben Karte nutzen oder von zwei unterschiedlichen Karten.

Allgemeine Aktion:

Zahle 1 Münze um eine Haupt- oder eine Allgemeine Aktion einer anderen Götterkarte zu nutzen.



Janus (Gott der Tore, des Anfangs & des Endes)

Hauptaktion:

Zahle 2 Münzen und erhalte einen 1er-Lorbeerkranz.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze.

Unterwelt:



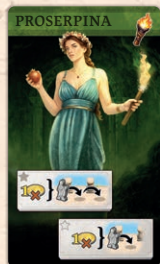
Pluto (Gott der Unterwelt)

Hauptaktion:

Zahle 3 Münzen und entferne alle Boten von einer Götterkarte. Sie gehen an die jeweiligen Senatoren zurück.

Allgemeine Aktion:

Zahle 2 Münzen und versetze einen eigenen Boten von einer Götterkarte auf eine andere.



Proserpina (Königin der Unterwelt)

Hauptaktion:

Zahle 1 Münze und rücke mit einem beliebigen eigenen Boten auf der Tempelleiste 2 Felder vor. Falls notwendig, werden dabei andere Boten übersprungen.

Allgemeine Aktion:

Zahle 1 Münze und rücke mit einem beliebigen eigenen Boten auf der Tempelleiste 1 Feld vor. Falls notwendig, werden dabei andere Boten übersprungen.



Somnus (Gott des Schlafes)

Hauptaktion:

Entferne einen eigenen Boten von einer Götterkarte und erhalte 3 Münzen.

Allgemeine Aktion:

Entferne einen eigenen Boten von einer Götterkarte und erhalte 2 Münzen.



Aesculapius (Gott der Heilkunst)

Hauptaktion:

Zahle 3 Münzen und setze einen zusätzlichen Boten auf einer Götterkarte ein.

Allgemeine Aktion:

Zahle 3 Münzen und versetze einen beliebigen Boten von einer Götterkarte auf eine andere Karte.



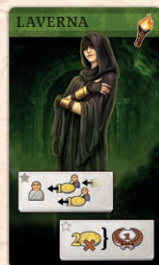
Parcae (Schicksalsgöttinnen)

Hauptaktion:

Zahle 4 Münzen und entferne eine beliebige Götterkarte aus dem Pantheon. Lege sie zurück in die Box. Boten auf der Karte gehen zurück an die Senatoren. Fülle die Lücke sofort mit einer Götterkarte vom Nachziehstapel auf.

Allgemeine Aktion:

Zahle 3 Münzen und entferne eine beliebige Götterkarte, auf der sich keine Boten befinden, aus dem Pantheon. Lege sie zurück in die Box. Fülle die Lücke sofort mit einer Götterkarte vom Nachziehstapel auf.



Laverna (Göttin der Diebe, Trickser und Gauner)

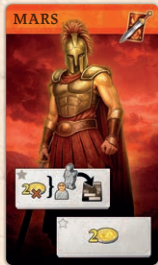
Hauptaktion:

Stiehl von jedem Senator 1 Münze.

Allgemeine Aktion:

Zahle 2 Münzen und erhalte 1 1er-Lorbeerkranz.

Krieg:



Mars (Gott des Krieges)

Hauptaktion:

Zahle 2 Münzen und setze einen weiteren eigenen Boten auf eine Götterkarte.

Allgemeine Aktion:

Nimm 2 Münzen.



Bellona (Göttin des Krieges)

Hauptaktion:

Zahle 2 Münzen und entferne einen beliebigen Boten von einer Götterkarte. Er geht zurück an seinen Senator.

Allgemeine Aktion:

Zahle 4 Münzen und entferne einen beliebigen Boten von einer Götterkarte. Er geht zurück an seinen Senator.



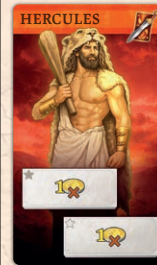
Terminus (Gott der Grenzsteine)

Hauptaktion:

Entferne 2 eigene Boten von der Tempelleiste und erhalte gegebenenfalls die entsprechenden Boni.

Allgemeine Aktion:

Entferne 1 eigenen Boten von der Tempelleiste und erhalte gegebenenfalls den entsprechenden Bonus.



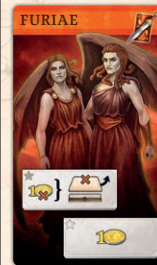
Hercules (Gott der Stärke)

Hauptaktion:

Zahle 1 Münze.

Allgemeine Aktion:

Zahle 1 Münze.



Furiae (Göttinnen der Rache)

Hauptaktion:

Zahle 1 Münze und entferne einen Gunstbeweis. Er kommt aus dem Spiel. Fülle die Lücke sofort mit einem Gunstbeweis von der Reserve auf.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze.



Discordia (Göttin der Zwietracht)

Hauptaktion:

Vertausche 2 Gunstbeweise über Götterkarten.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze.

Wohlstand:



Mercurius (Gott der Händler & Diebe)

Hauptaktion:

Zahle 4 Münzen und erhalte 1 3er-Lorbeerkranz.

Allgemeine Aktion:

Zahle 3 Münzen und erhalte 1 2er-Lorbeerkranz.



Vesta (Göttin des Herdfeuers)

Hauptaktion:

Erhalte 1 Münze pro eigenem Boten auf der Tempelleiste.

Allgemeine Aktion:

Erhalte 1 Münze pro 2 eigenen Boten auf der Tempelleiste (abgerundet).



Vulcanus (Gott der Schmiede)

Hauptaktion:

Nimm 1 1er-Lorbeerkranz.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze.



Saturnus (Gott der Zeit und der Landwirtschaft)

Hauptaktion:

Nimm entweder 1 2er- Lorbeerkranz oder 3 Münzen.

Allgemeine Aktion:

Nimm entweder 1 1er- Lorbeerkranz oder 2 Münzen.



Abundantia (Göttin des Überflusses)

Hauptaktion:

Erhalte 2 Münzen pro eigenem Boten auf Götterkarten außer auf dieser.

Allgemeine Aktion:

Erhalte 1 Münze pro eigenem Boten auf Götterkarten außer auf dieser.



Justitia (Göttin der Gerechtigkeit)

Hauptaktion:

Tausche einen eigenen Boten auf einer Götterkarte gegen einen beliebigen Boten auf der Tempelleiste.

Allgemeine Aktion:

Zahle 2 Münzen und nimm alle deine Boten von der Gunstleiste zurück. Du erhältst die entsprechenden Boni.

Mystik:



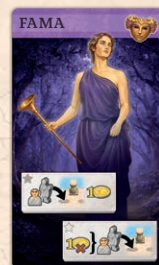
Flora (Göttin der Blüte)

Hauptaktion:

Zahle 3 Münzen und erhalte 1 3er-Lorbeerkrantz.

Allgemeine Aktion:

Nimm 3 Münzen.



Fama (Göttin des Ruhms)

Hauptaktion:

Platziere einen eigenen Boten auf der Tempelleiste (erstes freies Feld von links) und erhalte 1 Münze.

Allgemeine Aktion:

Platziere einen eigenen Boten auf der Tempelleiste (erstes freies Feld von links) und zahle 1 Münze.



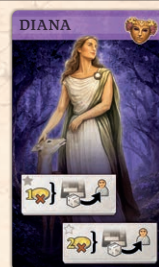
Fortuna (Göttin des Glücks)

Hauptaktion:

Würfle bis zu 3 gesammelte Würfel und erhalte den Lorbeerkrantz, der der Anzahl der eingesetzten Würfel entspricht. (Bei 1 Würfel 1 1er-, bei 2 Würfeln 1 2er- und bei 3 Würfel 1 3er-Lorbeerkrantz.) Die Würfel werden anschließend unter den entsprechenden Götterkarten platziert.

Allgemeine Aktion:

Nimm alle Würfel, die unter 1 Götterkarte liegen, und würfle sie neu. Sie werden anschließend entsprechend ihrer Augenzahl unter den Götterkarten platziert.



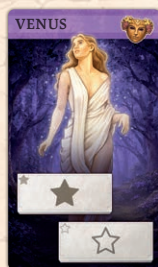
Diana (Göttin der Natur)

Hauptaktion:

Zahle 1 Münze und nimm einen Einflusswürfel unter einer Götterkarte in deinen eigenen Vorrat.

Allgemeine Aktion:

Zahle 2 Münzen und nimm einen Einflusswürfel unter einer Götterkarte in deinen eigenen Vorrat.



Venus (Göttin der Liebe)

Hauptaktion:

Führe die Hauptaktion einer anderen Götterkarte aus.

Allgemeine Aktion:

Führe die Allgemeine Aktion einer anderen Götterkarte aus.



Ceres (Göttin des Landbaus)

Hauptaktion:

Nimm 2 Münzen.

Allgemeine Aktion:

Nimm 1 Münze.

GUNSTBEWEISE



Erhalte 3 Ruhmespunkte (3x)



Erhalte 2 Ruhmespunkte und zusätzlich je 1 Ruhmespunkt pro gesammeltem Gunstbeweis (1x)



Erhalte 5 Ruhmespunkte (4x)



Erhalte 2 Ruhmespunkte pro gewerteter Götterkarte der entsprechenden Kategorie (je 1x)



Erhalte 8 Ruhmespunkte (2x)



Erhalte 2 Ruhmespunkte und zusätzlich je 1 Ruhmespunkt pro gewerteter Götterkarte der entsprechenden Kategorie (je 1x)



Erhalte 1 Ruhmespunkt pro 1er-, 2er-, 3er- Lorbeerkranz (je 1x)



Erhalte 4 Ruhmespunkte pro Set gewerteter Götterkarten mit allen Categoriesymbolen (1x)



Erhalte 3 Ruhmespunkte und zusätzlich je 1 Ruhmespunkt pro 3 Münzen (abgerundet) (1x)



Erhalte 2 Ruhmespunkte pro Set aus 3 oder mehr gewerteten Götterkarten mit demselben Categoriesymbol (1x)



Erhalte 1 Ruhmespunkt pro Münze, jedoch maximal 10 Ruhmespunkte (1x)



Erhalte 4 Ruhmespunkte pro Set aus 4 oder mehr gewerteten Götterkarten mit demselben Categoriesymbol (1x)



Erhalte 1 Ruhmespunkt pro gesammeltem Gunstbeweis (1x)



Erhalte 4 Ruhmespunkte und zusätzlich 6 Ruhmespunkte pro Set aus 5 oder mehr gewerteter Götterkarten mit demselben Categoriesymbol (1x)

Impressum

Autor

Nicholas Paschalis

Illustrationen

Maxx Kattnig,
Klemens Franz

Grafik & Layout

atelier198

Redaktion

dlp games

dlp games

© dlp games 2026

dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D - 52134 Herzogenrath

Tel.: 0049-2406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

www.dlp-games.de