

# TROJA

## SPIELMATERIAL

- 54 Opfer-Karten
- 6 Gottheit-Marker
- 6 Helden-Marker
- 6 Helden-Halter
- 1 Hector/Paris Markern
- 1 Fülhorn-Marker
- 1 Spielplan

## EINFÜHRUNG

Wie Homer in der Ilias erzählte, hatten verschiedene griechische Staaten die Stadt Troja jahrelang als Strafe für die Entführung von Helena von Sparta durch Paris von Troja belagert.

Bürger beider Seiten brachten den Gottheiten Opfer dar, um sich Gunst zu verschaffen und Helden auf dem Schlachtfeld entweder zu unterstützen oder zu behindern.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Seite: Die **Griechen**  oder **Troja**: .

Legt das Spielbrett mit der entsprechenden Seite zu dem entsprechenden Spieler gewandt in die Mitte des Tisches.

Platziert die 6 Gottheit-Marker zufällig auf das Olymp-Gebiet. Für die ersten Spiele wird empfohlen, mit **ZEUS**, **HERMES**, **ARTEMIS**, **HERA**, **POSEIDON** und **ARES** zu spielen.

Platziert die 6 Helden mit ihren Haltern auf das Kampffeld .

Stellt sie so, dass jeder Spieler das entsprechende Symbol auf den Helden sehen kann.  

Teilt die Opferkarten entsprechend ihrer Vorderseiten in zwei Decks auf:

27 Troja-Karten

27 Griechen-Karten

Jeder Spieler nimmt sein entsprechendes Deck, mischt es, legt es auf seine Spielfläche und zieht 2 Karten.

Platziert den **HECTOR/PARIS**-Marker auf das Schutzfeld der Troja-Seite.



## SPIELABLAUF

Der Griechen-Spieler beginnt die Offensive. Das Spiel wechselt zwischen dem Griechen-Spieler und dem Troja-Spieler, bis einer von ihnen siegreich ist.

In ihrer Runde entscheiden sich die Spieler entweder **DEN GÖTTERN OPFER DARZUBRINGEN** oder **KARTEN ZU ZIEHEN**.

### DEN GÖTTERN OPFER DARBRINGEN

#### 1. Opfer-Karten spielen:

Der Spieler bringt einer gewählten Gottheit ein Opfer dar. Das heißt, er muss eine oder mehrere Karten von seiner Hand abwerfen, bis das Opfer gleichgroß oder größer ist, als die Zahl neben dieser Gottheit (die auf den aktiven Spieler ausgerichtet ist) auf dem Olymp. Mindestens eine der Opferkarten muss mit der gewählten Gottheit übereinstimmen.



#### 2. Eine Gottheit auf dem Olymp bewegen:

Nach dem Opfern erhält der Spieler die Gunst dieser Gottheit. Und so bewegt dieser Spieler die Gottheit zu ihrem nächstgelegenen Ort auf dem Olymp und bewegt die anderen Gottheiten gegebenenfalls um eine Position.

#### W. Einen Helden auf dem Schlachtfeld bewegen:

Jeder Held ist mit einer Gottheit verbunden. Diese Verbindung wird durch ein Opfer symbolisiert, das je nach griechischer oder trojanischer Seite unterschiedlich ist. Das kleine Opfer repräsentiert das Angebot, das der Gegner auf der anderen Seite hat.

Der Held verbunden mit der Gottheit, die die Opfergabe erhalten hat bewegt sich auf dem Schlachtfeld:

**Größere Opfergabe:** : Wenn ein Spieler genügend Opferkarten ablegt, die der Gottheit entsprechen, bewegt sich der Held um zwei Positionen auf den Gegner zu.

**Gemischte Opfergabe:** Wenn ein Spieler Opferkarten, die der Gottheit entsprechen, mit anderen Arten von Opferkarten vermischt, bewegt sich der Held um eine Position in Richtung des Gegners.



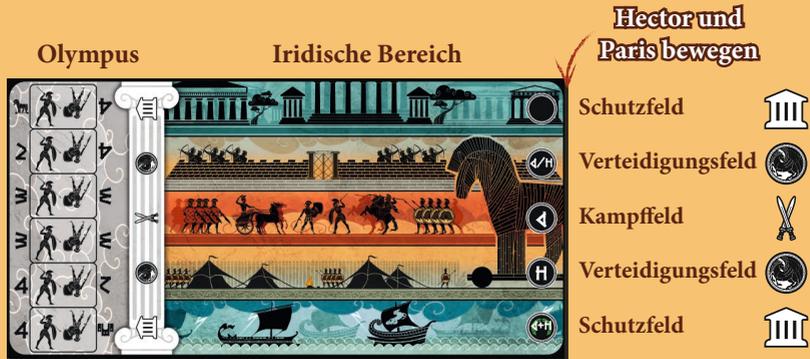
Der Spielplan besteht aus zwei Bereichen: The **irdische Bereich** (der Trojanische Krieg) und der **Olympus-Bereich**.

Das irdische Gebiet ist in weitere 5 Gebiete unterteilt:

**Kampffeld**  : Der zentrale Bereich.

**Verteidigungsfeld**  : Die beiden an das Kampffeld angrenzenden Bereiche.

**Schutzfeld**  : Die zwei Felder auf jeder Seite des Spielplans.



Ein Held kann sich nicht weiter als das Schutzfeld bewegen.

#### 4. Aktiviere die besondere Fähigkeit einer Gottheit:

Eine Gottheit gewährt sofort ihre besondere Fähigkeit. Wenn die Fähigkeit nicht sofort aktiviert werden kann, geht ihre Aktion verloren (siehe unten „Fähigkeiten der Gottheiten“).

#### 5. Das Trojanische Pferd bauen oder Hector/Paris bewegen:

Hat ein Spieler am Ende des Spielzugs zwei oder mehr Helden auf dem Schutzfeld des Gegners:

**Griechen-Spieler:** Ein Teil des Trojanischen Pferdes kann gebaut werden, indem eine der Karten aus seiner Hand auf dem Tisch bleibt. Jedes der 4 Teile muss unterschiedlich sein und kann in beliebiger Reihenfolge gespielt werden.



**Troja-Spieler:** Der Weg zu den griechischen Schiffen von **HECTOR/PARIS** führt durch 4 verschiedene Abschnitte: **1** Hector oder Paris. **2** Paris. **3** Hector. **4** Hector und Paris. Der Troja-Spieler muss die angegebenen Karten ablegen, um den Marker zum nächsten Abschnitt zu bewegen (nur einmal pro Spielzug).



Anschließend werden zwei Helden aus dem gegnerischen Schutzfeld zurück zum Schlachtfeld (dem zentralen Feld) verschoben.

## SPIELENDE



Der **Griechen-Spieler** gewinnt das Spiel sofort, wenn er das Trojanische Pferd fertigstellt.

Der **Troja-Spieler** gewinnt das Spiel sofort, wenn er den **HEKTOR/PARIS**-Marker durch die vier Abschnitte bewegt.

Wenn sich keine Karten im Deck eines Spielers befinden:



- Die Anzahl der Pferdeteile wird mit dem Fortschritt von Hector/Paris verglichen. Der Spieler mit dem meisten Fortschritt gewinnt das Spiel.

- Bei Unentschieden überprüft die Positionen der Helden. Der Spieler mit den meisten Helden in den gegnerischen Feldern gewinnt das Spiel. Wenn das Unentschieden bestehen bleibt, spielt noch eine Partie.

## FÄHIGKEITEN DER GOTTHEITEN

**POSEIDON:** Bewege einen Helden 1 Feld von Schutz zu Verteidigung.



**HERA:** Bewege einen Helden 1 Feld von Verteidigung zu Schutz.



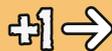
**ARES:** Bewege einen Helden 1 Feld von Verteidigung zu Kampf.



**ARTEMIS:** Bewege einen Helden 1 Feld von Kampf zu Schutz.



**HERMES:** Bewege einen Helden 1 Feld weiter.



**ZEUS:** Ziehe 2 Karten.



**ATHENA:** Nimm den Füllhorn-Marker. Du kannst diesen ablegen um in der Runde in der du ihn ablegst 2 Opfergaben einer beliebigen Art zu erhalten.



**IRIS:** Verschiebe eine Gottheit an einen beliebigen Ort im Olymp.



**DORIS:** Ziehe 1 Karte von der Hand deines Gegners.



**APOLLO:** Ziehe 1 Karte vom Ablagestapel deines Gegners.



**HEPHAESTUS:** Bewege einen Helden von Verteidigung zu Verteidigung.



**APHRODITE:** Bewege einen Helden 1 Feld vor und einen anderen Helden 1 Feld zurück.



Autoren: Eloi Pujadas // Illustrationen: Alba Aragón // Entwicklung: Francisco "Pak" Gallego // Graphisches Design: Marc Simó // Übersetzung: Samuel David