

2-6

8+

30 Min.

MAXIME RAMBOURG
PAUL MAFAYON

ARENA™

FOR THE GODS!



REGELN



WILLKOMMEN IN DER ARENA DER ALLMÄCHTIGEN,

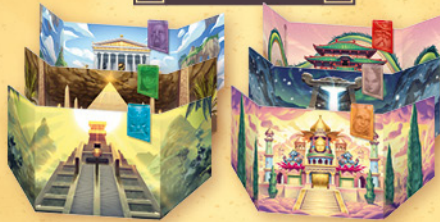
wo nur die größten mythologischen Helden kämpfen, um den Göttern zu gefallen. Gib dein Leben, um die Gunst der Götter zu gewinnen, und rüste dich so gut wie möglich für den entscheidenden Kampf. Sei geschickt und schlage fest zu – denn nur einer von euch kann der Champion der Götter werden. **Betretet die Arena und lasst den Kampf beginnen!**

INHALT

6 Heldenfiguren
mit Plastikstandfüßen



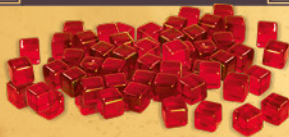
6 Sichtschrime



1 Arena-Spielbrett



130 Lebenspunkt-Würfel



7 Würfel



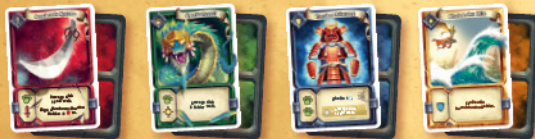
10 Schutzmarker



14 Erschöpfungsmarker



48 Ausrüstungskarten



12 Waffen-
karten

12 Reittier-
karten

12 Rüstungs-
karten

12 Zauber-
spruchkarten

7 Säulen zum
Zusammenstecken



7 Arena-Plättchen



Falle




Lebensbrunnen


Reserve



ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Die Götter haben deine Heldenleistungen auf Erden gewürdigt und dich dazu auserkoren, dich in einem „Kampf der Champions“ mit den Besten zu messen!

Um das Ereignis nicht in ein Massaker ausarten zu lassen, endet das Spiel, sobald einer der Helden seine Waffen abgibt (d.h. sobald er keine Lebenspunkte  mehr hat).

Der Held, der sich am besten geschlagen hat (also die meisten  hat), gewinnt das Spiel. Er erhält den ultimativen Preis: den Titel „Champion der Götter“.



SPIELELEMENTE

HELDEN

Jeder von euch verkörpert im Spiel einen mythologischen Helden. Zu Beginn verfügen sie über keine spezifischen Eigenschaften. Jede Heldenfigur wird in einen Plastikstandfuß gesteckt.



ARENA

Das Spielbrett stellt die Arena dar, in der die Helden für die Ehre der Götter kämpfen.





SICHTSCHIRME

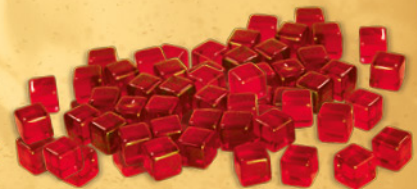
Die Sichtschirme stehen für heilige Orte aus den sechs Mythologien, die im Spiel vertreten sind. Die Farbe des Banners dient dazu, jeden Helden dem entsprechenden Sichtschirm zuzuordnen.



3

LEBENSPUNKTE

Die kleinen Würfel zeigen die Lebenspunkte () der Helden in der Arena an. Jeder  ist 1 Lebenspunkt wert.



WÜRFEL

Alle Würfel haben dieselben Symbole, und zwar:

- ☐ auf 2 Seiten  ☐ auf 2 Seiten 
- ☐ auf 1 Seite  ☐ auf 1 Seite 

Diese Symbole ermöglichen dir, während des Kampfes verschiedene Aktionen auszuführen oder bestimmte Ausrüstungskarten zu aktivieren.



SÄULEN

Mit den Säulen kann man gemäß des gewählten Szenarios Form und Grundriss der Arena verändern.



Säule

HINWEIS ☐ Vor dem ersten Spiel werden die Säulen wie folgt zusammengesteckt:



ARENA-PLÄTTCHEN

Felder, auf denen Arena-Plättchen liegen, verschaffen den Helden ein Plus bzw. Minus an Lebenspunkten, wenn sie auf diese Felder oder über sie hinweg ziehen.







Falle




Lebensbrunnen

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Es gibt Karten in vier Kategorien: Waffe , Reittier , Rüstung  und Zauberspruch . Jede Kartenart hat eine unterschiedliche Rückseite. Die folgenden verschiedenen Elemente finden sich auf jeder Ausrüstungskarte:




SCHUTZMARKER

Schutzmarker () erhältst du für das Aktivieren von bestimmten Rüstungskarten. Wenn du solche Marker bekommst, stecke sie auf deinen Helden.






ERSCHÖPFUNGSMARKER

Erschöpfungsmarker () werden bei bestimmten Ausrüstungskarten verwendet. Wenn du solche Marker bekommst, stecke sie auf deinen Sichtschirm.



RESERVE

Darin kannst du auf einfache Weise die , , und  aufbewahren.






SPIELVORBEREITUNG

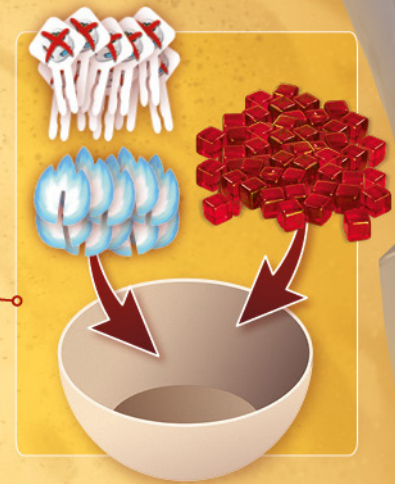
1 Legt die Arena in die Tischmitte.


2 Je nach Spieleranzahl und gewünschter Spieldauer wählt ihr eines der Szenarien (S. 14 – 16) und platziert die Arena-Plättchen und die Säulen so, wie es für das jeweilige Szenario angegeben ist.

HINWEIS

Sobald ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr nach Belieben eure eigenen Szenarien entwerfen.

3 Legt ,  und  in die Reserve und stellt sie neben die Arena.




4 Legt 5  auf jeden Lebensbrunnen in der Arena.



5

5 Jeder Spieler wählt einen Helden aus. Stellt eure Heldenfigur und euren Sichtschirm vor euch ab.



6 Jeder Spieler nimmt sich 20  und legt sie hinter seinen Schirm.



SPIELVERLAUF

DAS SPIEL VERLÄUFT IN ZWEI HAUPTPHASEN:

DIE AUSTRÜSTUNGSPHASE, in der du versuchst, die beste Ausrüstung zusammenzustellen, die dir die Götter zur Vorbereitung des Kampfes bieten können.

DIE KAMPFPHASE, in der du gegen die anderen Helden in der Arena kämpfst.

Sobald du in der Arena eintriffst, musst du gegen deine Gegner antreten! Zeige den Göttern deine Entschlossenheit, um die beste Ausrüstung zu erhalten. Deine Hingabe und Opferbereitschaft werden sich auszahlen!

AUSRÜSTUNGSPHASE


Du wählst deine Ausrüstung in vier Phasen: Wähle deine **Waffe**, dein **Reittier**, deine **Rüstung** und schließlich den **Zauberspruch**, mit dem du die Arena betreten willst.

Um die jeweiligen Bestandteile der Ausrüstung auszusuchen, wiederholen die Spieler die folgenden Schritte:

- ▣ Ausrüstung aufdecken
- ▣ Ausrüstung erhalten



AUSRÜSTUNG AUFDECKEN

Um eine Waffe aussuchen zu können, mischt ihr alle Waffenkarten . Dann zieht ihr so viele Karten, wie Spieler teilnehmen, und legt sie offen in der Tischmitte aus. **Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt.**


ERSTES SPIEL?



Für deinen ersten Kampf empfehlen wir, die **AUSRÜSTUNGSPHASE** wegzulassen. Die Variante **SOFORTKAMPF** eignet sich ideal, um zu lernen, wie die Ausrüstung in der Arena einzuschätzen ist. Diese Variante wird auf S. 19 erklärt. Danach kannst du dir die Regeln für die **KAMPFPHASE** durchlesen (S. 8).


BEISPIEL FÜR DAS SPIEL ZU VIERT







AUSRÜSTUNG ERHALTEN

Jeder Spieler bietet geheim eine Anzahl von  in seiner Hand. Wenn jeder so weit ist, zeigen alle gleichzeitig ihr Gebot vor.

Wer die meisten  geboten hat, kann als Erster eine Waffe aussuchen. Der Spieler mit den zweitmeisten  wählt eine der verbliebenen Waffenkarten aus – und so weiter, bis jeder Spieler eine Waffe vor sich liegen hat.

Alle gebotenen  gelten als ausgegeben und werden in die Reserve zurückgelegt.

BEISPIEL FÜR DAS SPIEL ZU VIERT

Mafaya hat die meisten  geboten und legt die 5 , die sie geboten hat, in die Reserve zurück. Sie sucht sich eine Waffenkarte aus und legt sie vor sich ab. Der Nächste ist Tzi-Xican, der 3  geboten hat und nun eine Waffe aus den verbliebenen Karten auswählen darf. So geht es weiter, bis Kleo, die die wenigsten  geboten hat, die letzte verfügbare Waffenkarte nimmt.



MAFAYA



Erste



TZI-XICAN



Zweiter



NAKAMURA




Dritter







KLEO

Letzte

BEI GLEICHSTAND

Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl von  bieten, kann dies auf zweierlei Weise gelöst werden:

-  Alle am Gleichstand beteiligten Spieler beraten sich, und jeder nimmt die Karte, die er haben möchte.
-  Die am Gleichstand beteiligten Spieler einigen sich auf die Ausrüstungskarten, die sie am liebsten haben wollen. Dann werden diese Karten gemischt und zufällig an diese Spieler verteilt.

 **HINWEIS**  In dem seltenen Fall, dass die Spieler sich nicht auf die zufällig zu verteilenden Ausrüstungskarten einigen können, werden alle in der Auktion verbliebenen Ausrüstungskarten gemischt, und jeder am Gleichstand Beteiligte erhält eine der zufällig verteilten Karten.

WIEDERHOLUNG FÜR JEDE AUSRÜSTUNGSART

Wiederhole die zwei oben beschriebenen Schritte, um dich mit einem Reittier, einer Rüstung und einem Zauberspruch auszurüsten. Die Ausrüstungskarten müssen in folgender Reihenfolge ausgeteilt werden:



Der Spieler, der die Zauberspruch-Auktion gewinnt, wird der Startspieler für die Kampfphase. Bei Gleichstand wird einer der Beteiligten zufällig bestimmt.

Am Ende der Ausrüstungsphase muss jeder Spieler eine Ausrüstungskarte von jeder Art offen vor seinem Sichtschirm liegen haben. **Ihr seid jetzt bereit für den Kampf!**



Nun hast du die bestmögliche Ausrüstung. Es ist Zeit, sich in die Arena zu begeben und zu beweisen, dass du alles Nötige beisammen hast.



KAMPFPHASE

DIE ARENA BETRETEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler seinen Helden auf das Spielbrett. **Du musst deinen Helden am Rand der Arena auf einem leeren Feld platzieren** (ohne Arena-Plättchen, Säule oder einen anderen Helden).

In manchen Szenarien kann eine geschlossene Reihe von Säulen die Größe der Arena einschränken. Eine solche Reihe gilt nicht als Rand der Arena, und so darf kein Held in dem – für das jeweilige Szenario angezeigten – grauen Bereich platziert werden.



8

Wenn alle Spieler ihre Helden in die Arena gestellt haben, kann der Kampf beginnen.

DEN KAMPF BEGINNEN

Der Kampf verläuft über mehrere Züge, die sich so lange wiederholen, bis einer der Helden alle seine verloren hat. Während des Spiels kannst du durch bestimmte Ausrüstungskarten und/oder erhalten.

Beginnend mit dem ersten Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler an die Reihe und führt folgende drei Schritte aus:

- Zug vorbereiten
- Würfeln
- Aktionen ausführen

ZUG VORBEREITEN: Nimm dir 7 Würfel minus die Anzahl von , die auf deinem Sichtschirm stecken. Dann lege deine und in die Reserve zurück.

HINWEIS In dem seltenen Fall, dass ein Held 7 oder mehr hat, setzt er aus und legt alle seine in die Reserve zurück.

BEISPIEL


Während der Züge von Mitspielern hast du 2 erhalten. Zu Beginn deines eigenen Zuges nimmst du alle 7 Würfel und legst 2 davon beiseite. Dann legst du deine 2 in die Reserve zurück. Du hast keinen auf deinem Helden; daher bist du mit der Vorbereitung fertig.



▣ **WÜRFELN:** Wirf alle Würfel, die du nach der Vorbereitung zur Verfügung hast.

Wenn du möchtest, kannst du beliebig viele Würfel noch einmal werfen (aber nur einmal).

BEISPIEL





Du wirfst deine 5 Würfel (7 minus 2, die du aufgrund deiner  beiseitelegen musstest). Du beschließt, 3 Würfel, die dir nicht gut genug erscheinen, noch einmal zu werfen. Danach ist das Würfeln für dich beendet.

▣ **AKTIONEN AUSFÜHREN:** Nutze die Würfel, um Aktionen auszuführen. Sie erlauben dir, deinen Helden zu bewegen, ihn zu schützen und in der Arena kämpfen zu lassen. **Jeder Würfel darf nur einmal pro Zug benutzt werden.** Du kannst deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und die gleiche Art von Aktion so oft wiederholen, wie du willst; allerdings musst du eine Aktion erst einmal beenden, bevor du eine andere beginnst.

Die häufigste Aktion ist das Aktivieren einer Ausrüstungskarte. Dazu legst du den oder die betreffenden Würfel auf die Ausrüstungskarte und zahlst so ihre Aktivierungskosten. Anschließend wendest du sofort den oder die Effekte dieser Karte an.




ERLÄUTERUNGEN ZUM AKTIVIEREN VON AUSRÜSTUNGSKARTEN

- ▣ Sobald du eine Ausrüstungskarte aktiviert hast, musst du alle ihre Effekte (oder so viele wie möglich) anwenden. Treten mehrere Effekte ein, musst du sie in der Reihenfolge abhandeln, wie sie im Text erscheinen.
- ▣ Wenn ein Karteneffekt eine Bewegung und/oder den Verlust von  mit sich bringt, treten diese Effekte ein, bevor eine andere Aktion ausgeführt wird oder ein  ausgelöst wird.
- ▣ Ausrüstungseffekte haben Vorrang vor den Spielregeln in dieser Anleitung.
- ▣ Du erhältst , indem du bestimmte Rüstungskarten aktivierst. Sie haben keinen Soforteffekt, sondern werden ausgelöst, wenn du während der Züge von anderen Helden  verlierst.

Du darfst auch zwei identische Würfel benutzen, um die folgenden Aktionen durchzuführen:



Füge einem *benachbarten* Helden -1  zu.




Bewege dich 1 Feld weit.




Stoße einen *benachbarten* Helden.



Füge einem Helden deiner Wahl -1  zu.


Du brauchst nicht alle deine Würfel zu nutzen. Wenn du keine weiteren Aktionen durchführen willst oder kannst, endet dein Zug. Gib die 7 Würfel an den nächsten Mitspieler weiter. Er beginnt einen neuen Zug mit dem Schritt **ZUG VORBEREITEN**.


SPIELENDE


Hat ein Held nach der vollständigen Abhandlung der Effekte einer Aktion oder Karte keine  mehr, endet das Spiel sofort.


Wer am Ende des Spiels die meisten  besitzt, wird zum Champion der Götter ausgerufen. Bei Gleichstand teilen sich die betreffenden Helden den Sieg.

BEWEGUNGSREGELN

 Die Bewegung muss **vollständig** ausgeführt werden (d.h. mit der genauen Anzahl von Feldern, wie auf der Karte angegeben), und zwar unter Berücksichtigung der Regeln für jedes überquerte Feld.

Kann ein Held nicht die gesamte Entfernung zurücklegen, verfällt der Rest der Bewegung, und der betreffende Spieler verliert 1 , egal wie die Situation ist oder wie viele Bewegungsfelder übrig geblieben sind.




 Jedes Feld, auf das ein Held zieht, **muss benachbart** zu dem Feld **sein**, von dem er kommt.





 **Ein Held muss immer auf ein zulässiges Feld ziehen:**

- Du kannst einen Helden **nicht auf ein Feld mit einer Säule** bewegen.
- Du kannst einen Helden **nicht auf ein Feld bewegen, auf dem schon ein anderer Held steht.**
- Du kannst einen Helden **nicht auf ein Feld außerhalb der Arena-Grenzen** bewegen (ein Held darf sich nie in den grauen Bereich eines Szenarios bewegen). Alle anderen Felder sind zulässig.


Sobald ein Held während seiner Bewegung ein Arena-Plättchen überquert oder darauf anhält, **musst du sofort den betreffenden Effekt anwenden:**





► **Lebensbrunnen:** Nimm dir 1  vom Lebensbrunnen und füge ihn zu deinen  hinter dem Sichtschirm hinzu. Wenn der Lebensbrunnen keine  mehr enthält, geschieht nichts.

 **HINWEIS**  Wenn ein Held seinen letzten  verliert, bekommt er 1 , sofern er während des Abhandelns der aktuellen Ausrüstungskarte einen Lebensbrunnen aufsucht; in diesem Fall wird das Ende des Spiels nicht ausgelöst.





► **Falle :** Lege 1  in die Reserve zurück.

Die Effekte eines Arena-Plättchens treten nur ein, wenn ein Held es überquert oder darauf anhält.

 **HINWEIS**  Wenn du den Helden eines Mitspielers bewegst, gelten dieselben Bewegungsregeln wie beim Bewegen deines eigenen Helden.

BEISPIEL



Du aktivierst Quetzalcoatl und ziehst deinen Helden drei Felder weit.

- 1 Du betrittst zum ersten Mal einen Lebensbrunnen und erhältst 1 .
- 2 Du verlässt den Lebensbrunnen.
- 3 Du betrittst den Lebensbrunnen noch einmal und hältst darauf an; du erhältst einen zweiten .



SYMBOLE UND SCHLÜSSELBEGRIFFE

LEBENSPUNKT

Der  stellt deine Lebenspunkte dar. Gewinnst oder verlierst du , nimmst du sie dir aus der Reserve bzw. legst sie dorthin zurück (abgesehen von denen, die du aus dem Lebensbrunnen bekommst).




11


BENACHBART

Zwei Helden sind *benachbart*, wenn sie auf Feldern mit einer gemeinsamen Grenze stehen.

Wenn ein Effekt sich auf *benachbarte* Helden auswirkt, ist jeder Held davon betroffen, der auf einem Feld mit einer gemeinsamen Grenze zu dem Feld mit deinem Helden steht.

 = aktiver Held



 = aktiver Held



WEIT ENTFERNT

Ein Held gilt als *weit entfernt* von deinem Helden, wenn die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind:

- Der betreffende Held ist nicht *benachbart* zu deinem Helden.
- Der betreffende Held befindet sich innerhalb der Sichtlinie deines Helden.

SICHTLINIE

Dein Held ist in einer Sichtlinie zu allen Feldern, zu denen er sich in gerader Linie bewegen kann. Die Sichtlinie kann durch einen anderen Helden oder eine Säule unterbrochen werden: Du kannst nicht „sehen“, was dahinter ist.

Solange diese Bedingungen eingehalten werden, gilt ein Held als *weit entfernt* von deinem Helden, egal wie viele Felder zwischen ihnen liegen.



HELD DEINER WAHL

Wenn ein Effekt auf einen Helden *deiner Wahl* abzielt, kannst du diesen Effekt auf jeden beliebigen Helden anwenden (einschließlich deinem eigenen), ganz gleich ob er benachbart oder innerhalb der Sichtlinie ist.

SCHUTZMARKER



Wenn du eine Rüstungskarte aktivierst, die dir einen Schutzmarker (🔥) verschafft, nimmst du einen solchen Marker aus der Reserve und steckst ihn auf deinen Helden. Ein 🔥 wird ausgelöst, **wenn dein Held einen (oder mehr) 📦 während des Zuges eines Mitspielers verliert**. Dann **musst** du den auf deiner Rüstungskarte genannten Effekt anwenden. Hast du mehrere 🔥, kommt der Effekt mehrfach zur Anwendung.


Der 🔥 wird erst ausgelöst, nachdem die vorherige Aktion oder der aktuelle Effekt vollständig abgehandelt ist. Du kannst einen 🔥 nur einmal auslösen, bevor der aktive Held seine nächste Aktion ausführt.


BEISPIEL

Kleo aktiviert Shivas Halsband einmal während ihres Zuges; somit hat sie 1 🔥. Tzi-Xican ist benachbart und aktiviert Susanoos Sturm. Kleo verliert 1 📦, muss 1 🗡️ nehmen und wird gestoßen. Dann löst Kleo Shivas Halsband aus und fügt Maximus -2 📦 zu, der nun benachbart zu ihr ist (Tzi-Xican ist nicht mehr benachbart).





BEISPIEL

Kleo und Sigi sind benachbart. Wenn sie an der Reihe sind, aktivieren sie Shivas Halsband bzw. den Imperialen Schild. Jeder von ihnen hat 1 .

- 1 Nakamura fügt Sigi mit Zeus' Donnerblitz  zu.






- 2 Sigi löst ihren  aus, wendet den Effekt des Imperialen Schildes an und fügt damit Kleo  zu.






- 3 Kleo löst ihren  aus und fügt Sigi mit Shivas Halsband  zu.





- 4 Sigi kann ihren  nicht noch einmal auslösen (da Nakamura seit dem ersten Mal, als sie ihren  ausgelöst hat, keine Aktionen durchgeführt hat).

Alle  verbleiben bis zum Beginn deines nächsten Zuges auf deinem Helden; dann legst du sie in die Reserve zurück.

HINWEIS Wird ein  ausgelöst, wenn dein Held seinen letzten  verliert, endet das Spiel, und der Effekt des  wird nicht angewandt.

ERSCHÖPFUNGSMARKER

Durch einige Ausrüstungskarten bekommst du Erschöpfungsmarker (). Stecke sie auf deinen Sichtschirm. Während der Vorbereitung deines Zuges nimmst du einen Würfel weniger für jeden  auf deinem Schirm; danach legst du die Marker in die Reserve zurück.





NOCH EINMAL WÜRFELN

Zum erneuten Würfeln kannst du beliebig viele unbenutzte Würfel auswählen und sie noch einmal werfen (Du kannst dich auch dafür entscheiden, nicht noch einmal zu würfeln).

STOSSEN

Wenn du einen Helden in der Arena stößt, bewegst du ihn immer in gerader Linie ein Feld von deinem Helden weg.



Wenn der gestoßene Held durch eine Säule oder den Rand der Arena blockiert wird, bewegt er sich nicht, verliert aber 1 . Wird der Held durch einen anderen Helden blockiert, bewegt sich keiner von beiden, doch beide verlieren je 1 .

SZENARIEN


 Spieleranzahl


 Spieldauer

14




SZENARIEN

 Spieleranzahl


 Spieldauer



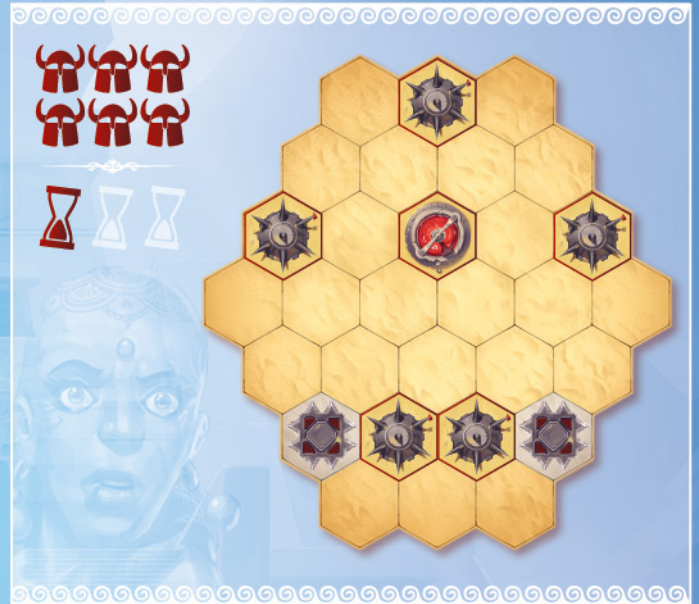
SZENARIEN

 Spieleranzahl

 Spieldauer



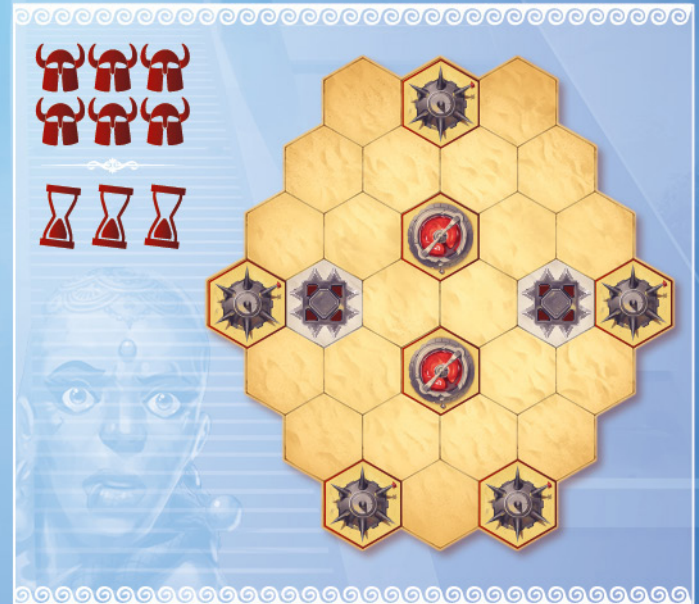
Scenario 1: 3 players, 3 hours. Board with 10 red bull icons, 3 hourglasses, and 10 star icons on a hexagonal grid.



Scenario 2: 3 players, 3 hours. Board with 6 red bull icons, 3 hourglasses, and 10 star icons on a hexagonal grid.



Scenario 3: 3 players, 3 hours. Board with 6 red bull icons, 3 hourglasses, and 10 star icons on a hexagonal grid.



Scenario 4: 3 players, 3 hours. Board with 6 red bull icons, 3 hourglasses, and 10 star icons on a hexagonal grid.

VARIANTEN

TEAMKAMPF

Bildet Teams, so dass eure Kräfte gleichmässig verteilt sind.

- ☐ 2 Teams mit je 2 Helden,
- ☐ 2 Teams mit je 3 Helden,
- ☐ 3 Teams mit je 2 Helden.

Setzt euch so an den Tisch, dass die Teammitglieder sich im Spiel abwechseln.

BEISPIEL

Im Spiel mit 2 Teams aus je 2 Helden nehmt ihr wie folgt am Tisch Platz:




Das Spiel verläuft wie das Standardspiel, d.h. es gelten die zuvor beschriebenen Regeln. Du kannst – freiwillig oder unfreiwillig – Mitgliedern deines eigenen Teams Schaden zufügen.

Wenn ein Held 0  **erreicht**, zählt jedes Team die  ihrer überlebenden Mitglieder zusammen. Das Team mit den meisten  gewinnt.


ZWEI-SPIELER-MODUS

Im Spiel zu zweit nimmt sich jeder der beiden Spieler zwei Helden und die entsprechenden Sichtschirme.

VORBEREITUNG

Platziere deinen ersten Helden und Sichtschirm zu deiner Linken und deinen zweiten Helden und Sichtschirm zu deiner Rechten. Lege 20  hinter jeden Schirm.




SPIELVERLAUF

Für die Ausrüstungsphase bietest du  in beiden Händen: in der linken Hand für deinen ersten Helden und in der rechten Hand für deinen zweiten Helden.

Für die Kampfphase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Helden, wie in der TEAMKAMPF-Variante. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder die Aktionen seines ersten Helden aus, und dann ebenso für den jeweiligen zweiten Helden.

BEISPIEL

Im Spiel zu zweit führst du zunächst die Aktionen deines ersten Helden aus. Dann führt dein Gegenspieler die Aktionen seines ersten Helden aus. Anschließend führst du die Aktionen deines zweiten Helden aus, dann tut dein Gegenspieler das Gleiche für seinen zweiten Helden usw.

Sobald einer der Helden seinen letzten  verloren hat, ermittelt jeder Spieler die Gesamtzahl an  für seine beiden Helden. Der Spieler mit den meisten  gewinnt das Spiel.

☐ **HINWEIS** ☐ Die Zwei-Spieler-Variante bietet eine komplexere Strategie. Daher wird sie nicht für das Erstspiel empfohlen.

VARIANTEN

„NIEDER MIT DEM TITANEN“ (ALLE GEGEN EINEN)

Diese Variante ist für 4 oder 5 Spieler gedacht.

Wählt einen Spieler, der allein gegen alle anderen kämpfen soll; dieser Spieler ist der Titan. Die anderen Spieler bilden das Team der Angreifer.

VORBEREITUNG


- ☑ Jeder der Angreifer platziert 10  hinter seinem Sichtschirm.
- ☑ Der Titan platziert 10  pro Angreifer hinter seinem Sichtschirm.


SPIELVERLAUF

Für die **Ausrüstungsphase** zieht der Titan so viele Waffen wie Spieler teilnehmen. Er wählt eine davon aus und legt dann die restlichen Waffenkarten offen auf den Tisch. Die Angreifer suchen sich je eine von den verbliebenen Waffen aus, wobei sie sich abstimmen, wer welche nimmt.

Die gleiche Prozedur wird für die Reittier-, Rüstungs- und Zauberspruchkarten durchgeführt.

Für die **Kampfphase** wird der Titan zum Startspieler. Jedes Mal, wenn er am Zug ist, führt er zwei Züge nacheinander aus. Danach sind die Angreifer abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wenn der Titan zu Beginn eines seiner Züge  hat, werden diese während seiner Vorbereitungsphase angewandt und dann in die Reserve zurückgelegt.

Bedenkt, dass , die man während des ersten Zuges erhalten hat, während der Vorbereitungsphase des zweiten Zuges verloren gehen.

Der Titan gewinnt das Spiel, wenn er alle Angreifer ausgeschaltet hat. Die Angreifer gewinnen das Spiel, wenn der Titan seinen letzten  verloren hat.

VARIANTEN




SOFORTKAMPF

Für diese Variante sind festgelegte Sets von Ausrüstungskarten vorgesehen.

Sie verleihen jedem Helden einen einzigartigen Kampfstil und eine ausgewogene Ausrüstung.

VORBEREITUNG

- ▣ Bestimmt zufällig einen **Startspieler**.
- ▣ Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder einen Helden und den entsprechenden Sichtschirm.
- ▣ Jeder Spieler legt 12  hinter seinen Schirm.

SPIELVERLAUF

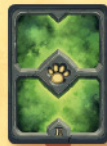
Für die

Ausrüstungsphase:

Nimm dir die 4 Ausrüstungskarten, die zu deinem Helden gehören (siehe unten: „Helden-Tabelle“). Lege diese Karten **offen** vor deinem Sichtschirm ab.

Beginne die Kampfphase (S. 8). Von da an verläuft die Partie wie das Standardspiel.

HELDEN-TABELLE



	KLEO	Anubis' Ankh 	Sleipnir 	Haut des Nemeischen Löwen 	Seths Wut 
	SIGI	Thors Hammer 	Quetzalcoatl 	Yasukes Ausrüstung 	Vishnus Fluch 
	MAXIMUS	Odins Speer 	Zerberus 	Athenes Rüstung 	Opfergabe für Tlaloc 
	MAFAYA	Ganeshas Axt 	Paravani 	Shivas Halsband 	Sachmets Heilkraft 
	TZI-XICAN	Xiuhcoatl 	Ryujin 	Tutanchamuns Maske 	Freyas Segen 
	NAKAMURA	Amors Bogen 	Ammit 	Thors Eisenhandschuhe 	Lokis Illusion 

IMPRESSUM

Autorin: **Maxime Rambourg**

Illustrationen: **Paul Mafayon**

Projektmanagement: **Timothée Simonot**

Frz. Redaktion: **Virginie Gilson**

Dt. Übersetzung: **Sybille Whitehill
& Benjamin Aminzadah, „Word for Wort“**

Grafik-Design: **Frédéric Derlon**

Erstentwicklung:

Guillaume Gille-Naves und OriGAMES

Danksagungen

Danke an alle (mehr oder weniger freiwilligen) Testspieler bei „Feinte de l'Ours“, die von den Göttern auserwählt waren. Danke an Gabriel und Théo, die an dieses Projekt geglaubt haben. Und danke auch an all die Freunde aus meiner Kindheit, die die ersten Ansätze für die ARENA vor 15 Jahren durchlitten haben: Jérémy Khalfa, Thomas Reyland, Nicolas Sybille, Romain Mersch, William Zackowny, Youri, Vincent und die anderen, die ich vergessen haben mag... Vielen Dank an Alice Baguet, Samuel Colin, Cédric Boussuge, Bernard Hehn, Doniphan Losa und Claire Audoire für die freundliche, professionelle und menschliche Unterstützung sowie die weisen Ratschläge, die mich ermutigt haben, all die Zeit für dieses Projekt aufzuwenden.

Korrekturlesen

Alain Wernert, Arnaud Derlon,
Corentin Simonot und Anne-Laure Tea.

©2017 IELLO. IELLO, ARENA: FOR THE GODS!
und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.
Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

FOLGT UNS AUF

