

Elysium: Die Phasen einer Epoche

Phase 1: Erwachen

- Nur **Epoche 2-5**: Alle Karten aus der Auslage (Agora) kommen auf den Ablagestapel
- **Neue Karten auslegen**: 2 Spieler = 7 Karten; 3 Spieler = 10 Karten; 4 Spieler = 13 Karten

Phase 2: Aktionen

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler **je eine Aktion** durch:

- **Karte nehmen** oder
- **Aufgabe nehmen**

Die **Säule(n)**, die als **Bedingung** auf der Karte oder über der Aufgabe stehen, müssen noch im **aktiven Bereich** des Spielers stehen.

Aufgaben kommen neben das Spielertableau, Karten in die Sphäre.
Achtung: Dieselbe Familienkarte (**identisches Motiv**) darf nicht in der **Sphäre** liegen!

Anschließend stellt der Spieler genau **eine beliebige Säule weg**.

Im Spielzug dürfen **Karteneffekte** auf Karten in der **Sphäre** genutzt werden.

Alle Spieler müssen **nach vier Runden 1 Aufgabe und 3 Karten** genommen haben.

- => Wer **legal keine Karte** nehmen kann, nimmt einen **Bürger**: Eine Karte verdeckt vom Nachziehstapel ziehen und in die Sphäre legen. Karte wird nie umgedreht.
- => Wer **legal keine Aufgabe** nehmen kann, setzt aus und erhält am Ende der Phase eine der übrig gebliebenen Aufgaben mit der Rückseite „**unvollendete Aufgabe**“.

Phase 3: Bilden der Mythen

1. Neue Zugreihenfolge

Zugfolge-Plättchen je nach genommenen Aufgaben neu **verteilen**

=> Spieler mit **unvollendeter Aufgabe** wird automatisch **letzter**. Bei mehreren unvollendeten Aufgaben bleibt die relative Reihenfolge erhalten

2. SP & Gold

Siegpunkte und **Gold** auf den **Aufgaben** verteilen

3. Karten ins Elysium übergehen lassen

In **neuer Zugreihenfolge** senden Spieler Karten **ins Elysium**. Das Symbol auf der **Aufgabe** zeigt an, **wie viele Karten** ein Spieler senden darf.

=> Übergang **bezahlen**: Kosten in Gold entsprechen dem **Rang** der Karte

Spieler können außerdem **Mythos-Effekte** (Lyra-Symbol) auf Karten in der **Sphäre** nutzen.

Regeln für Mythen

Rangmythos: Enthält Karten des gleichen Ranges, aber unterschiedlicher Familien (max. 5 Karten)

Familienmythos: Enthält je eine Karte der drei Ränge einer Familie (max. 3 Karten)
=> Beim Übergang **entscheiden**, ob eine Karte einen **neuen Mythos beginnt** oder einen vorhandenen **Mythos fortführt**. Späterer **Umbau ausgeschlossen!**

Mehrere Mythen können **parallel** gesammelt und Karten in **beliebige Reihenfolge** hinzugefügt werden.

Bürger: Fungieren als **Joker** beim Vervollständigen von Mythen. Kann nur in Mythen mit **mind. 2 Karten** integriert werden. **Kosten** für den **Übergang** müssen gezahlt werden entsprechend der Position, die der Bürger im Mythos einnimmt. Jeder Bürger im Elysium kostet am Spielende **2 SP Abzug!**

Bonusplättchen

Familienmythos: Erster Spieler, der einen Familienmythos **vollendet**, erhält das **5-SP-Plättchen**, der zweite das **2-SP-Plättchen**. Ein Spieler kann beide Bonusplättchen einer Familie erhalten.

Rangmythos: Erster Spieler, der einen Rangmythos mit **mindestens 2 Karten** bildet, erhält das Bonus-Plättchen dieses Ranges. **Übertrifft** ihn ein Spieler, **wechselt** das Plättchen an diesen. Erster Spieler mit 5 Karten in diesem Rangmythos behält den Bonus.

Phase 4: Ende der Epoche

- **Aufgaben zurück** in den Tempel legen
- Vier **Säulen** jedes Spielers zurück in den **aktiven** Bereich stellen
- Aktivierte Karten **zurückdrehen**
- **Epochenmarker** vorrücken
- Neue Epoche beginnt mit Phase 1

Endwertung

- Alle Karten in den **Sphären entfernen** => Karten separat vom Ablagestapel ablegen!
- **Einzelne Karten** im **Elysium entfernen** => Karten separat vom Ablagestapel ablegen!
- SP aus **Chronos-Effekten** erhalten

Mythen werten:

Pro **Familienmythos** mit 2 Karten = 3 SP; 3 Karten = 6 SP

Pro **Rangmythos**: 2 Karten = 2 SP; 3 Karten = 4 SP; 4 Karten = 8 SP;

5 Karten = 12 SP

SP der Mythen, Chronos-Effekte und im Spiel erworbene SP werden addiert. Für jeden **Bürger** im Elysium **2 SP abziehen**. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei **Gleichstand** der mit dem meisten **Gold**.