

Der Schild des Achilles

Ein Roll&Write Solospiel von Dániel Ballabás

Spielzeit: zirka 30 Minuten

Achilles bereitet sich darauf vor, seinen Freund Patroklos auf dem Feld Trojas zu rächen, und seine Mutter, die Göttin Thetis, bittet Hephaistos (Dich), den Schmied der Götter, um Hilfe, um einen neuen Schild für Achilles zu schaffen. Im Laufe des Spiels wirst Du den berühmten Schild herstellen, der Szenen des antiken griechischen Lebens darstellt.

Spielmaterial:

3*D12

4 Marker (zum Beispiel kleine Würfel)

1 Stift / Bleistift

1 Spielerblatt

Spielvorbereitung:

Stelle alle Spielmaterialien vor Dich auf den Tisch. Legt die Marker neben den Spielerblatt. Du wirst sie nur nach dem ersten Rund brauchen.

Spielablauf:

Dein Ziel ist, durch das Herstellen des Schildes mehr Punkte zu erzielen als die Punkte Deiner beiseite gelegten Würfeln. Diese symbolisieren das Altmetall, das Apollon von Dir stiehlt, um Pfeile für Paris - die dazu bestimmt ist, Achilles zu töten - zu erstellen.

Starte jeden Rund mit einem Würfelwurf aller D12.

In jeder Runde musst Du dann entscheiden

- welchen Würfel Du in die Schmiede platzierst, um das Metall zu bestimmen, das Du verwenden wirst
- welchen Würfel Du auf den Amboss platzierst, um den Schildkreis zu bestimmen, in dem Du basteln wirst
- und welchen Würfel Du beiseite legst, den Apollo stehlen wird, um Pfeile für Paris zu erstellen



Schmiede - Metalle:

Nimm einen der geworfenen Würfel um das Metall zu bestimmen. Aufgrund der Augenzahl, kannst Du Symbole, die eines der 4 verfügbaren Metalle repräsentieren, in die kleinen, leeren Kreisen in den Sektionen des Schildes zeichnen.

- 1-3 Augenzahl: Gold - zeichne 2-2 Symbole in 2 benachbarte Sektionen
- 4-6 Augenzahl: Silber - zeichne 2 Symbole in 1 Sektion
- 7-9 Augenzahl: Kupfer - zeichne 1-1 Symbole in 2 benachbarte Sektionen
- 10-12 Augenzahl: Zinn - zeichne 1 Symbol in 1 Sektion

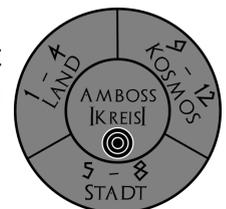
Sektionen in verschiedenen Kreisen des Schildes können auch benachbart betrachtet werden. Zum Beispiel: die *Hinterhalt* Sektion der *Stadt* ist benachbart sowohl mit beiden *Kosmos* Sektionen, als auch mit den *Ehe* und *Rechtsverfahren* Sektionen der *Stadt*, und

den Weizen ernten, Löwen greifen das Vieh an und Tanz der Jugend Sektionen des Landes.

Du darfst nicht mehr als 5 Symbole in eine Sektion des Schildes zeichnen. Zum Beispiel: wenn Du bereits 4 Symbole in einer Sektion hast, kannst Du nur 1 Gold oder 1 Silber Symbol dazu zeichnen und verlierst die zweite Gold/Silber Symbol. Oder Du kannst in diesem Fall ein anderes Metall wählen. Bei der ersten Sektion in der Runde musst Du eine, die wenigstens noch einen leeren Kreis beinhaltet, wählen.

Amboss - Schild Kreis:

Mit dem zweiten geworfenen Würfel bestimmst Du, in welchem Kreis Du mit dem Zeichnen der Metall Symbole anfängst. Es liegt an Dir, in welcher Sektion Du zeichnest, nachdem Du den Kreis ausgewählt hast.



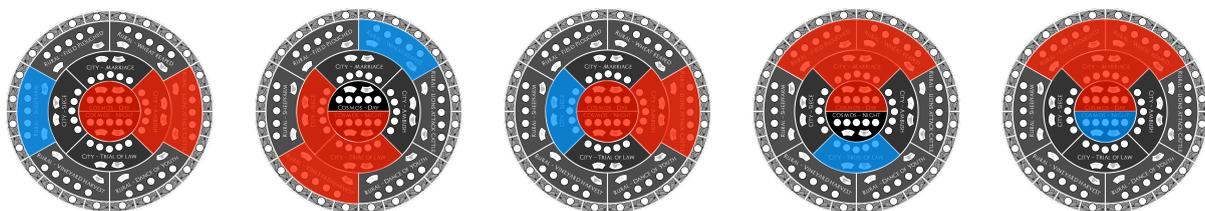
- 1-4 Augenzahl: Land - Du musst in einer Sektion des Landes anfangen zu zeichnen (mit 6 Sektionen)
- 5-8 Augenzahl: Stadt - Du musst in einer Sektion der Stadt anfangen zu zeichnen (mit 4 Sektionen)
- 9-12 Augenzahl: Kosmos - Du musst in einer Sektion der Kosmos anfangen zu zeichnen (mit 2 Sektionen)

Beinbehinderung von Hephaistos:

Da die Beine von Hephaistos nach seinem langen Sturz vom Olymp auf die Erde gebrochen sind, gibt es eine Grenze dafür, was er (Du) erreichen kann.

Daher platziere die Marker nach der ersten Runde, in die der eben bezeichneten Sektion gegenüberstehenden Sektionen. Falls Du in 2 Sektionen zeichnest (Gold und Kupfer benutzt), zählt die erste Sektion, in der Du gezeichnet hast.

Die Sektionen auf denen die Marker stehen, werden in der nächsten Runde nicht erreichbar. Siehe Beispiele (blau: erste Sektion in der gezeichnet wurde, rot: für die nächste Runde blockierte Sektionen):



Athena beeindrucken

Falls Du mit der Augenzahl nach dem Werfen nicht zufrieden bist, hast Du die Möglichkeit, den Wert der Würfel, die Du für die Metall- und Kreiswahl verwendest, limitiert zu modifizieren, indem Du die Würfel entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn auf den nächsten Wert in den kleinen Kreisen über dem Schild schiebst. Mit einer Bewegung im Uhrzeigersinn kannst Du zum Beispiel einen Stadtkreis in einen ländlichen Kreis oder Zinn in Kupfer umwandeln.

Aber jedes Mal, wenn Du so tust, wird Athena - eine andere Göttin, die hervorragende Handwerkskunst schätzt - von Deiner Arbeit immer weniger beeindruckt sein, und Du musst eine der Kästchen unter dem Schild streichen. Du verlierst mit jedem durchgestrichenen Kästchen 4 Punkte bei der Schlusswertung. Außerdem, wenn Dir die Kästchen leerlaufen, kannst Du diese Aktion nicht mehr ausführen.

Pfeile von Apollon:

Der dritte Würfel, der beim Schmieden nicht verwendet wird, wird von Apollo gestohlen, der die trojanische Seite im Krieg bevorzugt, insbesondere den jungen Prinzen Paris. Du musst die tatsächliche Augenzahl des geworfenen Würfels verwenden. Diese repräsentieren Trefferpunkte von Pfeilen, die Apollo für Paris erstellt. Schreib jede Zahl in einen der kleinen Kreise in der äußeren Schicht des Schildes. Dies hilft auch dabei, jede Runde im Auge zu behalten.

Spielende

Das Spiel dauert 24 Runden. Am Ende erhältst du Punkte für den Schild, den du hergestellt hast, anhand von 4 Kriterien und Punkte für die Pfeile von Apollo anhand von 2 Kriterien. Du gewinnst das Spiel, wenn die Punktzahl des Schildes höher ist als die Punktzahl der Pfeile.

Wertung

Der Schild



- Die Dicke des Schildes:

Der Schild wurde von Homer als 5 Schichten dick in der Ilias beschrieben. Jeder kleine Kreis in den Abschnitten repräsentiert eine Ebene. Eine Sektion mit 3 oder weniger Schichten ist zu schwach und nichts wert. Du bekommst 4 Punkte, wenn eine Sektion 4 Ebenen hat, und 7 Punkte für eine vollständige Sektion mit 5 Ebenen.

1-3	PT
4	4 PT
5	7 PT

Du kannst die Punkte jeder Sektion in diesem Feld markieren: , fasse dann die Ergebnisse in den unten stehenden Tabellen zusammen.

- Die Stärke des Schildes:

Durch die Kombination verschiedener Materialien in jeder Sektion wird der Schild auch stärker. Du bekommst 1 Punkt, wenn du nur 1 Metallart in der Sektion hast, 3 Punkte für 2 Metallarten, 5 Punkte für 3 Metallarten und 7 Punkte, wenn du alle Metallarten in einer Sektion hast.



1	1 PT
2	3 PT
3	5 PT
4	7 PT

Du kannst die Punkte jeder Sektion in diesem Feld markieren:  , fasse dann die Ergebnisse in den unten stehenden Tabellen zusammen.



- **Bonus für die Fertigstellung des Kunstwerks:**

Der Schild von Achilles war nicht nur ein Kriegsinstrument, sondern auch ein Kunstwerk. Daher bekommst 6 Punkte für jeden Kreis, dessen Sektionen vollständig sind.



- **Extra Punkte für das Beeindrucken von Athena:**

Athena wird dich belohnen, wenn du sie beeindrucken kannst, und was sie am höchsten schätzt, ist die Weisheit bei der Optimierung der Würfelauswahl. Du bekommst 4 Punkte für jede Kästchen, die während des Herstellungsprozesses nicht durchgestrichen wurden.

Pfeile von Apollon



- **Trefferpunktwerte der Pfeile:**

Zähle die Werte der Pfeile, die in den 24 Sektionen des äußersten Schildkreises geschrieben sind, zusammen.



- **Extra Punkte für das Beeindrucken von Ares:**

Wenn Du zu viele Pfeile desselben Wert (z.B. zu viele 1s oder 2en) beiseite legst, wirst Du die Aufmerksamkeit der Götter des Olymp auf Dich ziehen und sie werden sich einmischen. Ares, der Kriegsgott, der auch die trojanische Seite unterstützt, wird den Pfeilen zusätzliche Trefferpunkte hinzufügen, wenn sie den gleichen Wert haben. Mache daher für jede Verwendung einer Zahl einen Strich in dem äußersten, unteren Halbkreis des Schildes, um das Zusammenzählen der Punkte zu vereinfachen.

1-2 	◇ PT	5 	7 PT
3 	1 PT	6 	1◇PT
4 	4 PT	6+ 	15PT

Benutze die Σ um die Punkte der zwei Spalten zusammenzuzählen.