

PTOLEMAEUS

1 - 4 spieler | Alter 14+ | 20/50 minuten

Autor: Diego Allegrini

Alexandria in Ägypten, 150 n. Chr., Ptolemaeus, der größte Astronom seiner Zeit, vollendet den Almagest, eine Abhandlung, die ihn in die Geschichte eingehen lassen wird. In diesem wichtigen astronomischen Werk beschreibt Ptolemaeus die Bewegung der Sonne und des Mondes um die Erde, zusammen mit der der fünf damals bekannten Planeten: Merkur, Venus, Mars, Jupiter und Saturn. Nach dem ptolemäischen Modell war es möglich, die Bewegungen der sieben Himmelskörper mit bemerkenswerter Genauigkeit vorherzusagen, was einen grundlegenden Leitfaden sowohl für die Navigatoren der damaligen Zeit als auch für die der folgenden Jahrhunderte darstellte. In Ptolemaeus sind die Spieler ehrgeizige Astronomen, die zu beweisen versuchen, dass sie die Bewegung dieser Himmelskörper, die sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten durch die Sternbilder des Tierkreises um die Erde bewegen, genau vorhersagen können. Nur derjenige, der am geschicktesten in der Beobachtung des Himmels und der Konfigurationen der Planeten ist, wird sich des Titels des ersten Schülers von Ptolemäus rühmen können und zur endgültigen Abfassung des Almagest beitragen!

INHALT

1 Spielbrett



8 Himmelskörper



**1 Marker für den ersten Spieler
(Astrolabium-Marker)**



65 Konstellationskarten



13 Astronomische Ereigniskarten



25 Bonuskarten



7 Geheimzielkarten



**40 Almagest-Spielsteine
12 Asteroiden-Spielsteine**



**1 Kometen-Anfangsposition-Marker
1 Zugzähler-Spielstein**



EINSTELLUNG

Wählen Sie ein "Startdatum" unter denen, die auf der letzten Seite der Regeln aufgeführt sind. Platzieren Sie die 7 Planeten auf das Spielbrett, entsprechend der Beschreibung des gewählten "Datums". Wenn Sie z. B. den 20. Juli 1969 (Apollo XI-Mission) als "Startdatum" wählen, legen Sie die Planeten auf den angegebenen Konstellationen, wie folgt: SOL in Cancer, LUNA in Libra, MERCURIUS in Cancer, VENUS in Gemini, MARS in Sagittarius, IUPITER in Libra, SATURNUS in Taurus.

Hinweis: Auf einer Konstellation kann sich mehr als ein Planet befinden.

- ① Legen Sie den Kometenmarker auf der Konstellation, die derjenigen, in auf der sich der Mond befindet, gegenüberliegt. Wenn sich ein Planet in dieser Konstellation befindet, verschieben Sie eine oder mehrere Konstellationen im Uhrzeigersinn und platzieren den Kometenmarker in der ersten freien Konstellation. Im Beispiel vom 20. Juli 1969 muss der Kometenmarker im Widder stehen, dem Sternbild gegenüber der Waage, wo sich der Mond befindet.
- ② Legen Sie den Marker "Kometen-Anfangsposition" auf die Konstellation, auf der sich der Kometenmarker befindet.
- ③ Legen Sie die Asteroiden-Spielsteine in die 12 Felder um die Konstellationen (ein Spielstein pro Feld).
- ④ Legen Sie den Astrolabium-Spielstein auf die Zahl 1 im Bereich des Zugzähler-Abschnitts auf dem Spielbrett.
- ⑤ Verteilen Sie an jeden Spieler jeweils eine Geheimzielkarte und 10 Almagest-Spielsteine der gewählten Farbe: Das Set von Spielsteinen ist die Reserve des Spielers, wenn es nicht auf dem Spielbrett liegt.
- ⑥ Mischen Sie die Konstellationskarten und teilen Sie jedem Spieler zwei aus. Die Spieler schauen auf ihre Karten, müssen sie aber vor den anderen Spielern geheim halten. Die übrigen Konstellationskarten liegen als verdeckter Stapel neben dem Spielbrett. Die obersten 6 Karten werden offen nebeneinander ausgelegt.
- ⑦ Mischen Sie die Bonuskarten und legen Sie den Stapel neben das Spielbrett.
- ⑧ Mischen Sie die astronomischen Ereigniskarten, legen Sie den verdeckten Stapel in die Mitte des Spielbrettes und entdecken Sie die erste Karte, indem Sie sie offen auf den Stapel legen. Wenn die so aufgedeckte Karte die Sonnenfinsterniskarte ist, decken Sie eine neue Karte auf und mischen die Karten (einschließlich der Sonnenfinsterniskarte).
- ⑨ Nachdem die Spielreihenfolge festgelegt wurde, nimmt der erste Spieler den Astrolabium-Marker und legt ihn vor sich ab.



Die Konstellationen werden auf dem Spielbrett im Uhrzeigersinn dargestellt, um das Spielerlebnis zu erleichtern.

VERLAUF DES SPIELS

Das Spiel wird in einer variablen Anzahl von Runden gespielt, von denen jede aus 3 Züge besteht. Die Runde beginnt mit dem ersten Spieler (welcher das Astrolabium hat) und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. In ihrem Zug dürfen die Spieler eine (und nur eine) der folgenden Aktionen ausführen:

A) 2 Konstellationskarten ZIEHEN - B) 1 Konstellation BEOBACHTEN - C) 1 Konfiguration BEOBACHTEN



Nachdem der aktive Spieler seine Aktion ausgeführt hat, endet seinen Zug und geht im Uhrzeigersinn auf den nächsten Spieler über. Wenn alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben rückt den Zugzähler-Spielstein um 1 Feld weiter. Das Spiel verläuft bis zum Ende der 3. Zug auf die gleiche Weise, dann endet die aktuelle Runde. Am Ende der Runde bewegen Sie die Planeten und den Kometen so wie später im Abschnitt "Aktionen am Ende der Runde" beschrieben ist.

A) 2 Konstellationskarten ZIEHEN

Der aktive Spieler darf seiner Hand entweder eine verdeckte Karte des Konstellationsstapels oder eine offene Karte von den sechs auf dem Tisch liegenden hinzufügen. In letzteren Fall muss er die Karte, die er gerade genommen hat, sofort ersetzen, indem er eine neue Karte vom Konstellationsstapel nimmt. Der Spieler wählt dann eine zweite Karte, wobei er wieder entweder die oberste Karte oder eine der sechs Karten auf dem Tisch wählt.



Wenn sich zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels, einschließlich der anfänglichen Aufstellung, unter den sechs entdeckten Konstellationskarten 5 Karten der gleichen Farbe befinden, legen Sie alle sechs ab und decken sechs neue vom Stapel auf. Wenn der Konstellationsstapel aufgebraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und erstellen Sie einen neuen Stapel. Unter den Konstellationskarten gibt es einige Joker (die einen Sextanten darstellen): Sie können anstelle jeder anderen Karte verwendet werden. Der Spieler, der sich entscheidet, einen Joker unter den Karten auf dem Boden zu nehmen, kann keine zweite Karte nehmen: Er nimmt nur eine Konstellationskarte statt zwei.

B) 1 Konstellation BEOBACHTEN

Diese Aktion erlaubt es dem aktiven Spieler, einen seiner Almagest-Spielsteine (im Beispiel der violette Spielstein) aus seiner Reserve auf eine Konstellation auf dem Spielbrett zu legen, sofern sich auf dieser Konstellation mindestens ein Planet oder Komet befindet.

Um den Spielstein zu legen, muss der Spieler eine dieser Kartenkombinationen aus seiner Hand ablegen:



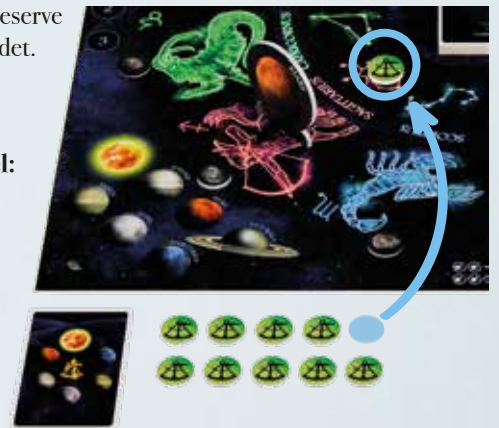
- Eine Konstellationskarte mit gleichem Namen wie die beobachtete Konstellation (im Beispiel: Sagittarius), oder



- Zwei Konstellationskarten in der gleichen Farbe wie die beobachtete Konstellation (im Beispiel zwei rote Karten: Aries e Leo), oder



- Drei Konstellationskarten, mit einer anderen Farbe als die beobachtete Konstellation, welche aber gleich sind (im Beispiel drei blaue Karten: Scorpius, Pisces e Cancer).



Hinweis: Die letzten beiden Optionen werden als alternative Kombinationen bezeichnet und können auch aus mehreren Karten bestehen, die einander gleichwertig sind. Zum Beispiel können die beiden rote Karten 2 Aries und die drei blauen Karten auch 3 Scorpius sein, oder 2 Pisces und 1 Cancer.

C) 1 Konfiguration BEOBACHTEN

Die Planeten und der Komet können sich auf dem Spielbrett zu Konfigurationen ausrichten. Das Beobachten einer Konfiguration erlaubt es dem Spieler, mehrere Almagest-Spielsteine gleichzeitig auf das Spielbrett zu legen, welche er immer aus seiner Reserve nimmt. Für jeden platzierten Almagest-Spielstein wirft der Spieler eine Karte aus seiner Hand ab, oder alternative Kombinationen. Es gibt 4 Konfigurationen für die Planeten: Konjunktion, Opposition, Trigon und Quadrat.



Konjunktion

Hier handelt es sich um eine Konfiguration, in der sich 2 oder mehr Planeten in derselben Konstellation befinden.

Der Spieler kann eine solche Konstellation zweimal beobachten, indem er 2 Almagest-Spielsteine aus seiner Reserve darauf legt und 2 Konstellationskarten mit dem Namen der beobachteten Konstellation abwirft (oder alternative Kombinationen abwirft).

Hinweis: Wie unten angegeben, befindet sich der Komet nie in einer Konstellation, in der es Planeten gibt, er kann also nie eine Konjunktion bilden, während er andere Konfigurationen bilden kann.

Im Beispiel stehen Luna und Venus in Konjunktion im Pisces. Der weiße Spieler legt 2 Almagest-Spielsteine auf die Konstellation, indem er 2 Pisces-Konstellationskarten ausspielt (oder alternative Kombinationen).



Opposition

Es handelt sich um eine Konfiguration, in der 2 oder mehr Planeten auf 2 gegenüberliegenden Konstellationen durchqueren.

Der Spieler kann beide Konstellationen gleichzeitig beobachten, indem er 2 Spielsteine auf jede Konstellation legt und 2 Konstellationskarten mit den Namen der beobachteten Konstellationen (oder alternativen Kombinationen) abwirft.

Hinweis: Die Oppositionskonfiguration kann auch dann beobachtet werden, wenn sie aus einem oder mehreren Planeten und dem Kometen besteht.

Die gegenüberliegenden Konstellationen sind:

Aries-Libra | Taurus-Scorpius | Gemini-Sagittarius | Cancer-Capricornus | Leo-Aquarius | Virgo-Pisces

Im Beispiel stehen Luna und Venus in Opposition in Virgo-Pisces. Der weiße Spieler legt 2 Almagest-Spielsteine auf die jeweiligen Konstellation und wirft eine Virgo-Konstellationskarte und eine Pisces-Konstellationskarte (oder alternative Kombinationen) ab.



Trigon

Dies ist eine Konfiguration, in der 3 oder mehr Planeten über 3 Konstellationen der gleichen Farbe durchqueren und ein Dreieck bilden. Der Spieler kann alle 3 Konstellationen gleichzeitig beobachten, indem er 3 Almagest-Spielsteine aus seiner Reserve, eines auf jedes der Konstellationen, legt und 3 Konstellationskarten mit den Namen der beobachteten Konstellationen (oder alternativen Kombinationen) abwirft.

Hinweis: Die Trigon-Konfiguration kann auch beobachtet werden, wenn sie aus 2 oder mehr Planeten und dem Kometen besteht.

Die Konstellationen, welche die Beobachtung eines Trignons ermöglichen, sind:

Aries-Leo-Sagittarius | Taurus-Virgo-Capricornus | Gemini-Libra-Aquarius | Cancer-Scorpius-Pisces

Im Beispiel bilden Luna, Venus und Sol ein Trigon in Cancer-Scorpius-Pisces. Der weiße Spieler legt 3 Almagest-Spielsteine aus seiner Reserve auf die jeweiligen Konstellationen und wirft eine Cancer-Konstellationskarte, eine Scorpius-Sternbildkarte und eine Pisces-Konstellationskarte (oder alternative Kombinationen) ab.



Quadrat

Dies ist eine Konfiguration, in der 2 oder mehr Planeten über 2 Konstellationen durchqueren, die einen 90-Grad-Winkel bilden (d.h. durch 2 andere Konstellationen getrennt sind, wie z.B. Gemini-Pisces). Der Spieler kann beide Konstellationen gleichzeitig beobachten, indem er zwei Almagest-Spielsteine aus seiner Reserve, eines auf jedes der Konstellationen legt und 2 Konstellationskarten mit den Namen der beobachteten Konstellationen (oder alternativen Kombinationen) abwirft.

Im Beispiel bilden Venus and Luna ein Quadrat in Pisces-Gemini. Der weiße Spieler legt 2 Spielsteine auf die jeweiligen Konstellationen, indem er eine Pisces-Konstellationskarte und eine Gemini-Konstellationskarte (oder alternative Kombinationen) ablegt.

Hinweis: Die Quadrat-Konfiguration kann auch beobachtet werden, wenn sie aus einem oder mehreren Planeten und dem Kometen besteht.

Hinweis: Wenn ein Spieler eine Konstellation oder eine Planetenkonfiguration beobachten möchte, aber keine freien Almagest-Spielstein mehr hat, kann er die zuvor auf dem Spielbrett platzierten Spielstein verwenden, indem er sie verschiebt.

STUDIUM EINES PLANETEN

Wenn Sie eine Konstellation oder Konfiguration beobachten, können Sie Almagest-Spielsteine auf dem Spielbrett legen, um die Planeten zu studieren und Siegpunkte zu erhalten.

Das Studieren eines Planeten ist kostenlos (es ist keine Aktion) und erfolgt in einem der beiden folgenden Fälle:

A) Ein Spieler, der sein 3. Almagest-Spielstein auf eine Konstellation legt, in der sich ein Planet befindet, studiert diesen Planeten sofort. Der Spieler nimmt seine 3 Spielsteine aus der Konstellation, legt eines auf den abgebildeten Planeten in seinem Studienbereich und die anderen beiden zurück in seine Reserve (sie sind wiederverwendbar).

B) Nach Beendigung seiner Aktion kann der Spieler einen Planeten in einer Konstellation studieren, in der er 2 Almagest-Spielsteine hat, vorausgesetzt, er hat mindestens 2 andere Spielsteine auf dem Spielbrett. Der Spieler entfernt die 2 Almagest-Spielsteine aus der Konstellation plus 2 weitere, wo auch immer sie auf dem Spielbrett liegen (insgesamt holt er 4 Almagest-Spielsteine aus den Konstellationen), legt eines auf den abgebildeten Planeten in seinem Studienbereich und legt die anderen 3 in seine Reserve (sie sind wiederverwendbar).

Hinweis: Im ersten Fall ist das Studium des Planeten obligatorisch, im zweiten Fall ist es die Wahl des Spielers.

Ein Spieler kann einen Planeten (z. B. Mars) nur einmal während des Spiels studieren. Er darf seinen dritten Spielstein also nur auf eine Konstellation legen, in der es mindestens einen Planeten gibt, den er noch nicht untersucht hat und den er sofort studieren wird. Jede Aktion, die gegen diese Regel verstößt, ist nicht erlaubt.

Wenn es zwei oder mehr Planeten in der beobachteten Konstellation gibt, die er noch nicht untersucht hat, darf der Spieler nur einen zum Studieren auswählen. Während seines Zuges kann der Spieler auch mehr als einen Planeten studieren, wenn er die Möglichkeit dazu hat.

Ein Spieler kann eine Konstellation oder eine Konfiguration mit Planeten beobachten, die er bereits untersucht hat, aber er kann seinen dritten Spielstein nur auf eine Konstellation legen, in der es mindestens einen noch nicht untersuchten Planeten gibt (es spielt keine Rolle, wie viele bereits untersuchte Planeten es in der Konstellation gibt).

Der Komet ist kein Planet und kann nicht studiert werden. Daher darf ein Spieler maximal zwei Almagest-Spielsteine auf die Konstellation legen, auf dem sich der Komet befindet. Almagest-Spielsteine, die von einem Kometen platziert werden, können weiterhin zum Studium von Planeten verwendet werden, gemäß den oben beschriebenen Regeln.

Almagest-Spielsteine, die nach dem Studieren eines Planeten in den Studienbereich verschoben wurden, können nicht weiter verschoben werden.

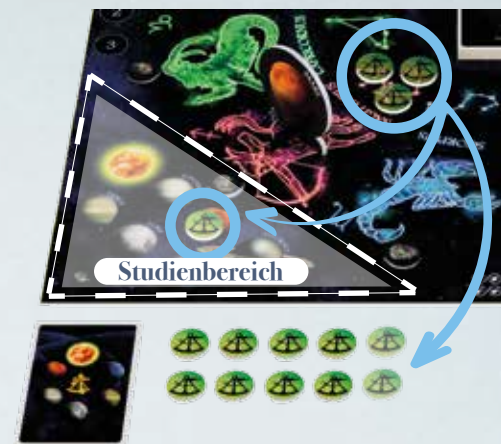
Asteroiden-Spielsteine

Wenn ein Spieler einen Planeten studiert, sammelt er einen Asteroiden-Spielstein auf der Konstellation (nur wenn verfügbar), und platziert ihn in seinem Studienbereich. Während seines Zuges kann ein Spieler wählen, ob er 2 Asteroiden-Spielsteinen abwirft - diese verlassen das Spiel - um eine Bonuskarte zu nehmen. Jeder Spieler erhält am Ende des Spiels 1 Siegpunkt für je 3 Asteroiden-Spielsteine in seinem Studienbereich.



Geheime Ziele

Jeder Spieler hat eine Karte Geheimziel mit 3 Planeten, die er studieren muss. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1 Siegpunkt, wenn er 2 der 3 Planeten studiert hat, oder 3 Siegpunkte, wenn er alle 3 studiert hat.



BONUSKARTEN

Wenn ein Spieler einen Planeten studiert, zieht er eine Bonuskarte von seinem Stapel und hält sie zusammen mit den Konstellationskarten auf der Hand. Während seines Zuges kann ein Spieler auch alle Bonuskarten auf seiner Hand spielen, einschließlich der Karten, die er gerade gezogen hat. Gespielte Bonuskarten werden abgeworfen. Wenn der Stapel der Bonuskarten aufgebraucht ist, zieht der Spieler keine Karten mehr. Die Bonuskarten sind:



NOVA LUNA

Ersetzen Sie 1 gegnerischen Almagest-Spielstein auf einer Konstellation durch 1 aus Ihrer Reserve. Wenn Sie bereits «Luna» (Mond) studiert haben: Ersetzen Sie 2 beliebige gegnerische Spielsteine durch 2 aus Ihrer Reserve.



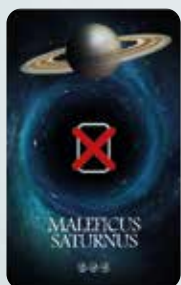
VENUS RETROGRADA

Ziehen Sie 1 Konstellationskarte vom Stapel oder von den entdeckten Karten auf dem Tisch. Wenn Sie bereits «Venus» studiert haben: Ziehen Sie 2 Konstellationskarten vom Stapel oder aus den auf dem Tisch liegenden Karten, in beliebiger Kombination. Der Spieler kann auch 2 Joker nehmen, falls vorhanden.



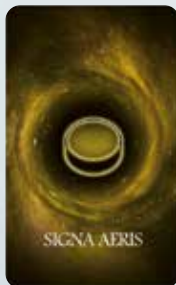
MALEFICUS MARS

Jeder gegnerische Spieler holt 1 Almagest-Spielstein seiner Wahl vom Spielbrett und legt ihn zurück in seine Reserve. Wenn Sie «Mars» bereits studiert haben: Zwingen Sie alle gegnerischen Spieler, 2 ihrer eigenen Spielsteine vom Spielbrett zu holen und sie in ihre Reserve zurückzustellen.



MALEFICUS SATURNUS

Jeder gegnerische Spieler wählt und wirft 1 Konstellationskarte aus seiner Hand ab. Wenn Sie bereits «Saturnus» studiert haben: Jeder gegnerische Spieler wählt und legt 2 Konstellationskarten aus seiner Hand ab.



MERCURIUS RETROGRADUS

Bewegen Sie 1 Ihrer Spielsteine auf dem Spielbrett von einer Konstellation zu einer anderen, auch dort, wo es keine Planeten oder Kometen gibt. Wenn Sie bereits «Mercurius» studiert haben: Bewegen Sie 2 Ihrer Spielsteine an eine beliebige Stelle auf dem Spielbrett.



SOL IN MEDIO CAELI

Spielen Sie 1 zusätzlicher Zug. Wenn Sie «Sol» (Sonne) bereits studiert haben: Spielen Sie 2 zusätzlichen Züge.



IUPITER ORIENTALIS

Ziehen Sie 1 Konstellationskarte von der Hand eines gegnerischen Spielers. Wenn Sie «Jupiter» bereits studiert haben: Ziehen Sie 2 Konstellationskarten (von zwei verschiedenen Spielern oder vom gleichen gegnerischen Spieler).



NOVA CONSTELLATIO

Diese Karte ist 1 Bonus-Siegpunkt wert.

SIGNA AERIS, AQUAE, IGNIS, TERRAE

Legen Sie 1 Spielstein aus Ihrer Reserve auf eine Konstellation der angegebenen Farbe (im Beispiel grün).

AKTIONEN AM ENDE DER RUNDE

Am Ende jeder Runde werden folgende Aktionen der Reihe nach ausgeführt:

1. Verschieben Sie die 3 Planeten, die auf der entdeckten astronomische Ereigniskarte abgebildet sind, um eine Konstellation im Uhrzeigersinn. Dann verschieben Sie den Kometen um eine Konstellation im Uhrzeigersinn. Werfen Sie die astronomische Ereigniskarte aus.

1A) Wenn in der Konstellation, wo der Komet verschoben wird, bereits mindestens 1 Planet vorhanden ist, verschieben Sie den Kometen im Uhrzeigersinn in die nächste Konstellation. Fahren Sie ggf. mit dem Verschieben zur ersten planetenfreien Konstellation fort.

1B) Wenn sich auf der Konstellation, auf der der Komet stoppt, Spielsteine ohne Planeten befinden, kehren diese in die Reserven der jeweiligen Spieler zurück. Das Verschieben von Planeten hat keinen Einfluss auf die auf dem Spielbrett platzierten Spielsteine.

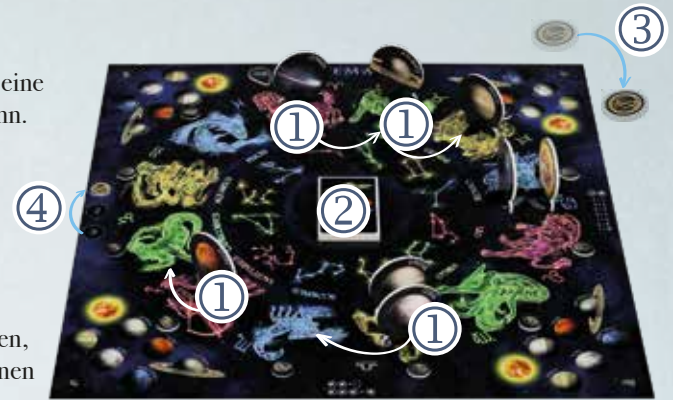
2. Ziehen Sie eine neue astronomische Ereigniskarte und legen Sie diese offen auf den entsprechenden Stapel.

2A) Wenn die Sonnenfinsterniskarte aufgedeckt wird, gehen alle Spielsteine, welche auf Konstellationen gelegt wurden, durch die keine Planeten ziehen, zurück in die Reserve des jeweiligen Spielers. Außerdem wirft jeder Spieler sofort 2 Konstellationskarten aus seiner Hand ab. Die Sonnenfinsterniskarte wird abgeworfen und eine neue wird aufgedeckt.

3. Der Astrolabium-Marker wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

4. Legen Sie das Astrolabium-Spielstein auf die Nummer 1 im Bereich des Zugzählers auf dem Spielbrett: Eine neue Runde beginnt.

Hinweis: Auf jedem Planeten befindet sich eine Zahl, die angibt, wie viele Bewegungen er im Laufe des Spiels maximal machen wird falls alle verfügbaren astronomischen Ereigniskarten aufgedeckt werden (z.B. Mars: 4 Verschiebungen).



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

A) Sofort, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte gesammelt hat: Das Spiel endet und der Spieler wird zum Sieger des Spiels erklärt.

B) Der Komet vollendet seine Tour entlang der 12 Konstellationen, und kehrt zu der Konstellation zurück, von dem er gestartet ist (angezeigt durch die Markierung der Anfangsposition des Kometen) oder schreitet über sie hinweg. Jeder Spieler errechnet seine Siegpunkte und wer die meisten hat, ist der Gewinner des Spiels. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Planeten studiert hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Almagest-Spielsteine auf den Konstellationen hat.

1 = 1	
2 = 2	
3 = 4	
4 = 5	
5 = 6	
6 = 8	
7 = 10	

Spieler erhalten Siegpunkte auf folgende Weise:

1. Entsprechend der Anzahl der studierten Planeten, gemäß der relativen Tabelle (z. B. 6 Planeten = 8 Punkte);

2. Dank spezieller Bonuskarten;

3. Dank der Asteroiden-Spielsteine in ihrem Studienbereich: 1 Punkt für je 3 Spielsteine;

4. Dank des Erreichens des Geheimziels: 1 Punkt, wenn Sie 2 beliebige der 3 auf Ihrer Karte Geheimziel abgebildeten Planeten studiert haben, oder 3 Punkte, wenn Sie es geschafft haben, alle 3 zu studieren.