

## REGELWERK

1. Ab dem Beginn des Spiels startet ein Timer von 30 Minuten (Zeit kann auch selbst von den Spielern ausgewählt werden)
2. Nach Ablauf des Timer ist das Spiel zu Ende
3. Jeder Spieler muss versuchen so viel Ambrosia wie möglich auf den Olymp zu bringen.
4. Jeder Spieler startet unten am Fuß des Olymps mit 10 Ambrosia
5. Jeder Spieler würfelt abwechselnd
6. Geriet dein Ambrosia während des Erklimmen des Olymps auf 0 fällt man automatisch zurück an den Fuß des Olymps und startet erneut mit 10 Ambrosia
7. Der Gewinner des Spiels ist derjenige der am Ende der Zeit am meisten Ambrosia auf den Olymp zu Zeus gebracht hat
8. Der Gewinner wird zu Zeus und den anderen Göttern in den Olymp aufgenommen. Die Verlierer haben Zeus enttäuscht und werden in die Unterwelt zu Hades verbannt.

## SPEZIALFELDER:

- 1 - Ein Philosoph lehrt dich und deine Weisheit steigt.
  - > Du darfst bis du den Olymp erreicht hast immer doppelt würfeln
  - > Gilt nur für den Erklimmungsversuch in dem man auf das Feld gekommen ist
- 3 - Dir begegnet ein Esel, der dich einen kurzen Abschnitt auf seinem Rücken trägt
  - > Rücke 4 Felder vor
- 6 - Du wirst von einer bösen Schlange gebissen und gehst in die Unterwelt. Dort hält Hades dich fest.
  - > Du darfst dich erst wieder bewegen, wenn du eine 6 gewürfelt hast oder du opferst 5 Ambrosia
- 9 - Du triffst den Götterboten Hermes, dem du einen Brief übergibst, welcher für Zeus adressiert ist. In dem Briefumschlag verpackst du 3 Ambrosia
  - > Schreibe deinem gelieferten Ambrosia Stand 3 Punkte zu
  - > Deine Tasche beinhaltet nun 3 Ambrosia weniger
- 13 - Du verliebst dich in das Ebenbild der Aphrodite und träumst vor dich hin
  - > Du setzt für 2 Durchgänge aus
- 17 - Du begegnest dem Kriegsgott Ares, welcher dich zu einem Duell herausfordert.
  - > Würfel einmal
    - => bei einer geraden Zahl gewinnst du gegen Ares und er fliegt dich hoch auf den Olymp
    - => bei einer ungeraden Zahl verlierst du gegen Ares und er fliegt dich zurück zum Fuß des Olymp. Außer du übergibst ihm alle bis auf ein Ambrosia.

19 - Der Gott Dionysos (Gott des Weines) lädt dich auf ein Glas Wein ein. Dieses Angebot kannst du nicht ablehnen. Aufgrund des hohen Alkoholgehalts verlierst du das Bewusstsein. Als du wieder aufwachst, bemerkst du, dass dir die Hälfte deiner Ambrosia gestohlen wurde.

-> Du verlierst die Hälfte deiner Ambrosia.

(bei ungeradem Ergebnis z.B. von 7 auf 3,5 wird abgerundet also von 7 auf 3)

[bei einem Ambrosia fällt der Wert auf 0]

22 - Die Göttin der Jagd Artemis begegnet dir auf ihrer Jagd. Du schließt eine Freundschaft mit ihr und sie tut dir einen Gefallen. Du kannst einem anderen Mitspieler alle Ambrosia, die er bei sich trägt stehlen.

-> Wähle einen anderen Spieler aus, welchem du alle Ambrosia, die er bei sich trägt stiehlt.

25 - Apollo, der Gott der Sonne, strahlt mit viel Kraft auf die Erde hinab. Dir wird heiß, sodass du selbst Ambrosia essen musst, damit du nicht dehydrierst.

-> Würfel. Die Augenzahl, die der Würfel anzeigt, verlierst du an Ambrosia.