

Athena

Life Game

In **Athena**, einem Life-Entwicklungsspiel, sammelst du Ressourcen, baust Städte und entwickelst dich durch fünf Zeitalter weiter – und das alles in der realen Welt. Jede Epoche bringt neue Herausforderungen und Möglichkeiten mit sich, während du deine Zivilisation ausbaust, strategische Entscheidungen triffst und gegen andere Spieler antrittst.

Im Folgenden findest du eine Übersicht über die grundlegenden Funktionen, den Ablauf des Spiels und die wichtigsten Regeln, die dir helfen, in **Athena** erfolgreich zu sein. Diese Anleitung bietet dir einen klaren Überblick über alle wichtigen Mechaniken, damit du bestens vorbereitet bist, deine Reise durch die Zeit zu beginnen.

Grundsätzliche Funktionen

- **Stadt**
Jeder Spieler besitzt eine Stadt, die als Lager für gesammelte Rohstoffe dient. Das Aussehen der Stadt spiegelt wider, in welchem Zeitalter sich der Spieler aktuell befindet.
- **Farmen**
Über das Spielfeld verteilt befinden sich Minen, Farmen oder Fabriken, die zentral für die Ressourcengewinnung sind. Jede dieser Produktionsstätten ist mit zwei Würfelnummern versehen.
- **Rohstoffe**
Jede Farm, Mine oder Fabrik produziert spezielle Rohstoffe in Form von Gegenständen. Diese Rohstoffe müssen gesammelt werden, um wichtige Einheiten wie Arbeiter, Marktplätze, Lagerhäuser, Soldaten und sogar neue Städte zu bauen.
- **Arbeiter**
Arbeiter können auf Farmen gesetzt werden. Wenn eine der Würfelzahlen dieser Farm geworfen wird, erhält der Spieler eine Ressource von dieser Farm. Arbeiter können nur auf Farmen des eigenen oder eines früheren Zeitalters platziert werden.
- **Marktplätze**
Ein Marktplatz kann dauerhaft auf eine Farm gesetzt werden. Von dieser Farm kann der Spieler nun Rohstoffe im Verhältnis 2:1 tauschen (zwei Rohstoffe dieser Farm gegen einen beliebigen Rohstoff). Marktplätze können nur auf Farmen des aktuellen Zeitalters platziert werden.
- **Lagerhäuser**
Jeder Spieler startet mit einer Lagerkapazität von fünf Rohstoffen. Ein Lagerhaus erhöht diese Kapazität, sodass mehr Rohstoffe gelagert werden können.
- **Soldaten**
Mit Soldaten können Spieler regelkonform andere Spieler bestehlen. Pro Soldat darf ein Rohstoff vom beklauten Spieler genommen werden. Verteidigt sich der Spieler mit eigenen Soldaten, reduziert sich die Menge der gestohlenen Rohstoffe entsprechend. Soldaten dürfen nur Rohstoffe aus dem eigenen oder einem früheren Zeitalter stehlen.

Spielablauf und Regeln

Spielbeginn

- **Zahlen werden verteilt**
Jede Farm erhält zwei Würfelzahlen, die später für die Ressourcengewinnung wichtig sind.
- **Rollen werden verteilt**
Jeder Spieler zieht zu Beginn eine Rolle, die ihm spezielle Vorteile oder Fähigkeiten im Spiel gibt.
- **Startressourcen**
Jeder Spieler beginnt mit zwei Arbeitern aus dem ersten Zeitalter, die er auf beliebige Farmen setzen kann. Jeder Spieler hat eine anfängliche Lagerkapazität für fünf Rohstoffe.

Spielablauf

- Die Spieler würfeln reihum.
- Nach jedem Wurf darf jeder Spieler, der einen Arbeiter auf einer Farm mit der gewürfelten Zahl hat, eine Ressource von dieser Farm nehmen.
- Anschließend können die Spieler Einheiten wie Arbeiter, Lagerhäuser und andere kaufen.
- Nach dem Kauf treffen sich alle Spieler wieder und der nächste Spieler würfelt.

Weitere Regeln

- **7 gewürfelt**
Wird eine 7 gewürfelt, muss der Spieler den Räuber auf eine andere Farm setzen und darf sich eine Ressource seines aktuellen oder eines vorherigen Zeitalters nehmen.
- **Räuber**
Steht ein Räuber auf einer Farm, kann von dieser Farm keine Ressource genommen werden, selbst wenn ihre Zahl gewürfelt wird.
- **Lagerüberschuss**
Stellt ein Spieler fest, dass ein anderer Spieler mehr Rohstoffe gelagert hat, als seine Lagerkapazität erlaubt, muss der Spieler alle seine Rohstoffe abgeben.
- **Beklauen**
 - Jeder Spieler darf andere Spieler jederzeit beklauen, solange bestimmte Bedingungen erfüllt sind:
 - Wird der Diebstahl entdeckt, muss die gestohlene Ressource zurückgegeben werden.
 - Pro Diebstahl darf maximal eine Ressource gestohlen werden.
 - Wird ein Spieler beklaut, oder ein Klauversuch schlägt fehl, darf der Spieler für 10 Sekunden nicht erneut beklaut werden.
 - Hält sich der klauende Spieler nicht an die Regeln, darf der bestohlene Spieler sich eine Ressource vom Klauer nehmen. Hat der Klauer keine Rohstoffe, muss er eine Runde im Gefängnis verbringen und darf nicht am Spiel teilnehmen.

- **Anfang der Runde**
 - **Aktionskarten**

Nach jeder Runde (wenn jeder Spieler einmal gewürfelt hat) wird eine Aktionskarte gezogen. Diese ist für eine Runde gültig. Karten mit einem (1)-Symbol sind nur einmalig wirksam.
 - **Bezahlte Ressourcen zurücklegen**

Zu Beginn jeder neuen Runde werden alle bezahlten Rohstoffe wieder auf die entsprechenden Farmen zurückgelegt.
 - **Klau-Pause**

Während dieser Phase (Aktionskarte ziehen und Ressourcen zurücklegen) ist es verboten, andere Spieler zu beklaue. Zuwiderhandlungen führen dazu, dass der Täter eine Runde im Gefängnis verbringen muss.
- **Arbeiter von höheren Levels**

Arbeiter aus höheren Zeitaltern können auf Farmen früherer Zeitalter gesetzt werden. Sie erhalten das Doppelte an Ressourcen pro vergangenes Zeitalter (z.B. ein Level-3-Arbeiter auf einer Level-1-Farm erhält das Vierfache an Ressourcen).
- **Handeln**

Spieler dürfen jederzeit untereinander Rohstoffe tauschen.
- **4:1 Tausch**

Spieler können jederzeit Rohstoffe im Verhältnis 4:1 mit dem Spiel tauschen (vier Rohstoffe gegen einen beliebigen Rohstoff). Diese vier Rohstoffe können aus unterschiedlichen Quellen stammen.
- **Gekaufte Einheiten können nicht rückvergütet werden**

Einmal gekaufte Einheiten (z.B. Arbeiter, Soldaten, Lagerhäuser) können nicht zurückgegeben oder gegen Rohstoffe eingetauscht werden.

Baukosten

Auf den folgenden Seiten findest du eine detaillierte Übersicht über die Baukosten für alle wichtigen Einheiten im Spiel, darunter Arbeiter, Händler, Lagerhäuser, Soldaten, Städte und vieles mehr. Diese Informationen helfen dir, deine Ressourcen optimal einzusetzen und deine Strategie gezielt zu planen. Mit dem Kauf einer neuen Stadt kannst du in ein neues Zeitalter eintauchen.

Siedler



Ida



Händler



Ritter



Lager

+3



Fabrikbesitzer



Lothar



Händler



Söldner



Lager

+7



Produzenten



Clara



Händler



Assassine



Lager
+12



Phone



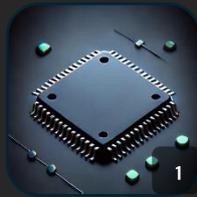
CEO



Siegmund



Händler

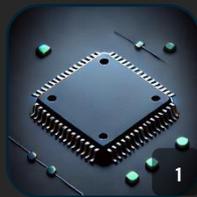


Drone

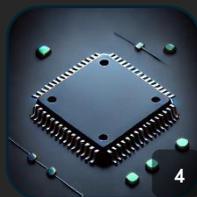


Lager

+21



Clock of
future time



Olimpia

