



Ein höllisches Spiel für 2 Personen
von Family Jeux, Übersetzung: Lutz Pietschker

Ziel des Spiels :

Werdet zum Herrscher des STYX, indem ihr alle dort lebenden « zornigen Seelen » beherrscht (oder wenigstens die Mehrheit).

Spielmaterial :

- 36 Karten « Die Zornigen »,
Alle Zornigen haben drei Eigenschaften :
 - Ihre Gruppenzugehörigkeit
 - Ihre Stärke im Kampf
 - Ihre Fähigkeit, d. h. ihr besonderes Talent im Kampf
- 6 Styx-Karten,
die jeweils eine bestimmte Gruppe und Stärke zeigen.
- 2 Fährmann-Karten,
mit den möglichen Fähigkeiten des Fährmanns Phlegyas.
(Die **Fähigkeiten** werden am Ende der Regeln erläutert.)
- 1 Spielregel



Der Höllenfluss

Der Styx ist ein Fluss, der den Orkus einschließt und ihn von der Oberwelt trennt. Er speist sich aus dem Hass, dem flammenden Phlegethon, dem kummerbereitenden Acheron, dem Kokykos, Fluss des Wehklagens, und der alles vergessend machenden Lethe. Sie münden im Zentrum der Unterwelt in den großen Sumpf, der den Tartaros einschließt, den Kerker der Titanen. Man glaubt, dass ein Nachen den Styx überquert, gesteuert von Charon oder von Phlegyas; andere meinen, ersterer überquere den Acheron und der andere den Phlegethon.

Die Legende sagt auch, dass jedes Körperteil unverwundbar wird, das man in den Styx eintaucht. So badete Thetis ihren Sohn Achill im Wasser des Styx, und niemand konnte ihn verletzen – außer an seiner Ferse, an der ihn Thetis hielt; ein Fehler, der ihn das Leben kosten sollte.

Ein Schwur "beim Styx" galt als besonders bindend. So schwor Zeus der Semele, ihr eine Bitte zu gewähren, und musste sie erfüllen, obwohl er wusste, dass ihr Wunsch sie umbringen würde. Ein ähnliches Versprechen machte Helios seinem Sohn Phaethon, und auch dieser starb an seinem Verlangen. Die Aloaden, sagt man, wurden für den Bruch eines solchen Schwurs exemplarisch bestraft: Von Schlangen wurden sie auf ewig Rücken an Rücken gefesselt.

Der Styx in anderen Überlieferungen

Zunächst gab es den Styx nur in der griechischen Sagenwelt; später tauchte er auch in der Hölle der Christen auf, insbesondere gemäß der Göttlichen Komödie des Dante Alighieri. Hier wurde Phlegyas zum Wächter und Fährmann und der Fluss zum fünften Kreis der Hölle, in dessen Schlamm sich die zornigen Seelen zur Strafe immerwährend bekämpfen müssen.

Die Gruppen :

Zu den unzähligen "zornigen Seelen", die den Styx und seine Nebenflüsse bevölkern, zählen 6 Gruppen, die ihr beherrschen müsst :



- Die Rohlinge des Styx :
Erbitterte Krieger voller Hass und Härte; der einzige Ausweg: Sehr schnell schwimmen !

- Die Kadaver der Lethe :
Ihre Körper sind zerfallen, ihre Namen vergessen, aber ihre Klagen können das Blut in euren Gliedern gerinnen lassen.



- Die Feurigen des Phlegethon :
Diese lebenden Fackeln aus dem Fluss der Flammen kennen nur eine Devise : Brennen und quälen !

- Die Verfluchten des Kokytos :
Fällt ihr Blick auf dich, erkennst du sofort alle deine Irrtümer... aber es ist zu spät, um etwas zu ändern !



- Die Giftigen des Acheron :
Geboren an der vergifteten Quelle des Flusses, sind diese flüssigen Wesen bei Berührung tödlich.

- Das Gewürm des Tartaros :
Um diesen furchtbaren Wesen nicht in die Falle zu gehen, muss man ebenso schreckliche Monster aufbieten !

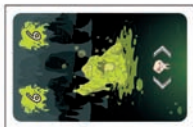


Spielaufbau :

- 1- Legt die beiden Fährmann-Karten wie abgebildet übereinander, sodass die Wellen zusammenpassen.
- 2- Mischt die Styx-Karten und legt 5 zufällige davon verdeckt nebeneinander wie abgebildet. Sie bilden die 5 Felder des Flusses Fluss Styx.
- 3- Jeder Spieler deckt zwei Styx-Karten seiner Wahl auf und legt sie so, dass die Anker zu seiner Seite zeigen (er "beherrscht" sie jetzt).
- 4- Wer die Karte mit der geringsten Stärke aufgedeckt hat, dreht eine dritte Karte um, wiederum mit dem Anker zu seiner Seite zeigend.

Beispiel für den Spielaufbau :

2 aufgedeckte "Zornige"



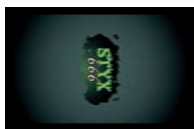
Nachziehstapel

Patricia



STYX

Ludovic

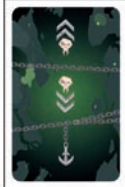


- 5- Die sechste, übrige Styx-Karte legt ihr rechtwinklig an die andere Seite der Fährmann-Karten, so dass der Anker auf den Ankerplatz ("keine Fähigkeit") zeigt. Diese Karte ist jetzt der Fährmann Phlegyas.
- 6- Mischt alle Karten der "Zornigen" und legt sie als verdeckten Nachziehstapel an das andere Ende des Styx.
- 7- Jeder von euch zieht 1 "Zornige"- Karte.
- 8- Zieht zwei weitere dieser Karten und legt sie wie abgebildet offen neben den Nachziehstapel.
- 9- Der Spieler, auf den nur 2 Anker der Styx-Karten weisen, ist Startspieler.



*Ludovic ist Startspieler,
weil nur 2 Anker
in seine
Richtung zeigen.*

Fährmann-Karten



*Die Styx-Karte
"Gewürm der
Stärke 3"
stellt in dieser
Partie den
Phlegyas dar.*



Der Fährmann Phlegyas

Spielverlauf :

Wer am Zug ist, darf entweder :

- Einen der beiden offen liegenden "Zornigen" auf die Hand nehmen und danach gemäß den Ausspielregeln eine beliebige Karte von der Hand auf den Styx ausspielen.

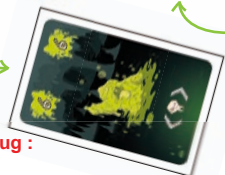
- **Oder**, falls man **weniger als 4 Karten** auf der Hand hat, eine Karte vom verdeckten Nachziehstapel nehmen und seinen Zug beenden.

ACHTUNG : Hat man 4 Karten auf der Hand, **muss** man die erste Möglichkeit wählen.

Beispiel für das Ausspielen : **1-** Ludovic hat einen Rohling der Stärke 3 auf der Hand. Er entscheidet sich, den offen ausliegenden Giftigen der Stärke 6 aufzunehmen. Den Rohling kann er entweder auf den Verfluchten der Stärke 4 oder auf den Feurigen der Stärke 2 legen. Er entscheidet sich für den Feurigen :

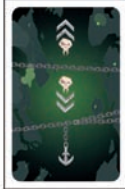
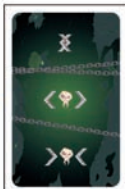


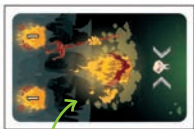
Hand von Ludovic nach seinem Zug :



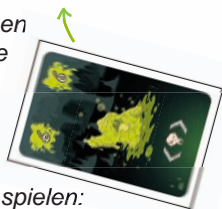
Ausspielregeln :

- Man legt die gespielte Karte so auf eines der 5 Felder des Styx, dass man selbst sie lesen kann. Man "beherrscht " jedes Feld, dessen oberste Karte mit Anker oder Fähigkeit zu einem selbst weist.
- Der Zornige, auf den man seine Karte legt, darf weder zur gleichen Gruppe gehören noch die gleiche Stärke haben wie die gespielte Karte, falls nicht eine Fähigkeit das explizit erlaubt.
- Man muss die Fähigkeit der gespielten Karte berücksichtigen. Manche Karten verlangen, dass man die momentan von Phlegyas angezeigte Fähigkeit benutzt (s. S. 12).
- Phlegyas bewegt sich nach jeder gespielten Karte so, dass sein Anker auf die Fähigkeit der gespielten Karte zeigt. Zeigt die gespielte Karte das Symbol "Phlegyas" oder die gleiche Fähigkeit, auf die er momentan zeigt, bewegt er sich nicht.
- Hat die gespielte Karte die gleiche **Stärke oder Gruppe** wie Phlegyas, muss man sofort eine zweite Karte von der Hand spielen (falls man eine hat). Man nimmt aber keine weitere Karte auf.
- Abschließend deckt man eine Karte vom Nachziehstapel auf (falls dort noch eine übrig ist), so dass wieder 2 Karten offen ausliegen.

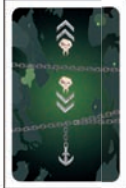
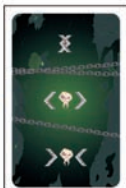




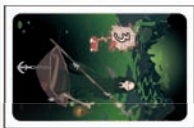
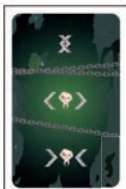
3- Der Rohling hat den gleichen Stärkewert wie Phlegyas. Ludovic muss daher eine weitere Karte von der Hand spielen: Er legt den Giftigen der Stärke 6 auf den Kadaver der Stärke 1.



5- Ludovics Zug ist beendet. Er deckt eine Karte vom Nachziehstapel auf, und Patricia ist am Zug.



2- Phlegyas
bewegt sich nach :



4- Phlegyas
bewegt sich nach :

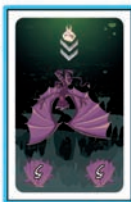


6- Patricia nimmt den Feurigen der Stärke 1 auf. Sie hat bereits den Rohling der Stärke 6 auf der Hand, dessen Fähigkeit die des Phlegyas ist; sie legt ihn auf den Verfluchten der Stärke 4.

Auf den Rohling der Stärke 3 darf sie ihn gemäß der Ausspielregeln nicht legen: Rohling auf Rohling ist verboten ("gleiche Gruppe"). Phlegyas bewegt sich nicht. Die neu aufgedeckte Karte ist ein Gewürm der Stärke 5.

- Ludovic ist am Zug und nimmt eine Karte von verdeckten Nachziehstapel, Patricia tut das gleiche. Ludovic geht noch einmal das Risiko ein, eine Karte blind zu ziehen.

7- Patricia nimmt jetzt das offen liegende Gewürm der Stärke 5 auf und legt es auf den Rohling der Stärke 3; Phlegyas bewegt sich wieder nicht, weil die Karte seiner momentanen Fähigkeit entspricht. Weil sie ein Gewürm gespielt hat und Phlegyas auch eines ist, muss Patricia noch eine Karte legen.



8



7

Im Moment beherrscht, **Patricia** 4 Zornige und **Ludovic** 1,

Der Herrscher des Styx :

- Ein Spieler beherrscht ein Styx-Feld, wenn die dort liegende Karte in seine Richtung zeigt. Beherrscht ein Spieler alle 5 Felder des Styx, gewinnt er sofort und wird zum **Hochmeister des Styx**.
- Wenn keine Karten mehr in der offenen Auslage sind, kann niemand mehr ausspielen und das Spiel endet ebenfalls. Wer jetzt die meisten Felder beherrscht, darf sich **Meister des Styx** nennen.

Sein Gegner muss an das andere Ufer gehen, in die Unterwelt...

8- Patricia legt ihren Verfluchten der Stärke 5 auf den Rohling der Stärke 6.

10- Patricias Zug ist zu Ende. Sie deckt eine Karte auf (den Kadaver der Stärke 4), Ludovic ist wieder dran usw...



6

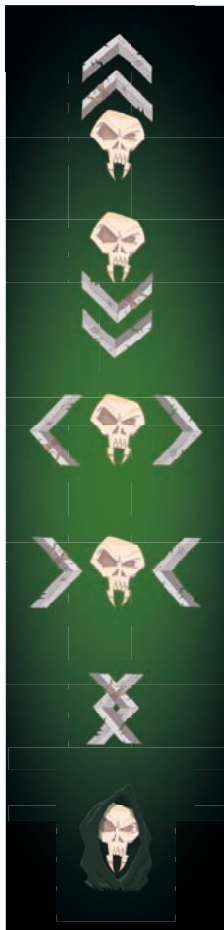
Das Spiel geht weiter, und einer von beiden wird schließlich...



9- Phlegyas bewegt sich nach :



... den Styx beherrschen !



Die Fähigkeiten :

- **Größte :**

Auf den "Zornigen" im Styx legen, der die größte Stärke hat.

- **Geringste :**

Auf den "Zornigen" im Styx legen, der die geringste Stärke hat.

- **Größte Differenz :**

Auf den "Zornigen" im Styx legen, bei dem die Stärkedifferenz zur gespielten Karte am größten ist.

- **Kleinste Differenz :**

Auf den "Zornigen" im Styx legen, bei dem die Stärkedifferenz zur gespielten Karte am kleinsten ist.

- **Gleiche Gruppe oder Stärke :**

Auf den "Zornigen" im Styx legen, der in Gruppe oder Stärke mit der gespielten Karte überein stimmt.

- **Phlegyas :**

Für das Auslegen der Karte gilt die Fähigkeit, auf die Phlegyas gerade zeigt.

(Gibt es mehrere gleichwertige Möglichkeiten, wählt der Spieler, welche er nutzen will.)