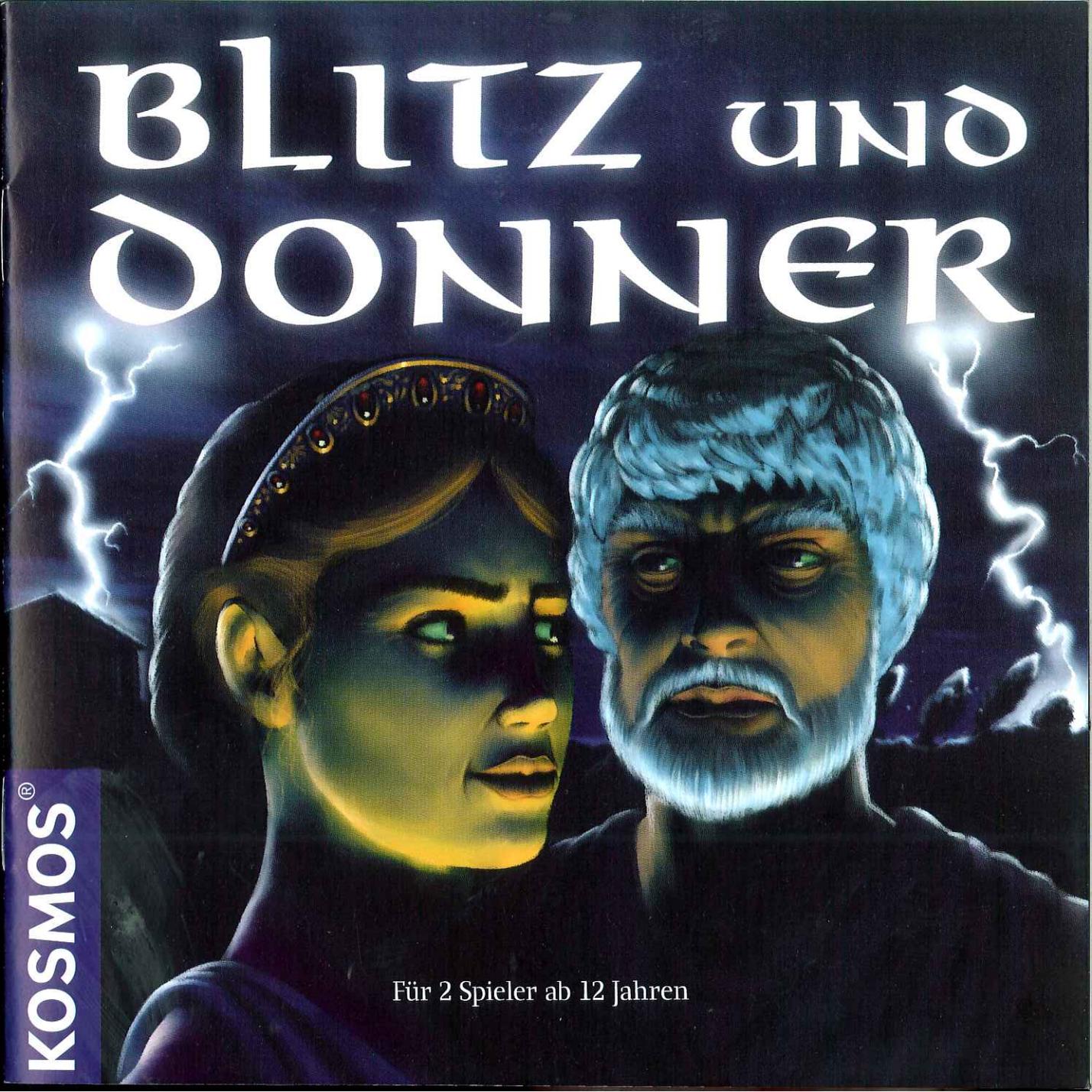


BLITZ und DONNER



KOSMOS®

Für 2 Spieler ab 12 Jahren

Wenn Götter streiten, erzittert die Erde. Göttervater Zeus kann es einfach nicht lassen, hat er doch eine Affäre nach der anderen. Damit ihm seine Frau Hera nicht auf die außerehelichen Schliche kommt, hat er ihren Helfer Argus festgesetzt. Seine Göttergattin bebt vor Zorn und hält im Gegenzug Zeus Geliebte Io gefangen. Die Spieler lassen nun ganze Heerscharen griechischer Sagengestalten gegeneinander aufmarschieren, um die Gefangenen zu befreien.

SPIELZIEL

Hera gewinnt, wenn sie Argus findet und befreit.
Zeus gewinnt, wenn er Io findet und befreit.

SPIELMATERIAL

86 Spielkarten

(für jeden Spieler ein Satz mit 43 Karten)

1 Zeus-Stein

1 Hera-Stein

2 Übersichtstafeln



SPIELVORBEREITUNG

- Die Spieler sitzen sich gegenüber.
- Ein Spieler bekommt das Kartendeck der Hera (violett) und der andere das Kartendeck des Zeus (grün). Zusätzlich erhält jeder



den Holzstein seines Gottes bzw. seiner Göttin, den er vor sich ablegt. Außerdem erhalten die Spieler noch ihre Übersichtstafeln, auf denen die besonderen Regeln einiger Karten kurz erklärt sind und die auch angeben, wie oft eine Karte im Spiel vorkommt.

- Jeder Spieler mischt seinen Kartenstapel und zieht 9 Karten. Den restlichen Kartenstapel legt man verdeckt neben sich ab.
Wenn man die Gefangenenkarte (Io bzw. Argus) am Anfang zieht, zieht man eine neue Karte, legt die andere Karte wieder in den Stapel zurück und mischt diesen erneut.

DIE KARTEN

- Jeder Spieler hat eine Gefolgschaft aus 43 Karten.
- Die meisten Karten tragen einen Wert von 0 bis 7, der ihre Stärke angibt. Je höher ihr Wert, desto stärker ist eine Karte in einer Herausforderung. Diese Karten können im Laufe des Spiels verdeckt auf dem Tisch ausgelegt werden.
- Manche Karten tragen zusätzlich ein mythisches Symbol. Diese Karten haben besondere Regeln, die später noch genau erklärt werden und in Kurzform auch auf den Übersichtstafeln zu finden sind.



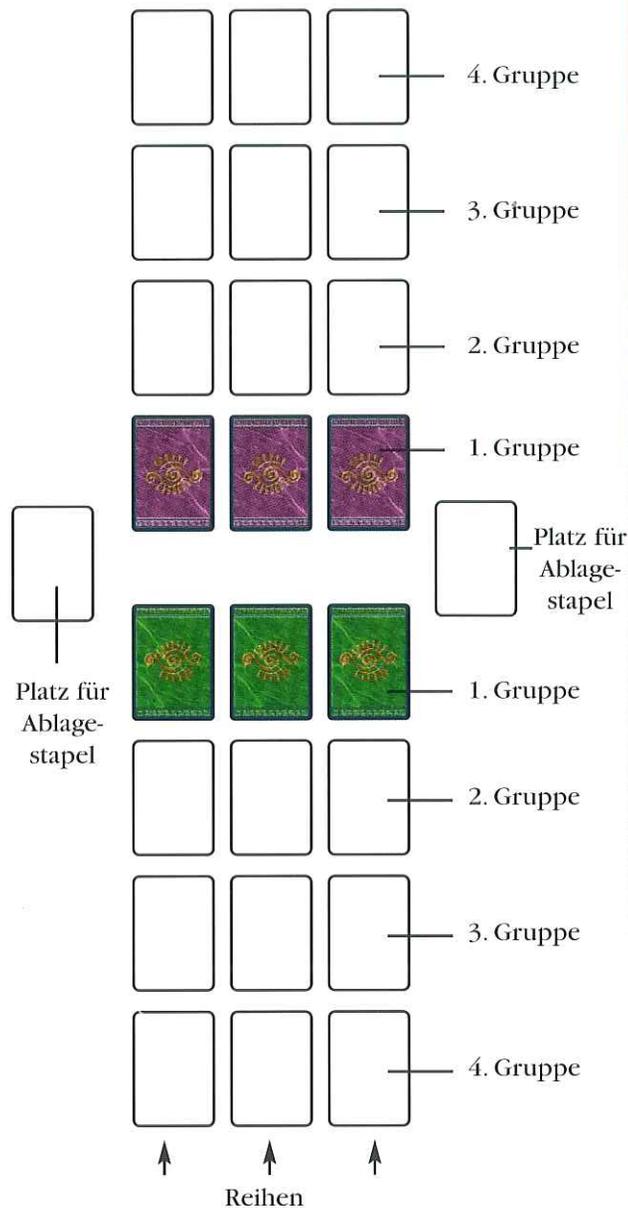
- Einige wenige Karten haben ausschließlich ein mythisches Symbol. Diese Karten werden nie auf dem Tisch ausgelegt, sondern sie werden einmal eingesetzt und anschließend gleich auf einen Ablagestapel gelegt. Auch die Sonderfunktionen dieser Karten findet man auf den Übersichtstafeln.



DIE TISCHAUSLAGE

- Jeder Spieler wählt drei Karten aus seiner Hand aus, legt sie nebeneinander verdeckt auf den Tisch und bildet damit seine 1. Gruppe.
- Im Laufe des Spiels legen die Spieler weitere Karten aus. Nebeneinander können bis zu drei Karten liegen. Alle Karten, die nebeneinander liegen, werden als Gruppe bezeichnet. Dies können also eine, zwei oder drei Karten sein.
- Hinter jeder Karte der 1. Gruppe können bis zu drei weitere Karten platziert werden. Alle Karten, die hintereinander liegen, werden als Reihe bezeichnet. Eine Reihe kann aus einer, zwei, drei oder vier Karten bestehen.
- Somit kann ein Spieler höchstens vier Gruppen bilden, die aus jeweils drei Reihen bestehen.

So wird das Spielmaterial aufgebaut:



SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Wer zuletzt in Griechenland war, beginnt.

War niemand dort, beginnt das erste Spiel Hera.

Wer an der Reihe ist, hat so viele Aktionspunkte zur Verfügung wie er Reihen ausliegen hat (1 bis 3).

Ausnahme: siehe Hera/Zeus. Diese Karten gewähren sofort 4 Aktionspunkte!

Hat ein Spieler z. B. zu Beginn seiner Runde in nur zwei Reihen Karten, hat er auch nur zwei Aktionspunkte. Hat er zu Beginn seiner Runde nur Karten in einer Reihe, hat er nur einen Aktionspunkt.

Für einen Aktionspunkt kann man eine der folgenden Aktionen durchführen:

1. eine Karte nachziehen,
2. eine Karte auf dem Tisch auslegen,
3. eine gegnerische Karte herausfordern,
4. eine mythische Karte einsetzen.

Ein Spieler kann eine Aktion einmal oder dieselbe Aktion mehrmals ausführen. Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. *So ist es z. B. erlaubt, eine Karte nachzuziehen, eine gegnerische Karte herauszufordern und anschließend eine weitere Karte nachzuziehen.*

Ein Spieler **muss** alle Aktionspunkte verbrauchen. Er kann nichts aufsparen und darf nichts verfallen lassen.

Achtung: Wenn man zu Beginn einer Runde keine Karte ausliegen hat, hat man keinen Aktionspunkt und somit sofort **verloren!** (siehe auch Spielende)

1. Das Nachziehen einer Karte kostet einen Aktionspunkt und bedeutet, eine Karte vom eigenen verdeckten Stapel auf die Hand zu nehmen. Man darf höchstens **zwölf** Karten auf der Hand haben.

2. Das Ausspielen einer Karte in die Tischauslage kostet einen Aktionspunkt. Eine neue Karte wird immer verdeckt in die Auslage gelegt.

Dies kann vor, hinter oder zwischen schon liegenden Karten in einer Reihe sein. Will ein Spieler eine neue Karte auf den Platz einer schon liegenden Karte legen, wird diese bereits ausliegende Karte um einen Platz nach hinten geschoben. Dies gilt auch für weitere Karten, die sich noch dahinter befinden. Auch diese werden mitgeschoben. Somit liegen nach der Auslage einer neuen Karte immer alle Karten einer Reihe lückenlos hintereinander.

Ein Spieler muss nicht erst drei Karten in einer Gruppe liegen haben, bevor er eine zweite Gruppe eröffnen kann. Ebenso muss er nicht erst vier Karten in einer Reihe liegen haben, bevor er eine weitere Reihe eröffnen kann.

Einmal ausgelegte Karten dürfen jedoch nur durch die Auslage weiterer Karten verschoben werden. Deshalb muss man seine Auslage sorgfältig planen. (Ausnahme: siehe Dionysos. Diese Karte erlaubt es, Karten umzulegen). *Anmerkung: Die Auslage eines Spielers darf aus höchstens vier Gruppen mit jeweils drei Reihen bestehen.*

Ein Spieler darf seine verdeckt liegenden Karten jederzeit anschauen.

3. Die Herausforderung einer gegnerischen Karte kostet einen Aktionspunkt.

Herausforderungen können erst ab der zweiten Runde jedes Spielers durchgeführt werden!

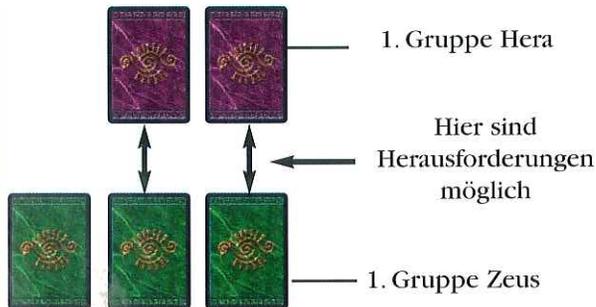
4. Der Einsatz einer mythischen Karte kostet einen Aktionspunkt. Die Karte wird anschließend auf den eigenen Ablagestapel gelegt.

DIE HERAUSFORDERUNG

- Wenn zwei gegenüberliegende Reihen Karten enthalten, sind Herausforderungen möglich. Man kann **keine diagonalen** Herausforderungen durchführen.
- Es besteht keine Pflicht zur Herausforderung.

Wichtig: In der ersten Spielrunde jedes Spielers ist keine Herausforderung erlaubt!

- Nur die Karten in der 1. Gruppe (am nächsten zum Gegner) können eine Herausforderung durchführen oder selbst herausgefordert werden.



- Der Herausforderer schiebt eine Karte seiner 1. Gruppe etwas nach vorne, dreht sie um und gibt

ihren Stärkewert bekannt. Der Gegner deckt seine erste gegenüberliegende Karte in derselben Reihe auf und nennt deren Stärkewert. Die Karte mit der höheren Stärke gewinnt. Die Karte des unterlegenen Spielers wird auf seinen Ablagestapel gelegt. Die Karte, die gewonnen hat, bleibt **aufgedeckt** liegen. Diese nun offen liegende Karte kann im selben Zug oder später weitere Herausforderungen aussprechen oder selbst herausgefordert werden.

- Sind die Karten gleich stark, werden **beide** Karten auf ihre jeweiligen Ablagestapel gelegt.
- Wenn die vorderste Karte einer Reihe verloren wurde, werden die dahinter liegenden Karten derselben Reihe nachgerückt.

MYTHISCHE AKTIONEN

Einige Karten tragen zusätzlich zu ihrem Stärkewert ein mythisches Symbol und manche Karten haben nur ein mythisches Symbol. Für all diese mythischen Karten gelten die nachfolgenden besonderen Regeln.



Hera und Zeus

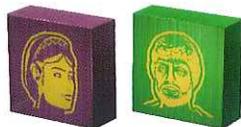
Mit diesen Karten greifen die Götter selbst ins Spielgeschehen ein und gewähren zusätzliche Aktionspunkte.



- In der Runde, in der ein Spieler seine Götterkarte Hera bzw. Zeus ausspielt, hat dieser Spieler sofort vier Aktionspunkte zur Verfügung, unabhängig davon, ob er eine, zwei oder drei Kartenreihen ausliegen hat. Die Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

- Das Ausspielen dieser Karte kostet **keinen** Aktionspunkt.

- Nachdem der Spieler seine Götterkarte auf seinen Ablagestapel gelegt hat, nimmt er seinen Götterstein



- und stellt ihn in seine 1. Gruppe. Er nimmt den Platz einer Karte ein, die dahinter liegenden Karten werden um einen Platz verschoben. Wenn eine Reihe schon vier Karten enthält, darf der Götterstein nicht in diese Reihe gestellt werden. Falls alle Reihen eines Spielers bereits jeweils vier Karten enthalten, darf er die Götterkarte nicht spielen.

- Solange der Götterstein in der Auslage steht, darf er nicht verschoben werden. Der Stein bleibt dort, bis er vom Gegner entfernt wird. Während er dort steht, kann diese Reihe nicht angegriffen werden, sie kann aber auch nicht selbst angreifen.

- Um den Götterstein zu entfernen, muss der Gegner in seiner Runde einen Pegasus ausspielen. Dann wird der Pegasus auf dessen Ablagestapel gelegt und der Spieler muss seinen Götterstein aus der Auslage wieder zurücknehmen und vor sich ablegen. Die Karten, die sich hinter dem Götterstein befunden haben, werden anschließend nachgerückt.

- Solange der Götterstein nicht besiegt ist, gelten die vier Aktionspunkte auch für alle folgenden Runden, nachdem der Gott bzw. die Göttin ins Spiel gebracht wurde.

Medusa

Medusa besiegt fast jede Karte und wird nur von einem Helden oder einer Amazone besiegt.



- Wenn eine Karte (mit Ausnahme des Helden oder der Amazone) Medusa herausfordert, ist die herausfordernde Karte verloren und wird auf ihren Ablagestapel gelegt. Medusa bleibt aufgedeckt liegen.
- Wenn ein Held oder eine Amazone Medusa angreifen, ist Medusa besiegt und Medusa wird auf den Ablagestapel gelegt. Der Held bzw. die Amazone bleiben aufgedeckt liegen.
- Medusa ist eine starke passive Karte. Aber Medusa kann keine gegnerischen Karten herausfordern.

Pandora

Pandora ist mit ihrer Büchse eine sehr gefährliche Karte - sowohl für den Gegner als auch für ihren Besitzer.



- Wenn bei einer Herausforderung irgendeine Karte Pandora angreift, sind alle Karten beider Spieler in der Reihe, in der Pandora liegt, verloren. D. h. alle Karten in dieser Reihe kommen auf die jeweiligen Ablagestapel. Die Reihenfolge, in der sie dort abgelegt werden, dürfen ihre Besitzer selbst bestimmen. *Befindet sich Io bzw. Argus in der betroffenen Reihe, hat ihr Besitzer sofort verloren.*
- Hat ein Spieler Pandora auf der Hand und sie wird bei einem Pegasus-Angriff gezogen, muss er alle seine Handkarten auf seinen Ablagestapel legen. *Befindet sich Io bzw. Argus auf der Hand, hat ihr Besitzer sofort verloren.*

Pegasus

In einer Herausforderung hat Pegasus nur den Wert 1, viel wichtiger ist er jedoch um den Gegner auszukundschaften.



Dazu bietet eine Pegasus-Karte verschiedene Möglichkeiten:

1. Pegasus-Angriff gegen die Kartenhand

Für einen Aktionspunkt darf ein Pegasus aus der Hand eines Spielers direkt eine Karte auf der Hand des Gegners angreifen. Dazu wird die Pegasus-Karte auf den Ablagestapel gelegt und man zieht eine Karte aus der verdeckten Kartenhand des Gegners.

- Wenn es sich bei der gezogenen Karte um eine Karte mit mythischem Symbol handelt (Ausnahmen: Amazone/Held und Io/Argus), muss der Gegner diese Karte auf seinen Ablagestapel legen.
- Wenn es sich bei der gezogenen Karte um eine Karte mit einem Stärkewert von 2 bis 7 handelt, muss der Spieler, der Pegasus ausgespielt hat, die gezogene Karte nach seiner Wahl **aufgedeckt** in die 1. Gruppe des Gegners legen. (Sie wird also nicht auf den Ablagestapel gelegt!). Wenn eine Reihe schon vier Karten enthält oder ein Götterstein in der ersten Gruppe einer Reihe steht, darf die gezogene Karte nicht in diese Reihe gelegt werden. Falls die Karte nicht gelegt werden kann, ist sie verloren und kommt auf den Ablagestapel.
- Wenn es sich bei der gezogenen Karte um Io bzw. Argus handelt, ist das Spiel sofort vorbei und der Spieler, der Pegasus gespielt hat, gewinnt.
Daher sollte man Io bzw. Argus nicht zu lange

auf der Hand behalten.

oder

2. Pegasus-Angriff aus der Hand gegen eine ausliegende Karte

Für einen Aktionspunkt kann Pegasus direkt aus der Hand eine Karte in der 1. Gruppe des Gegners herausfordern. Die Pegasus-Karte kommt danach auf jeden Fall auf den Ablagestapel.

Greift man mit Pegasus direkt aus der Hand an, spart man also einen Aktionspunkt, da normalerweise eine Karte erst für einen Aktionspunkt ausgespielt werden muss, um anschließend für einen weiteren Aktionspunkt herausfordern zu können.

oder

3. Pegasus-Angriff aus der Tischauslage

Pegasus kann aber auch wie jede andere Karte mit Stärkewert zunächst in eine Reihe gelegt werden, um den Mitspieler über die wahre Identität dieser Karte zu täuschen. Dann kann er später aber nur die gegenüberliegende Reihe herausfordern – so wie die anderen Karten mit Stärkewert auch.

Pythia

Mit Pythia kann man die Karten des Mitspielers anschauen und als Einzige die stärksten Karten Nemesis oder Poseidon bezwingen.



Die Pythia-Karte bietet verschiedene Möglichkeiten:

1. Handkarten ansehen

Für einen Aktionspunkt kann ein Spieler seinen Gegner dazu zwingen, ihm alle seine Handkarten zu zeigen. Die Pythia-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt. Wenn sich Poseidon oder Nemesis zu diesem Zeitpunkt unter den

Handkarten befinden, ist diese Karte verloren und muss auf den Ablagestapel. *Entdeckt man unter den Handkarten Pandora oder Io bzw. Argus, geschieht nichts weiter. Allerdings ist dieses Wissen im Spielverlauf sicher noch hilfreich.*

oder

2. Poseidon bzw. Nemesis herausfordern

Pythia kann dazu benutzt werden, die stärkste Karte des Gegners (Poseidon bzw. Nemesis) anzugreifen. Dazu muss sich die Pythia in der 1. Gruppe befinden und die gegenüberliegende Karte in der 1. Gruppe des Gegners angreifen. Wenn Pythia angreift, wird die unterlegene Karte (Poseidon bzw. Nemesis) auf den Ablagestapel gelegt. Wenn jedoch Poseidon bzw. Nemesis die Pythia angreift, wird Pythia auf den Ablagestapel gelegt. Jede andere Stärke-karte mit einem Wert 1 bis 6 besiegt die Pythia, egal ob Pythia angreift oder angegriffen wird.

oder

3. Karten in einer Reihe aufdecken

Für einen Aktionspunkt kann ein Spieler seinen Gegner dazu zwingen, alle verdeckten Karten in einer Reihe aufzudecken. Die Reihe bestimmt der Spieler der Pythia. Die Karten bleiben offen liegen. Die Pythia-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt. *Achtung: Dieses Aufdecken öffnet nicht die Büchse der Pandora. Poseidon bzw. Nemesis und Io bzw. Argus sind auch nicht verloren, sollten sie sich unter den Karten befinden.*

Sirenen

Die Sirenen verführen einen gegnerischen Kämpfer, auf der anderen Seite mitzustreiten.

Wenn auf dem gegnerischen Ablagestapel eine Stärkekarte mit dem Wert 1 bis 7 ganz oben liegt,



kann man mit den Sirenen für einen Aktionspunkt die oberste Karte des gegnerischen Ablagestapels auf die eigene Hand nehmen und sofort oder später so benutzen, als wäre es eine eigene Karte. Die Sirenen-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Da die Karten unterschiedliche Rückseitenfarben haben, kann der Gegner „seine“ Karte leicht identifizieren.

Hades

Hades gewährt eine eigene abgelegte Karte zurück.

Für einen Aktionspunkt kann ein Spieler sich eine beliebige Karte aus seinem Ablagestapel herausuchen und wieder auf die Hand nehmen, um sie erneut einzusetzen. Der Spieler muss seinem Gegner nicht sagen oder zeigen, welche Karte er genommen hat. Die Hades-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.



Persephone

Persephone bringt abgelegte eigene Pegasus-Karten zurück.

Für einen Aktionspunkt darf sich ein Spieler drei Pegasus-Karten von seinem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen. Liegen dort weniger Pegasus-Karten, nimmt er eben weniger. Die Persephone-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

Die Obergrenze von 12 Karten auf der Hand gilt aber weiterhin.



Dionysos

Dionysos befähigt einen Spieler, die Position einer Karte zu verändern.

• Für einen Aktionspunkt darf ein Spieler



eine schon ausliegende Karte in eine andere Reihe umlegen. Die so bewegte Karte darf jede Position in der neuen Reihe einnehmen (vor, hinter oder zwischen zwei Karten).

- Anstatt eine Karte in eine andere Reihe zu versetzen, kann man auch einfach nur eine Karte innerhalb der Reihe umplatzieren.
- Da man nie mehr als vier Karten in einer Reihe haben darf, darf man keine Karte in eine Reihe versetzen, die schon vier Karten enthält.
- Die Dionysos-Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt, wenn er die gegnerische Gefangenenkarte in der 1. Gruppe des Gegners mit einer seiner Stärkekarten (1-7) herausfordert oder wenn er die Gefangenenkarte (Io bzw. Argus) mit einem Pegasus-Angriff aus der Kartenhand zieht.

Achtung: Dies kann unter Umständen schon sehr früh im Spiel geschehen.

Andere Wege, die zum Sieg führen:

- Wenn ein Spieler nicht die vorgegebene Anzahl von Aktionspunkten verbrauchen kann, muss er aufgeben und sein Gegner gewinnt. *Hinweis: In vielen Fällen endet das Spiel auf diese Weise.*
- Wenn ein Spieler zu Beginn seiner Runde keine Karte ausliegen hat, verliert dieser Spieler.
- Wenn ein Spieler mit einem Pegasus-Angriff Pandora

aus der Kartenhand zieht und der Gegner gleichzeitig auch seine Gefangenenkarte auf der Hand hält, verliert der Gegner.

- Wenn ein Spieler in einer gegnerischen Reihe Pandora aufdeckt und sich in dieser Reihe auch die gegnerische Gefangenenkarte befindet, verliert der Gegner. *Sollten beide Spieler in dieser Reihe ihre Gefangenenkarte haben, verliert, wer Pandora herausgefordert hat.*

Einige Tipps fürs erste Spiel:

- Es ist offensichtlich, dass schon die ersten drei ausgelegten Karten den Verlauf des Spiels beeinflussen können. Ein paar hohe Stärkekarten in der 1. Gruppe sind eine gute Idee, aber ein Spieler, der schnell alle starken Karten verliert, hat eine schwache Position.
- Auch wenn man ab der zweiten Runde den Gegner schon herausfordern kann, sollte man zunächst die ersten Aktionen nutzen, um eine Anzahl Karten auf dem Tisch auszulegen.
- Medusa hilft, eine Reihe zu halten, aber man sitzt schnell hinter Medusa fest, da sie auch eigene Angriffe verhindert.
- Pegasus ist nützlich, um die Stärke des Gegners zu testen. Außerdem ist das die einzige Abwehr gegen Hera und Zeus.
- Io oder Argus in der Hand zu behalten, verhindert zwar, dass sie in der Auslage gefunden und befreit werden können, aber sie drohen gleichzeitig von Pegasus entdeckt zu werden.

- Helden und Amazonen als Waffe gegen Medusa werden am Ende des Spiels sehr wichtig.
- Pandora mit ihrer Büchse: der Name sagt alles. Eine unberechenbare Karte.
- Hera und Zeus selbst sind eine große Hilfe, wenn die 1. Gruppe geschwächt ist, aber die Götter in der

Anfangsaufstellung zu benutzen ist keine gute Strategie.

- Karten mit mythischen Kräften sind mächtig, aber leicht verloren. Die mythische Kraft der meisten Karten wirkt nur, wenn sie direkt von der Hand gespielt werden.



Ein kleiner Überblick über die im Spiel vorkommenden Sagengestalten:

AMAZONE

Angehörige eines weiblichen Kriegervolkes, das aus Kleinasien stammt.

APOLL

Der Gott des Lichtes und der Sonne, der Künste und der Heilung war der Zwillingsbruder der Artemis und Sohn des Zeus, den dieser mit der Titanin Leto gezeugt hatte.

ARGUS

Mächtiges Wesen mit hundert Augen. Wurde von Hera zur Bewachung der Zeus-Geliebten Io eingesetzt. Als Argus auf Befehl von Zeus im Schlaf getötet werden sollte, rettete Hera ihren Getreuen, indem sie ihn im letzten Moment in einen Pfau verwandelte.

ARTEMIS

Die Göttin der Jagd, Fruchtbarkeit und Jungfräulichkeit war die Tochter des Zeus und Zwillingschwester Apolls.

DIONYSOS

Der Gott des Weines und der Ekstase war ein Sohn

des Zeus.

FURIE

Die Rächerinnen des Bösen trieben in der Regel ihre Opfer einfach in den Wahnsinn.

GIGANT

Riese mit Schlangenkörper. Götter waren gegen Giganten hilflos, da ein Gigant nicht von einem Unsterblichen getötet werden konnte.

HADES

Der Gemahl der Persephone war der Beherrscher der Unterwelt. Sein Name, den die Griechen ungern aussprachen, weil sie glaubten, dies brächte Unglück, bedeutet so viel wie "der Unsichtbare".

HARPYIE

Räuberisches, ständig hungriges Ungeheuer mit dem Kopf einer Frau und dem Körper eines Geiers.

HELD

Einer, der tapfer keinem Konflikt auswich und sei er noch so aussichtslos.

HERA

Die Schwester und Gemahlin des Zeus zeugte mit ihrem Gatten vier Kinder, darunter den Kriegsgott Ares. Sie galt als Schutzgöttin der Ehe, hatte aber selbst ewig Grund zur Eifersucht, weil Zeus ein Schürzenjäger sondergleichen war.

HYDRA

Monströse neunköpfige Wasserschlange. Sobald man ihr einen Kopf abschlug, wuchsen an gleicher Stelle zwei Köpfe nach.

IO

Geliebte des Zeus. Zeus stellte ihr nach, woraufhin Hera sie aus Eifersucht in eine Kuh verwandelte und von Argos (lat.: Argus) bewachen ließ. Sie konnte jedoch entkommen und wurde von einer Bremse bis nach Ägypten gejagt, wo sie von Zeus ihre menschliche Gestalt zurück erhielt.

MEUSA

Furchtbares weibliches Ungeheuer, das statt Haaren Schlangen auf dem Kopf hatte und dessen Anblick Menschen zu Stein erstarren ließ. Als sie in einem blank polierten Schild ihr eigenes Antlitz sah, erstarrte Medusa selbst zu Stein.

NEDESIS

Die Göttin der Vergeltung war eine jener Frauen, an denen sich Zeus die Verführerzähne ausbiss.

PANDORA

Sie öffnete aus Neugier eine Büchse, in der bis dahin alle Übel dieser Welt gefangen waren. Dadurch verbreiteten sich diese über die ganze Welt.

PEGASUS

Geflügeltes Pferd, das in der Hand des richtigen Helden schon mal entscheidend zum Sieg beitrug.

PERSEPHONE

Die Tochter des Zeus und Göttin der Schöpfung und des Todes wurde von Hades in die Unterwelt entführt, wo sie sich ein Drittel des Jahres aufhielt.

POSEIDON

Der Gott des Meeres und Bruder des Zeus wagte es einmal, die Vormachtstellung Zeus' anzufechten, blieb jedoch erfolglos. Vielleicht galt er deswegen als besonders aufbrausend. Poseidon lebte in einem Palast im Meer.

PYTHIA

Priesterin und Scherin des Apoll im Orakel zu Delphi.

SIRENEN

Verführerische Frauen, deren bezaubernder Gesang Seefahrer auf Abwege lockte.

ZENTAUR

Diese Wesen - halb Mensch, halb Pferd - galten als wilde, lüsterne Naturgesellen.

ZEUS

Oberster Gott in der griechischen Mythologie. Er gebot über Himmel und Wetter und liebte es, in verschiedenen Verkleidungen alles was irdisch, weiblich und verfügbar war zu verführen.

ZYKLOP

Riese, der nur ein Auge hatte und daher in seinem Aktionsradius etwas eingeschränkt war.

Der Autor:

Der Amerikaner Richard Borg lebt in Orlando, Florida. Zusammen mit seiner Frau Sandy ist er hauptberuflicher Spieleentwickler. Sein bislang größter Erfolg war das Spiel des Jahres 1993. Mit „Blitz und Donner“ ist dem Autor eine wunderbare Mischung aus Bluff, Glück und Taktik und somit ein weiteres Highlight in unserer beliebten „Spiele-für-2“-Reihe gelungen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

Grafik: Franz Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 682217

© 2000 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

TELEFON: +49 (0)711-2191-0

FAX: +49 (0)711-2191-422

WEB: www.kosmos.de

E-MAIL: info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

