

Spielübersicht

Trismaugustus ist ein alternativer Sologegner für Hermes, der etwas mehr Wettkampfcharakter ins Spiel bringt und einfacher zu verwalten ist.

Spielaufbau

Wenn nicht anders beschrieben, gelten die Standardregeln.

Bereite das große Spielbrett und dein Spielmaterial wie für ein 2-Personenspiel vor, bei dem du Startspieler bist. Lege hierbei sowohl das von dir abgeworfene Artefakt als auch das abgeworfene Experiment für Trismaugustus zur Seite.

Trismegistus' Spielmaterial bereitest du wie folgt vor:

- Er erhält **kein Labor, keine Formeln, keine Startessenzen** oder anderes hier nicht erwähntes Spielmaterial.
 - Trimaugustus beginnt das Spiel **ohne Publikation** und **ohne Meisterexperiment**.
 - Lege 1 seiner kleinen Holzscheiben auf Feld 0 der **Siegpunktleiste**.
 - Lege je 1 seiner kleinen Holzscheiben auf Feld 0 der **Meisterleisten**.
 - Lege 1 seiner großen Holzscheiben auf das 2. Feld der **Reihenfolgenleiste**.
 - Lege das **Hermestableau** in Trimaugustus' Spielbereich und lege 1 Ätherischen Würfelmarker darauf. Trimaugustus startet das Spiel ohne Gold.
 - Gib Trismaugustus das soeben von dir abgeworfene **Artefakt** und das abgeworfene **Experiment**.
- Lege 1 Materialmarker neben die zum Symbol von Trismaugustus' Artefakt passenden **Meisterleiste**.

Der Materialmarker dient im Spiel als **Gleichstandsauflöser** für die Meisterleiste. Primaugustus wählt immer die aktuell mit dem Materialmarker markierte oder erst gültige darunterliegende Meisterleiste (auf die unterste Leiste folgt die oberste).

- Verschiebe Trismaugustus' Holzscheiben auf den Meisterleisten so, dass die Anforderungen seines Startexperiments erfüllt sind.
Beim Experiment rechts kommt seine Holzscheibe auf Stufe 2 der Feuer-Meisterleiste.
- Wähle eine **Schwierigkeitsstufe** (1 bis 3) und bereite Trismaugustus' Aktionsstapel vor:



Schwierigkeitsstufe 1 (leicht)

- ❖ Die 4 **Persönlichkeitskarten** bleiben in der Schachtel.
 - ❖ Entferne die abgebildeten **2 Grund- und 2 Spezialkarten** aus dem Spiel.
 - ❖ Mische die **restlichen Karten** (2 Grund-, 7 Spezialkarten) und lege sie verdeckt als **Aktionsstapel** neben das Hermestableau.
- 



Schwierigkeitsstufe 2 (mittel)

- ❖ Die 4 **Persönlichkeitskarten** bleiben in der Schachtel.
 - ❖ Entferne die abgebildeten **2 Grund- und 2 Spezialkarten** aus dem Spiel.
 - ❖ Mische die **restlichen Karten** (2 Grund-, 7 Spezialkarten) und lege sie verdeckt als **Aktionsstapel** neben das Hermestableau.
- 



Schwierigkeitsstufe 3 (schwer)

- ❖ Die **4 Persönlichkeitskarten** bleiben in der Schachtel.
- ❖ Entferne die abgebildeten **3 Grundkarten** aus dem Spiel.
- ❖ Mische die **restlichen 4 Spezialkarten** und lege sie verdeckt als Aktionsstapel neben das Hermes-tableau.
- ❖ Die **6 restlichen Grundkarten** legst du offen auf den Abwurfstapel. (Sie kommen ins Spiel, sobald Trismaugustus die Spezialkarten abgehandelt hat).



Spielablauf

Der Spielablauf erfolgt mit Ausnahme der nachfolgenden Änderungen gemäß des normalen Spielablaufs. Du führst dabei deine Züge wie im Mehrpersonenspiel aus.

Rundenende

- Lege am **Ende der 1. Runde** 2 Ätherische Würfelmarker auf das Hermestableau,
- Lege am **Ende der 2. Runde** 3 Ätherische Würfelmarker auf das Hermestableau.
- **Die Zugreihenfolge** bestimmt ihr wie im Grundspiel: Wer zuerst 3 Würfel verbraucht hat, ist in der nächsten Runde Startspieler.

Trismegaustus' Zug

Trismaugustus führt seinen Zug in folgender Reihenfolge durch:

- Er deckt die oberste Karte seines Aktionsstapels auf.
- Er handelt die Karte ab.
- Er legt die Karte offen auf den Ablagestapel.

Trismaugustus führt **niemals** Reaktionen aus.

Ist sein Aktionsstapel aufgebraucht, mischt er die abgeworfenen Karten zu einem neuen Aktionsstapel.

Trismegistus' Würfelnwahl

Liegt auf dem Hermestableau kein Würfel, wählt Trismaugustus einen Würfel mithilfe der im obersten Bereich seiner aktuellen Karte abgebildeten Symbole.

Er nimmt sich mit absteigender Priorität **1 Würfel mit der größten Macht** (Schale mit den meisten Würfeln):

- in der **abgebildeten Farbe** mit:
 - **∞-Symbol** und dreht diesen auf das (links) auf der Karte abgebildete Symbol.
 - dem auf der Karte **links** abgebildeten **Symbol**.
 - dem auf der Karte **rechts** abgebildeten **Symbol**.
- in der **nicht abgebildeten Farbe** (● > ◀ > ●) mit:
 - **∞-Symbol** und dreht diesen auf das (linke) auf der Karte abgebildeten **Symbol**.
 - dem auf der Karte **links** abgebildeten **Symbol**.
 - dem auf der Karte **rechts** abgebildeten **Symbol**.
- in der **abgebildeten Farbe** mit Symbol gemäß folgender Prioritätenliste: ♂ > ♀ > ♀ > ♂ > ♀.

Sonderfall max

Hier nimmt sich Trismaugustus mit absteigender Priorität **1 Würfel mit der größten Macht**:

- in der **abgebildeten Farbe** (Prioritätenliste: ♂ > ♀ > ♄ > ♂ > ♃).
- In der **nicht abgebildeten Farbe** (♣ > ♠ > ♡ > ♢). ♣ dreht er auf ♂.

Hat der Würfel weniger als 5 Macht und Trismegaustus noch Ätherische Würfelmarker, gibt er 1 davon aus und erhöht die Macht um 1.

Trismaugustus verbraucht nach der Wahl des Würfels so viele Machtpunkte, wie im mittleren Abschnitt seiner Karte angegeben. Ist die Macht des Würfels aufgebraucht, legt er den Würfel auf die rechte Seite der Karte.

Hat er nicht genügend Machtpunkte für die Aktion, gibt er die noch verfügbaren Machtpunkte aus und führt die Aktion dennoch aus.

Trismegistus' Aktionen

Die Aktionen, die sich von den Hermes-Regeln unterscheiden, sind im Folgenden mit einem -Symbol markiert.



Trismaugustus nimmt sich **1 Experiment** von einer zu seinem Würfelsymbol passenden Lehrseite vom Spielbrett. Er bevorzugt dabei Experimente mit ihm noch fehlenden Elementen. Andernfalls

nimmt er sich das, für das er mehr Siegpunkte erhält.

Liegen auf dem Lehrbuch keine Experimente, erhält er stattdessen 1 Gold.

Hat sich Trismaugustus gerade 1 Experiment genommen, schließt er es sofort ab:

1. Vergleiche die **Materialanforderung** des Experiments mit Trismaugustus' Fortschritt auf der zugehörigen Meisterleiste:
 - a. Ist seine aktuelle Stufe **kleiner** als die benötigte, verschiebt er seine Scheibe auf die benötigte Stufe.
 - b. Entspricht seine Stufe **mindestens** der geforderten, macht er auf dieser Leiste 1 Fortschritt.
2. Hat Trismaugustus bereits ein Experiment dieses Typs abgeschlossen, erhält er zusätzlich 1 Gold (2 Gold im Spiel mit Schwierigkeitsstufe 3).
3. Alle anderen Symbole auf der Experimentkarte ignoriert er.



Trismaugustus macht **1 Fortschritt auf der Meisterleiste**, auf der sich seine Scheibe am nächsten zum Bonusmarker oder dem Ende der Leiste befindet. Gleichstände löst er mithilfe des Markierungswürfels auf.



Trismaugustus nimmt sich **1** zu seiner Würfelfarbe passendes **Artefakt** vom Spielbrett. Dabei entscheidet er mithilfe des schwarzen Würfels, welches der beiden Artefakte er sich nimmt.

Artefakte legt er in seinen Spielbereich – sie sind erst bei der Schlusswertung von Bedeutung.



Trismaugustus erhält **1 Gold**.



Trismaugustus macht **1 Fortschritt** auf der zugehörigen **Meisterleiste**.



Trismaugustus erhält **5 Siegpunkte**.

Erreicht Trismaugustus auf einer Meisterleiste einen Bonusmarker, erhält er sofort den zugehörigen Bonus:



Trismaugustus erhält **1 Ätherischen Würfelmarker**.



Trismaugustus erhält **5 Siegpunkte**.



Trismaugustus macht **1 Fortschritt auf der Meisterleiste**, auf der sich seine Scheibe am nächsten zum Bonusmarker oder dem Ende der Leiste befindet. Gleichstände löst er mithilfe des Markierungswürfels auf.

Wann immer Trismaugustus einen Fortschritt auf einer Meisterleiste machen soll, auf der er bereits das Ende erreicht hat, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt.

Schlusswertung

Trismaugustus' Siegpunkte ermittelst du wie folgt:

1. Ziehe 1 zufälliges **Meisterexperiment** für Trismaugustus vom Nachziehstapel. Erfüllt er dort angegebenen Meisterleistenbedingungen, erhält er die zugehörigen Siegpunkte. Tut er es nicht, kann aber pro fehlenden Schritt 1 Gold bezahlen, gibt er das Gold aus und erhält die Siegpunkte. Kann er das Meisterexperiment auch nicht mit Gold nicht abschließen, erhält er keine Siegpunkte, behält aber das Gold.
 2. Siegpunkte für die **Experimente** in seinem Spielbereich.
 3. 2/3/4 Siegpunkte pro **Elementsymbol** (für Schwierigkeitsstufe 1/2/3). Berücksichtige hierbei alle Symbole der Experimente, Artefakte und Meisterleisten.
 4. Siegpunkte für die von Trismaugustus erschlossenen Formeln. Angenommen, er besitzt 1 Formel für jede Art von Experiment (einschließlich des Meisterexperiments), dann kauft er mit dem restlichen Gold die fehlenden Formeln. Die Kosten für die Formeln betragen jeweils 1/2/3/4 Gold.
 5. 1 Siegpunkt pro noch vorhandenem Gold.
 6. 1 Siegpunkt pro Ätherischen Würfelmarker.
 7. Siegpunkte für die Fortschritte auf den Meisterleisten.
- Wer von euch jetzt mehr Siegpunkte hat, hat das Spiel gewonnen.

Variante Errungenschaften

Im Spiel mit Errungenschaften, ziehst du beim Spielaufbau **4 zufällige Errungenschaften** und legst sie offen in einer Reihe neben das Spielbrett.

Bei der Vorbereitung des Aktionsstapels fügst du zu den Grund- und Spezialkarten 3/4/4 Persönlichkeitskarten bei Schwierigkeitsstufe 1/2/3 hinzu.

Während des Spiels:

- Beanspruchst du eine Errungenschaft erhältst du alle Vorteile der zugehörigen Errungenschaftskarte und drehst diese anschließend um.
- Deckt Trismaugustus während seines Zuges eine Persönlichkeitskarte auf, wirft er den weißen Würfel, nimmt sich 1 Markierungsstein aus dem Vorrat und legt ihn auf die Karte, die dem Würfelergebnis entspricht ist. Er zählt dabei die offen ausliegenden Errungenschaftskarten von links nach rechts ab und beginnt ggf. wieder links, wenn er bei der letzten Karte angekommen ist. Sobald 3 Markierungssteine auf einer Karte liegen, erhält Trismaugustus die Siegpunkte für diese Karte (andere Effekte ignoriert er) und dreht sie anschließend um. Nach dem Abhandeln der Persönlichkeitskarte, deckt Trismaugustus sofort eine weitere Aktionskarte auf und handelt sie ab. Es kann vorkommen, dass Trismegistus in einem Zug mehr als einen Markierungsstein auf Errungenschaftskarten legt und danach seinen regulären Zug ausführt.