

# NESSOS

💡 TAKAAKI SAYAMA & TOSHIKI ARAO

🎨 MIGUEL COIMBRA



**SPIELANLEITUNG**



**I**N NESSOS schlüpft ihr in die Rollen griechischer Helden, die mythische Wesen in heilige Amphoren sperren, um diese den Göttern als Opfer darzubringen. Wer genügend Wesen opfert, wird zum Auserwählten der Götter! Doch Vorsicht: Der düstere Charon streift durch das Land und versucht beharrlich, euch in die finstere Unterwelt zu entführen!



# INHALT

55 AMPHORENKARTEN

40 Fabelwesenkarten



15 Charonkarten



1 STARTSPIELERFIGUR



## WORUM GEHT ES?

In NESSOS müssen die Spieler geschickt bluffen und ihre Mitspieler im Unklaren lassen, um so selbst die wertvollsten Amphorenkarten zu ergattern.

Wer an der Reihe ist, bietet einem Mitspieler verdeckt eine seiner Amphorenkarten an. Dieser kann die Karte annehmen und anschließend aufdecken oder ablehnen und sie verdeckt einem weiteren Spieler anbieten. **Es gewinnt, wer als Erster ausreichend Amphorenkarten gesammelt hat und so die vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht.** Doch Vorsicht: Wer Pech hat und drei Charonkarten vor sich ausliegen hat, verliert!

# DIE SPIELELEMENTE

## Fabelwesenkarten

Die Fabelwesenkarten zeigen die Abbildung eines Fabelwesens aus der griechischen Mythologie auf rotem Hintergrund sowie eine Zahl von 1 bis 10. Jede Zahl ist einem bestimmten Wesen zugeordnet und 4 Mal vorhanden.



## Charonkarten

Die Charonkarten zeigen die Abbildung des düsteren Fährmanns auf grünem Hintergrund. Diese Karten sind nicht nummeriert.



## Startspielerfigur

Die Startspielerfigur zeigt an, welcher Spieler die aktuelle Runde beginnt. Sie wird am Ende jeder Runde an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben.





# SPIELVORBEREITUNG

**1** Je nach Spielerzahl werden bestimmte Amphorenkarten aus dem Spiel genommen:

- In einer Partie mit 3 Spielern werden die Karten mit den Zahlen 4, 6 und 8 sowie 4 Charonkarten aussortiert.
- In einer Partie mit 4 Spielern werden die Karten mit der Zahl 6 sowie 1 Charonkarte aussortiert.
- In einer Partie mit 5 oder 6 Spielern wird mit allen 55 Karten gespielt.

**2** Alle (sich im Spiel befindlichen) Amphorenkarten werden gemischt. Es werden jeweils 5 Karten verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt.



**3** Die restlichen Amphorenkarten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte.



**4** Ein beliebiger Spieler wird zum Startspieler bestimmt und stellt die Startspielerfigur vor sich ab.



# AUFBAU EINER PARTIE

Eine Partie NESSOS verläuft über eine nicht festgelegte Anzahl an Runden. Es wird so lange gespielt, bis eine der drei Bedingungen für das Spielende eintritt (siehe „Ende der Partie“ auf Seite 10).

## SPIELABLAUF

Der Startspieler wählt eine Karte aus seiner Hand und bietet sie einem Mitspieler seiner Wahl an, indem er die Karte verdeckt vor ihm ablegt.

**Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:**

- ☉ Wenn es sich bei der angebotenen Karte um ein **Fabelwesen** handelt, muss der Spieler, der die Karte anbietet, laut deren Zahl nennen und darf dabei **nicht lügen**.

**Beispiel:**  
Bietet ein Spieler einen Nemeischen Löwen an, muss er laut „Drei“ sagen.



- ☉ Wenn es sich bei der angebotenen Karte um eine **Charonkarte** handelt, darf (und sollte) der Spieler **lügen**, indem er eine beliebige Zahl nennt.

**Beispiel:**  
Bietet ein Spieler eine Charonkarte an, kann er laut „Sieben“ sagen.



## Der Spieler, dem die Karte angeboten wird, hat 3 Optionen:

- ✓ Er nimmt die Karte an, ohne sie sich vorher anzusehen, und legt sie offen vor sich ab.
- ✗ Er lehnt die Karte ab, ohne sie sich vorher anzusehen. Dann gibt er sie dem Spieler zurück, der sie ihm angeboten hat. Dieser muss sie nun offen vor sich ablegen
- +1 Er fügt der angebotenen Karte eine verdeckte Karte aus seiner Hand hinzu und bietet beide Karten zusammen einem Mitspieler an. Er nennt die Zahl der Karte, die er hinzufügt (und darf auch nur bei Charonkarten lügen!).

## In diesem dritten Fall [+1] hat der Spieler, der die beiden Karten erhält, wieder dieselben Optionen:

- ✓ Er nimmt die Karten an, ohne sie sich vorher anzusehen, und legt sie offen vor sich ab
- ✗ Er lehnt die Karten ab, ohne sie sich vorher anzusehen. Dann gibt er sie dem Spieler zurück, der sie ihm angeboten hat. Dieser muss sie nun beide offen vor sich ablegen.
- +1 Er fügt den beiden angebotenen Karten eine verdeckte Karte aus seiner Hand hinzu und bietet diese drei Karten zusammen einem Mitspieler an. Er darf lediglich in Bezug auf Charonkarten lügen, indem er eine Zahl seiner Wahl nennt.  
Er darf die Karten weder einem Spieler anbieten, der in dieser Runde bereits Karten angeboten bekommen hat, noch dem Spieler mit der Startspielerfigur.

## In diesem dritten Fall [+1] hat der Spieler, der die drei Karten erhält, nur noch zwei Optionen:

- ✓ Er nimmt die Karten an, ohne sie sich vorher anzusehen, und legt sie offen vor sich ab.
- ✗ Er lehnt die Karten ab, ohne sie sich vorher anzusehen.  
Dann erhält der Spieler, der die drei Karten angeboten hat, sie zurück und muss sie offen vor sich ablegen.



## ENDE EINER RUNDE

Sobald ein Spieler die Amphorenkarte(n) offen vor sich ablegt, endet die Runde.

**Je nach Spielsituation deckt ein Spieler 1, 2 oder 3 Karten gleichzeitig auf, um sie vor sich abzulegen.**

- ☉ **Fabelwesen**, die ein Spieler offen vor sich ausliegen hat, bringen ihn dem Sieg und der Gunst der Götter näher.

Der Spieler zählt die Werte zusammen und addiert sie zu seinen bisher gewonnenen Punkten hinzu. Hat ein Spieler die vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht, endet die Partie. Die notwendige Anzahl an Punkten variiert je nach Anzahl der Spieler.

Anzahl Spieler	Gewonnene Punkte
3	40
4	40
5	35
6	30

- ☉ **Charonkarten**, die ein Spieler vor sich liegen hat, bringen ihn der Niederlage und der düsteren Unterwelt näher.

Hat ein Spieler **3 Charonkarten** vor sich liegen, wird er in die Unterwelt entführt. **Der Spieler verliert das Spiel sofort** (selbst wenn er aufgrund seiner gesammelten Punkte den Sieg für sich beanspruchen könnte) und scheidet aus der restlichen Partie aus. Seine Karten bleiben offen vor ihm liegen.

Ist nur noch ein einziger Spieler übrig oder liegen insgesamt 9 Charonkarten offen vor den Spielern, endet die Partie.



## Die Bonuskarten 1, 2 und 3

Die Karten mit den Werten 1, 2 und 3 scheinen aufgrund ihres niedrigen Werts eher unwichtig zu sein. Doch wer ein Set aus den Karten 1, 2 und 3 vor sich liegen hat, erhält 10 Bonuspunkte. Wer mehrere vollständige Sets hat, bekommt den Bonus für diese Karten mehrfach.



Beispiel: Ein Spieler hat diese Karten vor sich liegen. Er erhält insgesamt 29 Punkte (19 Punkte für die Summe der Kartenwerte und 10 Punkte für das Set aus den Karten 1, 2 und 3).

**Ist keine der Bedingungen für ein Ende der Partie erfüllt, geht es folgendermaßen weiter:**

- ☉ Alle abgelegten Karten bleiben offen liegen. Spieler, die weniger als 5 Karten auf der Hand haben, ziehen wieder auf 5 Karten nach.
- ☉ Die Startspielerfigur wird an den linken Nachbarn des letzten Startspielers weitergegeben. Der neue Startspieler beginnt die nächste Runde.





## ENDE DER PARTIE

**Die Partie kann auf dreierlei Weisen enden:**

- **Ein Spieler hat die vorgegebene Punktzahl erreicht** oder überschritten (siehe Tabelle auf Seite 8). Dieser Spieler ist der Liebling der Götter; er ist der Auserwählte, dessen Name auch noch von kommenden Generationen besungen wird. Dieser Spieler ist der Sieger von NESSOS, er hat die Partie gewonnen.
- Wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind, dann ist dieser **letzte in der Partie verbleibende Spieler der Sieger dieser Partie.**
- Wenn insgesamt **9 Charonkarten offen ausliegen, endet die Partie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei einem Gleichstand hat derjenige der daran beteiligten Spieler gewonnen, der mehr Karten vor sich ausliegen hat. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

# GESCHICHTE UND MYTHOLOGIE

NESSOS wurde von zahlreichen Geschichten und Charakteren der griechischen Mythologie inspiriert. Die Karten zeigen folgende Fabelwesen:



**Satyr**



**Zentaur**



**Nemeischer Löwe**



**Minotaurus**



**Greif**



**Phönix**



**Pegasus**



**Zerberus**



**Lernäische Hydra**



**Medusa**



**Charon**

Der Name des Spiel geht auf die Nessos-Amphora zurück, die auf dem Kerameikos-Friedhof in Athen gefunden wurde.

Die Amphore zeigt unter anderem den Kampf zwischen Herakles und dem Zentaur Nessos. Diese Amphore wird auf das 7. Jahrhundert v. Chr. datiert und ist so berühmt, dass der unbekannte Künstler, der diese Vase bemalt hat, als Nessos-Maler in die Bücher einging.



## IMPRESSUM

Originalname: Bakudan Takarabako  
Autoren: Takaaki Sayama et Toshiki Arao  
Illustrator: Miguel Coimbra  
Projektmanager und Spielregel: Ludovic Papaïs  
Grafikdesigner: Romain Rémusat  
Korrekturlesen: Xavier Taverne  
Übersetzung ins Deutsche: Birgit Irgang  
Deutsche Redaktion: Simon Hopp

Folgt uns:



©2018 IELLO. Alle Rechte vorbehalten.  
IELLO, 9 Avenue des Érables, lot 341,  
54180 Heillecourt, FRANCE

[www.iello.com](http://www.iello.com)



**HUTTER**  
Trade GmbH + Co KG

**ACHTUNG!** Nicht  
geeignet für Kinder unter  
3 Jahren: Kleine Teile.  
Erstickengefahr.

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.  
Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland.

**ATTENTION!** Ne convient pas  
à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments  
susceptibles d'être ingérés.

**AVVERTENZE!** Non adatto a  
bambini di età inferiore a 3  
anni. Contiene piccole parti che  
potrebbero essere ingerite.