

SPIELREGEL



4 GODS

EIN SPIEL VON CHRISTOPHE BOELINGER

Ludically

4 Götter sind zusammengekommen, um eine Welt zu erschaffen. Eigentlich war ihr Ziel, gemeinsam die schönste Welt zu schaffen, die sie sich vorstellen konnten. Doch schnell gab es Meinungsverschiedenheiten, die eine bevorzugte Berge, der nächste Meere ... Wie das halt so mit Göttern ist. Zu einer Einigung kamen sie nicht, und so begann die Schöpfung ohne ein gemeinsames Konzept. Doch kaum gab es die ersten Land- und Wassermassen, entstand trotz allen Zwists bald auch schon Leben. Als sich vier unterschiedliche, intelligente Lebensformen entwickelt hatten, offenbarten die Götter sich diesen als Göttin der Elfen, Gott der Zwerge, Göttin der Fischmenschen und Gott der Menschen. Da jede Gottheit naturgemäß den größten religiösen Einfluss auf die Welt ausüben möchte, ist es ihr Ziel, sich die bevölkerungsreichste Lebensform als ihr Volk zu erwählen.

Aber es ist für eine Gottheit nicht genug, nur in den Gebieten angebetet zu werden, in denen ihr Volk die Vorherrschaft hat! Daher senden sie Propheten in die Länder der anderen Völker, um die einzig heilbringende Wahrheit zu verkünden.

So verstricken sich die vier Götter in vielfältige Kämpfe um die religiöse Vorherrschaft, während die Welt unablässig weiter wächst und gedeiht.

SPIELMATERIAL

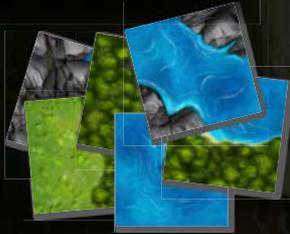
FÜR 2 BIS 4 SPIELER

Spielfeld-Rahmen mit Wertungsleiste für den Göttlichen Einfluss



beidseitig bedruckte
Geländeplättchen

92x



56 Propheten

14x 14x 14x 14x



4x Aufbewahrungskästchen
(in den 4 Propheten-Farben)



4x Spielmodus-Plättchen



Gleichzeitig / Rundenbasiert

Offene Götter / Verdeckte Götter

8x Legendäre Städte (runde Plättchen)

normale
Seite



zerstörte
Seite

4x Götter (Kartontafeln)



3 Spieler / 4 Spieler



2 Spieler

1x Beutel



1x Sanduhr (ca. 30 Sekunden)



1x Spielregel



SPIELMODI

Ihr könnt 4 Gods auf verschiedene Arten und Weisen spielen, je nachdem, wie ihr die Spielmodus-Plättchen kombiniert. Jedes dieser Plättchen ist beidseitig bedruckt. Vor Spielbeginn legt ihr gemeinsam den Modus dieser Partie fest. Oder ihr lasst den Zufall entscheiden, indem ihr die Plättchen zufällig auf den Tisch fallen lasst.

Die Spielregeln werden anhand dieser Kombination erklärt:



Gleichzeitig



Offene Götter



4 Spieler

Die Spielregeln für Partien zu zweit und dritt sowie alle anderen Spielmodi werden am Ende der Spielregel erklärt.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie unten abgebildet auf.

1. Steckt den Spielfeld-Rahmen zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Innerhalb dieses Rahmens werden im Spielverlauf die Geländeplättchen gelegt, aus denen dann die Welt entsteht. Das Innere des Rahmens wird daher „die Welt“ genannt. Jeder Spieler sollte vor einer Seite des Rahmens sitzen.

2. Legt die 8 runden Plättchen der Legendären Städte mit der normalen Seite nach oben sowie die 3 abgebildeten Spielmodus-Plättchen mit der gewählten Seite nach oben außerhalb des Rahmens an eine Ecke.

3. Legt die 4 Götter ebenfalls außerhalb des Rahmens an eine andere Ecke. Das Spielmodus-Plättchen, das zur Spieleranzahl passt, gibt an, wie viele Propheten jeder Farbe für die Partie benötigt werden. Bereitet den Propheten-Vorrat vor, indem ihr zu jeder Gottheit ein Aufbewahrungskästchen mit dieser Anzahl farblich passender Propheten (hier: je 10) stellt.



4. Werft alle Geländeplättchen in den Beutel. Danach zieht jeder von euch genau 2 Plättchen und nimmt 1 davon in die rechte und 1 in die linke Hand!

SPIELZIEL

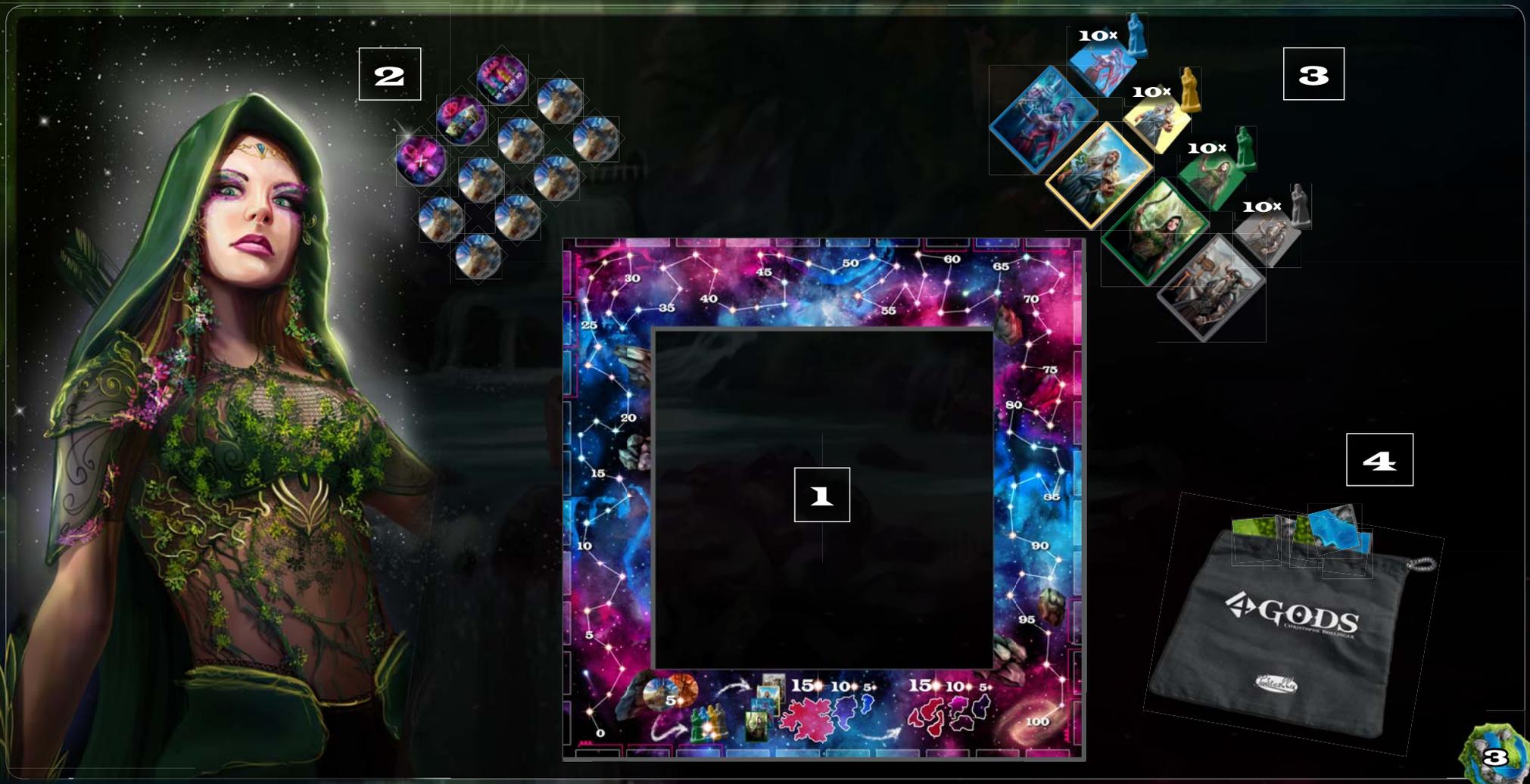
Bei Spielende der Spieler mit dem höchsten Göttlichen Einfluss in der Welt zu sein.

Jeder von euch erhält bei Spielende Göttlichen Einfluss für seine gewählte Gottheit: Für die Königreiche, die unter dem Einfluss ihrer Propheten stehen, und die Legendären Städte, die sie errichtet oder durch Naturkatastrophen zerstört hat!

SPIELBEGINN

Da der Modus „Gleichzeitig“ festgelegt wurde, gibt es keine Spielrunden und keine Zugreihenfolge. Ihr spielt die gesamte Partie über gleichzeitig, indem ihr die nachfolgenden Aktionen nutzt.

Es geht los, sobald jeder von euch je 1 Geländeplättchen in jeder Hand hält und alle bereit sind.



AKTIONEN

Ihr dürft alle Aktionen so oft ihr wollt in jeder beliebigen Reihenfolge durchführen, solange ihr euch an die folgenden Regeln haltet:

Ein Geländeplättchen in die Welt legen

Lege gemäß der folgenden Regeln 1 Geländeplättchen aus deinen Händen in die Welt. (Welche der beiden Seiten des Plättchens du nutzt, ist dir überlassen.)

- Das neu gelegte Plättchen muss an mindestens 2 bereits bestehende (gerade) Kanten der Welt anliegen. Als (gerade) Kanten zählen sowohl der Rahmen als auch bereits in die Welt gelegte Plättchen.

Daraus folgt, dass die ersten Geländeplättchen in die Ecken des Rahmens gelegt werden müssen. Die Ecken gehören allerdings nicht zu einem bestimmten Spieler, jeder von euch kann Plättchen beliebig in Ecken und von dort ausgehend in die Welt legen – vorausgesetzt, das Plättchen liegt an mindestens 2 (geraden) Kanten an.

Wichtig: Die Plättchen der Legendären Städte sind rund. Sie haben also keine (geraden) Kanten, und zählen niemals für die 2-Kanten-Bedingung zum Anlegen von Geländeplättchen.

Hinweis: Ab sofort verzichten wir auf den Zusatz „(gerade)“ und sprechen nur noch von „Kanten“.

- Es gibt 4 Geländearten: Meer, Ebene, Wald und Gebirge. Jedes neu gelegte Plättchen muss auf allen Seiten zur dort angrenzenden Geländeart passen. Meer muss also an Meer anliegen usw. Für Legendäre Städte gelten andere Legeregeln.

In dieser Abbildung wurden alle Geländeplättchen und die Legendäre Stadt korrekt gelegt, mit Ausnahme der Plättchen A, B und C, die nicht regelkonform gelegt wurden:

Die Legendäre Stadt B durfte so nicht gelegt werden, da sie nur an 1 bereits bestehende Kante angelegt wurde. (Mehr hierzu später im Abschnitt „Eine Legendäre Stadt errichten“.)

Das Geländeplättchen C durfte so nicht gelegt werden, da die sich berührenden Geländearten zueinander passen müssen; Wasser darf nicht an eine Ebene angrenzen.

Das Geländeplättchen A durfte so nicht gelegt werden, da es nur an 1 bereits bestehende Kante angelegt wurde.

A **B** **C**

Geländeplättchen in die eigene Ablagereihe legen

Jeder Spieler hat unterhalb des Rahmens auf seiner Seite eine Ablagereihe für bis zu 10 Geländeplättchen. Wenn du ein Plättchen nicht in die Welt legen kannst oder willst, kannst du es stattdessen in deine Ablagereihe legen. Dabei darfst du frei entscheiden, welche Seite des Plättchens sichtbar sein soll.

Du darfst auch beide Plättchen in deinen Händen gleichzeitig ablegen. Im Spiel zu viert darfst du maximal 10 Plättchen in deine Reihe legen. Sobald dein Reihe voll belegt ist, darfst du keine weiteren Plättchen mehr aus dem Beutel ziehen.



Ein Geländeplättchen aus dem Beutel ziehen

Diese Aktion wirst du im Verlauf der Partie häufig durchführen. Du musst beide Hände frei haben, um aus dem Beutel ziehen zu dürfen. Du nimmst den Beutel in die eine Hand und greifst mit der anderen Hand in den Beutel, ohne dabei hineinzuschauen. Du darfst hierbei 1 oder 2 Plättchen ziehen. Ziehst du 2 Plättchen musst du 1 davon nach dem Weglegen des Beutels in die Hand nehmen, die den Beutel gehalten hat.

Achtung! Wenn deine Ablagereihe voll ist (10 Plättchen bei 4 Spielern), darfst du keine Plättchen mehr aus dem Beutel ziehen!



Geländeplättchen in einer beliebigen Ablagereihe wenden

Du kannst ein Geländeplättchen in deiner eigenen oder einer fremden Ablagereihe wenden, so dass dessen andere Seite sichtbar ist. Du darfst das beliebig oft mit beliebig vielen Plättchen machen. Du musst hierzu mindestens 1 Hand frei haben.

Ein so gewendetes Plättchen bleibt auf demselben Feld in der Ablagereihe liegen. Solltest du das Plättchen dabei über die Welt bewegen (um zu schauen, wo es gut passen könnte), gilt das bereits mit allen Konsequenzen als Aktion „Ein Geländeplättchen aus einer Ablagereihe nehmen“.



Ein Geländeplättchen aus einer Ablagereihe nehmen

Du kannst 1 Geländeplättchen aus deiner eigenen oder einer fremden Ablagereihe nehmen. Du musst hierzu mindestens 1 Hand frei haben. Du nimmst das Plättchen in die freie Hand und musst es entweder sofort in die Welt oder in deine eigene Ablagereihe legen. Hast du das Plättchen aus einer fremden Ablagereihe genommen, darfst du es nicht mehr dorthin zurücklegen.

Sonderfall: Wenn du das Plättchen aus einer fremden Ablagereihe genommen hast, es aber weder in die Welt noch in deine eigene Ablagereihe legen kannst, dann (und nur dann!) legst du es zurück in die Ablagereihe des Mitspielers, aus der du das Plättchen genommen hast. Sollte die Ablagereihe dieses Mitspielers mittlerweile ebenfalls voll sein, wirfst du das Plättchen in den Beutel zurück.



Eine Gottheit wählen

Wir spielen im Modus „Offene Götter“, wie auf dem Plättchen rechts angezeigt. Deswegen kann jeder Spieler, der noch keine Gottheit gewählt hat, zu jeder Zeit im Verlauf der Partie eine noch verfügbare Gottheit wählen, indem er deren Tafel und das zugehörige Kästchen mit deren Propheten nimmt und vor sich ablegt. Sobald ein Spieler dies tut, sagt er laut an, welche Gottheit er gewählt hat: Die Göttin der Fischmenschen und des Wassers, den Gott der Zwerge und der Gebirge, die Göttin der Elfen und der Wälder oder den Gott der Menschen und der Ebenen. Hat sich ein Spieler einmal für eine Gottheit entschieden, behält er diese für den Rest der Partie. Er kann sie weder wechseln noch kann sie ihm genommen werden.





Einen Propheten einsetzen

Du kannst erst dann Propheten in die Welt setzen, nachdem du eine Gottheit gewählt hast. Immer wenn du ein neues Geländeplättchen in die Welt legst, darfst du 1 Propheten aus deinem Vorrat auf eine beliebige Geländeart des neu gelegten Plättchens setzen. (Auch wenn du die Göttin der Fischmenschen gewählt hast, heißt das nicht, dass du Propheten nur auf Wasser einsetzen darfst.) Achte darauf, dass der Prophet nicht versehentlich auf zwei Geländearten steht.

Um bei Spielende möglichst viel Göttlichen Einfluss zu gewinnen, sollte das Ziel jeder Gottheit sein, ihre Propheten in Königreiche zu setzen, die versprechen, besonders groß zu werden, und in denen die wenigsten Propheten der Mitspieler vertreten sind. Es ist dabei grundsätzlich egal, ob ein Königreich aus Meer, Ebene, Wald oder Gebirge besteht.

Definition „Königreich“: Ein Königreich besteht aus einem zusammenhängenden Gebiet derselben Geländeart aus 2 oder mehr miteinander verbundenen Geländeplättchen.

Sollte dein Propheten-Vorrat leer sein, kannst du 1 deiner Propheten innerhalb der Welt versetzen, indem du ihn von seinem bisherigen Plättchen nimmst und ihn auf das neu gelegte Plättchen setzt. Du darfst dabei aber niemals einen Propheten versetzen, der sich auf einer Legendären Stadt befindet.

Eine Legendäre Stadt errichten

Erst nachdem du eine Gottheit gewählt hast, bist du in der Lage, Legendäre Städte zu errichten.

In einer Partie können bis zu 8 Legendäre Städte errichtet werden. Die Plättchen dieser 8 Städte hast ihr bei der Spielvorbereitung außerhalb des Rahmens bereitgelegt.

Ein Spieler, der in der Lage ist, Legendäre Städte zu errichten (also eine Gottheit gewählt hat), darf zu jeder Zeit während der Partie eine Legendäre Stadt errichten, indem er eines der Plättchen von außerhalb der Welt nimmt und dieses gemäß der folgenden Regeln in die Welt legt:

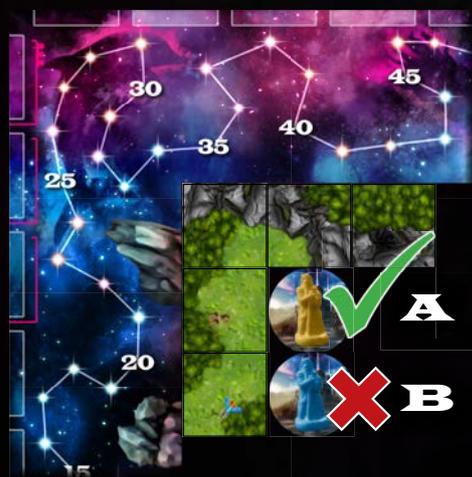
- Die neu gelegte Legendäre Stadt muss an mindestens 2 bereits bestehende Kanten der Welt anliegen.

Zur Erinnerung: Als Kanten zählen sowohl der Rahmen als auch bereits in die Welt gelegte Geländeplättchen.

- Die Plättchen der Legendären Städte sind rund. Sie haben also keine Kanten, und zählen niemals für die 2-Kanten-Bedingung zum Anlegen von Geländeplättchen oder anderen Legendären Städten.
- Du musst einen Propheten deiner Gottheit auf die neu gelegte Legendäre Stadt setzen. Dieser Prophet muss aus deinem Vorrat kommen, es sei denn, dieser ist leer. Sollte dies der Fall sein, musst du einen deiner Propheten von einem Geländeplättchen deiner Wahl auf die Legendäre Stadt versetzen (aber nicht von einer anderen Legendären Stadt!).

Jede Legendäre Stadt, die du bei Spielende kontrollierst, bringt dir 5 Göttlichen Einfluss.

Aber sei gewarnt! Auch Pompeii und Atlantis waren einst legendäre Städte. Und wie diese könnte auch deine Legendäre Stadt durch eine gottgesandte Naturkatastrophe dem Erdboden gleichgemacht werden – um sie dadurch wahrlich legendär zu machen ...



Beispiel: Die Legendäre Stadt A wurde korrekt errichtet, da sie an mindestens 2 Kanten anliegt.

Die Legendäre Stadt B hingegen wurde nicht regelkonform errichtet, da sie nur an 1 Kante anliegt. Die Legendäre Stadt A besitzt keine Kanten und kann daher nicht genutzt werden, um die Legendäre Stadt B zu errichten.

Eine Legendäre Stadt zerstören

Erst nachdem du eine Gottheit gewählt hast, bist du in der Lage, Legendäre Städte zu zerstören.

Wenn du ein Geländeplättchen in der Hand hast, das du gemäß der Legeregeln dorthin legen kannst, wo eine Legendäre Stadt in der Welt liegt, kannst du mit deiner göttlichen Macht eine Naturkatastrophe verursachen und die Stadt zerstören. Du musst laut die Farbe des Propheten ansagen, der in der Legendären Stadt steht, die du zerstören willst.

Wichtig: Du darfst keine deiner eigenen Legendären Städte zerstören!

Zeige dann deinen Mitspielern das Geländeplättchen. Wenn die Geländearten an dessen Seiten zu den bereits liegenden Plättchen um die Legendäre Stadt herum passen, zerstörst du die Legendäre Stadt: Ersetze ihr Plättchen in der Welt mit deinem Geländeplättchen und lege die zerstörte Stadt (mit der zerstörten Seite nach oben) vor dir ab. Bei Spielende erhältst du für jede von dir zerstörte Legendäre Stadt 5 Göttlichen Einfluss als Belohnung für eine Naturkatastrophe, von der noch viele Generationen später gesprochen werden wird, und die die Stadt wahrlich legendär werden ließ!

Der Prophet, der sich auf der Legendären Stadt befunden hat, wird für den Rest der Partie aus dem Spiel entfernt. Sein Besitzer erhält ihn also nicht zurück.

Danach darfst du nach den üblichen Regeln einen eigenen Propheten auf das neu gelegte Geländeplättchen setzen.

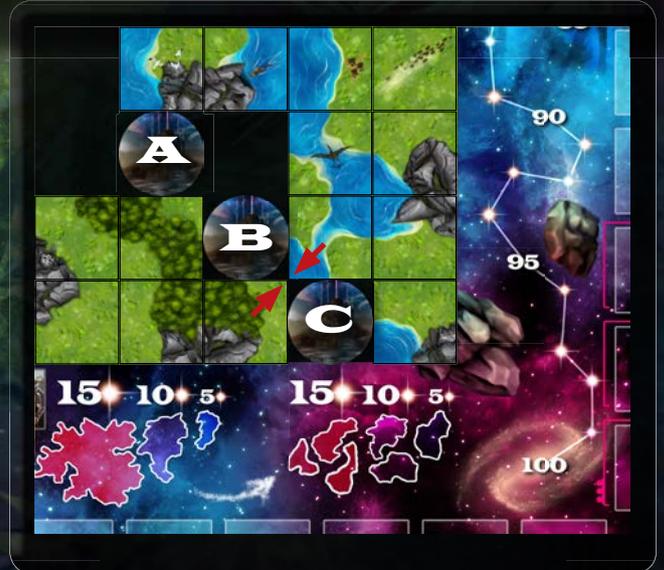
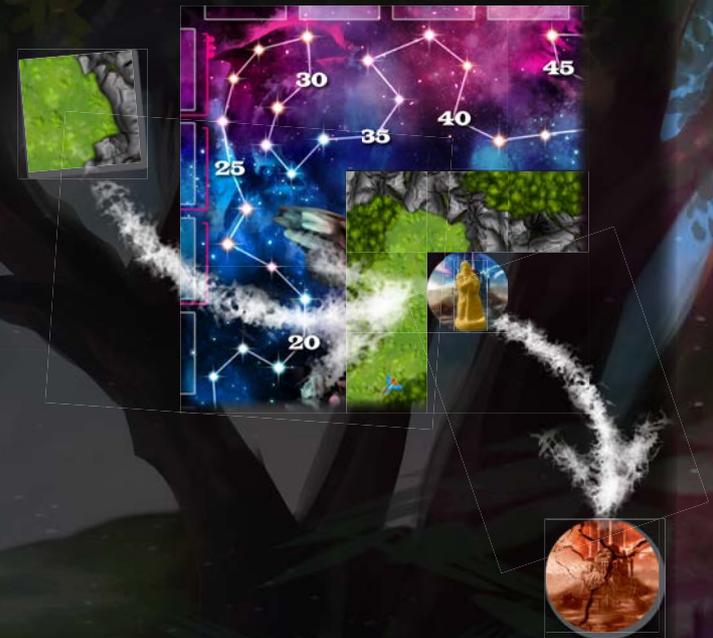
Damit deine Legendären Städte möglichst gut vor Naturkatastrophen geschützt sind, solltest du gut überlegen, ob und wo du eine solche Stadt errichtest. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, eine Legendäre Stadt sogar gänzlich vor ihrer Zerstörung zu schützen:

- Wenn eine Legendäre Stadt von allen vier möglichen Geländearten umgeben ist (nicht zwangsläufig auch von vier Plättchen), kann sie nicht zerstört werden, da es kein Geländeplättchen gibt, das alle vier Geländearten aufweist.

Die Legendäre Stadt A im Beispiel rechts ist daher sicher.

- Wenn eine Legendäre Stadt von zwei (diagonal benachbarten) Geländeplättchen umgeben ist, deren Geländearten an der sich berührenden Ecke unterschiedlich sind, ist die Stadt sicher. Es gibt dafür kein passendes Geländeplättchen, schließlich können in einer Ecke nicht zwei verschiedene Geländearten sein.

Die beiden Legendären Städte B und C sind sicher, da sie an einer Ecke von zwei verschiedenen Geländearten umgeben sind.



SPIELEND

Die Partie endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Die Welt ist vollständig mit Geländeplättchen und Legendären Städten gefüllt.
- Der Beutel mit den Geländeplättchen ist leer. Der Spieler, der das letzte Plättchen aus dem Beutel zieht, muss dies ansagen.
- Alle Spieler passen. D. h. kein Spieler kann oder möchte mehr Aktionen ausführen. Dies wird nur in sehr seltenen Fällen geschehen.

Wenn die Partie auf normale Weise endet (A oder B), erhält jeder von euch noch etwas Zeit, um letzte Aktionen durchzuführen. Pro teilnehmendem Spieler stehen euch 30 Sekunden für diese abschließenden Aktionen zur Verfügung. Bei 4 Spielern geht die Partie also noch 2 Minuten weiter, bevor endgültig Schluss ist. Dreht die Sanduhr insgesamt 4-mal um. Alternativ könnt ihr natürlich auch die Timer-Funktion eines Smartphones o. ä. nutzen.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, darf niemand mehr Aktionen durchführen und ihr berechnet euren Göttlichen Einfluss.



GÖTTLICHEN EINFLUSS BERECHNEN

Nehmt aus der Spielschachtel einen Propheten jeder Farbe als Wertungsmarker und stellt sie auf Feld 0 der Wertungsleiste auf dem Rahmen. Dann geht ihr die folgenden Wertungsschritte in der angegebenen Reihenfolge einen nach dem anderen durch und bewegt den Propheten der entsprechenden Farbe vorwärts.

Hinweis: Die 4 Wertungsschritte sind auch auf dem Rahmen dargestellt.



Legendäre Städte

Jeder Spieler erhält 5 GE (Göttlichen Einfluss) für jede Legendäre Stadt auf der ein Prophet seiner Farbe steht. Entfernt die Propheten von den Städten, sobald sie gewertet sind, und gebt sie dem jeweiligen Besitzer zurück.

Außerdem erhält jeder Spieler 5 GE für jede Legendäre Stadt, die er zerstört hat (und deren Plättchen somit vor ihm liegt).

Propheten und Königreiche

Zur Erinnerung: Ein Königreich besteht aus einem zusammenhängenden Gebiet derselben Geländeart aus 2 oder mehr miteinander verbundenen Geländeplättchen.

Das Wald-Königreich im Beispiel rechts besteht aus einem zusammenhängenden Gebiet aus 3 verbundenen Geländeplättchen. Um als Königreich zu gelten, muss ein Gebiet aus mindestens 2 Plättchen bestehen. Entfernt zunächst alle Propheten, die sich auf einem Gebiet befinden, das nur aus einem einzelnen Geländeplättchen besteht. Denn nur Propheten auf einem Königreich können ihrem Besitzer Göttlichen Einfluss bringen.

Beispiele für die Prophetenwertung findet ihr in der Abbildung unten.

Ermittelt in jedem Königreich den Spieler mit den meisten Propheten. Dieser Spieler erhält soviel GE wie es unbesetzte Plättchen (also ohne Propheten) in diesem Königreich gibt. (Propheten auf anderen Geländearten eines Plättchens sind hierbei natürlich irrelevant.)

Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Propheten in einem Königreich, so erhält jeder von ihnen den vollen GE für dieses Königreich.

Alle anderen Spieler gehen in diesem Königreich leer aus, egal wie viele oder wie wenige Propheten sie besitzen.

So wertet ihr nacheinander jedes Königreich. Entfernt die Propheten aus einem Königreich, sobald ihr es gewertet habt.

Beispiel:

A: Das Gebirgs-Königreich im Nordwesten (links oben) erstreckt sich über 6 Geländeplättchen. Nur Spieler Grau, der Gott der Zwerge, hat in diesem Königreich einen Propheten. Er erhält für die 5 unbesetzten Geländeplättchen 5 GE und entfernt seinen Propheten.

B: Die große Ebene, die den Rahmen im Westen (links) zweimal berührt, erstreckt sich über 12 Geländeplättchen. Dort befinden sich 2 gelbe Propheten sowie je 1 grüner, blauer und grauer Prophet. Nur der Gott der Menschen (Spieler Gelb) hat in diesem Königreich die meisten Propheten und nur er erhält 7 GE (12 Plättchen, davon 5 mit Propheten besetzt). Alle 5 Propheten werden entfernt und an ihre Besitzer zurückgegeben.

C: Das Gebirgs-Königreich im Südwesten (links unten) erstreckt sich über 9 Geländeplättchen. Dort befinden sich 1 grüner und 1 blauer Prophet. Beide Spieler erhalten daher 7 GE (9 Plättchen, davon 2 mit Propheten besetzt) und entfernen ihre Propheten.



Die größten Königreiche der Götter

Zu diesem Zeitpunkt sollten keine Propheten mehr in der Welt stehen, lediglich auf dem Rahmen sollten sich noch die Propheten befinden, die den aktuellen Stand des GE anzeigen.

Jeder Spieler sucht nach dem größten Königreich, das zu seiner Gottheit gehört (Fischmenschen: Wasser; Zwerge: Gebirge; Elfen: Wald; Menschen: Ebene) und zählt die Anzahl der Geländeplättchen, über die es sich erstreckt.

Der Spieler mit dem größten Königreich erhält 15 GE, der Spieler mit dem zweitgrößten erhält 10 GE und der mit dem drittgrößten 5 GE. Der vierte Spieler erhält nichts.



Gleichstand

Wenn die größten Königreiche zweier Götter gleich groß sind, addiert ihr die Punkte der beiden Plätze und teilt diese unter den beteiligten Spielern auf. Das Ergebnis wird abgerundet.

- Haben zwei Götter das größte Königreich, teilen sich deren Spieler den abgerundeten GE des ersten und des zweiten Platzes: $(15+10) \div 2 = 25 \div 2 = 12$ GE je Spieler.
- Haben zwei Götter das zweitgrößte Königreich, teilen sich deren Spieler den abgerundeten GE des zweiten und des dritten Platzes: $(10+5) \div 2 = 7$ GE je Spieler.
- Haben zwei Götter das drittgrößte Königreich, teilen sich deren Spieler den abgerundeten GE des dritten Platzes, da es für den vierten Platz keinen GE gibt: $5 \div 2 = 2$ GE je Spieler.
- Entsprechend wird verfahren, wenn drei Götter das größte oder das zweitgrößte Königreich haben: $(15+10+5) \div 3 = 30 \div 3 = 10$ GE je Spieler oder $(10+5) \div 3 = 15 \div 3 = 5$ GE je Spieler. Und sollten alle 4 Götter ein gleich großes Gebiet haben, erhält jeder Spieler 7 GE: $(15+10+5) \div 4 = 30 \div 4 = 7$ GE.

Beispiel: In der Abbildung links wurden mittlerweile alle Propheten aus der Welt entfernt:

D: Die Göttin der Fischmenschen besitzt das größte Königreich, da sich ein Meergebiet aus 21 Geländeplättchen von der Mitte der Welt über den gesamten Nordosten (rechts oben) erstreckt. Spieler Blau erhält hierfür 15 GE.

B: Die größte Ebene besteht aus 12 Geländeplättchen. Der Gott der Menschen (Spieler Gelb) erhält für das zweitgrößte Königreich 10 GE.

C = E: Der größte Wald und das größte Gebirge bestehen beide aus 9 Geländeplättchen. Der Gott der Zwerge und die Göttin der Elfen teilen sich daher die GE des dritten Platzes und erhalten beide $5 \div 2 = 2$ GE.



Die meisten Königreiche der Götter

Jeder Spieler zählt nun, wie viele Königreiche zu seiner Gottheit gehören. Zur Erinnerung: Ein Königreich besteht aus einem zusammenhängenden Gebiet derselben Geländeart aus 2 oder mehr miteinander verbundenen Geländeplättchen.

Der Spieler mit den meisten Königreichen erhält 15 GE, der Spieler mit den zweitmeisten erhält 10 GE und der mit den drittmeisten 5 GE. Der vierte Spieler erhält nichts.

Bei Gleichstand wird genauso verfahren wie bei „Die größten Königreiche der Götter“.

Erneut nutzen wir die Abbildung links als Beispiel:

Es gibt 8 Wald-Königreiche, 7 Meer-Königreiche, 7 Ebenen-Königreiche und 4 Gebirgs-Königreiche. Der Spieler, der die Göttin der Elfen gewählt hat (Spieler Grün) erhält daher 15 GE. Die Spieler, die die Göttin der Fischmenschen (Spieler Blau) bzw. den Gott der Menschen (Spieler Gelb) gewählt haben, teilen sich die GE des zweiten und dritten Platzes und erhalten jeweils $(10+5) \div 2 = 7$ GE.

Der Gott der Zwerge (Spieler Grau) erhält nichts.

UND DER GEWINNER IST ...

der Spieler mit dem meisten Göttlichen Einfluss! Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.



ÜBERSICHT DER SPIELMODI

Ihr könnt die verschiedenen Spielmodus-Plättchen unabhängig von der Spielerzahl beliebig miteinander kombinieren. Probiert am besten alle Möglichkeiten einmal aus, um herauszufinden, welche Kombination euch am besten gefällt.

Rundenbasierter Spielablauf ... mit Sanduhr

Wenn ihr diesen Modus wählt, spielt ihr nicht mehr alle gleichzeitig. Stattdessen seid ihr reihum am Zug und führt eure Aktionen durch. Dieser Modus empfiehlt sich vor allem für Spielrunden, die es nicht mögen, wenn alle Spieler gleichzeitig auf der Spielfläche agieren oder auch für Anfängerrunden, wenn ihr die Möglichkeit ausschließen wollt, dass Plättchen falsch gelegt werden.

Baut das Spiel genauso auf wie bisher beschrieben, abhängig von der Spielerzahl. Allerdings beginnt ihr die Partie ohne Plättchen in den Händen. Bestimmt zufällig einen Startspieler, dreht die Sanduhr um – und los geht's.

Solange die Sanduhr läuft, darf der Spieler am Zug die bekannten Aktionen in beliebiger Reihenfolge und so oft durchführen, wie er möchte: Geländeplättchen aus dem Beutel ziehen, Plättchen in die Welt legen, Plättchen in die eigene Ablagereihe legen, Plättchen in der eigenen oder einer fremden Ablagereihe wenden oder von dort nehmen, Propheten einsetzen, einen Gott wählen usw. Auch alle sonstigen Regeln behalten Gültigkeit.

Während du am Zug bist, kontrollieren die anderen Spieler, ob du die Geländeplättchen richtig in die Welt legst. So sollte jeder Verstoß sofort bemerkt werden. Und natürlich achten die anderen Spieler auf die Sanduhr. Sobald die Zeit abgelaufen ist, musst du alle Plättchen, die du in den Händen hältst, in deine eigene Ablagereihe legen. Ist dort kein Platz, wirf sie in den Beutel. Dann ist der Spieler zu deiner Linken am Zug und hat eine Sanduhrlänge Zeit, Aktionen durchzuführen. So geht es reihum weiter, bis das Spielende eingeläutet wird.

Spielende

Die Partie endet nach den bekannten Bedingungen, mit folgender Änderung: Wenn die Partie auf normale Weise endet (Welt voll oder Beutel leer), erhält jeder von euch reihum noch einen letzten Zug (eine Sanduhrlänge), um die Welt zu gestalten (sollte sie noch nicht vollständig sein) oder Legendäre Städte zu zerstören.

Während du nicht am Zug bist ...

- darfst du keine Plättchen in deinen Händen halten.
- darfst du die Plättchen in deiner eigenen Ablagereihe wenden, musst aber sofort die Hände wegnehmen, wenn der Spieler am Zug Plättchen in deiner Ablagereihe anschauen, wenden oder nehmen möchte.
- darfst du keine Plättchen in fremden Ablagereihen wenden oder deine Hände über der Welt halten.



Verdeckte Götter

In diesem Modus werden die Götter nicht offen neben den Rahmen gelegt. Stattdessen erhält jeder von euch zufällig und verdeckt eine Gottheit zugelost.

Jeder von euch wählt bei Spielbeginn eine Spielerfarbe und nimmt sich den Propheten-Vorrat dieser Farbe. Verteilt die Götter erst, nachdem ihr die Farben gewählt habt. Die Farbe der gewählten Propheten hat in diesem Modus nichts mit der Gottheit zu tun und wird mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mit dieser übereinstimmen. Das ist durchaus so gewollt so, denn in diesem Modus bleibt bis zum Spielende geheim, wer von euch welche Gottheit verkörpert. Ihr offenbart euch erst direkt vor der Wertung.

Alle anderen Spielregeln bleiben unverändert.

Hinweise zu diesem Modus:

Da ihr bereits bei Spielbeginn eine Gottheit „gewählt“ habt, dürft ihr bereits auf das erste Plättchen, das ihr in die Welt legt, einen Propheten setzen – wenn ihr wollt.

Es ergibt nur wenig Sinn, diesen Modus in einem Spiel zu zweit mit allen 4 Göttern zu nutzen, da ihr dann natürlich beide von Anfang an wüsstet, welche Götter der jeweils andere Spieler hat. Aber in einem Spiel zu zweit mit 2 Göttern funktioniert dieser Modus ganz hervorragend.



DAS SPIEL ZU DRITT

Es gelten die zuvor beschriebenen Regeln mit folgenden Ausnahmen:



- Jeder Spieler kann bis zu 13 Geländeplättchen in seine Ablagereihe legen (anstelle von 10). Daher sind die ersten 3 Felder auf dem Rahmen doppelt gekennzeichnet.



- Legt je 13 Propheten in das Aufbewahrungskästchen jeder Gottheit.



- Sobald jeder von euch eine Gottheit gewählt hat, bleibt eine Gottheit samt ihrer Propheten übrig und spielt im weiteren Spielverlauf keine Rolle.

Bei der Schlusswertung wird ihre Geländeart bei der Auswertung von „Größtes Königreich“ sowie „Meiste Königreiche“ nicht berücksichtigt.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Für Partien zu zweit gibt es zwei mögliche Spielmodi.



Mit allen 4 Göttern

Legt je 10 Propheten in das Aufbewahrungskästchen jeder Gottheit. Baut das Spiel genauso auf wie im Spiel zu viert.

Jeder von euch wählt im Verlauf der Partie zwei Gottheiten und erhält die zugehörigen Propheten-Vorräte. Du kannst deine beiden Gottheiten gleichzeitig auswählen oder erst eine nehmen und später die zweite. Sobald du beide Gottheiten gewählt hast, musst du jedes Mal, wenn du einen Propheten auf ein neu gelegtes Geländeplättchen setzen möchtest, entscheiden, von welcher Gottheit du den eingesetzten Propheten nimmst. Du darfst weiterhin nur 1 Propheten pro Plättchen einsetzen.

Die eigene Ablagereihe

Legt den Rahmen so zwischen euch, dass ihr an zwei einander gegenüberliegenden Ecken sitzt. So habt ihr beide Zugriff auf je zwei Ablagereien und jedem von euch stehen daher 20 Ablagemöglichkeiten zur Verfügung.

Göttlichen Einfluss berechnen

Stellt je 1 Propheten von jeder Farbe auf die Wertungsleiste. Der Göttliche Einfluss eurer beiden Götter wird separat voneinander gewertet.

Bei der „Propheten und Königreiche“-Wertung ist die größte Anzahl an Propheten einer Farbe entscheidend, nicht die größte Anzahl an Propheten eines Spielers.

Beispiel: In einem Königreich hat Tim 1 blauen Propheten und 3 grüne Propheten. Clemens hat dort 2 graue und 2 gelbe Propheten. Obwohl beide Spieler insgesamt gleich viele Propheten in diesem Königreich haben, erhält nur Tim für seinen grünen Propheten auf der Wertungsleiste die GE für dieses Königreich.

Und der Verlierer ist ...

der Spieler, dessen Prophet auf der Wertungsleiste ganz hinten ist. Der andere Spieler gewinnt. Besteht hier ein Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen anderer Prophet auf der Wertungsleiste vorne steht. Besteht auch hier Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

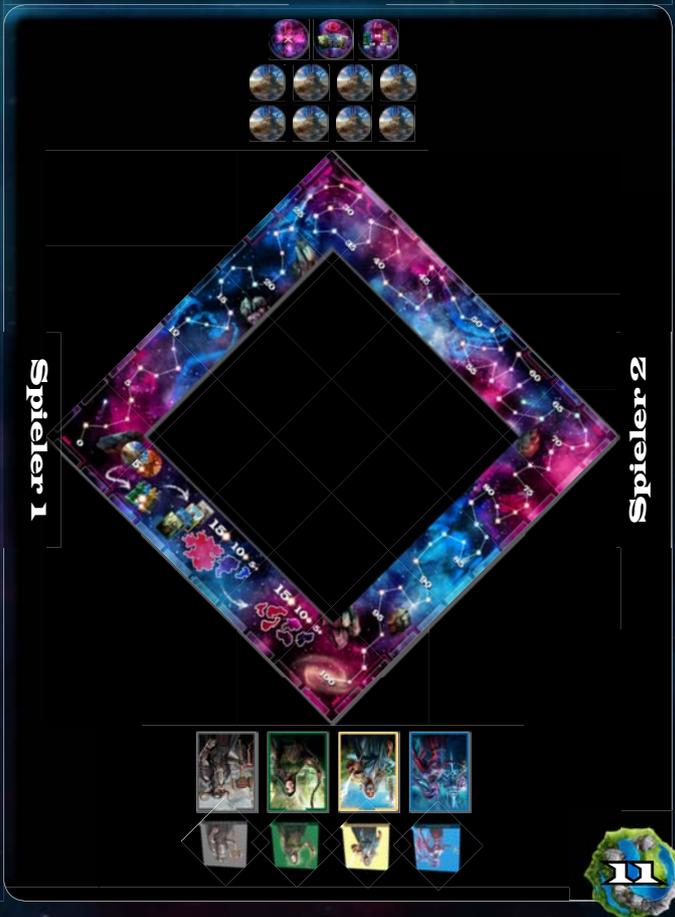


Mit nur 2 Göttern

Baut das Spiel mit 4 Göttern auf, so wie im Spiel zu viert. Legt aber je 13 Propheten jeder Farbe in die Aufbewahrungskästchen der Gottheiten. Jeder von euch wählt im Verlauf der Partie nur eine Gottheit und erhält dann die zugehörigen Propheten. Die beiden übrigen Gottheiten werden im weiteren Spielverlauf nicht berücksichtigt. Bei der Schlusswertung werden deren Geländearten bei der Auswertung von „Größtes Königreich“ sowie „Meiste Königreiche“ nicht berücksichtigt.

Die eigene Ablagereihe

Legt den Rahmen so zwischen euch, dass ihr an zwei einander gegenüberliegenden Ecken sitzt. So habt ihr beide Zugriff auf je zwei Ablagereien und jedem von euch stehen daher 20 Ablagemöglichkeiten zur Verfügung.



FALSCH GELEGTE PLÄTTCHEN

In den ersten Partien kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler in der Hitze des Gefechts ein Geländeplättchen falsch in die Welt legt, weil er entweder nicht beachtet, dass Geländeplättchen passend angelegt werden müssen, oder dass er die 2-Kanten-Regel vergisst. In den meisten Fällen wird das sofort von den anderen Spielern bemerkt werden und der Spieler, der den Fehler gemacht hat, nimmt das Plättchen einfach zurück in die Hand.

Aber vielleicht bemerkt ja auch niemand sofort einen solchen Fehler.

Wie korrigiert man einen Fehler, wenn er später entdeckt wird?

Befindet sich ein Prophet auf dem falsch gelegten Plättchen, ist sofort klar, wer der „Übeltäter“ ist. Der Prophet geht zurück in den Vorrat dieses Spielers und das Plättchen wird entfernt und in die Ablagereihe des Spielers gelegt. Ist die Ablagereihe voll, wird das Plättchen in den Beutel geworfen.

Befindet sich kein Prophet auf dem falsch gelegten Plättchen, fragt in die Runde, wer das Plättchen gelegt hat. Meldet sich ein Spieler, nimmt er wie oben beschrieben das Plättchen zurück. Lässt sich der Schuldige nicht feststellen, wird das Plättchen in den Beutel zurückgeworfen.

Nachdem das falsche Plättchen entfernt wurde, liegen nun möglicherweise weitere Plättchen fehlerhaft in der Welt. Alle diese Plättchen werden entfernt und in den Beutel geworfen. Auch das kann wiederum dazu führen, dass weitere Plättchen fehlerhaft in der Welt liegen. Entfernt so lange alle falschen Plättchen, bis die Welt „in Ordnung“ ist. Versucht nicht, zuzuordnen, wer welche dieser Plättchen gelegt hat, sondern werft einfach alle diese Plättchen in den Beutel. Sollten sich auf diesen Plättchen Propheten befinden, gehen sie zurück in den Vorrat ihrer Besitzer.

Stellt ihr erst bei der Schlusswertung fest, dass ein Plättchen falsch gelegt wurde, ist es zu spät, dies noch zu korrigieren. Führt die Schlusswertung inklusive des falschen Plättchens durch.

Strafe für fehlerhaft gelegte Geländeplättchen

Meistens passieren Fehler nur während der ersten Partien und es steckt selten böse Absicht dahinter. Daher sollten Anfänger nicht für Fehler bestraft werden. Sollte aber einem erfahrenen Spieler ein Fehler unterlaufen, so sollte er dafür durchaus eine Strafe erhalten.

Entfernt zunächst, wie oben beschrieben, das falsche Plättchen und alle daran anliegenden fehlerhaften Plättchen. Danach verliert der Spieler, der für den Fehler verantwortlich ist, dauerhaft einen seiner Propheten. (Legt ihn zurück in die Spielschachtel.) Befand sich auf dem falschen Plättchen ein Prophet, so geht dieser verloren. Stand kein Prophet darauf, verliert der Spieler einen Propheten aus seinem Vorrat. Hat der Spieler keinen Propheten mehr im Vorrat, muss er einen seiner Propheten von einem Geländeplättchen entfernen (nicht aber von einer Legendären Stadt).

DANKSAGUNG

Vielen Dank allen Testspielern, die sich mit dem Spiel während seiner Entwicklung beschäftigt haben. Es war mir ein Vergnügen, mit euch zu spielen und zu testen. Es gab so viele von euch, ich fürchte, ich werde ein paar vergessen. Bitte nehmt mir das nicht übel. Daher, in absteigender Reihenfolge ihrer Beteiligung (wenn mich mein Gedächtnis nicht im Stich lässt): Beatriz Fortunato, Alexandre Figuière, Yves und Merlin Ley, dem „Fières Hâches“-Rollenspiel-Team, Jean Seb und Stéphanie von JSST Jeux, den „Asmoday 2015“-Spielern, Stéphane Burgunder, den brasilianischen Spielern in Rio de Janeiro, Juiz de Fora und auf der Diversao Offline fair, dem Conclave Team in Brasilien, Jean-Charles Mourey, dem deutschen und internationalen Team im Hotel in Essen, dem Asmodee-Demo-Team, Henri Bendelac „and the adventures in the Rhône“, Alexis von Asmodee, Ismaël ...

Ein besonderer Dank geht an Ismaël für seine künstlerische Leistung und die fantastische Arbeit an diesem Spiel. Ich ziehe meinen Hut vor dir!

CREDITS

Autor: Christophe Boelinger

Illustration: Ismaël

 : Patrick Matheus

Grafik: Jean-Charles Mourey, Ismaël, Christophe Boelinger, Jean-Luc Mourey

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff



www.ludically.com