

REGELWERK

Wyrmgold

Am Anfang... warst DU!



In „*Believe in me! (please)*" übernimmst du die Rolle einer selbsternannten Gottheit, die alles dafür tut, um von den arglosen Menschlein angebetet zu werden. Dein Ziel: Überzeuge sie davon, dass **Naturphänomene** wie Stürme, Sonnenfinsternisse oder Vulkanausbrüche auf dein göttliches Konto gehen – auch wenn du damit rein gar nichts zu tun hast. Denn je mehr verlorene Seelen an dich glauben, desto schneller wächst deine kleine Scharlatanerie zum großen Kult.

Deine **Gesinnung** bestimmt deine Spielweise, doch egal, ob du zornig, chaotisch oder sanftmütig wirst, der Gott, der am Ende die meisten **Gläubigen** gesammelt und seinen Körper vollständig manifestiert hat, gewinnt das Spiel. Dadurch kann er sich in seinem unendlichen Ruhm sonnen, und was noch viel wichtiger ist, er erhält ordentliche Steuervorteile.

SEHT HER! ICH BIN ES...

Ob der Donner grollt, die Erde bebt oder ein Yak mit zwei Köpfen geboren wird – deine Zeit als Lichtgestalt ist gekommen, um den Ruhm dafür einzuheimsen.

Bilde Gesangsmönche und Kampfnonnen aus und bau dir goldene Monumente. Wenn dein heiliges Heer steht und deine Reliquien poliert sind, brauchst du dich auch nicht mehr vor ketzerischen Aufklärern und falschen Propheten zu fürchten. Denn du bist der einzig wahre Gott! Leider denken das die anderen auch von sich...

INHALT

Spielelemente - Seite 2
- Spielmaterial
- Spielaufbau und Vorbereitung

Rundenablauf - Seite 5
- Der göttliche Zyklus

Göttliche Aktionen - Seite 6
- Himmelreichskarten spielen
- Tempeldienst
- Monumente & Granaten

Phänomene - Seite 9
- Phänomen beanspruchen

Der Falsche Prophet - Seite 11
- Gebote & Falscher Prophet

Aufbau der Gottheit - Seite 11
- Dreifaltigkeit und Gesinnung

Spielende - Seite 13
- Götterdämmerung
- Spielende und Sieg

Spielbeispiel - Seite 15

Glossar - Seite 17

Göttlicher Spickzettel - Seite 19

SPIELANLEITUNG RICHTIG LESEN

SEI EINS MIT DEM REGELHEFT

Solche Texte wie dieser hier sind stimmungsvolle Überschriften.

Und hier kommt dann noch ein wenig Auflockerung für das Regelwerk. Dieser Text ist nicht relevant um das Spiel zu verstehen. Es ist also erlaubt ihn auch zu ignorieren, aber man kommt dafür vielleicht in die Hölle!

Schlagwörter sind hervorgehoben. Im Glossar (➔ **Seite 17**) findest du alle relevanten Begriffe.



Anmerkungen und Erinnerungen werden hier genannt!

In diesem Textfeld gibt es wichtige Informationen zur Übersicht, die ihr besser genau lesen solltet.

SPIELMATERIAL

MACHE DIR DEN GANZEN KREMPEL UNTERTAN

Und der Herr erschuf den Meeple nach seinem Ebenbilde.

Das Auspöppeln, Sortieren und Pflegen des Spielmaterials ist eines Gottes höchste Zier. Lege den falschen Propheten nie zu den Aufklärern, behandle die Wahrheitskarten mit dem nötigen Respekt und lass keine heilige Handgranate fallen, sonst bist du noch vor der Götterdämmerung im Himmel. Amen.

1x BERG DER GEBOTE

WIRD VON DIR LIEBEVOLL ZUSAMMENGEBAUT (SIEHE SEPARATE ANLEITUNG)

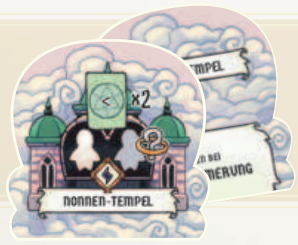


24 PLÄTTCHEN

4x FALSCHER PROPHET-PLÄTTCHEN



4x NONNEN-TEMPEL



16x GESINNUNGS-PLÄTTCHEN

4x ZORNIG



4x SANFTMÜTIG



4x CHAOTISCH



4x UNERGRÜNDLICH



TOKEN UND WÜRFEL

140x GLÄUBIGE
(KLEINE MEEPLE MIT GROSSER HINGABE)



20x GEBOTS-MARKER



1x CHAOSWÜRFEL



1x STARTGOTT-MARKER

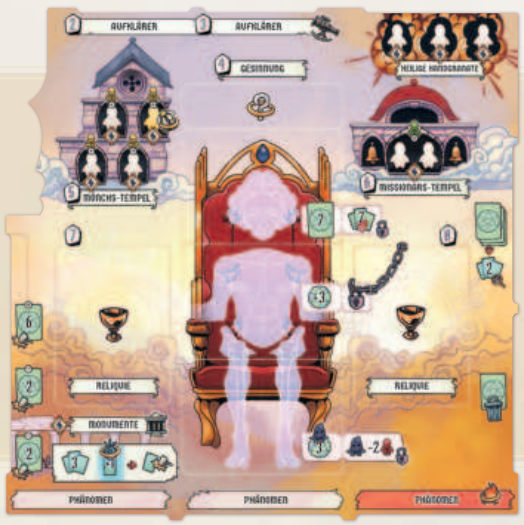


1x FALSCHER PROPHET



SPIELBRETTER

4x GÖTTERTABLEAU



210 KARTEN

25x GEBOTE

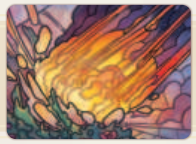


69x HIMMELREICHSKARTEN



- 14x AUFKLÄRER
- 16x HEILIGES HEER
- 18x RELIQUIEN
- 21x SEGEN

18x PHÄNOMENE



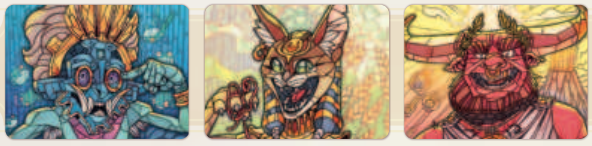
18x MONUMENTE



9x HEILIGE HANDGRANATEN



27x DREIFALTIGKEITSKARTEN
(3 STAPEL À 9)



9x CHAOS **9x SANFTMUT** **9x ZORN**

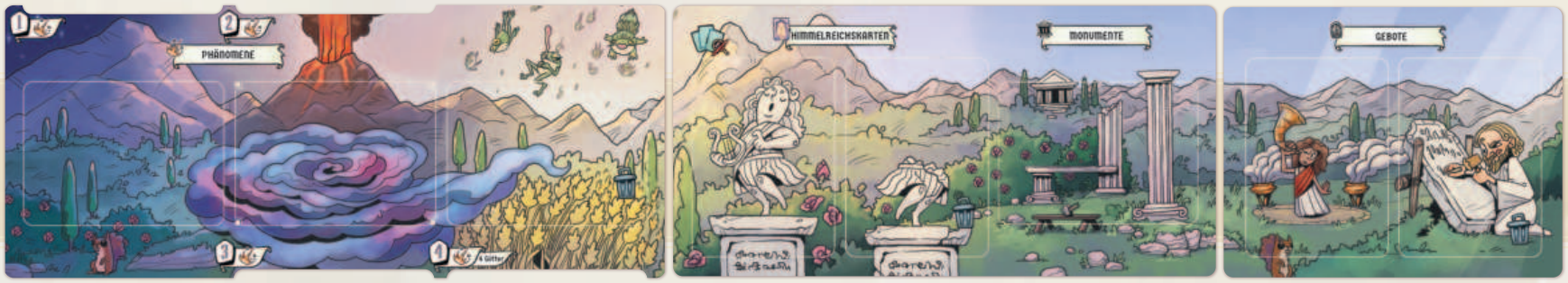
4x SPICKER



40x WAHRHEITSKARTEN
(9 PRO GOTT + 4 EXTRA 6EN)



1x MITTELTABLEAU (DREITEILIG)

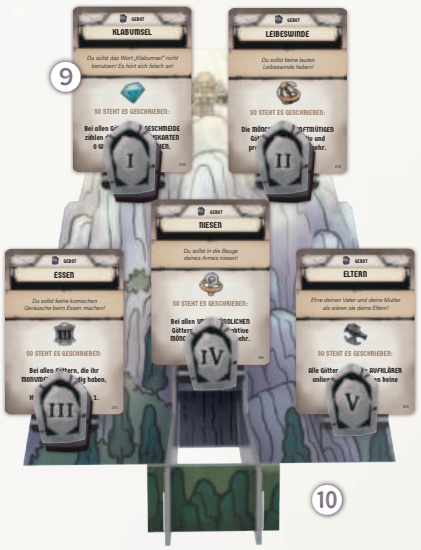


SPIELAUFBAU & VORBEREITUNG

GÖTTLICHES HANDWERK

Der Tisch ist dein Tempel.

Bügelt euer Gewand, rückt euren Thron zurecht und verwandelt den Tisch in euer Schlachtfeld! Beim Aufbau sind noch alle gleich, doch schon bald soll ein Hauen und Stechen zwischen euch sein, auf dass nur einer von euch gekrönt wird.

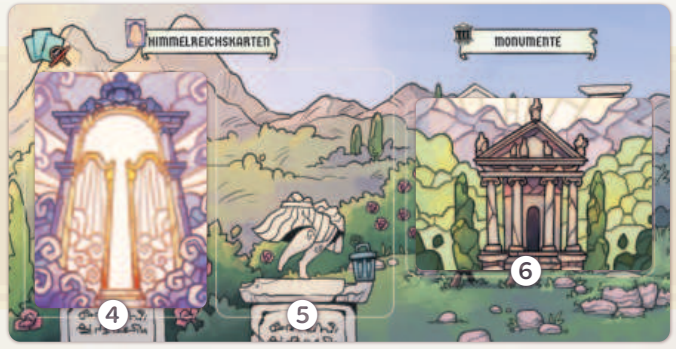


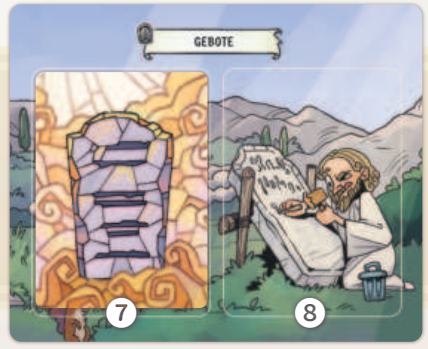


Götter und Mitgötter

Ab sofort werden alle Spieler und Mitspieler zu Göttern und Mitgöttern. Aber lasst euch das nicht zu Kopfe steigen!



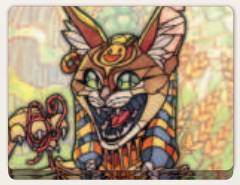


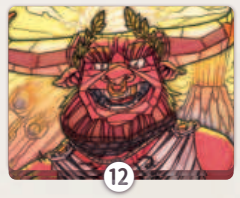


❶ **Phänomene**-Nachziehstapel
❷ Zu stechendes **Phänomen**
❸ **Phänomene**-Ablagestapel
❹ Allgemeiner Nachziehstapel
❺ Allgemeine Ablagestapel
❻ **Monumente**-Stapel
❼ **Gebote**-Nachziehstapel
❽ **Gebote**-Ablagestapel
❾ Aktive **Gebote**
❿ **Berg der Gebote**
⓫ **Falscher Prophet**-Figur
⓬ **Dreifaltigkeitskarten**
⓭ **Heidnischer Haufen**

1. MATERIAL VORBEREITEN

- Platziert das **Mitteltableau** gut erreichbar in der Mitte.
- Mischt alle **Phänomene** und legt sie verdeckt bereit ❶.
- Mischt alle **Himmelreichskarten (Segen, Aufklärer, Heiliges Heer, Reliquien)** zu einem allgemeinen Nachziehstapel und legt ihn verdeckt bereit ❹.
- Sortiert die 3-teiligen **Monumente** zu 6 Stapeln. Nehmt zufällig so viele Stapel wie Götter teilnehmen, fügt einen weiteren hinzu und mischt sie zu einem **Monumente**-Nachziehstapel.
  Bei **2** Göttern = 9 Karten
  Bei **3** Göttern = 12 Karten
  Bei **4** Göttern = 15 Karten
  Legt diesen Nachziehstapel auf das **Mitteltableau** ❻.
- Mischt alle **Gebote** und legt auch diesen Stapel verdeckt auf das **Mitteltableau** ❼.
- Legt die **Falscher Prophet** Figur daneben ⓫. Er kommt später ins Spiel.
- Stellt den (aufgebauten) Berg der Gebote auf einen passenden Platz ❾.
  Legt die **Gebots**-Marker gestapelt davor.
- Sortiert die **Dreifaltigkeitskarten** nach **Gesinnung** (**Sanftmut**, **Zorn**, **Chaos**). Mischt jeden Stapel und legt sie als **drei verdeckte Stapel** bereit ⓬.


9x SANFTMUT



9x ZORN


9x CHAOS







DAS GÖTTERTABLEAU





- **A Falscher Prophet**-Plättchen
- **B Götterdämmerung/Nonnen-Tempel**-Plättchen
- **C Aufklärer**-Platz
- **D Heilige Handgranate**-Platz
- **E Gesinnung**
- **F Kopf** **G Brust** **H Beine**
- **I Monument**-Platz
- **J Reliquien**-Platz
- **K Phänomen**-Platz
- **L** Persönlicher Nachziehstapel
- **M** Persönlicher Ablagestapel
- **N Handkarten**
- **O Gläubige** Vorrat

2. GLÄUBIGE & HEIDNISCHER HAUFEN:

- Legt alle **Gläubigen** in die Mitte. Das ist der **Heidnische Haufen** 13.
- Legt 10 **Gläubige** aus dem **Heidnischen Haufen** in den eigenen Vorrat O.

3. JEDER GOTT ERHÄLT:

- 1 **Göttertableau**
- 9 eigene **Wahrheitskarten** als verdeckten persönlichen Nachziehstapel L am **Göttertableau**, bestehend aus Karten mit **Wahrheit**: 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7.
  Die Nachziehstapel der **Wahrheitskarten** haben oben rechts Augen-Markierungen, um sie besser voneinander zu unterscheiden.
  Es sollten 4 **Wahrheitskarten** mit **Wahrheit** 6 ohne Augen-Markierung übrig bleiben. Legt sie bereit, sie werden im Laufe des Spiels relevant.



- 1 **Unergründlich**-Plättchen E
- 2 zufällige **Heilige Handgranaten**. Wählt eine davon aus und legt sie verdeckt an den **Heilige Handgranate**-Platz an D. Die andere kommt zurück in die Box.
- 6 Handkarten, bestehend aus 2 frei gewählten **Wahrheitskarten** aus dem eigenen Nachziehstapel L + 4 zufällig gezogenen **Himmelreichskarten** aus dem allgemeinen Nachziehstapel 4.

4. STARTGOTT BESTIMMEN:



- Jeder murmelt ein kurzes Gebet in einer unverständlichen Sprache.
- Derjenige, der zuletzt eine heilige Stätte betreten hat, erhält den **Startgott-Marker.**

Unstimmigkeiten müssen ausdiskutiert werden. Feuerbälle sind dabei nicht erlaubt.

DER GÖTTLICHE ZYKLUS

IMMER WIEDER SONNTAGS...

Strategische Eingebungen, göttlich inspiriert.

Du darfst göttliche Aktionen pro Zug wirken und du wirst sie verdammt noch mal wie Wunder aussehen lassen. Aber der Teufel ist ein Eichhörnchen!

Beginnen darf immer der Gott mit dem **Startgott-Marker**. Er führt als erstes seinen Götterzug mit allen Schritten aus. Danach führt der nächste Gott im Uhrzeigersinn seinen Götterzug aus, bis alle Götter, wie in **Phase 1: Der Götterzug** beschrieben, ihre Götterzüge ausgeführt haben. Dann geht es zu **Phase 2: Phänomen beanspruchen**. Die Runde wird mit **Phase 3: Startgott-Marker weitergegeben** abgeschlossen.

ZIEL DES SPIELS

Sobald ein Gott alle drei Körperteile auf sein Göttertableau angelegt (**manifestiert**) hat, wird das Spielende (**Götterdämmerung**) eingeleitet. Der komplett **manifestierte** Gott mit den meisten **Gläubigen** gewinnt das Spiel.



PHASE 1: DER GÖTTERZUG

Jeder Gott führt seinen Zug in 3 Schritten aus:

1. SCHRITT: GÖTTERTABLEAU ABHANDELN

Alle Effekte, die auf deinem **Göttertableau** liegen oder freigeschaltet wurden, werden in Zahlenreihenfolge aktiviert und ausgeführt.

1. **Falscher Prophet** (**Seite 11**)
2. **Aufklärer** und 3. **Aufklärer** (**Seite 6**)
4. **Gesinnung** (**Seite 11**)
5. **Mönchs-Tempel** und 6. **Missionars-Tempel** (**Seite 7**)
7. **Reliquie** und 8. **Reliquie** (**Seite 6**)

2. SCHRITT: GÖTTLICHE AKTIONEN (2 PRO ZUG)

Du hast standardmäßig 2 Aktionen . (Einige Effekte können das verändern.)
Man kann die gleiche Aktion mehrfach wählen.
Folgende Aktionen stehen dir zur Verfügung:

- **Himmelreichskarte** spielen (**Seite 6**)
- **Tempeldienst** (**Seite 7**)
- **Monumente** bauen (**Seite 8**)
- **Heilige Handgranate** aufladen und evtl. zünden (**Seite 8**)
- angelegtes **Phänomen** auslösen (**Seite 8 ff.**)
- **Falschen Propheten** weiterschicken (**Seite 8 ff.**)

3. SCHRITT: NACHZIEHEN

Ziehe auf dein aktuelles **Handkartenlimit** nach (zu Beginn 6 Handkarten).
Dabei gelten IMMER folgende Regeln:

KARTENTYP	NACHZIEHREGEL
Wahrheitskarten	Maximal 2 Karten. Wähle sie gezielt aus deinem persönlichen Nachziehstapel aus.
Himmelreichskarten	Beliebig viele Karten. Ziehe sie zufällig vom allgemeinen Nachziehstapel.

Karten dürfen auch auf der Hand behalten werden. Du darfst mehr Karten als dein Handkartenlimit auf der Hand haben. Das Limit gilt nur beim Nachziehen! Sollte ein Nachziehstapel leer sein, wird der Ablagestapel sofort wieder zum entsprechenden Nachziehstapel umgewandelt. Der allgemeine Nachziehstapel muss dabei gemischt werden.

PHASE 2: PHÄNOMEN BEANSPRUCHEN

Die Götter **stechen** um ein aufgedecktes **Phänomen** und der Gewinner erhält Belohnungen (**Seite 9**). Wenn dabei zum ersten Mal ein Gott komplett **manifestiert** wird, kommt es zur **Götterdämmerung** (**Seite 13**) und das Spielende wird eingeleitet (**Seite 14**).

PHASE 3: STARTGOTT-MARKER WEITERGEBEN

Gib den **Startgott-Marker** nun an deinen Mitgott zur linken Seite weiter.



HIMMELREICHSKARTEN SPIELEN

ORDNUNG, EIFER UND EIN BISSCHEN EINSCHÜCHTERUNG.

Lasst Segen regnen, kommt mit Aufklärern klar und stellt mit dem Heiligen Heer aus Aufklärern Reliquien her. Ein ganzes Himmelreich in deiner Hand!

Um eine **Himmelreichskarte** als Aktion zu spielen, lege 1 Karte aus deiner Hand offen vor dir aus. Einen **Segen** oder **Heiliges Heer** handelst du ab und legst sie auf den allgemeinen Ablagestapel. **Aufklärer** und **Reliquien** legst du auf die entsprechenden Plätze eines **Göttertableaus**.



HIMMELREICHSKARTEN

Der Himmel ist gerecht. Theoretisch.

Himmelreichskarten bestehen aus **Segen**, **Aufklärern**, **Heiligen Heeren** und **Reliquien.**

- Du darfst am Ende des Götterzuges beliebig viele **Himmelreichskarten** nachziehen. Achte auf dein Handkartenlimit.
- Alle **Himmelreichskarten** werden als Aktion gespielt (falls möglich).
- Alle **Himmelreichskarten** können **Wahrheit** generieren, wenn man sie beim **Stechen** ausspielt.

Ablagestapel durchsuchen

Jeder Gott darf nur seinen persönlichen Ablagestapel durchsuchen. Alle anderen Ablagestapel sind geheim.



OPFERKOSTEN



Heidnischer Haufen





Opferkosten

Opferkosten werden mit Gläubigen bezahlt. Dafür kannst du Gläubige aus deinem Vorrat oder von einem Tempel auf deinem Göttertableau opfern. Das bedeutet, dass du sie in den Heidnischen Haufen zurücklegst. Solltest du Opferkosten nicht zahlen können, kannst du die Karte nicht spielen.

Solltest du von einem Mitgott ausgelöste Opferkosten (z.B. Aufklärer, Segen, Chaoswürfel usw.) nicht zahlen können, verfallen sie.



DIE VERSCHIEDENEN TYPEN

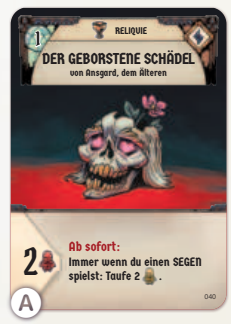


SEGEN

Himmlische Hilfe mit Ablaufdatum. Und wenn's nicht hilft – sieht's wenigstens schön golden aus.

Einmalige Effekte, die direkt nach dem Ausspielen auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt werden.

- Wenn du die passende **Gesinnung** hast, erhältst du beim Ausspielen stattdessen den **Gesinnungs**-Bonus (A).



RELIQUIEN

Der verstorbene Märtyrer, von dem diese Reliquie stammt, schaut aus dem Himmel herab. Ja, das sind Tränen der Freude!

Dauerhafte Artefakte mit Spezialeffekten.

- Werden auf die göttlichen Hände deines **Göttertableaus** gelegt, wenn du **Opferkosten** (A) bezahlst.
  Eine links, eine rechts.
- Die rechte Hand ist anfangs gesperrt ( ), bis deine Brust **manifestiert** ist (**Seite 11**).
- Du darfst eine **Reliquie** ersetzen, wenn du erneut die **Opferkosten** (A) zahlst.
- Die alte **Reliquie** kommt auf den allgemeinen Ablagestapel.



HEILIGES HEER

Foltern? Das nennt man "werkzeugunterstützte Erinnerungshilfe!"

Durch sie können **Aufklärer** vom **Göttertableau** abgelegt werden.

- Können als Aktion nur gespielt werden, wenn sie auf einen **Aufklärer** abzielen.
- Zählen 3 **Wahrheit** (A), solange du deine Beine noch nicht **manifestiert** hast (**Seite 11**). Andernfalls zählen sie nur 1 **Wahrheit**.
- Du musst **Opferkosten** (B) zahlen, es sei denn, dein **Heiliges Heer** trifft genau auf seinen bevorzugten **Aufklärer-Typ**.



AUFKLÄRER

Sie stellen unbequeme Fragen und kennen dummerweise auch noch die Antwort darauf.

Sie behindern deine Mitgötter.

- Lege sie an das **Göttertableau** eines Mitgottes, wenn du **Opferkosten** (A) bezahlst.
- Effekte (B) können sofort oder jedes Mal beim Abhandeln des **Göttertableaus** in Kraft treten.
- Jedem Gott können max. 2 **Aufklärer** gleichzeitig an das **Göttertableau** angelegt werden.
- Nur durch **Heiliges Heer**-Karten können sie auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt werden.



TEMPELDIENST

WER BETET, SÜNDIGT NICHT

Wir stellen ein: sakrale Facharbeiter (m/w/d).

Mönche singen, Missionare missionieren und Nonnen können Kung-Fu. Und ein gut besetzter Tempel ist im Prinzip nur eine gut geölte Seelen-Fang-Maschine. Lieferung im Preis enthalten.

Auf deinem **Göttertableau** findest du drei Tempelarten, in denen du **Gläubige** einsetzen kannst. Alle **Tempel** werden über Aktionen befüllt.
Dazu setzt du **Gläubige** aus deinem Vorrat ein. Diese bringen dir wiederkehrende Effekte beim Abhandeln deines **Göttertableaus**. **Nonnen-Tempel** können dich sogar beim Beanspruchen eines **Phänomens** stärken.

Mönche, Missionare und Nonnen verbleiben im Normalfall in ihren **Tempeln** bis zum Spielende und kehren nicht automatisch in deinen Vorrat zurück.



DIE GLÄUBIGEN

Nicht alle Schäfchen sind gleich. Manchmal verlieren sie ihren Glauben, manchmal nur ihr Leben.

Gläubige kommen im Regelheft und auf den Karten in drei unterschiedlichen Farben vor. Die Farben erklären von wo sie genommen und wohin sie gelegt werden:

SYMBOL	EFFEKT	BEDEUTUNG
	Taufen	Wandern vom **Heidnischen Haufen** in den Vorrat eines Gottes.
	Opfern	Wandern von dem Vorrat eines Gottes zum **Heidnischen Haufen**.
	Missionieren	Wandern von Gott zu Gott.

➔ Sollten die **Gläubigen** im **Heidnischen Haufen** tatsächlich mal ausgehen, behelft euch mit passenden Ersatzmaterialien.

1. MÖNCHS-TEMPEL

Ihr Gesang ist so rein, weil sie ihre Stimmbänder nur mit Bockbier ölen.



- Setze 1 **Gläubigen** als Aktion auf einen freien Platz im **Mönchs-Tempel**, um ihn zu einem Mönch zu machen. Mönche zählen weiterhin zu deinen **Gläubigen**.
- Beim Abhandeln des **Göttertableaus** taufst du für jeden Mönch 1 **Gläubigen** aus dem **Heidnischen Haufen**.
- Sanftmütige Götter dürfen bis zu 4 Mönche einsetzen (alle anderen max. 3). Wenn sich deine **Gesinnung** ändert und du nicht mehr sanftmütig bist, lege den Mönch zurück zu den anderen **Gläubigen** in deinen Vorrat.

2. MISSIONARS-TEMPEL

Sie missionieren immer zu zweit: Ein Meister und sein weisungsgebundener Azubi ohne Aussicht auf Übernahme nach der Ausbildung.



- Setze bis zu 2 **Gläubige** gleichzeitig als 1 Aktion auf einen freien Platz im **Missionars-Tempel**, um sie zu Missionaren zu machen. Missionare zählen weiterhin zu deinen **Gläubigen**.
- Beim Abhandeln des **Göttertableaus** missionierst du für die beiden Missionare zusammen 1 **Gläubigen** von einem Mitgott deiner Wahl. Lege ihn zu deinem Vorrat.
- Nur ein voll besetzter **Missionars-Tempel** wird beim Abhandeln aktiviert.

3. NONNEN-TEMPEL

Sie kämpfen für deinen Glauben und den Veggie-Mittwoch.

Achtung: Nur verfügbar nach Beginn der **Götterdämmerung** (➔ **Seite 13**).



- Setze 1 **Gläubigen** als Aktion auf einen freien Platz im **Nonnen-Tempel**, um ihn zu einer Kampfnonne zu machen. Kampfnonnen zählen weiterhin zu deinen **Gläubigen**.
- Beim **Stechen** kannst du Kampfnonnen opfern, um die niedrigste **Wahrheitskarte** zu verdoppeln. Dabei darfst du nur 1 Kampfnonne opfern, selbst wenn beide Plätze besetzt sind.
- Unergründliche Götter dürfen beide Kampfnonnen-Plätze mit einer einzigen Aktion füllen. Wenn sich deine **Gesinnung** ändert und du nicht mehr unergründlich bist, lege die Kampfnonne zu deinen anderen **Gläubigen**.

➔ Mönche, Missionare und Kampfnonnen sind unantastbar. Sie können nicht von Mitgöttern missioniert oder geopfert werden, außer durch explizite Karteneffekte, die das erlauben.

Gläubige aus Tempeln opfern?

Ja! Du darfst deine eigenen Mönche, Missionare und Kampfnonnen jederzeit als Opferkosten verwenden, zum Beispiel für Karten deines Heiligen Heeres.

Zählen Gläubige aus Tempeln am Spielende?

Ja! Alle Mönche, Missionare und Kampfnonnen zählen ganz normal zu deinen Gläubigen bei der Endwertung.



MONUMENTE BAUEN

Baut es aus Gold und baut es höher als die Monumente meiner Mitgötter!

Monumente sind dreiteilige Bauwerke, die beim Anlegen an dein **Göttertableau** deine **Wahrheitskarten** sofort verbessern und einzigartige Boni gewähren. In der unten stehenden Tabelle sind die möglichen Verbesserungen aufgeführt.

Ziehe als Aktion 3 (bzw. 4 bei chaotischen Göttern) **Monumentkarten** vom **Monumente**-Stapel und lege eine davon an A.

Hierbei gilt es ein paar Regeln zu beachten:

- Das erste **Monument** wird auf dem untersten **Monument**-Platz angelegt, jedes weitere dann darüber.
- Wenn du schon ein **Monument** hast, muss das nächste anzulegenden **Monument** den selben Namen B haben.
- Du kannst auch eine **Monumentkarte** anlegen, die ein Mitgott bereits sammelt. Da es nur 3 von jedem Namen im Spiel gibt, kann kein Gott dieses **Monument** mehr vollenden.
- Du kannst keine schon bestehenden **Monumente** entfernen.

Mische dann die nicht angelegten **Monumentkarten** zurück in den **Monument**-Stapel.

Sobald du 3 gleiche **Monumentkarten** angelegt hast, ist dein **Monument** vollendet. Du erhältst den einzigartigen Bonus C.



MONUMENTKARTEN	EFFEKT
Erste **Monumentkarte** D	Entferne eine **Wahrheitskarte** mit **Wahrheit** 2. *
Zweite **Monumentkarte** E	Entferne eine weitere **Wahrheitskarte** mit **Wahrheit** 2. *
Dritte **Monumentkarte** F	Füge eine **Wahrheitskarte** mit **Wahrheit** 6 hinzu. **

* Lege sie aus deiner Hand, von deinem Ablage- oder Nachziehstapel zurück in die Box.
** Nimm eine der bereit gelegten **Wahrheitskarten** (ohne Augen-Markierung) direkt auf die Hand.

PHÄNOMEN AUSLÖSEN

Du kannst ein **Phänomen** als Aktion auslösen, indem du ein an deinem **Göttertableau** angelegtes **Phänomen** ausspielst und seinen Effekt nutzt. Danach wirfst du es auf den Ablagestapel der **Phänomene**. Mehr dazu unter **Phänomene** (**Seite 9**).



HEILIGE HANDGRANATE

„Zähle bis drei. Nicht bis zwei. Und auf gar keinen Fall bis fünf." – Vergessene Apokryphen.

Heilige Handgranaten sind aufladbare Spezialkarten mit explosivem Einmal-Effekt.

- Zu Spielbeginn wählst du eine von zwei **Heiligen Handgranaten** und hältst sie geheim. Lege sie verdeckt oben rechts an dein **Göttertableau**. Du darfst sie jederzeit anschauen.
- Du kannst während des Spiels als Aktion 1 **Gläubigen** auf einen **Heiligen Handgranaten** Platz deines **Göttertableaus** setzen A, um sie "aufzuladen". Bei jedem Einsatz entscheidest du, ob du ihren Effekt auslöst (sie "zündest").
- Nach dem dritten **Gläubigen** muss "gezündet" werden.
- Ihre Effektstärke richtet sich nach der Anzahl der eingesetzten **Gläubigen**.
- Sie kann nicht wieder "aufgeladen" werden, wenn sie einmal "gezündet" wurde und verbleibt offen am **Göttertableau**.
- Die eingesetzten **Gläubigen** verbleiben nach der "Zündung" weiterhin auf dem **Göttertableau** und zählen bei Spielende. Sie können **NICHT** als **Opferkosten** verwendet werden.

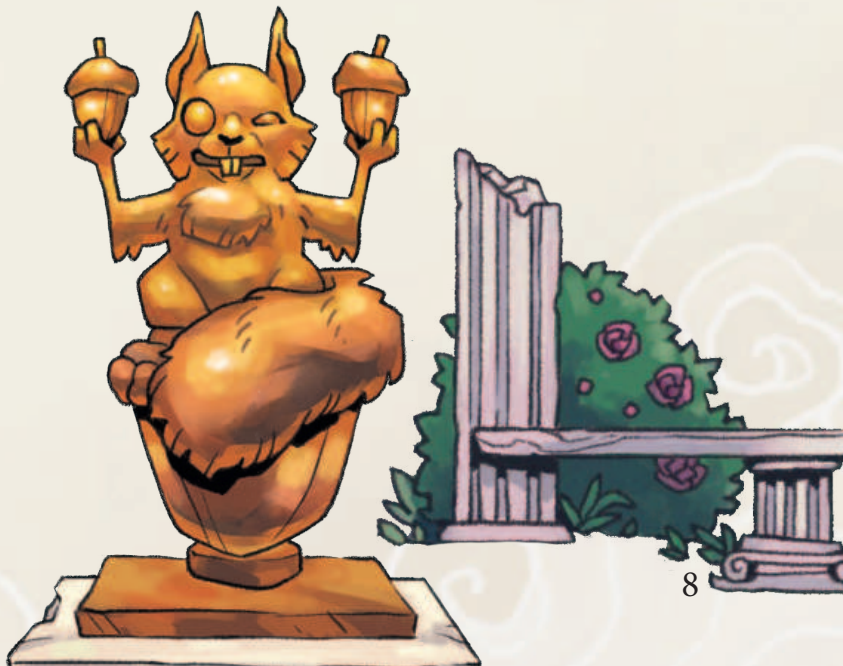






DEN FALSCHEN PROPHETEN WEITERSCHICKEN?

Du kannst als Aktion den **Falschen Propheten** weiterschicken und darfst dann ein **Gebot** "meißeln" (**Seite 11**). Dann stellst du die **Falscher Prophet**-Figur auf das **Falscher Prophet**-Plättchen eines Mitgottes deiner Wahl.



PHÄNOMEN BEANSPRUCHEN

WAHRHEIT IST RELATIV

Und siehe – es war gut. Für dich.

Ein Blitz trifft einen Baum? Du warst's. Ein Komet am Himmel? Ganz klar dein bildgewordener Gedanke!

Du brauchst keine Fakten – du brauchst Wahrheit. Und am besten mehr davon als die Konkurrenz. Ein gut platziertes „Amen!" kann Welten erschüttern oder wenigstens deinem Mitgott zeigen, dass du es ernst meinst... und Hebräisch kannst.

Wann passiert das?
Nachdem alle Götter ihren Zug abgeschlossen haben, wird gemeinsam ein neues **Phänomen** aufgedeckt. Zum Beispiel ein Tsunami, eine Mondfinsternis oder ein herbstlicher Froschregen.

PHÄNOMENE

Niemand weiß, warum das passiert ist. Also war ich es!



Phänomene sind Ereignisse der Welt, die du für dich beanspruchen willst. Dies ist der zentrale Mechanismus im Spiel.

- **Phänomene** werden in Phase 2 des **Göttlichen Zyklus** aufgedeckt.
- Beanspruchst du ein **Phänomen**, kannst du ein Körperteil manifestieren. Danach legst du das **Phänomen** an dein **Göttertableau**.
- Du taufst gesinnungsabhängig neue **Gläubige** (A).
- **Phänomene** können einmalig als Aktion (B) ausgelöst werden, dann kommen sie auf den Ablagestapel der **Phänomene**.

WAHRHEITSKARTEN

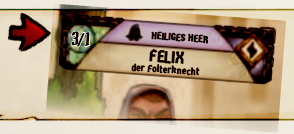
Wahrheit ist das, was du daraus machst.
Und wer mehr Wahrheit macht, hat immer recht!



Wahrheitskarten bilden deinen persönlichen Nachziehstapel, um **Phänomene** zu beanspruchen. Zu Beginn hat dein Nachziehstapel 9 **Wahrheitskarten**. Alle **Wahrheitskarten** haben eine Augen-Markierung in der oberen rechten Ecke.

- **Wahrheitskarten** können nur beim **Stechen** eingesetzt werden.
- Du suchst dir gezielt am Rundenende bis zu 2 **Wahrheitskarten** aus deinem Nachziehstapel aus.
- Du darfst mehr als 2 **Wahrheitskarten** auf der Hand haben.
- Sie haben Werte von 2 bis 7 (A).
- Sie können durch **Monumente** entfernt oder erweitert werden.
- Sobald die letzte Karte deines Nachziehstapels gezogen wurde, werden sofort alle Karten von deinem Ablagestapel verdeckt zurück gelegt.

Jede Karte erzeugt einen gewissen Wahrheitswert.



SO LÄUFT DAS STECHEN AB:

1. PHÄNOMEN AUFDECKEN

Der Startgott deckt die oberste **Phänomenkarte** auf und liest sie laut vor.

2. WAHRHEIT BEKUNDEN – MIT KARTEN UND AMEN

Nur wer einen freien **Phänomen**-Platz an seinem **Göttertableau** hat, darf mitstechen.

- Beginnend mit dem Startgott legt jeder Gott reihum verdeckt 1 Karte vor sich ab und sagt laut AMEN!
- Der Startgott MUSS eine Karte zum **Stich** hinzufügen.
- Sollte der Startgott nicht mitstechen dürfen, muss der nächste Gott eine Karte zum **Stich** beitragen.
- Möchte oder kann ein Gott keine (weitere) Karte zu seinem **Stich** hinzufügen, passt er.
- Wer einmal gepasst hat, darf nicht weiter mitstechen.
- Dies wird solange reihum weiter geführt, bis alle bis auf EINEN Gott gepasst haben. (Dieser darf KEINE weitere Karte zum **Stich** hinzufügen)

KARTENTYP	WAHRHEITSWERT
Wahrheitskarte	Wert aufgedruckt (2 bis 7 **Wahrheit**)
Heiliges Heer	3 **Wahrheit** (wenn Beine nicht manifestiert). Danach: 1 **Wahrheit**
Himmelreichskarten	1 **Wahrheit**

3. KAMPFNONNE EINSETZEN (OPTIONAL)

Ab der **Götterdämmerung** (**Seite 13**): Bevor die gelegten Karten aufgedeckt werden, darf jeder Gott in Spielerreihenfolge eine Kampfnonne opfern, um seine niedrigste **Wahrheitskarte** zu verdoppeln.

4. AUFDECKEN & WAHRHEIT ZÄHLEN



= 9 Wahrheit

- Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt
- Die **Wahrheitswerte** der aufgedeckten eigenen Karten werden summiert
- Modifikatoren einrechnen:
  - durch **Gebote, Reliquien, Aufklärer** und Kampfnonnen.
  - +3 **Wahrheit**-Bonus, solange die Brust noch nicht **manifestiert** ist
  - **Heiliges Heer** zählt 3 **Wahrheit**, solange die Beine noch nicht **manifestiert** sind

Der Gott mit der höchsten **Wahrheit** beansprucht das **Phänomen**!

Danach legen alle Götter, die mindestens eine Karte zum **Stich** beigetragen haben, ihre ausgespielten Karten offen auf die entsprechenden Ablagestapel: Die eigenen **Wahrheitskarten** auf den eigenen Ablagestapel und die **Himmelreichskarten** auf den allgemeinen Ablagestapel auf dem **Mitteltableau**.

Im 2-Götter-Spiel müssen beide mindestens 1 Karte zum Stechen beitragen. Wenn nur 1 Gott beim Stechen teilnimmt, gewinnt jener Gott automatisch. Wenn kein Gott am Stechen teilnimmt oder teilnehmen kann, verfällt das Phänomen.



5. BELOHNUNG FÜR DEN SIEGER

Bei Gleichstand:

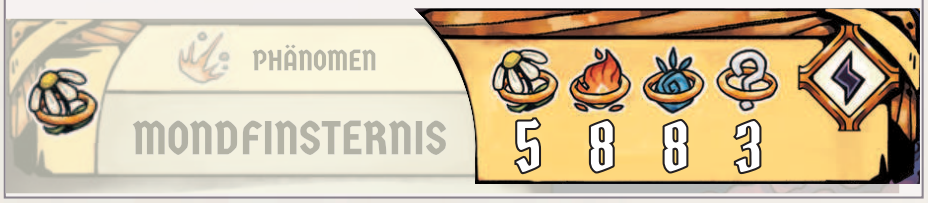
- Der Gott mit weniger **Gläubigen** im eigenen Vorrat und auf seinem **Göttertableau** gewinnt.
- Immer noch Gleichstand?
  Es gewinnt der Gott, der im **Stechen** zuletzt eine Karte beigetragen hat.

Der Siegergott:

1. Tauft **Gläubige** gemäß seiner **Gesinnung**.
2. Legt das beanspruchte **Phänomen** an einen freien **Phänomen**-Platz auf seinem **Göttertableau.**
3. Darf ein Körperteil seiner **Dreifaltigkeit** manifestieren. (➔ **Seite 11**)
4. Mit dem ersten beanspruchten **Phänomen** kommt der **Falsche Prophet** ins Spiel! (➔ **Seite 11**)

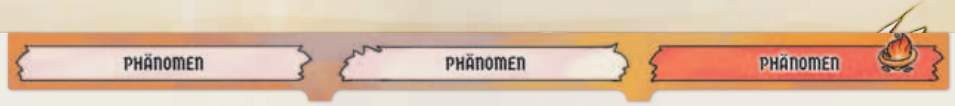
Tauf-Belohnungen nach Gesinnung:

GESINNUNG DES GOTTES	GLÄUBIGE
Verschieden zu **Phänomen**	8
Identisch zu **Phänomen**	5
Unergründlich	3
Reine Unergründlichkeit	10

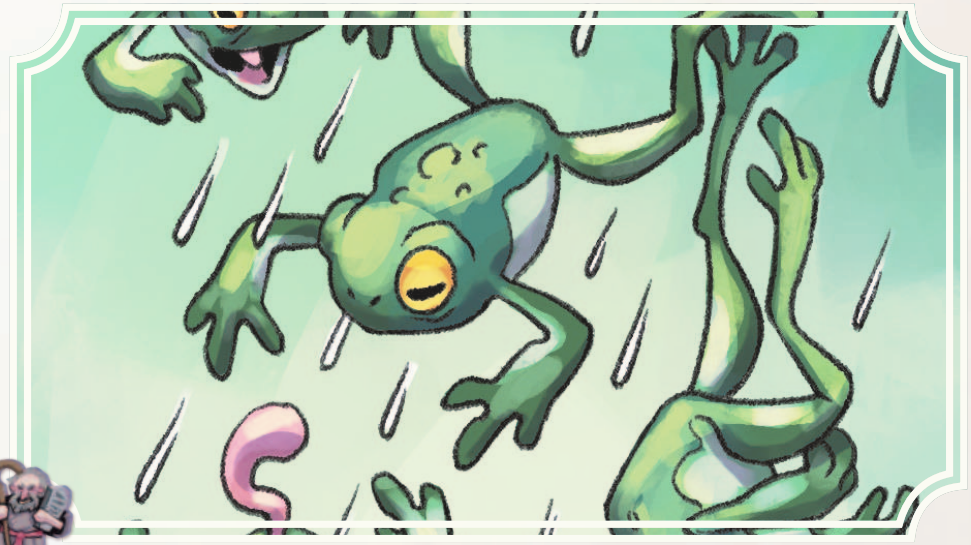


Beispiel: SANFTMÜTIG (Taufe 1) ➔ 5 Gläubige

Phänomen-Platz
Ein Gott kann nur so viele **Phänomene** anlegen wie freie Plätze auf seinem **Göttertableau** vorhanden sind. Zornige Götter haben einen zusätzlichen Platz.
UND: Wenn alle **Phänomen** Plätze belegt sind, darf man NICHT mitstechen!



Auch Götter mit vollständiger **Dreifaltigkeit** - also 3 angelegten Körperteilen - dürfen noch mitstechen, wenn sie einen freien **Phänomen**-Platz haben. Allerdings bekommen sie als Gewinner des **Stichs** keine neue **Dreifaltigkeitskarte** mehr. Sie dürfen lediglich **Gläubige** taufen und das **Phänomen** bei sich anlegen.



Gesinnung – was ist das?

Deine **Gesinnung** ist **Unergründlich**, **Sanftmütig**, **Zornig** oder **Chaotisch**.
Sie gibt dir unterschiedliche Boni im Spiel und kann sich während des Spiels ändern.
(➔ **Seite 11**)

Wie wird sie bestimmt?

Deine **Gesinnung** ergibt sich aus der Mehrheit deiner Körperteile. Schon ab der ersten **Dreifaltigkeitskarte** ändert sich deine **Gesinnung** zu **Sanftmütig**, **Zornig** oder **Chaotisch**.

➔ Bei 2 unterschiedlichen **Gesinnungen** bist du wieder **Unergründlich**.

➔ Bei 3 unterschiedlichen **Gesinnungen** bist du die **Reine Unergründlichkeit**.

Beispiel:

=	**Zornig**
+ =	**Zornig**
+ =	**Unergründlich**
+ + =	**Zornig**
+ + =	**Reiner Zorn**
+ + =	**Reine Unergründlichkeit**

➔ Zu Beginn sind alle Götter **unergründlich**!



GEBOTE & FALSCHER PROPHET



DU SOLLST EINEM ALTEN MANN MIT VERFILZTEM BART NICHT WIDERSPRECHEN!

Der Falsche Prophet wandert von Reich zu Reich und predigt strenge Gebote, die ihm Gott persönlich diktiert hat. Ungünstigerweise war er dabei ganz alleine und niemand kann das Gegenteil beweisen. Außerdem roch er danach ziemlich streng nach seltsamen Kräutern und unbekannten Pilzen. Naja, wenn's auf ner Steintafel steht, wird's schon stimmen…

WANN TRITT DER FALSCHE PROPHET AUF?

- Der **Falsche Prophet** tritt zum ersten Mal in Erscheinung, sobald das erste **Phänomen** beansprucht wurde.
- Alle Götter drehen ihr **Falscher Prophet**-Plättchen an ihrem **Göttertableau** um.
- Nimm die **Falscher Prophet**-Figur und stelle sie auf das **Falscher Prophet**-Plättchen des Gottes, der das **Stechen** gewonnen hat.

AUSWIRKUNG IM SPIEL:

Von nun an muss der Gott, der den **Falschen Propheten** hat, beim Abhandeln seines **Göttertableaus** 1 **Gläubigen** opfern.

- Er kann den **Falschen Propheten** ab jetzt auch als Aktion einsetzen:
  Dazu benennt er einen Mitgott, zu dem er den **Falschen Propheten** schickt.
- Der benannte Gott legt den **Falschen Propheten** sofort auf sein eigenes **Falscher Prophet**-Plättchen und opfert dafür 3 **Gläubige**.
- Anschließend zieht der Gott, der den **Falschen Propheten** weitergeschickt hat, 3 Karten vom **Gebote**-Stapel, wählt eines davon aus, liest es mit Donnerstimme vor und "meißelt" es gut sichtbar auf den Berg der Gebote.
- Die beiden nicht gewählten **Gebote** kommen auf den Ablagestapel für **Gebote**.

GEBOTE

- Es dürfen maximal 5 **Gebote** gleichzeitig "gemeißelt" sein.
- Alle Götter müssen sich an ihre Regeln und Anweisungen halten.
- Einmal gemeißelte **Gebote** dürfen nicht ersetzt werden!
  Es gibt Effekte, die ein **Gebot** "zerschmettern".
  Lege es auf den **Gebote**-Ablagestapel.
- **Gebote** richten sich oft gegen bestimmte **Attribute** oder **Gesinnungen**.



Zur besseren Übersicht kann man die **Gebots**-Marker benutzen. Legt den entsprechenden **Gebots**-Marker vor euch ab, wenn euch das **Gebot** betrifft.

Sollte der **Gebote**-Stapel leer sein, werden alle **Gebote** auf dem Ablagestapel zu einem neuen **Gebote**-Stapel gemischt.



Sind bereits alle 5 Gebote "gemeißelt", pausiert der Falsche Prophet beim aktuellen Gott. Solange er pausiert wird das Falscher Prophet-Plättchen nicht abgehandelt und er kann auch nicht als Aktion weitergeschickt werden. Erst wenn wieder ein Gebote-Platz frei wird, wird er wieder aktiv und wie gewohnt gespielt.



DREIFALTIGKEIT & GESINNUNG

MANIFESTIEREN FÜR EINSTEIGER

Körper, Geist und Beine.

Ein Gott ist nichts ohne seinen Astral-Leib. Laseraugen? Nudelbrust? Fischsocken? Braucht man alles, denn das Auge schöpft bekanntlich mit!

Aber sei gewarnt: Je vollständiger dein göttlicher Körper, desto durchsichtiger deine Absichten.

Wähle deine Gesinnung weise und pass deine Taktik darauf an. Sanftmütig, chaotisch, zornig oder bleiben deine Wege unergründlich?

Wann manifestiert man Körperteile?
Immer nachdem du ein **Phänomen** erfolgreich beansprucht hast, darfst du ein Körperteil deiner göttlichen Gestalt manifestieren. Das Körperteil wird aus dem Dreifaltigkeits-Stapel der entsprechenden **Gesinnung** des **Phänomens** gezogen.



Dies ist optional, falls du zum Beispiel deine **Gesinnung** nicht ändern möchtest.
Du taufst trotzdem **Gläubige** und legst das **Phänomen** bei dir an.

DAS KÖRPERTEIL-RITUAL:

1. Wähle, welches Körperteil du **manifestieren** (anlegen) möchtest:
   - Kopf
   - Brust
   - Beine
2. Ziehe so lange Karten vom **Dreifaltigkeitskarten**-Stapel der entsprechenden **Gesinnung**, bis du das erste Körperteil findest, das deinem gewählten Körperteil entspricht.
3. **Manifestiere** dieses sichtbar auf den entsprechenden Platz deines **Göttertableaus**.
4. Überprüfe ob du deine **Gesinnung** ändern musst. (**Seite 10**)
5. Nicht passende Karten werden zurückgemischt.

EFFEKTE BEIM MANIFESTIEREN:

- Du verlierst den Bonus, den der Körperteilplatz bisher gewährt hat. Dieser wird von nun an von der Karte verdeckt.
- Du schaltest einen neuen, permanenten Effekt auf der rechten Seite deines **Göttertableaus** frei. Diese sind mit gekennzeichnet.

Manifestierte Körperteile
Ein Gott kann jedes Körperteil nur einmal manifestieren. Wähle daher weise!

BONUS VON KÖRPERTEILPLÄTZEN:



	OHNE	MANIFESTIERT
Kopf	Du hast eine **Wahrheit: 7** in deinem Nachziehstapel.	Deine **Wahrheit: 7** wird aus dem Spiel entfernt. Dein Handkartenlimit erhöht sich auf 7.
Brust	Du hast beim **Stechen** automatisch 3 **Wahrheit** mehr.	Du verlierst deine automatischen 3 **Wahrheit**. Deine 2. **Reliquien**-Hand wird freigeschaltet.
Beine	**Heiliges Heer**-Karten zählen 3 **Wahrheit**.	**Heiliges Heer**-Karten zählen 1 **Wahrheit**. **Heiliges Heer**-Karten kosten 2 **Gläubige** weniger.

GESINNUNGSEFFEKTE (DURCH PLÄTTCHEN):

Sobald du eine **Gesinnung** hast, erhältst du ein passendes **Gesinnungs**-Plättchen mit einem Effekt beim Abhandeln des **Göttertableaus**.

GESINNUNG	EFFEKT
Zornig	Opfere 1 bei einem Mitgott.
Sanftmütig	Taufe 1 .
Chaotisch	Wirf den **Chaoswürfel** .
Unergründlich	-

Sollte sich deine Gesinnung ändern, tausche sofort das Gesinnungs-Plättchen aus.



CHAOSWÜRFEL

Wirf den **Chaoswürfel** beim Abhandeln deiner **Gesinnung** in den **Berg der Gebote**, wenn sie chaotisch ist. In der Tabelle sind alle möglichen Ergebnisse aufgeführt:

Nichts passiert.	Opfere 1 deiner **Gläubigen**.
Taufe 1 **Gläubigen**.	Opfere 1 **Gläubigen** bei einem Mitgott.
Missioniere 1 **Gläubigen**.	Taufe 2 **Gläubige**.

REINER GOTT = 3 GLEICHE GESINNUNGEN

Wer 3 Körperteile derselben **Gesinnung** besitzt, ist ein **reiner Gott**. Er darf sein **Gesinnungs**-Plättchen umdrehen und erhält einen mächtigen neuen Effekt. Dieser gilt ab sofort.

REINE GESINNUNG	NEUER EFFEKT
Reiner Zorn	Du darfst jedem Mitgott nach dem Auslegen der **Stichkarten** 1 verdeckte Karte auf den entsprechenden Ablagestapel legen (wenn er mindestens 2 Karten gelegt hat).
Reine Sanftmut	Du bist immun gegen Missionierungen und die negativen Auswirkungen von **Geboten**.
Reines Chaos	Du darfst in deinem Zug +1 Aktion durchführen.
Reine Unergründlichkeit	Taufe beim Beanspruchen eines **Phänomens** insgesamt 10 **Gläubige** .

DIE GÖTTLICHEN ATTRIBUTE

Alle Götter sind individuell. Und jedes Körperteil verfügt über ein spezifisches Attribut. Die Gebote zielen oftmals auf genau diese Attribute ab.

KOPF	BRUST	BEINE
Bart	Brusthaar	Zehen
Hörner	Waffe	Socke
Kopfbedeckung	Geschmeide	Schweif

GÖTTERDÄMMERUNG

HINTEN KACKT DIE ENTE!

Jetzt zeigt sich, ob dein Kult mehr war als heiße Luft. Deine Nonnen beten. Deine Reliquien funkeln. Dein Monument wirft dunkle Schatten. Die Götterdämmerung beginnt…

WANN BEGINNT DIE GÖTTERDÄMMERUNG?

Sobald der erste Gott seine **Dreifaltigkeit** komplettiert hat (also Kopf, Brust und Beine **manifestiert** sind), beginnt die Schlussphase des Spiels.

WICHTIGER MOMENT: DIE OFFENBARUNG

Immer wenn ein Gott alle drei Körperteile **manifestiert** hat, muss er:

1. Aufstehen
2. Seinen Namen mit allen göttlichen Titeln verkünden:

SEHT HER! ICH BIN ES!

[KOPF], [BRUST], [BEINE]!
Der einzig wahre Gott / Die einzig wahre Göttin!



➔ Spricht er diese Worte mit Inbrunst und göttlicher Würde, darf er sofort 3 **Gläubige** taufen.

Zwei weitere Dinge passieren in der Götterdämmerung:

1. DER NONNEN-TEMPEL WIRD FREIGESCHALTET

Alle drehen ihr **Nonnen-Tempel**-Plättchen am **Göttertableau** um. Ab jetzt darf jeder Gott als Aktion Kampfnonnen in seinen **Nonnen-Tempel** setzen, um mit ihnen **Wahrheitskarten** im **Stechen** zu verstärken (**Seite 7**).

KAMPFNONNEN DER GÖTTERDÄMMERUNG

Im **Stechen** der letzten **Phänomene** dürfen Kampfnonnen geopfert werden, um:

- Die niedrigste gelegte **Wahrheitskarte** zu verdoppeln
- Wichtig: Gilt nur für echte **Wahrheitskarten**, nicht für **Himmelreichskarten**

➔ Jeder Gott mit Kampfnonne im Tempel darf in Reihenfolge **vor dem Aufdecken** entscheiden, ob er sie opfert.



2. LETZTE PHÄNOMENE WERDEN BEREITGELEGT

GÖTTERANZAHL	LETZTE PHÄNOMENE
2–3 Götter	3 **Phänomene**
4 Götter	4 **Phänomene**

Zieht die nächsten 3 oder 4 (je nach Götteranzahl) **Phänomene** und legt sie verdeckt an die Götterdämmerungs-Plätze des **Mitteltableaus** an. Die Übrigen kommen zurück in die Box. Sobald das letzte **Phänomen** (inkl. Belohnung und Offenbarung), beansprucht wurde, endet das Spiel.



UNERGRÜNDLICHE GÖTTER

- **Haben einen zusätzlichen Platz im Nonnen-Tempel und dürfen 2 Kampfnonnen mit einer Aktion setzen.**
- **Falls sich die Gesinnung ändert, wird die zweite Kampfnonne sofort zu den eigenen Gläubigen zurück gelegt.**
- **Nur 1 Kampfnonne darf pro Stechen geopfert werden, selbst wenn beide Plätze besetzt sind.**



SPIELENDE UND SIEG

Ist deine theologische Taktik aufgegangen? Hast du genug Zwietracht bei deinen Mitgöttern gesät? All die Märtyrer können doch nicht umsonst gestorben sein! Doch auf dem Götterthron ist nur Platz für einen...

Halleluja.

Das Spiel endet sofort, wenn das letzte **Phänomen** in der **Götterdämmerung** beansprucht wurde (inkl. Belohnung und Offenbarung).

WER GEWINNT?

Der Gott, der...

1. seine **Dreifaltigkeit** komplett **manifestiert** (Kopf, Brust und Beine) hat und
2. die meisten **Gläubigen** besitzt.

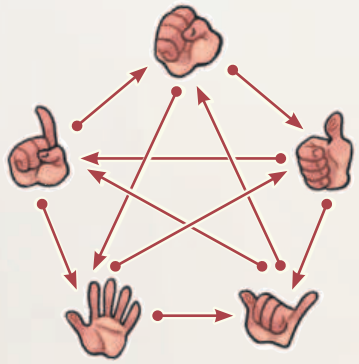
ZÄHLE ALLE:

- **Gläubige** in deinem Vorrat
- **Gläubige** in **Tempeln** (Mönche, Missionare, Kampfnonnen)
- **Gläubige** auf **Heiligen Handgranaten** Plätzen

➔ Bei Gleichstand spielen die Götter **Reliquien Rumble**!

RELIQUIEN RUMBLE

Spielt das an Stein-Papier-Schere angelehnte Minispiel gemäß der Grafik. Der Gewinner ist der einzig wahre Gott!



RELIQUIE	SCHLÄGT	SCHLÄGT
Stein	Fackel	Falafel
Lanze	Stein	Falafel
Fackel	Vorhaut	Lanze
Falafel	Fackel	Vorhaut
Vorhaut	Stein	Lanze



EINE TYPISCHE RUNDE:

PHASE 1: DER GÖTTERZUG

SCHRITT 1: GÖTTERTABLEAU ABHANDELN

Hilga tritt gegen **Ralphi** an. Es ist **Hilgas** Götterzug, denn sie hat den **Startgott-Marker** vor sich.

Als erstes handelt **Hilga** ihr **Göttertableau** ab.

1 Zuerst muss sie 1 ihrer **Gläubigen** opfern (legt ihn aus dem eigenen Vorrat in den **Heidnischen Haufen**) , denn der **Falsche Prophet** steht bei ihr auf dem **Göttertableau**.

2 Zu allem Überfluss liegt eine **Aufklärerin** an und **Ralphi** als linker Mittgott missioniert 2 ihrer **Gläubigen** . **Hilga** gibt ihm diese aus dem eigenen Vorrat.

3 Da hier kein **Aufklärer** liegt, wird dieser Schritt übersprungen.

4 Da sie eine chaotische **Gesinnung** hat, darf sie nun den **Chaoswürfel** werfen - dessen Ergebnis zeigt an, dass sie 1 **Gläubigen** von einem Mittgott missionieren darf.
Also wandert einer von **Ralphis Gläubigen** direkt wieder von seinem zu ihrem Vorrat.

5 Ihr **Mönchs-Tempel** ist mit einem **Gläubigen** besetzt und so tauft sie einen **Gläubigen** aus dem **Heidnischen Haufen**.

6 Auch der **Missionars-Tempel** ist besetzt, aber nur mit einem **Gläubigen**, und so darf sie diese Runde hier keinen **Gläubigen** eines anderen Gottes missionieren.

7 Hier findet man die **Reliquie** "**Die Zwille von Zora, der Zanksüchtigen**". Diese zwingt **Ralphi** entweder 1 **Himmelreichskarte** abzugeben oder **Hilga** darf 2 **Gläubige** taufen. **Ralphi** wirft grummelnd einen **Segen** auf den allgemeinen Ablagestapel.

8 Da hier keine **Reliquie** liegt, wird dieser Schritt übersprungen.



SCHRITT 2: GÖTTLICHE AKTIONEN

Nachdem das **Göttertableau** abgehandelt ist, darf **Hilga** nun ihre beiden Aktionen ausführen.

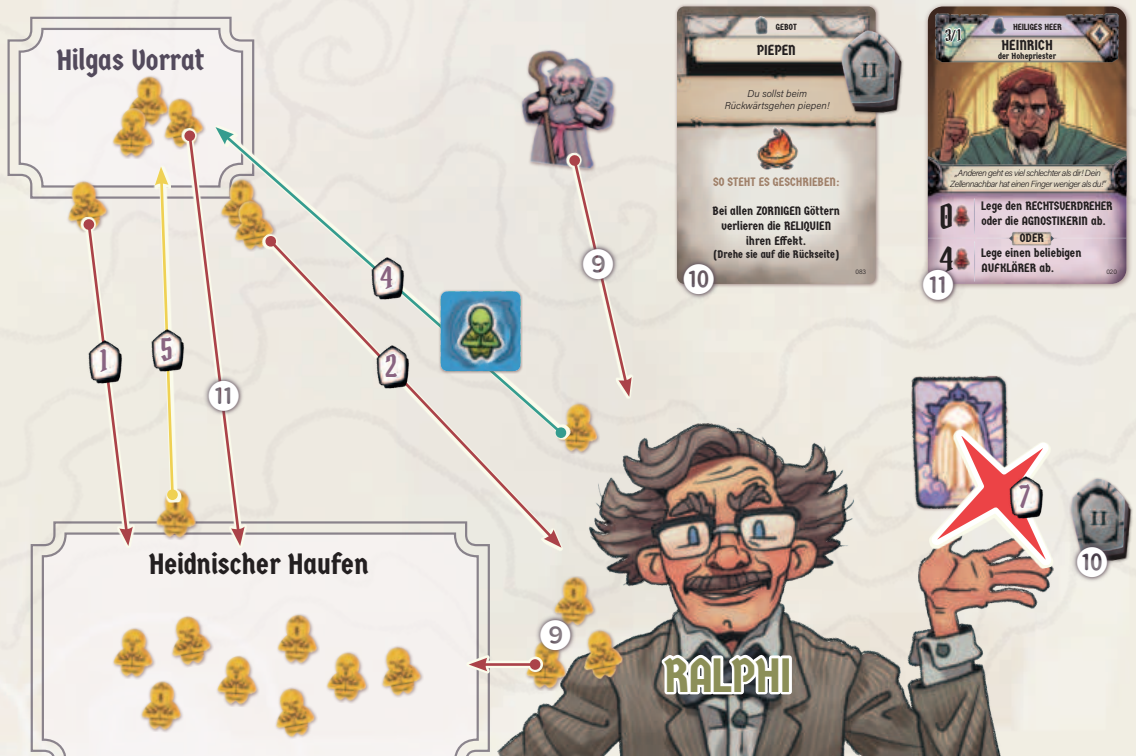
9 Als erstes will sie den lästigen **Falschen Propheten** loswerden und entsendet ihn zu **Ralphi**. Dieser muss sofort 3 **Gläubige** opfern.

10 Dann zieht sie 3 **Gebotskarten** vom **Gebotestapel**. Sie nimmt das **Gebot** "**Piepen**" und meißelt es auf den **Berg der Gebote**. **Ralphi** als zorniger Gott ist betroffen davon und nimmt sich das **Gebots-Plättchen** "II", da dass **Gebot** auf dem zweiten Platz des Berges steht als Erinnerung, dass er von diesem **Gebot** betroffen ist. Er dreht zähneknirschend seine **Reliquien** auf die Rückseite.

11 Als zweite Aktion spielt sie die **Heiliges Heer-Karte** "**Heinrich den Hohepriester**" auf die **Aufklärerin** "**Wilma die Weise**". Sie opfert 4 ihrer **Gläubigen**. Leider hat sie nicht mehr genug im eigenen Vorrat und so nimmt sie den letzten aus dem **Missionars-Tempel**, um die **Opferkosten** zu bezahlen.

SCHRITT 3: NACHZIEHEN

12 Dann zieht sie auf ihr **Handkartenlimit** auf. Da sie schon ihren Kopf **manifestiert** hat, darf sie auf 7 Handkarten aufziehen. Sie sucht sich 2 **Wahrheitskarten** (das Limit beim Nachziehen) aus ihrem persönlichen Nachziehstapel aus und zieht noch 2 weitere **Himmelreichskarten**, um ihre Handkarten wieder auf 7 zu füllen (sie hatte noch 3 Karten übrig).



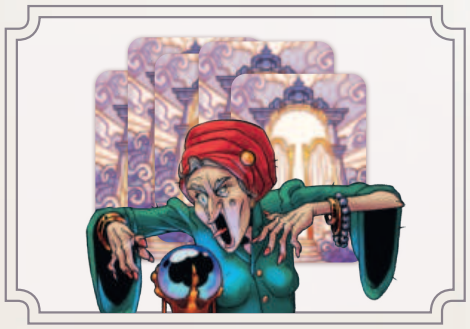
Dann kommt **Ralphi** an die Reihe. Da **Ralphi** ein eher schüchterner Gott ist und nicht so gerne im Rampenlicht steht, respektieren wir das und überspringen seinen Zug.

PHASE 2: PHÄNOMEN BEANSPRUCHEN



❶ Endlich beginnt **Phase 2: Das Phänomen beanspruchen** - oder in Fachkreisen "**Das Stechen**" genannt. **Hilga** deckt das (zornige) **Phänomen** "**Vulkanausbruch**" auf. Nicht, was sie sich gewünscht hatte, aber sie hat schon 2 Körperteile und sie könnte damit die **Götterdämmerung** und somit das Spielende einleiten.

❷ Als Startgöttin legt **Hilga** eine ihrer Handkarten verdeckt vor sich ab. Im Zwei-Spieler-Spiel muss auch **Ralphi** hier mindestens eine Handkarte verdeckt beisteuern und sagt dabei laut und einschüchternd "AMEN!". **Hilga** will das **Phänomen** unbedingt haben und steuert eine weitere Handkarte hinzu. **Ralphi** malt sich noch Chancen aus und erhöht wiederum um 1 Karte. **Hilga** geht weiter mit und nach ein paar Runden des Erhöhens beschliesst **Ralphi**, dass er genug hat und passt. Da er der vorletzte Gott ist (bei 2 Göttern ja nicht schwer), darf **Hilga** nun auch keine weitere Karte zum **Stich** hinzufügen.





❸ Nun werden alle Karten aufgedeckt.

Hilga hat 5 Karten und auch **Ralphi** hat 5 seiner Handkarten bereitwillig hineingelegt.

Hilgas Karten summieren sich zu 3+3+5+4+1 (zwei **Heilige Heer-Karten**, die bei ihr 3 statt 1 zählen, einen **Segen** und die 5 und 4 als **Wahrheitskarten**) insgesamt **16 Punkte**. **Ralphi** hat 3+3+5+1+1+3 (**Wahrheitskarten** 3, 3 und 5 sowie zwei **Himmelreichskarten** und +3 weil er den Körper noch nicht **manifestiert** hat = ebenfalls **16 Punkte**.



=16 WAHRHEIT



=16 WAHRHEIT

❹ **Hilga** hat weniger **Gläubige** und gewinnt somit das **Stechen**!

Hilgas Vorrat

HILGA SIEGT!

Ralphis Vorrat

RALPHI VERLIERT

Belohnung für den Sieger

❺ **Hilga** freut sich und tauft erstmal 8 **Gläubige**, da sie bisher eine chaotische Göttin war (Kopf und Brust waren chaotisch **manifestiert**).

❻ Jetzt darf sie ein weiteres Körperteil **manifestieren**. Es muss zornig sein, denn sie hat ein zorniges **Phänomen** gewonnen. Sie braucht nur noch die Beine und so zieht sie aus dem zornigen Stapel so lange bis sie die Beine "**des sinnlosen Kicherns**" zieht. Sie legt die zornigen Beine auf ihr **Göttertableau** und überprüft ihre **Gesinnung**: da die Mehrzahl ihrer Körperteile noch immer chaotisch ist, bleibt sie chaotisch. Das **Phänomen** legt sie auf den freien **Phänomen-Platz.**







❼ Nun muss sie sich offenbaren. Dazu steht sie auf, breitet ihre Arme aus und ruft:

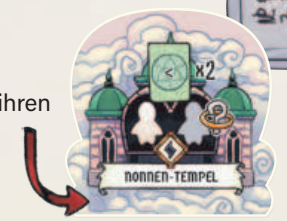
SEHT HER! ICH BIN ES!

Wahnfried, der vergessliche Bewahrer des sinnlosen Kicherns! Die einzig wahre Göttin!



❽ Sofort darf sie 3 **Gläubige** taufen.

❾ Nun dürfen alle mit dem Beginn der **Götterdämmerung** ihren **Nonnen-Tempel** auf die aktive Seite umdrehen.



❿ Vom **Phänomenestapel** werden nun die letzten 3 **Phänomene** bereitgelegt (2-3 Götter, bei 4 Göttern 4) und verdeckt auf dem **Mitteltableu** angelegt. Die letzten 3 Runden haben begonnen!



PHASE 3: STARTGOTT-MARKER WEITERGEBEN

Ralphi erhält den **Startgott-Marker** und sinnt auf Vergeltung.



GLOSSAR DER GÖTTLICHEN BEGRIFFE

Wenn du beim Spielen plötzlich denkst: „Moment mal…“

Ablagestapel
Ein Kartenstapel für alle ausgespielten oder verbrauchten Karten (z. B. **Segen**, **Aufklärer**). Es gibt einen persönlichen Ablagestapel (**Wahrheitskarten**) und einen allgemeinen (**Himmelreichskarten**).

Aktion
Mit einer Aktion spielst du z. B. Karten aus, befüllst Tempel oder baust **Monumente**. Jeder Gott hat normalerweise 2 Aktionen pro Zug.

Amen
Ein verpflichtendes „AMEN!“ muss laut ausgesprochen werden, wenn du eine Karte ins **Stechen** einbringst. Wer das vergisst, erntet böse Blicke.

Aufklärer
Störenfriede, die Mitgöttern auf das **Göttertableau** gelegt werden. Sie verhindern Boni und Effekte, bis sie vom Heiligen Heer entfernt werden.

Beanspruchen (Phänomen)
Der Wettstreit um ein **Phänomen** durch verdeckt gelegte Karten. Der Gott mit der meisten **Wahrheit** gewinnt und darf **Gläubige** taufen sowie ein Körperteil manifestieren.

Chaoswürfel
Ein Spezialwürfel, den chaotische Götter beim Abhandeln ihres **Göttertableaus** werfen. Er bringt zufällige Effekte – gute oder schlechte.

Dreifaltigkeit
Der göttliche Körper bestehend aus Kopf, Brust und Beinen. Jedes Körperteil hat eine **Gesinnung**. Je nachdem, welche du anlegst, verändern sich deine **Gesinnung** und deine Fähigkeiten.

Falscher Prophet
Wanderprediger, der **Gläubige** opfert und **Gebote** einführt. Der Gott, der die Holzfigur des **Falschen Propheten** hat, steuert ihn.

Gebot
Dauerhafte Regel, die für alle Götter gilt. Wird durch den **Falschen Propheten** in die Welt gemeißelt. Bis zu 5 gleichzeitig können aktiv sein.

Gesinnung (Sanftmut / Zorn / Chaos / Unergründlich)
Die moralische Haltung deines Gottes.
Sie bestimmt die Belohnungen bei Phänomen, erlaubt besondere Kartenboni und beeinflusst **Tempel**- und **Phänomen**-Plätze und das Bauen von **Monumenten**.
Unergründlich ist der neutrale Startzustand. Die reinen **Gesinnungen** ermöglichen besondere Spezialfähigkeiten.

Gesinnungs-Plättchen
Markiert deine aktuelle **Gesinnung** und ihren Effekt beim Abhandeln des **Göttertableaus**. Wird getauscht, wenn sich deine **Gesinnung** ändert.

Gläubige
Deine Anhänger. Sie sind sowohl Siegpunkte als auch Ressourcen zum Ausspielen vieler Karten. Es gibt sie in mehreren Zuständen:

Gläubige im **Heidnischen Haufen**

Gläubige in deinem Vorrat

Gläubige auf deinem **Göttertableau**

Götterdämmerung
Die Schlussphase des Spiels, die beginnt, wenn der erste Gott seine **Dreifaltigkeit** vollendet hat. Jetzt wird um die letzten **Phänomene** gestritten und Kampfnonnen können eingesetzt werden.

Göttertableau
Dein persönliches Spielbrett mit Plätzen für Körperteile, **Tempel**, **Heilige Handgranaten**, deinem persönlichen Nachziehstapel, **Reliquien, Monumenten, Aufklärern**, **Phänomenen** und deiner **Gesinnung**. Zu Beginn deines Zugs löst du alle dauerhaften Effekte in Reihenfolge aus.

Handkartenlimit
Standard: 6 Karten

- Kann durch Körperteile (z. B. Kopf = 7 Karten) verändert werden.
- Du musst keine Karten abwerfen, wenn du über dem Limit bist. Dies ist nur für das Nachziehen relevant.

Heidnischer Haufen
Die zentrale Ablage für alle **Gläubigen**. Von hier taufen alle Götter ihre neuen **Gläubigen**.

Heilige Handgranate
Spezialkarte mit Einmal-Effekt. Mit **Gläubigen** „aufladbar“ und muss mit dem dritten **Gläubigen** zwingend gezündet werden.

Heiliges Heer
Karten mit doppelter Funktion: Entfernen **Aufklärer** und bringen hohe **Wahrheit** ins Spiel. Können als Aktion nur gespielt werden, wenn sie auf einen **Aufklärer** abzielen.

Kampfnonne
Wird während der Götterdämmerung eingesetzt, um die niedrigste **Wahrheitskarte** im **Stechen** zu verdoppeln.

Missionieren
Das Überzeugen eines **Gläubigen** von einem Mitgott, sodass er zu dir wechselt. Wird durch Missionare ausgelöst.

Mönch
Ein eingesetzter **Gläubiger** im Tempel, der in jeder Runde einen **Gläubigen** tauft.

Monument
Dreiteilige Bauwerke, die beim Vervollständigen starke Effekte freischalten. Jedes **Monument**-Teil optimiert deinen persönlichen Nachziehstapel.

Nachziehen
Am Ende deines Zuges darfst du deine Handkarten auffüllen:
- Max. 2 **Wahrheitskarten** (gezielt auswählen)
- Beliebig viele **Himmelreichskarten** (blind ziehen)

Offenbarung
Immer wenn ein Gott alle drei Körperteile **manifestiert** hat, muss er folgenden Satz sagen: "Seht her, ich bin es... [Kopf], [Brust], [Beine], der einzig wahre Gott/die einzig wahre Göttin."

Opfern
Das Zurücklegen eines deiner **Gläubigen** in den **Heidnischen Haufen**.

Phänomen
Das zentrale Spielelement. Jede Runde wird eines aufgedeckt und durch das **Stechen** beansprucht. Belohnt mit **Gläubigen**, Körperteilen und zusätzlicher Aktion "Phänomen auslösen".

Reiner Gott
Ein Gott mit 3 gleichen **Gesinnungen** bei seinen Körperteilen. Darf sein **Gesinnungs**-Plättchen umdrehen und erhält einen mächtigen Spezialeffekt. Der reine unergründliche Gott besteht aus genau 3 unterschiedlichen **Gesinnungen** bei seinen Körperteilen.

Reliquie
Dauerhafte Ausrüstungen, die an Händen angelegt werden. Die rechte Hand ist zu Spielbeginn noch gesperrt.

Stechen (Phänomen)
Die Spielmechanik zum Beanspruchen von **Phänomenen**. Alle Götter legen verdeckt Karten mit Wahrheitswert, die höchste Summe an **Wahrheit** gewinnt.

Taufe
Das Überführen eines **Gläubigen** aus dem **Heidnischen Haufen** in deinen **Gläubigen**-Vorrat.

Unergründlich
Gesinnung ohne Mehrheit. Bringt keine **Gesinnungs**-Boni – aber einige spezielle Vorteile (z. B. zwei Kampfnonnen mit einer Aktion einsetzen und positive Effekte bei den **Geboten**).

Wahrheitskarte
Karten des persönlichen Nachziehstapels jedes Gottes mit Zahlenwerten 2–7.
- Hauptinstrument, um **Phänomene** zu beanspruchen.
- Dein Nachziehstapel kann durch **Monumente** verbessert werden.

Symbole:

Aktion	**Wahrheitskarten**
Sanftmut	**Wahrheit**
Zorn	**Himmelreichskarten**
Chaos	**Aufklärer**
Unergründlich	**Heiliges Heer**
Gläubige	**Gebot**
Gläubige opfern	**Reliquie**
Zwei **Gläubige** taufen	**Segen**
Gläubige eines Mitgotts opfern	**Monument**
Gläubige missionieren	**Phänomen**
Handkarten	**Heilige Handgranate**
Falscher Prophet	**Monument** bauen
Chaoswürfel	Freischaltbar
Bart	Brusthaar
Hörner	Waffe
Schweif	Zehen
Socke	Kopfbedeckung
Geschmeide	



Göttlicher Spickzettel

GÖTTLICHER ZYKLUS

Phase 1: Götterzüge

Schritt 1: Göttertableau abhandeln

1. **Falscher Prophet**
2. **Aufklärer** und 3. **Aufklärer**
4. **Gesinnung**
5. **Mönchs-Tempel** und 6. **Missionars-Tempel**
7. **Reliquie** und 8. **Reliquie**

Schritt 2: Göttliche Aktionen (2 pro Zug)

Schritt 3: Auf **Handkartenlimit** nachziehen

Phase 2: Phänomen beanspruchen

Schritt 1: Phänomen aufdecken

Schritt 2: Wahrheit bekunden
Verdeckt reihum 1 Karte zum Stechen beitragen oder Passen.

Schritt 3: Kampfnonne einsetzen (Optional)
1 Kampfnonne opfern und niedrigste Wahrheit verdoppeln.

Schritt 4: Aufdecken & Wahrheit zählen
Modifikatoren beachten!

Schritt 5: Belohnung für den Sieger
Gläubige taufen, das Phänomen an das Göttertableau anlegen und ein Körperteil der Wahl der entsprechenden Gesinnung manifestieren.

Phase 3: Startgott-Marker weitergeben

SYMBOL	EFFEKT	BEDEUTUNG
	Taufen	Wandern vom **Heidnischen Haufen** in den Vorrat eines Gottes.
	Opfern	Wandern von dem Vorrat eines Gottes zum **Heidnischen Haufen**.
	Missionieren	Wandern von Gott zu Gott.

GESINNUNG	BEIM ABHANDELN
Zornig	Opfere 1 bei einem Mitgott.
Sanftmütig	Taufe 1.
Chaotisch	Wirf den **Chaoswürfel** ().

GÖTTLICHE AKTIONEN	EFFEKT
Himmelreichskarte spielen	**Segen**, **Aufklärer**, **Reliquien**, **Heiliges Heer**.
Tempeldienst	Mönch, Missionar oder (später) Kampfnonne.
Monumente bauen	3 (oder 4) Karten ziehen, eine passende anlegen.
Phänomen auslösen	Wenn auf deinem **Göttertableau** gespeichert.
Falschen Propheten weiterschicken	An einen Mitgott senden und **Gebot** meißeln.
Heilige Handgranate einsetzen	**Gläubige** platzieren und evtl. zünden.

KARTENTYP	NACHZIEHREGEL
Wahrheitskarten	Maximal 2 Karten. Wähle sie gezielt aus deinem persönlichen Nachziehstapel aus.
Himmelreichskarten	Beliebig viele Karten. Ziehe sie zufällig vom allgemeinen Nachziehstapel.



DIE OFFENBARUNG:

SEHT HER! ICH BIN ES!

[KOPF], [BRUST], [BEINE]!
Der einzig wahre Gott / Die einzig wahre Göttin!

CREDITS

Die Schöpfer Cornel, Erik und Henneke danken...

... ihren tollen Familien für die himmlische Geduld, insbesondere Catharina, Hanna, Kristina, Lennart, Veith, Smilla und Tjard.

Wir preisen die unermüdlichen Testspieler und Fans, die uns schon seit Jahren unterstützen: Wolly, Michael, Arvid, David, Norman, Kevin, der Fahrer (Benjamin der Kutscher), Board Game Historian, Larissa und unsere BIM-Ultras Julia & Dustin, Sevi & Phil und die drei Jungs aus dem Spielekeller.

Wir entschuldigen uns bei den unzähligen Beziehungen, die wir am Spieltisch zerstört haben - möge es Frösche für euch regnen!

Spieldesign: Cornel Krizsan, Erik Haffner, Henneke Holst
Grafik & Konzept: Maren Gutt · **Layout:** Lisa Forsch, Maren Gutt
Geschäftsführer: Alexander Tanaka · **Redaktion & Lizenzen:** Alexander Tanaka
Handel & Vertrieb: Pottgamer

© 2026 Wyrmgold GmbH, Meine, Deutschland · www.wyrmgold.com

Regelbuch Version 1.0

Wyrmgold