

APOKASCHNIPSE



ANLEITUNG

FLICK OF FAITH: APOKASCHNIPSE

Unbändiger Lärm, helle Lichtblitze, heftige Erdbeben! Ist dies das Ende der Welt? Nein! Es sind nur die Götter und Göttinnen, die verzweifelt versuchen, eine Wette im Archipel mitten im **Nabel** der Welt zu gewinnen. Und wo gehobelt wird, da fallen Späne, das ist klar. Jetzt, da auch noch die Maya als Konkurrenz mitmischen, gibt es kein Zurückhalten mehr. Schnipse deine loyalen Propheten mitten ins Chaos und überzeuge die Zweifler!

Nutze jede noch so knifflige **Katastrophe**, um deinen **Propheten** zu helfen, alle anderen zu besiegen und zu beweisen, dass DU allein die großartigste Gottheit bist!

Dies ist eine Erweiterung für das Grundspiel: **Flick of Faith**. Du benötigst das Grundspiel, um diese Erweiterung spielen zu können.

MATERIAL

1 DOPPELSEITIGE
GÖTTER-FÄHIGKEITSKARTE



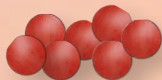
RAMPE
(KOMMT DURCH MANCHE
NEUEN GESETZE INS SPIEL)



20 GESETZESKARTEN



7 PROPHETEN (KLEINE
HOLZSCHEIBEN, ROT)



2 TEMPLER (MITTLERE
HOLZSCHEIBEN, ROT)



4 TEMPEL (GROSSE
HOLZSCHEIBEN, ROT)



1 SATZ AUFKLEBER
FÜR ALLE HOLZSCHEIBEN



1 ÜBERSICHTSKARTE



ANDERE PLÄTTCHEN



Katastrophen

Diese Materialien nutzt ihr im Spiel mit dem Modul „Katastrophen“:

20 KATASTROPHENKARTEN



KATASTROPHENPLÄTTCHEN



Mystikerinnen

Diese Materialien nutzt ihr im Spiel mit dem Modul „Mystikerinnen“:

10 MYSTIKERINNEN (KLEINE HOLZSCHEIBEN, 2 IN JEDER FARBE)



10 MYSTIKKARTEN



MODULE

In dieser Erweiterung sind die folgenden Module enthalten. Die Module könnt ihr dem Grundspiel einzeln oder mit anderen Modulen kombiniert hinzufügen. Wir empfehlen, sie zunächst jeweils einzeln zu spielen, um euch Schritt für Schritt mit den neuen Regeln vertraut zu machen.

- | | |
|------------------|------|
| 1. Mehr Zeug! | S. 4 |
| 2. Mystikerinnen | S. 5 |
| 3. Katastrophen | S. 6 |
| 4. Die 5. Farbe | S. 7 |

MEHR ZEUG!

*Mehr Zeug bedeutet höhere Wiederspielbarkeit.
Außerdem sind neue, lustige Regeln enthalten.*

Gesetzeskarten

Ihr könnt die neuen Gesetzeskarten zu den Gesetzeskarten des Grundspiels mischen, oder die Karten des Grundspiels komplett gegen die neuen Karten austauschen.

Katastrophen: Sofern ihr nicht mit dem Modul „Katastrophen“ spielt, solltet ihr die Karten, die sich auf **Katastrophen** beziehen, vor der Partie aussortieren. Alternativ könnt ihr sie auch überspringen, sobald ihr sie im Spielverlauf zieht, und dafür eine neue Karte ziehen.

Templer: Manche der neuen **Gesetzeskarten** beziehen sich auf die **Templer** und verändern ihre Regeln. Ihr solltet die **Templerkarte** aus dem Grundspiel vor der Partie aussortieren.

Jede **Templer-Gesetzeskarte** hat einen zusätzlichen Effekt: Du musst 2 deiner regulären **Propheten** durch **Templer** ersetzen, falls möglich. Falls du bereits **Templer** im Spiel hast, ignoriere diesen Effekt.

Jede weitere **Templer-Gesetzeskarte** ersetzt die vorherige. Das bedeutet, dass eure **Templer** immer nur 1 Spezialfähigkeit zur selben Zeit haben.

Gottheiten der Maya

Die neuen Gottheiten könnt ihr mit denen aus dem Grundspiel kombinieren.



MYSTIKERINNEN

Jede Mystikerin bringt neue Regeln ins Spiel. Somit wird jede Partie interessanter, aber auch schwerer – ihr müsst euch die besonderen Regeln der anderen Mystikerinnen merken, um siegreich zu sein!

Ah, die treuesten unter den Gläubigen! Entsendet eure **Mystikerinnen** in den Archipel am **Nabel** der Welt und übertrefft alle anderen!

Passt die Regeln des Grundspiels wie folgt an, um mit den **Mystikerinnen** zu spielen.

Vorbereitung

Fügt folgende Punkte hinzu:

11. Mischt die **Mystikkarten** und teilt jedem von euch 1 davon aus. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Jeder von euch legt seine eigene **Mystikkarte** offen neben seine **Götter-Fähigkeitskarte**.

12. Jeder von euch fügt seinem Vorrat 2 der **Mystikerinnen-Holzscheiben** in eurer Farbe hinzu.

***Optional:** Legt alle je 2 eurer regulären Propheten in die Schachtel zurück.*

Scheiben der Mystikerinnen

Mystikerinnen gelten als **Propheten**.

Zusätzlich besitzen eure **Mystikerinnen** die Fähigkeit, die auf der **Mystikkarte** neben eurer **Götter-Fähigkeitskarte** beschrieben ist.



KATASTROPHEN

Katastrophen machen das Spiel wesentlich unvorhersehbarer. Insgesamt wird es dadurch lustiger, aber es wird auch schwerer, irgendetwas zu planen.

Katastrophen sind sehr mächtig. Doch um ihren Ausgang nach DEINEM Willen zu formen, ist etwas mehr Fingerfertigkeit gefragt. Sie können das Spiel völlig verändern!

Es gibt nur kleine Änderungen an den Regeln des Grundspiels:

Vorbereitung

Fügt folgende Punkte hinzu:

9. Mischt die **Katastrophenkarten** und legt sie als verdeckten **Katastrophenstapel** neben dem Spielplan bereit.

10. Zieht 3 **Katastrophenkarten** und lest sie laut vor. Anschließend legt ihr sie offen neben den **Katastrophenstapel**.

Ablauf

Die neue Katastrophenphase findet nach der Missionierungsphase statt, sodass dies der neue Ablauf einer Generation ist:

1. Ratsphase
2. Missionierungsphase
3. Katastrophenphase
4. Anbetungsphase



Katastrophenphase

1. Die Gottheit, deren **Prophet** dem **Nabel** der Welt am nächsten liegt, wird **Schiedsrichter**. Dabei ist es unerheblich, ob der Prophet auf einer **Insel** oder im **Ozean** liegt.

Im Falle eines Unentschiedens wird von den Beteiligten die Gottheit **Schiedsrichter**, die derjenigen mit dem **Startspielermarker** (im Uhrzeigersinn) am nächsten sitzt.

Falls sich keine **Propheten** auf dem **Spielplan** befinden, wird die Gottheit mit dem **Startspielermarker** **Schiedsrichter**.

2. Der **Schiedsrichter** wählt 1 der offen liegenden **Katastrophenkarten** und handelt ihren Effekt ab.

3. Werft die abgehandelte **Katastrophenkarte(n)** ab, zieht entsprechend viele neue Karten vom **Katastrophenstapel** und legt sie offen aus.

DIE 5. FARBE

Mit dem Modul „Die 5. Farbe“ könnt ihr Flick of Faith mit bis zu 5 Spielern spielen. Dabei erhöht sich die Spieldauer einer Partie um bis zu 15 Minuten. Außerdem wird es enger im Archipel. Viel enger!

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt, wird die Gottheit mit dem Startspielermarker der sogenannte „Freie Spieler“.

Zu Beginn jeder Generation (vor der Ratsphase) muss sich der Freie Spieler für 1 der **Spielerecken** entscheiden. Für den Rest dieser Generation muss der Freie Spieler seine Propheten von dieser **Spielerecke** aus schnipsen. Der Freie Spieler darf seine **Spielerecke** vor jeder neuen Generation ändern. Der Freie Spieler beginnt in jeder Generation die Runde.

TURNIERREGELN

Diese Regeln wurden speziell geschrieben, um offizielle und inoffizielle **Flick of Faith** Turniere durchzuführen. Sie sind weniger glücksabhängig und ausgeglichener für Spieler mit gleichem oder vergleichbarem Niveau.

Organisator – Die Person oder der Laden, der für die Veranstaltung des Turniers verantwortlich ist. Das klingt vielleicht etwas offiziell, aber scheue dich nicht davor, selbst ein **Flick of Faith** Turnier als Organisator auszurichten!

Spieler – Teilnehmende des **Flick of Faith** Turnieres.

Hinweis: Diese Regeln beschreiben nur eine einzelne Partie. Der Organisator ist für das Turniersystem verantwortlich. Diese Regeln können mit zusätzlichen Promogöttern sowie mit dieser Erweiterung kombiniert werden – das liegt im Ermessen des Organisators.

Vorbereitung

Ignoriert die Aufbau-Regeln des Grundspiels und verwendet stattdessen die folgenden Regeln:

1. Legt den **Spielplan** auf eine ebene Fläche.
2. Legt den **Reservepool** und die **Siegpunkt-Marker** neben den **Spielplan**.
3. Mischt die **Gesetzeskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den **Spielplan**.



4. Legt alle **Götter-Fähigkeitskarten** gut sichtbar neben den **Spielplan**. Bei doppelseitigen Göttern wählt der **Organisator** die Seite aus. Dies darf er auch zufällig entscheiden.

5. Gebt jedem Spieler je 1 **Prophet** einer anderen Farbe. Anschließend nimmt sich jeder Spieler 1 **Tempel** in der Farbe seines **Propheten**. Alle **Spieler** schnipsen (siehe unten) gleichzeitig ihren **Propheten** aus ihrer **Spielerecke**. Der Spieler, dessen **Prophet** dem **Nabel** am nächsten liegt, wird Startspieler. Gebt ihm den Startspielermarker. Nehmt eure geschnipsten **Propheten** wieder zurück.

6. Alle **Spieler** schnipsen ihren **Propheten** gleichzeitig aus einer zufälligen **Spielerecke**. Legt nun die Bietreihenfolge anhand der Entfernung der **Propheten** zum **Nabel** fest: Wessen **Prophet** dem **Nabel** am nächsten ist, beginnt. Es folgt, wessen **Prophet** am zweitnächsten ist, usw.

7. Bietet auf die **Götter-Fähigkeitskarten**:

a) Der 1. Spieler ohne Gebot legt eine beliebige Anzahl an **SP** (min. 1 **SP**) auf eine der verfügbaren **Götter-Fähigkeitskarten** und legt seinen **Propheten** auf dieselbe Karte. Dies ist nun sein Gebot. Falls bereits ein anderer Spieler auf dieselbe **Götter-Fähigkeitskarte** geboten hat, erhält der nun seinen Propheten zurück. Lasst alle **SP** auf der **Götter-Fähigkeitskarte** liegen. Der überbotene Spieler muss nun auf eine andere **Götter-Fähigkeitskarte** bieten. Er kann nicht direkt nochmal auf die Karte bieten, von der er gerade seinen **Propheten** genommen hat.

b) Nun muss der nächste Spieler ohne Gebot eines abgeben. Fahrt so lange fort, bis die **Propheten** jedes **Spielers** auf einer **Götter-Fähigkeitskarte** liegen. Der **Organisator** darf ein Höchstgebot festlegen. Dies ist jedoch optional. Ebenso darf er optional festlegen, um wie viel man ein Gebot maximal überbieten darf.

8. Der **Spieler** mit dem höchsten Gebot wird Startspieler. Im Falle eines Gleichstands wird derjenige Startspieler, der zuerst geboten hat. Dieser **Spieler** erhält den Startspielermarker.

9. Beginnend mit dem Höchstbietenden suchen sich die **Spieler** nun in absteigender Reihenfolge ihre **Spielerecke** aus. Im Falle eines Gleichstands beginnt, wer zuerst geboten hat.

10. Setzt euch so um den Spielplan herum, dass jeder von euch freien Zugang zu seiner eigenen Ecke hat.

11. Jeder **Spieler** nimmt sich **SP** entsprechend der Differenz zwischen dem Höchstgebot und seinem eigenen Gebot.

Beispiel: Die Spieler haben folgende Gebote abgegeben: A = 5 **SP**, B = 7 **SP**, C = 1 **SP**. Somit nimmt **Spieler A** 2 **SP** ($7-5=2$), B erhält 0 **SP** ($7-7=0$) und C nimmt 6 **SP** ($7-1=6$).

12. Legt die **SP** von den **Götter-Fähigkeitskarten** zurück in den Vorrat.

13. Jeder **Spieler** nimmt die **Götter-Fähigkeitskarte**, auf die er geboten hat, und legt sie vor sich aus.

14. Legt alle **Propheten** und **Tempel** zurück in den Vorrat.

15. Gebt jedem Spieler 5 **Propheten** (6 **Propheten** in einer 3-Spieler Partie) und 4 **Tempel** in seiner Farbe. Außerdem erhält jeder Spieler ggf. zusätzliches Material wie auf seiner **Götterfähigkeitskarte** beschrieben.

16. Legt alle ungenutzten Materialien (**Götter-Fähigkeitskarten**, **Propheten**, **Tempel**, übrige Marker) beiseite.



Anbetungsphase

Ersetzt diese Regel des Grundspiels ...

e) Der Spieler mit dem Startspielermarker gibt diesen an den Spieler zu seiner **Linken** weiter.

... durch folgende neue Turnierregel:

e) Der Spieler mit dem Startspielermarker gibt diesen an den Spieler zu seiner **Rechten** weiter.

Die übrigen Regeln behalten ohne Änderung ihre Gültigkeit.

FAQ

Dagda ist zu stark!

- Ja und nein. Falls ihr Anfänger seid, empfehlen wir, seine Fähigkeit auf 1 Mal pro Runde zu beschränken.

Wie nutze ich die Lawine?

- Lege die Lawine flach auf den Spielplan und schiebe sie dann in gerader Linie ans andere Ende des Spielplans. Dabei darfst du die volle Breite des Plättchens ausnutzen. Du musst es aber so schieben, dass die flache Kante hinten ist und die unregelmäßige Kante vorne.

Entferne ich den Vulkan am Ende der Generation?

- Der Vulkan verbleibt auf der Insel, bis die Spieler ihn vollständig von der Insel geschoben haben. Dann wird er aus dem Spiel entfernt.

Werden durch Supernova auch die Propheten des Spielers, der die Katastrophe ausgewählt hat, entfernt?

- Ja, alle Propheten werden entfernt.

Wie lange verbleiben Hagelkörner und Pestmarker auf dem Spielplan?

- Solange, bis sie vom Spielplan geschoben werden.

Wer erhält bei einem Gleichstand die SP?

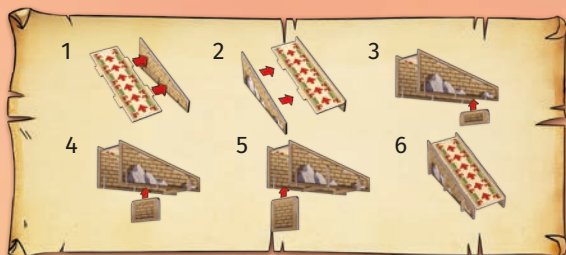
- Bei einem Gleichstand erhält keiner die SP.

Wie wird Präsenz gewertet und wie erhält man die zusätzlichen Punkte, wenn das Gesetz „Der Turmbau zu Babel“ aktiv ist?

- Bei der Auswertung der Präsenz zählt jeder Tempel mit, unabhängig davon, ob er oben oder unten liegt. Nur der Spieler, der einen Tempel auf 1 oder mehrere andere Tempel baut, erhält sofort 1 SP für jeden darunter liegenden Tempel.

Ist das Schnipsen des Tempels eine zusätzliche Aktion, wenn das Gesetz „Heimwerker“ aktiv ist?

- Ja, in dieser Runde darf ein Spieler, der noch einen Tempel im Vorrat hat, diesen zusätzlich so schnipsen, als wäre er ein Prophet. Sprich, jeder schnipst in dieser Runde 6 Mal. Das Schnipsen selbst funktioniert genau so wie das Schnipsen eines Propheten. Der Tempel gilt jedoch in allen Belangen weiterhin als Tempel, d.h. er wird entfernt falls er im Ozean landet, wird im Schritt "Vorherrschaft" gewertet etc.



MITWIRKENDE

Autoren:

Jan Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk

Produzent:

Kamil Cieśla

Illustrationen:

Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Grafikdesign:

Michał Lechowski, Piotr Hornowski, Jan Truchanowicz, Patrycja Marzec

Lektorat:

Brian Burns, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Testspieler*innen:

Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, Adrian Krawczyk,
Piotr Orleański, Andrzej Betkiewicz

Danke an Alle, die das Spiel in seiner Entstehungsphase getestet haben!

Moralische Unterstützung:

Wie immer Michał Matłosz & das gesamte Awaken Realms Team.

Deutsche Übersetzung:

Malte Kühle

Unter Mitarbeit von:

Markus Bender, Rico Besteher, Tien Vu Do, Markus Funk, Sven Göhlich,
Tanja Masche, Ryan Palfreyman, Claudio Priore, Yara Lal Thiel

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happyshops.com

Mirakulus: L+N GmbH

Schokholtzstr. 6

06217 Merseburg

www.awakenrealmslite.com

www.happyshops.com