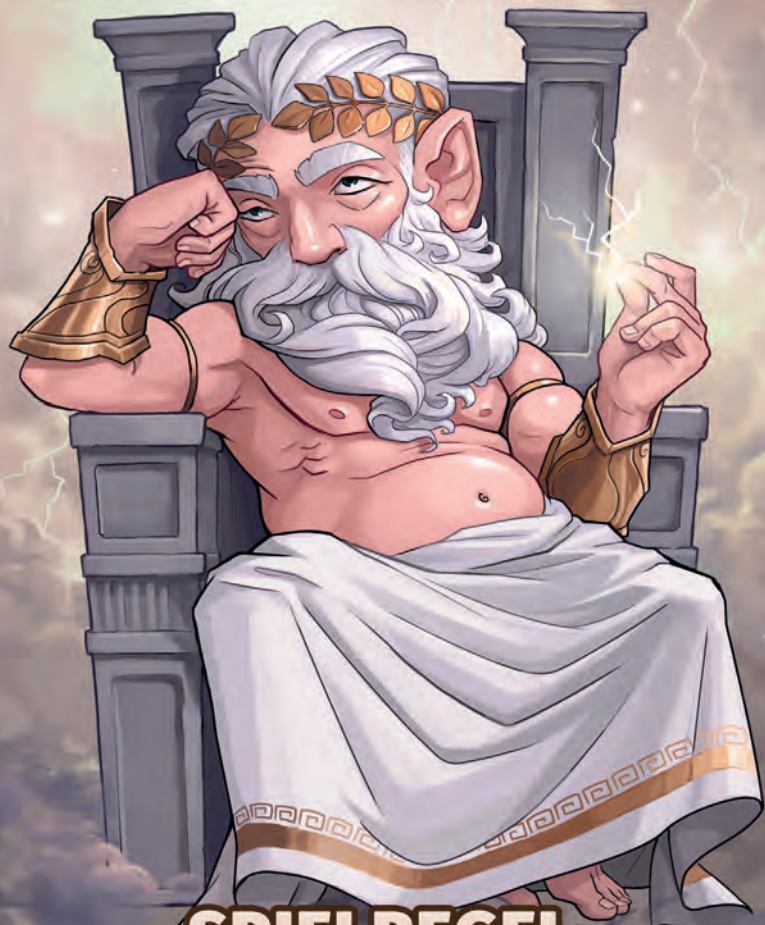


# FLICK OF FAITH

DAS SCHNIPSSPIEL DER GÖTTER



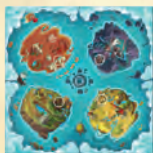
**SPIELREGEL**

## SPIELZIEL

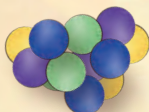
**Flick of Faith** ist ein Schnipsspiel um die Kontrolle von Gebieten, in dem die Spieler die Rollen verschiedener Götter übernehmen. Ihr Ziel ist es, **Gesetze** im Land zu etablieren, **Propheten** (Scheiben) auf **Inseln** zu schnippen und die meisten Bewohner (durch **Siegpunkte** repräsentiert) zu bekehren. Der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** (SP) ist der Spielsieger.

## SPIELMATERIAL

### SPIELPLAN



28 PROPHETEN  
(7 JE FARBE, KLEINE  
HOLZSCHEIBEN)



1 AFFENKÖNIG  
(GROSSE HOLZSCHEIBE)



STARTSPIELER-MARKER



HERZ-MARKER



4 DOPPELSEITIGE  
GÖTTER-FÄHIGKEITSKARTEN



8 TEMPLER  
(2 JE FARBE, MITTELGROSSE  
HOLZSCHEIBEN)



1 SPHINX  
(GROSSE HOLZSCHEIBE)



GOTTESHAND-MARKER



RESERVEPOOL-PLÄTTCHEN



20 GESETZESKARTEN +  
4 ÜBERSICHTSKARTEN



16 TEMPEL  
(4 JE FARBE, GROSSE  
HOLZSCHEIBEN)



1 SATZ AUFKLEBER FÜR  
ALLE HOLZSCHEIBEN



SIEGPUNKT-MARKER  
(1 SP, 3 SP, 5 SP)



TORNADO-MARKER



# GLOSSAR

**SPIELERECKE** - Ein Wolkenbereich in der Ecke des **Spielplans**, auf den die Spieler ihre **Propheten** legen, um sie zu schnipsen. Sie gilt als Teil des **Ozeans**.

**GRENZE** - Der äußere helle Rahmen um jede **Insel**, den **Nabel**, jede **Stadt** und jede **Spielerecke**.

**STADT** - Ein kleiner Kreis auf jeder **Insel**. Gilt als Teil der **Insel**.

**NABEL** (der Welt) - Ein kleiner Ring in der Mitte des **Spielplans** der **keine Insel** ist.

**PROPHET** - Jeder Spieler hat seinen eigenen Vorrat an **Propheten** und schnipst sie auf den **Spielplan**.

**TEMPEL** - Jeder Spieler hat 4 **Tempel**. Sie bleiben zwischen den **Generationen** auf dem **Spielplan**.

**PRÄSENZ** - Ein Spieler hat **Präsenz** auf einer **Insel**, falls er dort mindestens 1 **Propheten** oder **Tempel** hat. Eine Scheibe muss innerhalb der **Grenzen** sein oder die **Grenze** berühren, um auf einer **Insel**, einer **Stadt** oder dem **Nabel** präsent zu sein. Andernfalls ist er im **Ozean**.

**VORHERRSCHAFT** - Ein Spieler hat **Vorherrschaft** auf einer **Insel**, falls er dort insgesamt mehr **Propheten + Tempel** hat als jeder einzelne andere Spieler. Bei einem Gleichstand hat niemand **Vorherrschaft**. Der Spieler mit **Vorherrschaft** hat natürlich auch **Präsenz** auf der Insel.

**RESERVEPOOL** - Ein Plättchen neben dem **Spielplan**, auf dem alle **Propheten** liegen, die irgendwie vorübergehend aus dem Spiel genommen wurden. Während der **Anbetungsphase** nehmen alle Spieler ihre **Propheten** aus dem **Reservepool** zurück.

**SPHINX** und **TEMPLER** - Auch diese Holzscheiben gelten als **Propheten**. Immer wenn das Spiel verlangt, einen **Propheten** hinzuzufügen oder zu nehmen, ohne einen bestimmten Typ zu nennen, ist damit ein „normaler“ gemeint (also weder **Sphinx** noch **Templer**).

**Siegpunkte (SP)** - Wenn ein Spieler **SP** erhält, legt er die Marker neben seine **Götter-Fähigkeitskarte**.

Falls aus irgendeinem Grund ein **Prophet** oder anderes Spielelement nicht den **Spielplan** berührt, sondern auf einem anderen Spielelement liegt, ist dessen Position auf dem **Spielplan** dieselbe wie die Position des Elements, auf dem er/es liegt.

# SPIELAUFBAU

Einmalige Vorbereitung: Auf jede Holzscheibe wird 1 Aufkleber der entsprechenden Farbe und Größe geklebt. Jede Scheibe erhält nur 1 Aufkleber.



1. Der **Spielplan** wird auf die Spielfläche gelegt (die absolut flach sein muss).
2. Die Spieler setzen sich so um den **Spielplan** herum, dass jeder ungehinderten Zugang zu seiner Spielerecke hat.
3. Der **Reservepool** und die **SP**-Marker werden neben den **Spielplan** gelegt.
4. Die **Gesetzeskarten** werden gemischt und verdeckt neben dem **Spielplan** gestapelt.
5. Die **Götter-Fähigkeitskarten** werden gemischt und an jeden Spieler wird 1 Karte ausgeteilt. Jeder Spieler wählt seinen Gott, indem er die Karte mit der von ihm gewünschten **Götterfähigkeit** nach oben vor sich auslegt.
6. Jeder Spieler erhält 5 **Propheten** (6 **Propheten** im 3-Personen-Spiel), 4 **Tempel** in seiner Spielerfarbe und zusätzliches Spielmaterial je nach seiner **Götter-Fähigkeitskarte**.
7. Alle Spieler schnipsen (siehe unten **SCHNIPSEN**) gleichzeitig einen ihrer **Propheten** aus ihrer **Spielerecke**. Der Spieler, dessen **Prophet** am nächsten zum **Nabel** liegt, erhält den **Startspieler-Marker**. Alle Spieler nehmen ihren geschnipsten **Propheten** zurück.
8. Überzähliges Spielmaterial (**Götter-Fähigkeitskarten**, **Propheten**, **Tempel**, **Sondermarker**) wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

**SCHNIPSEN** - Ein Spieler schnipst eine Scheibe mit seinem Finger wie hier abgebildet. Er kann dafür jeden Finger benutzen, den er möchte. Es ist erlaubt, den Schnipsfinger am Daumen zu spannen und dann loszulassen. Ein geschnipster **Prophet** kann andere **Propheten**, **Marker** oder **Tempel** auf dem **Spielplan** schubsen.





**6**

# SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft bei **2** oder **4** Spielern über **4 Generationen** (Spielrunden) und bei **3** Spielern über **3 Generationen**. Jede Generation besteht aus **3 Phasen**:

- 1. Ratsphase** - Die Spieler stimmen über **Gesetze** ab, die das Spiel modifizieren (s. Seite 7).
- 2. Missionierungsphase** - Die Spieler schnipsen ihre **Propheten** reihum im Uhrzeigersinn auf den **Spielplan**, beginnend beim **Startspieler** (s. Seite 8).
- 3. Anbetungsphase** - Die **Spieler** erhalten **Siegpunkte** für **Präsenz** und **Vorherrschaft** (s. Seite 10).



# 1. RATSPHASE

In dieser Phase stimmen die Spieler über Gesetze ab, welche die Spielregeln bestimmen.

Es werden 2 **Gesetzeskarten** gezogen. Die zuerst gezogene Karte wird weiter oben auf den Tisch gelegt, die andere weiter unten. Alle Spieler sollten sich mit den Kartentexten gut vertraut machen. Dann strecken alle Spieler ihren Daumen seitwärts aus und drehen ihn gleichzeitig hoch oder runter, anschließend wird das Ergebnis geprüft:

**Mehr Daumen hoch** - Die obere **Gesetzeskarte** kommt ins Spiel, die andere wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

**Mehr Daumen runter** - Die untere **Gesetzeskarte** kommt ins Spiel, die andere wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

**Gleichstand** - Die beiden Karten werden verdeckt gemischt und eine davon wird zufällig gezogen. Diese **Gesetzeskarte** kommt ins Spiel, die andere wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

Der Effekt der gewählten Karte bleibt so lange bestehen, wie auf der Karte angegeben. Manche Effekte der **Gesetzeskarten** stehen im Gegensatz zu den Regeln des Regelhefts. In solch einem Fall hat der Kartentext immer Vorrang.

## BEISPIEL RATSPHASE:

Die Spieler bereiten die Ratsphase wie oben beschrieben vor und stimmen ab. Da 3 Daumen nach unten zeigen, kommt die untere Karte „Blinder Gehorsam“ ins Spiel.

OBERE KART



UNTERE KART



## 2. MISSIONIERUNGSPHASE

Mit dem Startspieler beginnend führen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge aus.

In jedem Spielzug legt der aktive Spieler einen seiner noch nicht geschnipsten **Propheten** auf seine **Spielerecke** (die Scheibe darf die Grenze der Wolke berühren) und schnipst ihn. Nur der aktive Spieler darf einen zum Schnipsen bereiten **Propheten** auf seiner **Spielerecke** liegen haben. Falls die Scheibe nicht in vollem Umfang aus der **Spielerecke** heraus geschnipst wird, darf der Spieler diesen **Propheten** erneut schnipsen.

Nachdem der aktive Spieler seinen **Propheten** geschnipst hat, führt er nacheinander folgende Schritte aus:

**a) Tempel bauen** - Der aktive Spieler kann einen beliebigen eigenen **Propheten**, der eine **Stadt** berührt, entfernen (in den **Reservepool** legen). Für jeden entfernten **Propheten** setzt er einen seiner eigenen **Tempel** irgendwo auf diese **Insel**. Falls der Spieler keine **Tempel** in seinem Vorrat hat, kann er einen anderen eigenen, bereits gebauten Tempel auf dem **Spielplan** versetzen.

**b) Nabel werten** - Der Spieler entfernt alle **Propheten** (aller Spieler) vom **Nabel** (in den **Reservepool**). Für jeden entfernten **Propheten** erhält dessen Besitzer 1 **SP** je **Insel**, auf der er **Präsenz** hat, + 1 **SP** für den entfernten **Propheten**.

**c)** Er nimmt alle **Propheten**, die vom **Spielplan** heruntergeschubst wurden und legt sie in den **Reservepool**.

**d)** Alle Spieler nehmen ihre **Tempel** zurück, die außerhalb der **Grenze** einer **Insel** sind.

Damit ist der Spielzug des aktiven Spielers beendet.

Der linke Nachbar des letzten aktiven Spielers wird der neue aktive Spieler.

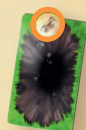
Die **Missionierungsphase** endet, wenn kein Spieler mehr einen **Propheten** hat, den er schnipsen kann.





### BEISPIEL TEMPEL BAUEN:

1. Nachdem **Anubis** geschnipst hat, liegt einer seiner **Propheten** in einer **Stadt**. **Anubis** hat noch einen **Tempel** im Vorrat und beschließt, ihn auf der **Insel** zu bauen.
2. Er legt seinen **Propheten** aus der **Stadt** in den **Reservepool**. Dann setzt er seinen **Tempel** auf einen **beliebigen Platz** auf dieser **Insel**.



### BEISPIEL NABELWERTUNG:

1. Nach **Themis'** Spielzug liegt einer ihrer **Propheten** auf dem **Nabel**.
2. Weil **Themis** **Präsenz** auf 3 **Inseln** hat, erhält sie 4 **SP**. Sie legt ihren **Propheten** vom **Nabel** in den **Reservepool**.



### 3. ANBETUNGSPHASE

Die Spieler erhalten Siegpunkte und bereiten die nächste Spielrunde vor, beides im Folgenden beschrieben:

- a) **Präsenz** - jeder Spieler erhält **1 SP** je **Insel**, auf der er mindestens **1 Propheten** oder **1 Tempel** hat.
- b) **Vorherrschaft** - Jeder Spieler erhält **2 SP** zusätzlich je **Insel**, auf der er mehr **Propheten + Tempel** hat als jeder andere einzelne Spieler. Bei einem Gleichstand erhält niemand **SP** durch **Vorherrschaft**.
- c) Jeder in dieser **Generation** geschnipste **Prophet** wird seinem Besitzer zurückgegeben, sowohl aus dem **Reservepool** (und manchmal auch von bestimmten **Gesetzeskarten** und **Götter-Fähigkeitskarten**) als auch vom **Spielplan**.
- d) Es ist nicht erlaubt, gebaute **Tempel** zu berühren oder zu versetzen, sie bleiben für die nächste **Generation** auf dem **Spielplan**.
- e) Der Spieler mit dem **Startspieler-Marker** gibt diesen an seinen linken Nachbarn weiter.
- f) Alle **Gesetzeskarten**, deren Zeit abgelaufen ist, werden aus dem Spiel entfernt.

#### BEISPIEL ANBETUNGSPHASE:

**Anubis** hat **Präsenz** auf 2 **Inseln (I und II)** und erhält dafür **2 SP**. Außerdem hat er **Vorherrschaft** auf **Insel II** und erhält **2 SP** zusätzlich. Insgesamt erhält er in der **Anbetungsphase 4 SP**.

**Dagda** hat **Präsenz** auf 2 **Inseln (I und IV)** und erhält **2 SP**. Er hat keine **Vorherrschaft**, erhält also keine weiteren **Siegpunkte**.

**Freja** hat **Präsenz** auf 3 **Inseln (I, III und IV)** - also **3 SP** für sie. Außerdem hat sie **Vorherrschaft** auf den **Inseln III und IV**, das gibt zusätzlich **4 SP**, also bekommt sie insgesamt **7 SP**.

**Themis** erhält nur **1 SP** für **Präsenz** auf **Insel I**. Sie hat keine **Vorherrschaft**.

Alle Spieler nehmen alle ihre **Propheten** zurück, aber lassen ihre **Tempel** auf dem **Spielplan** unberührt.



## SPIELENDE

Nach der letzten **Generation** ist der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** der Spielsieger!

Bei einem Gleichstand für den Spielsieg hat der daran beteiligte Spieler mit mehr **Tempeln** auf dem **Spielplan** gewonnen. Falls auch dann noch ein Gleichstand besteht, schnipsen die daran beteiligten Spieler je einen ihrer Propheten nach gleichen Regeln wie in Schritt 7 des Spielaufbaus.

## CREDITS

**Spielautoren:** Jan Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk, Paweł Stobiecki, Kamil Jarząbek

**Produzent:** Kamil Cieśla

**Illustration:** Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

**Grafik:** Piotr Hornowski, Adrian Radziun, Agnieszka Pogan, Andrzej Półtoranos, Jędrzej Cieśla

**Testspieler:** Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach. Dank an alle Spieler, die das Spiel während seiner Entstehung getestet haben, und an alle Leute, die mit uns Blindtests in ArBar gemacht haben.

**Spielberater:** Michał Oracz

**Geistige Unterstützung:** Michał Matosz und das Team von Whole Awaken Realms

**Die großartige Illustration der Karte „Das verlorene Schaf“ hat geschaffen:** Kamil Cieśla (mit ein wenig Hilfe von Krzysztof Piasek)



**LABORATORIUM  
GIER**

*Der Erfindungsprozess dieses Spiels begann während der „Laboratorium Gier“ - das sind innovative Spieleworkshops, bei denen interessierte Spieler unter Anleitung von professionellen Spielautoren an einem 70 Stunden langen Spielmarathon teilnehmen. Besonderer Dank an Wojciech Rzadek und andere Übungsleiter dieser Veranstaltung.*

## DEUTSCHE VERSION

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Umsetzung:** Sven Göhlich, Claudio Priore, Ryan Palfreyman

**Satz:** Mühlenkind Kreativagentur



© 2019 by Awaken Realms Lite Sp. z o.o., Poland, [www.awakenrealms.com](http://www.awakenrealms.com). Alle Rechte vorbehalten.  
Exklusiver Vertrieb der Deutschen Version durch  
Mirakulus, L + N GmbH, Schokholtzstr. 6, 06217 Merseburg

**[www.mirakulus.de](http://www.mirakulus.de)**

