

HENNING POEHLS

Apokalypse

Ein Spiel für 2 bis 6 Personen ab 16 Jahren.

Inhaltsverzeichnis

<p>I. Worum geht es?..... 1</p> <p>II. Spielmaterial..... 2</p> <p>III. Spielvorbereitung..... 2</p> <p style="padding-left: 20px;">A) Für 2 bis 3 Spieler..... 2</p> <p style="padding-left: 20px;">B) Allgemein..... 3</p> <p>IV. Erläuterungen zur Kartenhand..... 3</p> <p>V. Die Bedeutung der Gesinnungen 5</p> <p>VI. Spielablauf..... 5</p> <p style="padding-left: 20px;">A) Das Ausspielen von Karten..... 5</p> <p style="padding-left: 40px;">1.) Die irdische Ebene..... 6</p> <p style="padding-left: 60px;">a) Vermehrung guter Bevölkerungsanteile... 6</p> <p style="padding-left: 60px;">b) Vermehrung böser Bevölkerungsanteile... 6</p> <p style="padding-left: 60px;">c) Besondere Bevölkerungsanteile..... 6</p> <p style="padding-left: 40px;">2.) Die himmlische Ebene..... 6</p> <p style="padding-left: 40px;">3.) Die Höllenebene..... 7</p> <p style="padding-left: 40px;">4.) Die Musikkarten..... 7</p> <p style="padding-left: 60px;">a) Kirchenmusik & Heavy-Metal..... 7</p> <p style="padding-left: 60px;">b) Siegelkarten..... 8</p> <p style="padding-left: 60px;">c) Beseitigen ausliegender Musikkarten..... 8</p> <p style="padding-left: 40px;">5.) Karten, die zu keiner Ebene gehören... 8</p> <p style="padding-left: 60px;">a) Die Gewalt..... 9</p> <p style="padding-left: 60px;">b) Der Gesinnungswechsel..... 9</p>	<p>B) Das Passen..... 9</p> <p>C) Austeilen von Karten..... 9</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Austeilen von Bevölkerungskarten..... 9</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Austeilen von Kapitalkarten..... 10</p> <p>VII. Die Apokalyptischen Reiter..... 10</p> <p style="padding-left: 20px;">A) Reduzierung der Bevölkerung..... 10</p> <p style="padding-left: 20px;">B) Wertungen..... 11</p> <p style="padding-left: 20px;">C) Auffüllen der Talons..... 12</p> <p style="padding-left: 20px;">D) Belohnung nach einer Wertung..... 12</p> <p>VIII. Der 4. Apokalyptische Reiter..... 12</p> <p>IX. Spielende..... 12</p> <p>X. Ermittlung der/des Sieger/s..... 12</p> <p style="padding-left: 20px;">A) Die Guten gewinnen zusammen, ... 13</p> <p style="padding-left: 20px;">B) Weder Gut noch Böse gewinnt, ... 13</p> <p style="padding-left: 20px;">C) Ein Böser gewinnt, ... 13</p> <p>XI. Optionale Regeln..... 13</p> <p style="padding-left: 20px;">A) Zwei Spieler..... 13</p> <p style="padding-left: 20px;">B) Drei oder vier Spieler..... 13</p> <p>XII. Danksagung..... 13</p> <p>XIII. Impressum..... 13</p>
---	---

I. Worum geht es?

In diesem Spiel übernimmt jeder Spieler eine Nation. Jede Nation besteht aus einem guten (gottesgläubigen) und einem bösen (ungläubigen) Bevölkerungsanteil. Jeder Spieler versucht die Bevölkerung seiner Nation wachsen zu lassen und sie auf die Apokalypse vorzubereiten. Im voranschreitenden Spiel werden die Nationen von den vier Apokalyptischen Reitern heimgesucht.

Jeder Spieler versucht mit seiner Nation die Reiter der Apokalypse möglichst gut zu überstehen (wofür er Siegpunkte bekommt).

Nach dem vierten Apokalyptischen Reiter entscheidet die Mehrheit der in allen Auslagen vertretenen Bevölkerungsanteile darüber, ob das Gute oder das Böse nach der Apokalypse die Weltherrschaft übernimmt.

Jeder Spieler hat eine geheime Gesinnung, die dann darüber entscheidet, welche Siegbedingungen für ihn gelten.

II. Spielmaterial

→ 60 Bevölkerungskarten (B):

Diese Karten zeigen auf der Rückseite (schwarzer Kartenrand) einen guten und einen bösen Menschen im Rahmen der irdischen Ebene.



Auf der Vorderseite (weißer Kartenrand) zeigen 54 dieser Karten Schutzsymbole gegen die Apokalyptischen Reiter (ABC-Schutzmaske, Helm und Schweinskopf) im Rahmen der Himmels-ebene. Auf jeder dieser Karten befinden sich alle drei Schutzsymbole, die in unterschiedlicher Art und Weise auf die verschiedenen Seiten (links und rechts) der Karten verteilt sind.



Des Weiteren sind auf der Vorderseite auch sechs Karten mit „Heavy Metal“ im Rahmen der Höllenebene zu finden.

→ 63 Kapitalkarten (K):

Diese Karten zeigen auf der Rückseite (weißer Kartenrand) einen Apokalyptischen Geldschein.



Auf der Vorderseite (schwarzer Kartenrand) sind verschiedene Dinge dargestellt.

36 Karten der Höllenebene:

Keuschheit/Sex, Arbeit/Drogen, Frömmheit/Spielsucht, sowie Karten mit Schutzsymbolen gegen die Apokalyptischen Reiter. Auf jeder dieser Schutzkarten ist nur ein Symbol, das auf beiden Seiten zu finden ist.

6 Karten der irdischen Ebene:

besonders gute, bzw. böse Menschen.

6 Karten der Himmelsebene:

Kirchenmusik

15 neutrale Karten:

Gesinnungswechsel oder Gewalt

→ 6 Siegelkarten:

Kirchenmusik/Heavy-Metal

→ 6 Gesinnungskarten:

Je 3 Karten „Gut“ und „Böse“.

→ 3 x 4 Apokalyptische Reiter:

3 Sets mit je 4 apokalyptischen Reitern (Bombenkrieg, Bürgerkrieg, Ausbeutung und Tod).

→ 6 x 3 Setup-Karten:


6 Sets mit 3 unterschiedlichen Setup-Karten für die Startauslage jedes Spielers.

→ Zusätzlich werden benötigt:

Ein Stift und ein Blatt Papier.

III. Spielvorbereitung

A) Für 2 bis 3 Spieler

Bei zwei bis drei Spielern wird das Kapital- und das Bevölkerungskartendeck vor dem Spiel reduziert, indem die Karten, die am Boden der Säule in der Mitte der Karte einen solchen Stern  zeigen, aussortiert und aus dem Spiel genommen werden. Ansonsten wird das Spiel, wie unter allgemein beschrieben, vorbereitet.

B) Allgemein

Jeder Spieler bekommt drei Setup-Karten (erkennbar an dem Sphinx-Logo auf der einen Seite), bestehend aus einer Himmels-, einer Grundbevölkerungs- und einer Höllenkarte, und legt diese vor sich aus.

Die Setup-Karten, die nicht benötigt werden, kommen aus dem Spiel.

Die drei Karten werden offen übereinander ausgelegt, so dass oben die Himmelsebene liegt, in der Mitte die irdische mit der Grundbevölkerung und zuunterst die

Höllenebene.

Die Gesinnungskarten werden gemischt und an jeden Spieler wird verdeckt eine Karte ausgeteilt. Die Karten entscheiden über die Siegbedingungen für das Spiel.

Jeder Spieler muss seine Gesinnung geheim halten. Die Karten, die nicht benötigt werden, werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt, so dass kein Spieler weiß, welche Gesinnungen im Spiel sind.

Die Bevölkerungskarten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt zwei Karten ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt.

Die restlichen Bevölkerungskarten werden als Talon verdeckt in die Tischmitte gelegt (so dass die Rückseiten mit den Köpfen zu sehen sind).

Die Kapitalkarten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt zwei Karten ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt.

Die restlichen Kapitalkarten werden als Talon verdeckt in die Tischmitte gelegt (so dass die Rückseiten mit dem Geldschein zu sehen sind).

Nun werden die drei Sets mit je 4 Apokalyptischen Reitern getrennt. Ein Set wird in den Stapel der Bevölkerungskarten eingearbeitet und ein Set in den Stapel der Kapitalkarten.

Beide Stapel werden nach folgendem Schema aufgebaut:

Zu unterst wird der vierte Apokalyptische Reiter gelegt, dann werden sechs Karten des entsprechenden Stapels verdeckt oben drauf gelegt. Es folgt der dritte Reiter, auf den wieder sechs verdeckte Karten des Talons gelegt werden und der zweite Reiter, der auch mit sechs Karten abgedeckt wird.

Hierauf wird nun der erste Apokalyptische Reiter gelegt und auf diesen die verbleibenden Karten des jeweiligen Kartentapels.

Der untere Teil des Bevölkerungs- und Kapital-Talons besteht also bei beiden aus vier Apokalyptischen Reitern, zwischen denen jeweils sechs Karten liegen.

Damit die Karten der Apokalyptischen Reiter optisch in den Talons nicht auffallen, sollten die Karten so gedreht werden, das die Farbe des Kartenrahmens der Apokalyptischen Reiter dem des Kartenstapels entspricht, in dem sie liegen. Das dritte Set der apokalyptischen Reiter wird zur Info in die Tischmitte gelegt.

Hier können sich die Spieler immer informieren, was sie benötigen, um sich vor den Reitern zu schützen.

Ein Stift und ein Zettel werden bereit gelegt.

IV. Erläuterungen zur Kartenhand

In diesem Spiel können die Karten auf sehr viele verschiedene Arten und Weisen gespielt und angelegt werden. Damit die Spieler leichter die Übersicht behalten können, besitzen die Karten einen Kartenrand mit unterschiedlicher Farbe und zudem noch unterschiedliche Rahmen.

Die Rückseiten der Bevölkerungskarten zeigen zwei Köpfe der Bevölkerung (gut & böse) und haben einen schwarzen Rand. Die Rückseiten der Kapitalkarten zeigen einen apokalyptischen Geldschein und einen weißen Rand.

Von hinten sieht also jeder Spieler immer, wie viel Kapital- und wie viel Bevölkerungskarten die anderen Spieler besitzen.

Auf der Vorderseite ist die Farbe umgekehrt:

eine Bevölkerungskarte hat auf der Vorderseite einen weißen Rand und zeigt fast immer drei Schutzsymbole.

Die Kapitalkarten haben auf der Vorderseite einen schwarzen Rand und zeigen dort die unterschiedlichsten Möglichkeiten. Anhand des Kartenrandes auf der Vorderseite kann man also in seiner Kartenhand erkennen, welche Rückseite die Karten haben.



V. Die Bedeutung der Gesinnungen

Die Spieler können im Spiel eine gute oder eine böse Gesinnung bekommen.

Haben mehrere Spieler eine gute Gesinnung, dann haben sie ein gemeinschaftliches Spielziel und sie gewinnen zusammen.

Haben mehrere Spieler eine böse Gesinnung, dann gewinnen sie nicht gemeinsam, sondern nur der Spieler, der die meisten Siegpunkte von ihnen hat, wenn das Böse siegt.

Siehe auch „Ermittlung der/des Sieger/s“.

Spieltipp: Das Spiel ist so aufgebaut, dass man, egal welche Gesinnung man hat, auf die Existenz guter und böser Bürger in seinem Volk angewiesen ist.

Baut man nur einseitig auf gute Bürger oder nur auf böse Bürger, dann wird man schnell in seinen Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt.

Zudem kann es von großem Vorteil sein, wenn man seine Mitspieler täuscht.

VI. Spielablauf

Der älteste Spieler bestimmt, welcher Spieler Startspieler ist, indem er ihm den Stift und den Zettel zum Aufschreiben des Punktestandes gibt.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Während einer laufenden Spielrunde kann nur mit den Handkarten gespielt werden und es können keine Karten von den Talons nachgezogen werden. Neue Spielkarten werden immer am Ende einer Runde vom Startspieler ausgeteilt.

Das Spiel wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der am Zug ist, kann entweder eine Karte spielen oder passen.

A) Das Ausspielen von Karten

Grundregel für das Ausspielen von Karten ist: jede Karte darf bei jedem Spieler (in die eigene Auslage oder die Auslage eines anderen Spielers) gespielt werden.

So darf man z.B. Bevölkerung bei einem Mitspieler in der irdischen Ebene anbauen oder die Keuschheit bei einem Gegenspieler in der Höllenebene auslegen. Wichtig ist nur, dass immer die allgemeinen Anlegeregeln befolgt werden. Selbstverständlich darf ein Spieler auch Gewalt gegen sein eigenes Volk ausüben.

Mit Ausnahme von Gesinnungswechsel und Gewalt können alle Handkarten in eine der drei Ebenen ausgespielt werden. Wohin die Karten gespielt wird, ist an ihrer Umrahmung und z.T. an der Farbe des Kartenrandes zu erkennen.

Alle Karten, die in eine der drei Ebenen gespielt werden können, zeigen zwei Motive.



Ein linkes Motiv mit einem hellen Bildhintergrund und ein rechtes Motiv mit einem dunklen

Bildhintergrund. Die helle Kartenseite repräsentiert die gute und die dunkle die böse Seite. Diese Karten werden immer so an die Auslage angelegt, dass eine Kartenhälfte abgedeckt wird und nur die gewünschte gute oder böse Seite sichtbar bleibt.

Wird an der guten Seite angelegt, so wird die ausgespielte Karte mit der rechten Hälfte unter die Setup-Karte der entsprechenden Ebene gelegt, so dass nur noch das Bild mit dem weißen Hintergrund hervor guckt.

Wird an die böse Seite angelegt, verfährt man umgekehrt. Die ausgespielte Karte wird mit der linken Hälfte unter die Setup-Karte gelegt, so dass das Bild mit dem weißen Hintergrund verdeckt wird und nur noch das Bild mit dem schwarzen Hintergrund zu sehen ist.

Liegen unter den Setup-Karten schon Karten, so werden die neu anzulegenden Karten entsprechend unter die äußerste Karte der Auslage der jeweiligen Ebene und Seite geschoben.

1.) Die irdische Ebene

Die Bevölkerung befindet sich in diesem Spiel auf der irdischen Ebene. Diese Ebene muss immer als erstes bestückt werden. Nur wenn hier Karten liegen, können auch Karten in die Himmels- oder Höllenebene gespielt werden.

Die Bevölkerungsvermehrung wird mit der Rückseite der Bevölkerungskarten durchgeführt. Auf jeder Rückseite sind zwei Gesichter zu sehen. Das Gesicht vor einem weißen Hintergrund repräsentiert einen guten Bevölkerungsanteil und das Gesicht mit den Hörnern vor dem schwarzen Hintergrund repräsentiert einen bösen Bevölkerungsanteil.

Der Spieler muss sich entscheiden, welchen seiner Bevölkerungsanteile (den guten oder den bösen) er vermehren möchte. Die Guten werden auf der linken Seite von der irdischen Ebene angelegt und die Bösen auf der rechten Seite.

Beim Ausbau seiner Bevölkerung verbaut man immer Schutzsymbole, die sich auf der abgedeckten Kartenseite befinden, man sollte daher aufpassen, welche Karten man verbaut.

Je nachdem auf welcher Seite Bevölkerungskarten angelegt werden, gelten verschiedene Regeln:

a) Vermehrung guter Bevölkerungsanteile

Wird ein guter Mensch angelegt, so **muss** der Spieler, der diese Karte ausspielt, eine gute Tat vollbringen und einem Mitspieler eine seiner Handkarten schenken.

Er wählt dazu eine beliebige Handkarte von seiner Hand aus und gibt sie verdeckt einem seiner Mitspieler, der diese Karte auf die Hand nehmen **muss**.

Hat der Spieler keine Karte zu verschenken, so darf er auch keine guten Menschen auslegen.

b) Vermehrung böser Bevölkerungsanteile

Wird ein „böser“ Mensch angelegt, so **muss** der Spieler, der diese Karte ausspielt, eine böse

Tat vollbringen und einem Mitspieler eine Handkarte stehlen, indem er eine beliebige Handkarte von einem Mitspieler seiner Wahl verdeckt zieht und auf die eigene Hand nimmt. Es gibt für den Mitspieler keine Möglichkeit, diese böse Tat abzuwehren.

c) Besondere Bevölkerungsanteile

Auf den Vorderseiten von Kapitalkarten können besonders gute und besonders böse Menschen abgebildet sein. Diese Karten können nur auf der jeweils passenden Seite angelegt werden und sind immun gegen Gesinnungswechsel. Für das Anlegen gelten ansonsten die gleichen Regeln wie bei der üblichen Vermehrung von Bevölkerungsanteilen (gute müssen eine Karte verschenken, böse dürfen eine Karte stehlen)

2.) Die himmlische Ebene

In die Himmelsebene dürfen nur Schutzsymbole mit dem Rahmen der Himmelsebene (sowie weißem Rand) und die Kirchenmusik (Achtung: zum Teil schwarzer Rand!) gespielt werden.

Unter einer Karte der Himmelsebene **muss immer** eine Bevölkerungskarte liegen!

Bei guten Bevölkerungsanteilen müssen erst Karten in die Himmelsebene gespielt werden, bevor man bei ihnen Karten in die Höllenebene legen darf.

Bei bösen Bevölkerungsanteilen ist es umgekehrt, hier **müssen** Karten in der Höllenebene liegen, bevor man Karten in die Himmelsebene spielen kann.

Da auf jeder Schutzkarte der Himmelsebene drei verschiedene Symbole sind, von denen eins auf der einen Hälfte und zwei auf der anderen Hälfte liegen, wird beim Anlegen immer mindestens eins der Symbole abgedeckt.

Es ist daher nicht möglich, die Bevölkerung nur über das Anlegen von Schutzsymbolen in der Himmelsebene vor allen Apokalyptischen Reitern zu schützen. Für den völligen Schutz werden Musikkarten oder weitere Schutzkarten

in der Höllenebene benötigt.
Über guten Bevölkerungsanteilen dürfen die Karten in der Himmelsebene ausgetauscht werden (mit Ausnahme der Kirchenmusik). Dazu wird die bereits ausliegende Karte auf den Ablagestapel geworfen und durch eine neue gewünschte Karte ersetzt.



Beispielauslage während des Kartenausteilens:

An die Setup-Karten wurden ein guter und zwei böse Bevölkerungsanteile angelegt. Bei dem guten Bevölkerungsanteil wurde erst die Himmelsebene ausgebaut und bei dem bösen jeweils zuerst die Höllenebene. Bei dem ersten bösen Bevölkerungsanteil wurde auch schon die Himmelsebene ausgebaut. Die guten Bevölkerungsanteile haben sich vermehrt und jeweils eine Bevölkerungskarte bekommen. Die bösen Bevölkerungsanteile bekommen Kapitalkarten. Der zweite böse Bevölkerungsanteil bekommt kein Kapital, da er der Spielsucht verfallen ist.

3.) Die Höllenebene

In die Höllenebene dürfen viele verschiedene Karten mit dem Rahmen der Höllenebene (sowie schwarzem Rand) und Heavy Metal (**Achtung:** weißer Rand!) gespielt werden. Auf der guten Seite können Arbeit, Keuschheit und Frommheit in die Höllenebene gespielt

werden. Auf der bösen Seite können Spielsucht, Zügelloser Sex und Drogen in die Höllenebene gespielt werden.

Über einer Karte der Himmelsebene **muss** **immer** eine Bevölkerungskarte liegen!

Bei bösen Bevölkerungsanteilen müssen erst Karten in die Höllenebene gespielt werden, bevor man Karten in die Himmelsebene spielen kann.

Bei guten Bevölkerungsanteilen ist es umgekehrt, hier **müssen** Karten in der Himmelsebene liegen, bevor man bei ihnen Karten in die Höllenebene legen darf.

Auf den Karten der Höllenebene sind zum Teil Kürzel, die Bedeutung der Kürzel ist folgende:

- + IB = Beim Austeilen der **B**evölkerungskarten bekommt man eine Karte zusätzlich.
- IB = Beim Austeilen der **B**evölkerungskarten bekommt man eine Karte weniger.
- + IK = Beim Austeilen der **K**apitalkarten bekommt man eine Karte zusätzlich.
- IK = Beim Austeilen der **K**apitalkarten bekommt man eine Karte weniger.

Ein Spieler darf, wenn er am Zug ist unter **bösen** Bevölkerungsanteilen bereits ausliegend Karten in der **Höllenebene** durch das Ausspielen einer Handkarte ersetzen (mit Ausnahme von Heavy-Metal).

Dazu wird die bereits ausliegende Karte auf den Ablagestapel geworfen und durch eine neue gewünschte Handkarte ersetzt.

4.) Die Musikkarten

a) Kirchenmusik & Heavy-Metal

Musikkarten können an einen Bevölkerungsanteil angelegt werden, um diesen vor Angriffen durch Gewalt und Gesinnungswechsel zu schützen. Sie können auch außerhalb des

eigenen Zuges gespielt werden, um Angriffe abzuwehren. Mit jeder Musikkarte (Kirchenmusik oder Heavy-Metal) kann jeder Angriff abgewehrt werden, unabhängig davon gegen welchen Spieler und welchen Bevölkerungsanteil sich der Angriff richtet. Des Weiteren helfen Musikkarten in der Auslage die Bevölkerung vor den apokalyptischen Reitern zu schützen.



Die Kirchenmusik kann nur in die Himmelsebene über guten Bevölkerungsanteilen angelegt werden.



Heavy-Metal kann nur in die Höllenebene unter böse Bevölkerungsanteile angelegt werden.

Ausliegende Musikkarten dürfen nicht ausgetauscht werden. Um sie aus einer Auslage zu entfernen, müssen sie neutralisiert werden (s.u.).



b) Siegelkarten

Die Siegelkarten, die man nach einer Wertung bekommen kann, zeigen auf der Vorderseite sowohl Musik als auch Heavy-Metal. Sie können im Großen und Ganzen genauso wie die anderen Kirchenmusik- und Heavy-Metal-Karten gespielt werden. Der Unterschied zu den normalen Kirchenmusik- und Heavy-Metal-Karten ist nur, dass sie nicht auf die Hand genommen werden dürfen, sondern gleich an die Auslage angelegt werden müssen, wenn der Spieler sie bekommt.



Kann der Spieler das nicht, dann darf er die Karte nicht nehmen. Siegelkarten können daher nicht außerhalb des Zuges gespielt werden, um einen Angriff abzuwehren.

Beachte: Kirchenmusik hat hier einen weißen Kartenrand!

c) Beseitigen ausliegender Musikkarten

Eine ausliegende Kirchenmusik kann nur durch Heavy-Metal von seinem Platz entfernt werden und umgekehrt.

Der Spieler, der am Zug ist, spielt die Musikkarte aus und zeigt auf eine Musikkarte, die er neutralisieren möchte.

Beide Karten kommen dann auf den Ablagestapel. Entstehen durch das Neutralisieren der Musikkarten Lücken in der Auslage einer Ebene, dann rücken die äußeren Karten innerhalb der Ebene nach innen, so dass die Lücke wieder geschlossen ist.

Ein Entfernen von Musikkarten ist auch mit der Musik der Siegelkarten möglich.

Dazu muss der Spieler die Siegelkarte unmittelbar nachdem er sie erhalten hat, ausspielen.

5.) Karten, die zu keiner Ebene gehören

Die beiden Karten „Gesinnungswechsel“ und „Gewalt“ sind besondere Aktionskarten, die nicht in die Auslage der Spieler eingefügt werden.

Die Bildmotive dieser Karten besitzen einen grauen Bildhintergrund.

Diese Karten können von einem Spieler während seines Zuges ausgespielt werden, um einen Angriff durchzuführen.

Es können immer nur die äußersten Karten einer Auslage durch Gewalt angegriffen werden.

Des Weiteren können die Karten außerhalb des eigenen Zuges ausgespielt werden, um einen Angriff abzuwehren.

Wird ein Angriff abgewehrt, dann kommt die Karte, mit der angegriffen wurde, und die Karte, mit der abgewehrt wurde, auf den Ablagestapel. Bevölkerungsanteile, an denen Musik bereits ausliegt, dürfen nicht angegriffen werden.

Die Musik muss dann auch nicht auf den Ablagestapel gelegt werden.



a) Die Gewalt

Gewalt wird gegen einen Bevölkerungsanteil gespielt, um diesen zu töten. Der Spieler, der am Zug ist, spielt die Karte und benennt den Bevölkerungsanteil (gut oder böse), den er bei welchem Spieler angreifen möchte.

Nun kann ein beliebiger Spieler diesen Angriff abwehren, indem er außerhalb seines Zuges einen Gesinnungswechsel oder Musik spielt. Wird der Angriff nicht abgewehrt, dann kommt der Bevölkerungsanteil mit allen Karten, die über ihm in der Himmelsebene oder unter ihm in der Höllenebene liegen, auf den Ablagestapel.



b) Der Gesinnungswechsel

Gesinnungswechsel wird gegen einen Bevölkerungsanteil gespielt, um zu bewirken, dass dieser seine Gesinnung wechselt, also von gut zu böse wird oder umgekehrt.

Der Bevölkerungsanteil kann dabei nicht nur die Gesinnung, sondern auch die Auslage der Spieler wechseln. Der Spieler, der am Zug ist, spielt die Karte und benennt den Bevölkerungsanteil (gut oder böse), den er bei welchem Spieler angreifen möchte.

Nun kann ein beliebiger Spieler diesen Angriff abwehren, indem er außerhalb seines Zuges Gewalt oder Musik spielt.

Wird der Angriff nicht abgewehrt, dann nimmt er den Bevölkerungsanteil mit allen Karten, die über ihm in der Himmelsebene oder unter ihm in der Höllenebene liegen, und legt diese Karte (bzw. Karten) mit umgekehrter Gesinnung an eine beliebige Auslage an.

Es dürfen dabei keine Lücken entstehen. Karten der Himmelsebene oder Höllenebene wandern gegebenenfalls nach innen innerhalb der neuen Auslage. Sie müssen nicht an die Bevölkerungskarte gebunden bleiben, durch die sie in die neue Auslage gekommen sind. Werden Bevöl-

kerungsanteile durch einen Gesinnungswechsel an eine Auslage angelegt, dann darf der Spieler **nicht**, wie bei der Vermehrung guter oder böser Bevölkerungsanteile, eine Karte verschenken oder klauen. Es findet hier keine Vermehrung statt, sondern lediglich ein Positionswechsel.

B) Das Passen

Ein Spieler, der gepasst hat, ist bis zum Ende der aktuellen Spielrunde aus dem Spiel und kann bis dahin keinen Spielzug mehr durchführen (wohl aber Karten wie Gesinnungswechsel, Gewalt und Musik spielen, die außerhalb des eigenen Zuges zur Abwehr anderer Karten gespielt werden dürfen).

Der erste Spieler, der passt, ist der Startspieler der nächsten Runde.

Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, ist die Spielrunde sofort zu Ende.

Es gilt die Regel: Ein Spieler kann nicht zweimal hintereinander dran sein.

C) Austeilen von Karten

Wenn alle Spieler gepasst haben, bekommen sie vom Startspieler neue Karten ausgeteilt.

Für jeden guten Menschen bekommen die Spieler eine Bevölkerungskarte und für jeden bösen Menschen eine Kapitalkarte vom entsprechenden Talon.

Für die Handkarten gibt es kein Kartenlimit.

Während des Austeilens der Karten kann es passieren, dass ein apokalyptischer Reiter auftaucht. Daher müssen die Karten nach einem festen Schema ausgeteilt werden und dürfen nicht wahllos nachgezogen werden.

Siehe hierzu auch die Beispielauslage auf Seite 6.

a) Austeilen von Bevölkerungskarten

Als erstes wird der gute Bevölkerungsanteil abgehandelt. Es wird wieder bei der Grundbevölkerungskarte des Startspielers begonnen. Reihum wird bei jedem Spieler, beginnend bei der guten Grundbevölkerung, eine Bevölker-

ungskarte über der Himmelsebene angelegt, dann bekommt jeder für seine nächste gute Bevölkerungskarte, die ausliegt, eine Bevölkerungskarte. Werden die ausgeteilten Bevölkerungskarten quer zur Auslage eines Spielers ausgeteilt, dann bewahrt man leicht den Überblick. Beim Austeilen sind eventuell an der entsprechenden Bevölkerung ausliegende Modifikationen durch Karten in der Höllenebene (wie z.B. Arbeit, Frommheit und Keuschheit) zu beachten.

Das Austeilen der Bevölkerungskarten geht solange, bis alle ausliegenden Bevölkerungskarten bedient wurden oder bis ein Apokalyptischer Reiter im Talon auftaucht.

Das Austeilen von Karten endet immer sofort, wenn ein Apokalyptischer Reiter erscheint. Alle Bevölkerungskarten, die bis dahin nicht bedient wurden, gehen leer aus.

b) Austeilen von Kapitalkarten

Nachdem die Bevölkerungskarten ausgeteilt wurden, werden die Kapitalkarten ausgeteilt (egal wodurch das Austeilen der Bevölkerungskarten beendet wurde).

Es wird wieder bei der Grundbevölkerungskarte des Startspielers begonnen. Reihum wird bei jedem Spieler eine Kapitalkarte über der Himmelsebene der bösen Grundbevölkerungskarte angelegt, dann bekommt jeder Spieler für seine nächste böse Bevölkerungskarte, die ausliegt, eine Kapitalkarte usw. Auch hier ist es von Vorteil, die Geldscheine quer zur Auslage auszuteilen. Beim Austeilen sind eventuell an der entsprechenden Bevölkerung ausliegende Modifikationen durch Karten in der Höllenebene (wie Spielsucht, zügelloser Sex und Drogen) zu beachten.

Das Austeilen der Kapitalkarten geht solange, bis alle ausliegenden Bevölkerungskarten bedient wurden oder bis ein Apokalyptischer Reiter im Talon auftaucht. Das Austeilen von Karten endet immer sofort, wenn ein Apokalyptischer

Reiter erscheint. Alle Bevölkerungskarten, die bis dahin nicht bedient wurden, gehen leer aus.

VII. Die Apokalyptischen Reiter

Sobald ein Apokalyptischer Reiter in einem der beiden Talons auftaucht, wird das Spiel unterbrochen und die Wirkung des jeweiligen Reiters sowie eine anschließende Wertung durchgeführt.

Die Wirkung der Apokalyptischen Reiter kann von den Spielern jederzeit durch das ausliegende Set der Reiter nachgelesen werden.

Bei der Auswertung der Reiter wird immer der gute Bevölkerungsanteil vor dem bösen Bevölkerungsanteil ausgewertet.

A) Reduzierung der Bevölkerung

Für die ersten drei Reiter gibt es jeweils ein Schutzsymbol, das auf der Rückseite der betreffenden Reiterkarte abgebildet ist.

Die Schutzsymbole gelten immer für die Gesamtheit des guten oder bösen Bevölkerungsanteils.

Wird der gute Bevölkerungsanteil ausgewertet, so werden alle dem Reiter entsprechenden Schutzsymbole (egal auf welcher Ebene) und Kirchenmusikkarten, die bei der guten Bevölkerung ausliegen, zusammengezählt.

Die Summe ergibt die Anzahl der Bevölkerungskarten, die außer der Grundbevölkerung vor dem Reiter geschützt sind. Liegen mehr Bevölkerungskarten aus, dann wird die Auslage von außen her auf die entsprechende Zahl der Bevölkerungskarten reduziert.

Die durch den Apokalyptischen Reiter vernichteten Bevölkerungsanteile werden zunächst als verstorben neben die Auslage des jeweiligen Spielers gelegt. Die Karten, die über den verstorbenen Bevölkerungsanteilen an der Himmelsebene, bzw. unter ihnen an der Höllenebene anlagen, werden auf den jeweiligen

Ablagestapel gelegt.

Da immer von außen nach innen abgebaut wird, kann es sein, dass Schutzsymbole gegen den entsprechenden Reiter ebenfalls auf den Ablagestapel wandern, wenn sie außen an einem Bevölkerungsanteil anlagen. Dies hat für die Auswertung der Reiter aber keine Bedeutung, da sie quasi erst entfernt werden, nachdem sie ihren Nutzen gegenüber dem Reiter erbracht haben.

Nachdem der gute Bevölkerungsanteil ausgewertet wurde, wird auf die gleiche Weise der böse Bevölkerungsanteil ausgewertet.

Nur dass hier zu den dem Reiter entsprechenden Schutzsymbolen, die bei dem bösen Bevölkerungsanteil ausliegen (egal auf welcher Ebene), die ausliegenden Heavy-Metal-Karten addiert werden.

Überschüssige Schutzsymbole, die von den guten Bevölkerungsanteilen nicht zum eigenen Schutz benötigt wurden, werden von dem guten Bevölkerungsanteil auf den bösen übertragen. Umgekehrt ist eine Übertragung von eventuell vorhandenen überschüssigen Schutzsymbolen beim bösen Bevölkerungsanteil auf den guten nicht möglich.

Schutzsymbole können nur innerhalb der Auslage eines Spielers übertragen werden. Die Karten der Grundbevölkerung können durch die Apokalyptischen Reiter nicht sterben und benötigen kein Schutzsymbol.

Beispiel A:

Beim ersten Apokalyptischen Reiter werden zum Überleben die ABC-Schutzmasken benötigt. Annelie zählt die Anzahl der Schutzmasken und Kirchenmusik, die sie bei den guten Bevölkerungsanteilen ausliegen hat. Sie hat drei Masken und eine Kirchenmusik. Damit sind vier ($3 + 1$) gute Bevölkerungsanteile geschützt.

Da sie aber sechs gute Bevölkerungsanteile besitzt, muss sie ihre gute Bevölkerung um zwei reduzieren. Die beiden äußersten Bevölkerungsanteile (ganz links) werden nun aus der Auslage entfernt und für

die Wertung daneben gelegt. Eventuell vorhandene Auslagen, die über oder unter den nun verstorbenen Bevölkerungsanteilen gelegen haben, kommen auf den Ablagestapel. Nun werden die bösen Bevölkerungsanteile auf gleiche Weise ausgewertet.

Beispiel B:

Beim zweiten Apokalyptischen Reiter wird zum Überleben ein Schutzhelm benötigt.

Kurt besitzt drei gute Bevölkerungsanteile. An diesen hat er drei Schutzhelme (davon zwei auf der Höllenebene) und zweimal Kirchenmusik ausliegen.

Es stirbt also keiner seiner guten Bevölkerungsanteile, da er mehr Schutz besitzt als Bevölkerungsanteile. Die guten übertragen nun rechnerisch die zwei überschüssigen Schutzeinheiten an die bösen Bevölkerungsanteile.

Kurt besitzt drei böse Bevölkerungsanteile, an diesen hat er gar keinen Schutz ausliegen. Trotzdem stirbt nur ein böser Bevölkerungsanteil, da die bösen durch die zwei überschüssigen Schutzkarten der guten geschützt werden.

B) Wertungen

Jedes Mal, nachdem ein apokalyptischer Reiter seine Vernichtung durchgeführt hat, wird eine Wertung durchgeführt.

Dazu zählt jeder Spieler die Anzahl seiner ausliegenden Bevölkerungskarten (gute und böse) und zieht davon die Anzahl der Bevölkerungskarten ab, die durch den aktuellen Apokalyptischen Reiter vernichtet wurden.

Beispiel C - Wertung nach dem ersten Apokalyptischen Reiter:

Paul hat, nachdem der Reiter das Spiel heimgesucht hat, noch 4 gute und 3 böse Bevölkerungsanteile vor sich ausliegen. Das macht in Summe zusammen $4 + 3 = 7$ Bevölkerungsanteile.

Durch den Angriff des ersten Apokalyptischen Reiters hat er aber zuvor zwei Bevölkerungsanteile verloren, das ergibt $7 - 2 = 5$ Siegpunkte (SP).

Paul darf sich 5 SP aufschreiben.

Nachdem ein Spieler gewertet wurde, legt er seine verstorbenen Bevölkerungsanteile auf den entsprechenden Ablagestapel.

C) Auffüllen der Talons

Nach jedem der ersten drei apokalyptischen Reiter werden die Karten von den Talons bis zum nächsten apokalyptischen Reiter genommen und zusammen mit Karten des jeweiligen Ablagestapels gemischt.

Ein eventuell im Talon noch enthaltener aktueller Apokalyptischer Reiter wird beiseite gelegt. Diese Karten werden zusammen mit den Karten des jeweiligen Ablagestapels gemischt und verdeckt auf den nächsten Reiter des jeweiligen Talons gelegt. Sie bilden die neuen Talons für die nächste Runde.

D) Belohnung nach einer Wertung

Der Spieler, der innerhalb einer Wertungsrunde die meisten Siegpunkte erhält, bekommt eine Karte des apokalyptischen Reiters.

Haben zwei oder drei Spieler die höchsten Punkte, so bekommt jeder dieser Spieler eine Karte des apokalyptischen Reiters.

Diese Karte bringt Siegpunkte für die Endwertung und erleichtert es den vierten Apokalyptischen Reiter zu überstehen.

Haben mehr als drei Spieler die höchste Punktzahl, dann bekommt kein Spieler einen apokalyptischen Reiter.

Der Spieler, der am Ende einer Wertung die meisten Bevölkerungskarten vor sich ausliegen hat, bekommt eine Siegelkarte, deren Musik er gleich einsetzen muss. Er legt sie in eine Auslage seiner Wahl oder nutzt sie, um eine andere bereits ausliegende Musikkarte zu neutralisieren.

Haben zwei oder drei Spieler die meisten Bevölkerungsanteile ausliegen, so bekommt jeder dieser Spieler eine Siegelkarte.

Haben mehr als drei Spieler die meisten Bevölkerungsanteile ausliegen, dann bekommt kein Spieler eine Siegelkarte.

VIII. Der 4. Apokalyptische Reiter



Der vierte Apokalyptische Reiter ist der Tod in vielfacher Form.

Hier genügt es nicht mehr, ein Schutzsymbol zu haben, sondern ein Bevölkerungsanteil muss durch alle drei Schutzsymbole gleichzeitig oder Musik geschützt werden.

Hat ein Spieler die Karte eines anderen Apokalyptischen Reiters erworben, dann hat er gezeigt, dass er mit diesem Problem umgehen kann und benötigt das Symbol, das ihn vor diesem Reiter geschützt hat, zum Schutz vor dem vierten Reiter nicht mehr. Ein Spieler, der es schafft, alle drei Karten der ersten drei Reiter zu bekommen, braucht den vierten Reiter nicht zu fürchten, da er komplett geschützt ist.

IX. Spielende

Das Spiel endet, sobald die Wertung nach dem vierten Apokalyptischen Reiter durchgeführt wurde. Dann wird der Sieger ermittelt.

X. Ermittlung der/des Sieger/s

Nach dem vierten Apokalyptischen Reiter addiert jeder Spieler die Siegpunkte, die er im Verlauf des Spiels in den Wertungen erworben hat. Dabei werden auch die Siegpunkte berücksichtigt, welche die Spieler mit den Apokalyptischen Reitern gesammelt haben.

Abhängig von ihrer Nummer zählen die Reiter unterschiedlich viele Siegpunkte:

1. Apokalyptischer Reiter = 1 SP
2. Apokalyptischer Reiter = 2 SP
3. Apokalyptischer Reiter = 4 SP
4. Apokalyptischer Reiter = 7 SP

Nun werden alle guten und alle bösen Bevölkerungsanteile, die bei allen Spielern

zusammen ausliegen, gezählt.

Anschließend decken alle Spieler ihre Gesinnungskarte auf.

A) Die Guten gewinnen zusammen, ...

wenn bei allen Spielern insgesamt mehr gute als böse Bevölkerungsanteile ausliegen und die Summe der Siegpunkte der Spieler mit guter Gesinnung größer ist als die der Spieler mit böser Gesinnung.

B) Weder Gut noch Böse gewinnt, ...

wenn bei allen Spielern insgesamt mehr gute als böse Bevölkerungsanteile ausliegen und die Summe der Siegpunkte der Spieler mit guter Gesinnung nicht größer ist als die der Spieler mit böser Gesinnung.

C) Ein Böser gewinnt, ...

wenn bei allen Spielern insgesamt nicht mehr gute als böse Bevölkerungsanteile ausliegen. Der Spieler mit böser Gesinnung, der die meisten Siegpunkte besitzt, hat alleine gewonnen.

Sonderfall: Bei zwei oder drei Spielern kann es vorkommen, dass alle Spieler dieselbe Gesinnung haben. Dann hat immer der Spieler gewonnen, der die meisten Siegpunkte für sich gesammelt hat. Egal welche Gesinnung die Spieler haben.

XI. Optionale Regeln

Die Kräfte von Gut und Böse können im Spiel mit wenigen Spielern sehr ungleich verteilt sein. Wer das Kräftemessen ausgewogener haben möchte, kann die Anzahl der Gesinnungskarten beim Auslosen der Gesinnungen auch reduzieren. Die Spielziele der einzelnen Spieler werden dadurch aber auch schneller klarer und es gibt weniger Möglichkeiten zu Bluffen.

A) Zwei Spieler

Aus dem Satz Gesinnungskarten wird eine gute und eine böse Karte herausgesucht. Die zwei Karten werden gemischt und es wird ausgelost, welcher Spieler die böse, bzw. gute Gesinnung hat.

B) Drei oder vier Spieler

Aus dem Satz Gesinnungskarten werden zwei gute und zwei böse Karten herausgenommen. Die Karten werden gemischt und die Spieler lösen mit diesen Karten die Gesinnung aus.

XII. Danksagung

Ich danke allen Testspielern, die mit ihren Kritiken und Ideen an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt haben: Frank Gartner, Tina Groß, Marlies Noormann, Uta Hillen, Wolfgang Höne, Katja Kornmacher, Volker Nebel, Thomas Neu, Martin Roth und Antonia Rudolph. Sowie denen, die hier aus Platzgründen nicht namentlich aufgeführt sind.

XIII. Impressum



© Copyright: Sphinx Spielerverlag 2008

Illustrationen: Markus Bülow (buelowbudget.de)
Gestaltung/Layout: Markus Bülow / H. Poehl
Autor/Entwicklung: Henning Poehl
Sphinx Spielerverlag (Henning Poehl)
Bachstr. 44, 69221 Dossenheim
Fon: 06221/874882,
Email: info@sphinxspiele.de
Web: www.sphinxspiele.de