

GÖTTER DÄMMERUNG



von Dr. Hans Joachim Höh und Christof Schilling
mit Illustrationen von Paul Balykin

Spieler: 7–15 Personen **Alter:** ab 12 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL

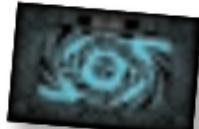
27 Götterkarten:

15 nordische Götter und
12 Valkyren

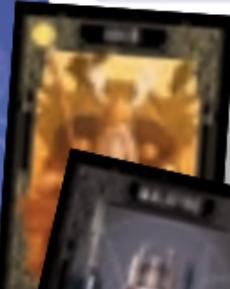
15 Fraktionskarten:

5 Verschwörer und
10 Beschützer Asgards

1 Orakelkarte



10 Aktions- karten



4 Übersichts- karten



2 Würfel



VERRAT IN ASGARD!

Odin hat den Götterrat einberufen. Als Götter wollt ihr die Ordnung wiederherstellen oder die Macht an euch reißen. Vermutungen und Verdächtigungen machen die Runde. Schafft ihr es, die Verschwörer rechtzeitig zu verbannen? Oder bist du etwa selbst einer der Verschwörer?

SPIELIDEE

Ihr übernehmt die Rollen nordischer Götter. Dabei gehört ihr einer von zwei Fraktionen an: den Beschützern Asgards oder den Verschwörern. Es kennen sich aber nur die Verschwörer. Über mehrere Runden versucht ihr, alle Spieler der anderen Fraktion in die Unterwelt zu verbannen. Welche Fraktion das zuerst schafft, gewinnt.

Zunächst erklären wir euch *Die erste Partie*, danach folgen ab Seite 14 unsere Empfehlungen für *Die weiteren Partien*. Auf Seite 18 findet ihr *Tipps zu den einzelnen Phasen* und ab Seite 19 eine *Übersicht der Götter und ihrer Aktionen*.

DIE ERSTE PARTIE GÖTTERDÄMMERUNG

Die erste Partie spielt ihr nur mit drei Göttern, jeweils mit eigener Aktion. **Götterdämmerung** kann sehr gut ohne Spielleiter gespielt werden. Wir empfehlen euch jedoch, die erste Partie mit einem Spielleiter zu spielen. So könnt ihr euch ganz auf eure Rollen konzentrieren.

Das Spielen ohne Spielleiter und mit weiteren Göttern ist ab Seite 14 beschrieben.

VORBEREITUNG

Nehmt abhängig von eurer Spieleranzahl folgende Fraktionskarten:

Spieler (ohne Spielleiter)	Beschützer Asgards	Verschwörer
7	5	2
8	6	2
9	6	3
10	7	3
11	8	3
12	8	4
13	9	4
14	10	4
15	10	5

Der Spielleiter erhält weder eine Götterkarte noch eine Fraktionskarte.

Mischt die Fraktionskarten und gebt jedem Spieler (außer dem Spielleiter) **verdeckt** eine, die nur er sich anschauen darf. Diese Karten bestimmen, welcher Fraktion ihr angehört.

Drei Spieler übernehmen die Rollen der drei Götter *Odin*, *Thor* und *Hel* und erhalten deren Götterkarten. Odin und Thor erhalten zusätzlich ihre Aktionskarte, Hel hat keine Aktionskarte. Die übrigen Spieler erhalten je eine Walkyre.

Die Zahl links oben auf den Götterkarten bestimmt die Spielreihenfolge. Odin mit der 1 ist Startspieler. Thor hat mit der 4 die nächstgrößere Zahl, dann folgt Hel mit der 15. Walkyren haben keine Zahl und nehmen einen beliebigen Platz zwischen den Göttern ein. Bildet mit den Götterkarten in dieser Reihenfolge eine Runde und setzt euch entsprechend um die Karten.

Legt das Orakel vor Odin und die beiden Würfel in die Mitte.

Spielaufbau mit 7 Spielern



SPIELABLAUF

Als Beschützer Asgards oder Verschwörer versucht ihr, **alle** Spieler der anderen Fraktion in die Unterwelt zu verbannen. Dabei kennen sich nur die Verschwörer untereinander.

Ihr spielt mehrere Runden und jede Runde besteht aus den drei Phasen **Verschwörungsphase**, **Aktionsphase** und **Götterrat**.

1. VERSCHWÖRUNGS-PHASE

Jede Runde beginnt mit der Verschwörungsphase. In dieser Phase verbannen die Verschwörer einen Spieler.

Auf das Kommando des Spielleiters **schließen alle Spieler die Augen**. Einige Sekunden später gibt er das Kommando: „**Die Verschwörer öffnen die Augen.**“ Schaut euch als Verschwörer um, wer eure Mitverschwörer sind. Einigt euch stumm darauf, welchen Spieler ihr in die Unterwelt verbannt, und signalisiert das dem Spielleiter. Der legt einen Würfel auf die entsprechende Götterkarte des Spielers und gibt anschließend die Anweisung: „**Die Verschwörer schließen ihre Augen**“, und ein paar Sekunden später: „**Alle öffnen ihre Augen.**“

Der Spieler, auf dessen Götterkarte ein Würfel liegt, wurde in die Unterwelt verbannt. Damit endet die Phase.

Verbannung in die Unterwelt:

Wird ein Spieler in die Unterwelt verbannt, dreht er seine Götterkarte auf die schwarzweiße Unterwelt-Seite.



- Er nimmt jedoch **weiterhin** ganz normal **am Spiel teil**.
- Seine **Fraktion bleibt** weiterhin **geheim**.
- Die andere Fraktion ist dem Sieg einen Schritt nähergekommen.

2. AKTIONSPHASE

In dieser Phase erspielt ihr euch mit euren Aktionen und dem Orakel möglichst einen Vorteil für eure Fraktion.

Wichtig: In dieser Phase darf **nicht** gesprochen werden.

Der Spielleiter wirft beide Würfel, um das Orakel zu bestimmen. zieht die Orakelkarte der Augenzahl entsprechend viele Spieler weiter und legt sie vor dessen Götterkarte.

Nehmt eure Aktionskarten zu euch. In der ersten Partie machen das nur Odin und Thor.

Setzt nun in **Spielreihenfolge** nacheinander jeweils eure **Aktion** ein. Im unteren Bereich eurer Götterkarten seht ihr, was eure Aktionen machen. **Odin** kann einen Mitspieler schützen, indem er ihm seine Aktionskarte gibt. **Thor** kann einen Mitspieler verwunden. Der von Thor verwundete Spieler hat in der nächsten Phase bei der Abstimmung eine Stimme weniger. **Hel** kann einen verwundeten Spieler in die Unterwelt verbannen.

Entscheidet jede Runde, ob ihr eure Aktion einsetzt oder darauf verzichtet.

Walkyren besitzen **keine Aktion**.



- 1 Odin schützt die Valkyre, bei der die Orakelkarte liegt. 2 Thor verwundet eine andere Valkyre. 3 Hel verbannt die verwundete Valkyre in die Unterwelt.

Ihr könnt in späteren Partien mit neuen Göttern mehr als eine Aktionskarte erhalten.

Das Orakel:

Liegt **jetzt** vor deiner Götterkarte die Orakelkarte, bist du in dieser Runde das Orakel. Du darfst dir geheim die Fraktionskarte eines Mitspielers anschauen, der sich **in deiner Welt** befindet – also in Asgard oder der Unterwelt. Dafür schieben diese Spieler ihre Fraktionskarten vor ihre Götterkarte. Der Spielleiter gibt das Kommando: „**Alle außer dem Orakel schließen ihre Augen.**“ Das Orakel schaut sich eine der vorgeschobenen Fraktionskarten an und legt sie wieder zurück. Abschließend gibt der Spielleiter die Anweisung: „**Alle öffnen ihre Augen.**“ und die Spieler schieben ihre Fraktionskarten wieder zurück.

Eine Walkyre ist in dieser Runde das Orakel. Sie befindet sich in Asgard. Alle Spieler, die sich auch in Asgard befinden, schieben ihre Fraktionskarte vor.





3. GÖTTERAT

Im Götterrat diskutiert ihr alle, wen ihr verbannen wollt. Über das Schicksal dieses Spielers stimmt ihr anschließend ab.

Fragt während der Diskussion zum Beispiel das Orakel nach seinen erhaltenen Informationen und diskutiert die Aktionen eurer Mitspieler. **Ob ihr dabei die Wahrheit sagt, ist eure Ent-**

scheidung. Alles bisher Geschehene darf für oder gegen euch verwendet werden.

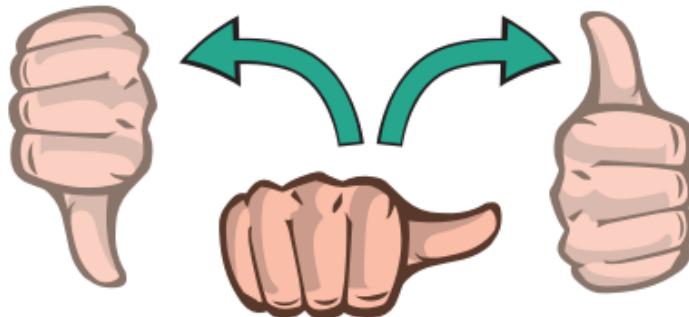
Dies geht so lange, bis ein Spieler zu einem anderen sagt: „**Ich klage dich an!**“ Der Ankläger erläutert, warum er im Angeklagten einen Verschwörer sieht. Die Anklage muss von mindestens einem Mitspieler unterstützt werden mit der Aussage: „**Ich unterstütze die Anklage.**“ Geschieht das nicht, wird die Anklage fallen gelassen.

Anschließend hat der Angeklagte in einer Verteidigungsrede die Möglichkeit, seine Handlungen zu erklären und die Mitspieler von seiner Unschuld zu überzeugen. Hierbei müssen die Mitspieler **schweigen**.

Danach wird abgestimmt. Jeder Spieler hat eine Stimme, es sei denn, er ist von Thor verwundet. In folgenden Partien können neue Götter ebenfalls eure Stimme beeinflussen. Streckt euren Daumen für alle sichtbar zur Seite. Auf ein Signal des Spielleiters stimmt ihr gleichzeitig ab. Mit einem nach unten gerichteten Daumen zeigt ihr, dass der Angeklagte in die Unterwelt verbannt werden soll. Mit einem erhobenen Daumen zeigt ihr, dass er in Asgard bleiben soll. Ihr dürft euch nicht enthalten.

Unterwelt

Asgard



Bei einer Stimmengleichheit oder mehr erhobenen Daumen bleibt der Angeklagte in Asgard. Ansonsten wird er verbannt.



Die Abstimmung geht 4 zu 2 für eine Verbanntung des Angeklagten in die Unterwelt aus.

Wurde der Angeklagte in die Unterwelt verbannt, beginnt die nächste Runde.

Zur Erinnerung: Ein Spieler in der Unterwelt nimmt weiterhin ganz normal am Spiel teil. Wurde der Angeklagte nicht verbannt, könnt ihr **einen** weiteren Spieler anklagen. Nach der zugehörigen Abstimmung beginnt in jedem Fall die nächste Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald entweder alle Verschwörer oder alle Beschützer Asgards in die Unterwelt verbannt wurden.

Der Spielleiter offenbart die Verschwörer. Es hat die Fraktion gewonnen, die noch mindestens einen Spieler in Asgard hat.

DIE WEITEREN PARTIEN

Nach der ersten Partie könnt ihr einige Valkyren durch Götter mit neuen Aktionen ersetzen. Nehmt jedoch nicht zu viele neue Götter auf einmal ins Spiel, sondern macht euch nach und nach mit den neuen Aktionen vertraut.

Wir empfehlen euch, die Götter in folgender Reihenfolge hinzuzunehmen: **Saga, Heimdall, Loki**, dann **Brynhild**. Bei mehr als sieben

Spielern empfehlen wir, dass ihr euch an der Zahl in der rechten oberen Ecke orientiert. Steht dort eine Zahl, sollte sie nicht größer sein als eure Spieleranzahl.

Die Götter *Idun*, *Skadi*, *Loki*, *Saga*, *Hel* und die *Walkyren* haben keine Aktionskarten. Spielt ihr mit den anderen Göttern, nehmt jeweils die passende Aktionskarte dazu.

In der linken oberen Ecke findet ihr die **Spielreihenfolge**, in der die Götter ihre Aktionen einsetzen. Von Odin als Startspieler ausgehend muss diese **aufsteigen**, kann aber auch Werte überspringen.

Die Walkyren sind von dieser Reihenfolge nicht betroffen und nehmen beliebige Plätze nach Odin ein.

Ihr könnt entweder die Götter passend zu euren Sitzplätzen verteilen oder ihr sucht euch erst einen Gott aus und setzt euch dann in der passenden Reihenfolge um die Götterkarten.

*Nummer 13 in der
Spielreihenfolge*

*ab 8 Spielern
empfohlen*



Spieldurchlauf mit 8 Spielern

SPIELEN OHNE SPIELLEITER

Götterdämmerung kann sehr gut ohne Spielleiter gespielt werden. Achtet beim Aufbau darauf, dass **alle Spieler** alle Karten gut erkennen und sie **gut erreichen können**. Denn in der ersten Phase des Spiels müssen die Verschwörer den Würfel zur Verbannung verteilen können, ohne sich durch Geräusche zu verraten.

Ein Spieler, wir empfehlen Odin, gibt der Gruppe die offiziellen Anweisungen zum Schließen und Öffnen der Augen usw. und befolgt diese **selbst auch**. In der Verschwörungsphase zählt er laut und langsam von 15 herunter. In dieser Zeit einigen sich die Verschwörer auf einen Spieler und legen auf dessen Götterkarte einen Würfel.

Die Verschwörer beenden das Spiel, sobald alle Spieler einer Fraktion in die Unterwelt verbannt wurden.



TIPPS ZU DEN EINZELNEN PHASEN

VORBEREITUNG

Der Spielleiter sollte neben der Leitung durch das Spiel vor allem für eine stimmungsvolle Atmosphäre sorgen.

1. VERSCHWÖRUNGSPHASE

Achtet als Verschwörer darauf, euch nicht durch Geräusche oder Bewegungen zu verraten. Seid als Beschützer Asgards in dieser Phase besonders aufmerksam, aus welcher Richtung verdächtige Geräusche kommen.

2. AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase zu schweigen, ist nicht immer leicht. Es dient aber dazu, den Spielfluss aufrechtzuerhalten. Hierauf sollte der Spielleiter besonders achten.

3. GÖTTER RAT

Als Beschützer solltet ihr durch das Orakel erhaltenen Informationen mit euren Mitspielern teilen. Ihr dürft und solltet in manchen Situationen lügen. Wenn dies jedoch herauskommt, seid ihr schnell als Verschwörer angeklagt.

ÜBERSICHT DER GÖTTER UND IHRER AKTIONEN

Ihr könnt mehrere Aktionskarten von euren Mitspielern erhalten. So kann beispielsweise der Verlust einer Stimme mit einer zusätzlich erhaltenen Stimme ausgeglichen werden. Hast du mehrere Stimmen, streckst du für jede Stimme einen zusätzlichen Finger aus und musst mit allen gleich abstimmen.

Die Aktionen der einzelnen Götter:



1. ODIN

Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Damit kann dieser nicht verwundet werden.



2. BRYNHILD

Lege deine Aktionskarte auf die Götterkarte eines Mitspielers und verwunde ihn. Dieser kann seine Aktion nicht nutzen.

3. SIF



Lege deine Aktionskarte auf die Götterkarte eines Mitspielers und verwunde ihn. Dieser kann seine Aktion **nicht** nutzen.

Bei allen Abstimmungen in dieser Runde hat dieser Spieler jedoch eine zusätzliche Stimme.

4. THOR



Lege deine Aktionskarte auf die Götterkarte eines Mitspielers und verwunde ihn. Dieser kann seine Aktion **nicht** nutzen.

Bei allen Abstimmungen in dieser Runde hat dieser Spieler eine Stimme weniger.

5. IDUN



Entferne eine Verwundung und gib sie dem Besitzer zurück. Hat die so entfernte Aktionskarte einen zweiten Effekt, entfernst du damit auch diesen. Ist der Spieler, von dem du die Verwundung entfernt hast,

nach dir an der Reihe und hat nun keine Verwundung mehr, kann er wie gewohnt seine Aktion ausführen.

6. NJÖRD



Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines verwundeten Mitspielers. Wenn dieser an die Reihe kommt und noch verwundet ist, führst **du** dessen Aktion aus.

7. HEIMDALL



Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Bei allen Abstimmungen in dieser Runde hat der Spieler eine zusätzliche Stimme.

8. BALDER



Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Bei allen Abstimmungen in dieser Runde muss er, nachdem er



abgestimmt hat, alle seine Stimmen deiner Stimme angelichen.

9. FREYA



Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Wird **über diesen** Spieler abgestimmt, werden zum Abstimmungsergebnis die auf der Aktionskarte abgebildeten Stimmen hinzugezählt. Je nachdem, wofür du dich entschieden hast, sind das entweder zwei Stimmen für eine Verbannung oder zwei Stimmen für den Verbleib in Asgard.

10. TYR



Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Solange deine Aktionskarte bei einem Spieler liegt, kann dieser im Götterrat nicht angeklagt werden.



11. SKADI

Entferne eine Aktionskarte von einem Mitspieler und gib sie dem Besitzer zurück.

Die Orakelkarte kann mit dieser Aktion nicht entfernt werden.



12. LOKI

Lege eine Aktionskarte oder die Orakelkarte, die ein Mitspieler in dieser Runde erhalten hat, zu deiner Götterkarte.



13. DVALIN

Lege deine Aktionskarte zur Götterkarte eines Mitspielers. Solange deine Aktionskarte bei einem Mitspieler liegt, kann dieser nicht in die Unterwelt verbannt werden, auch nicht durch Hels Aktion.

In der folgenden Runde darfst du deine Aktionskarte **nicht erneut demselben Spieler** geben.





14. SAGA

Lege die Orakelkarte zu einer der beiden benachbarten Götterkarten.



15. HEL

Zeige auf einen Mitspieler, auf dessen Götterkarte sich eine Verwundung befindet, und verbanne ihn. Dieser Spieler dreht seine Götterkarte auf die schwarzweiße Unterwelt-Seite.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de