

Lords of Creation

Die Herren der Schöpfung

Spielregeln

LORDS OF CREATION ist ein Spiel um Schöpfung und Huldigung. Die Spieler nehmen die Rolle von Göttern an, die eine neue Welt erschaffen. Sie formen ihre Oberfläche und bevölkern diese dann mit Menschen, um von ihnen verehrt und angebetet zu werden. Diese Menschen sind zunächst Barbaren, gewalttätig und schwer einzuschätzen. Allmählich werden sie dann aber zivilisiert und bauen Altäre für ihre Götter.

Das Spiel ist für 2 bis 5 Spieler und dauert ca. 2-3 Stunden.

Spielmaterial

Regelheft
Spielbrett
Menschenkarten
2 Bögen Menschenmarker
2 Bögen Geländemarker
3 Würfel
Plastiktüttchen für die Marker

1. Spielvorbereitung

Zunächst müssen die Marker vorsichtig aus den Bögen ausgetrennt werden (zur späteren Aufbewahrung dienen die Plastiktüttchen). Die zwei identischen Stapel Menschenkarten müssen zusammengemischt werden, so daß man einen dicken Stapel erhält. Jeder Spieler erhält einen Satz Menschenmarker einer Farbe. Die Karten werden nochmals gut gemischt und an jeden Spieler werden sieben Karten ausgeteilt. Die Spieler sollten sich ihre Karten ansehen, aber ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt, hiervon zieht man während des Spieles nach. Die Geländemarker kommen in einen größeren Behälter, z. B. eine große Tasse oder Keramikschüssel o.ä.

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen - die Schöpfungsphase und die Menschenphase.

2. Die Schöpfungsphase

In dieser Phase wird die Welt mit Hilfe der Geländemarker erschaffen. Ein Startspieler wird ausgewürfelt, dann geht das Spiel weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler zieht nun immer, wenn er an der Reihe ist, einen Geländemarker aus dem Behälter und legt ihn irgendwo auf das Spielfeld, auf ein beliebiges leeres Hexfeld (sechseckiges Feld). Man darf insgesamt bis zu drei Marker zurückhalten, d.h. anstatt einen gerade gezogenen Marker auf das Spielfeld zu legen, behält man ihn einfach. Das zählt als Aktion, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dadurch erhalten die Spieler eine etwas größere Kontrolle über die Gestaltung der Welt. Sobald alle Felder des Spielbrettes mit Markern belegt sind, endet diese Phase und die Menschenphase beginnt. Es ist beabsichtigt, daß Marker übrig bleiben. Zurückgehaltene Marker werden wieder in den Behälter zurückgetan, ohne daß die anderen Spieler diese sehen können.

3. Die Menschenphase

3.1. Die Geländemarker - Es gibt vier bewohnbare Geländetypen:



Grasland



Hügel



Wald



Insel

Drei Geländetypen sind nicht bewohnbar:



Auf diese Geländetypen dürfen nie Menschenmarker gelegt werden.



Berge



Wüste

3.2 Die Menschenkarten - Jeder Spieler hat sieben Menschenkarten. Diese Karten dienen der Plazierung von jeweils so vielen Menschenmarken, wie der Kartenwert angibt, und zwar auf einem Feld desselben Geländetyps wie die Karte. Alle Spieler legen gleichzeitig eine Karte verdeckt vor sich ab, wenn alle damit fertig sind werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Spielerreihenfolge wird nun durch die Karten bestimmt. Der Spieler mit der niedrigsten Karte beginnt, dann der mit der zweiniedrigsten etc. bis zur höchsten Karte. Bei Gleichstand entscheidet der Geländetyp, in folgender Reihenfolge:

1. Insel 2. Hügel 3. Wald 4. Grasland

Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird gewürfelt, der höchste Wurf hat Vorrang. Ein Gleichstand wird erst dann entschieden, wenn die betreffenden Spieler an der Reihe sind. Alle Spieler, die unstrittig vorher an der Reihe sind, beenden erst ihre Züge, bevor der Gleichstand entschieden wird.

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, ziehen alle Spieler eine neue Karte vom Stapel, um ihre Hand wieder auf sieben aufzufüllen. Wenn nicht mehr ausreichend Karten für alle Spieler vorhanden sind, bekommt niemand eine neue Karte. Der Stapel gilt dann als leer, abgelegte Karten werden immer gesondert zur Seite gelegt.

3.3 Der Zug eines Spieler - Wenn ein Spieler an der Reihe ist, also seinen „Zug“ macht, kann er Menschenmarker plazieren, bewegen, angreifen, zivilisieren und Altäre bauen. Man muß auf jeden Fall immer zuerst die Menschencounter plazieren, danach kann man die anderen Aktionen, alle oder einige, in beliebiger Reihenfolge ausführen. Der Zug eines Spielers ist erst dann beendet, wenn er während eines Kampfes einen Pasch würfelt oder wenn er keine Aktionen mehr zur Verfügung hat.

3.4 Die Menschencounter - Die Menschencounter sind doppelseitig, barbarisch auf der einen und zivilisiert auf der anderen Seite.



Barbarisch



Zivilisiert

Barbaren können sich bewegen und angreifen, während die zivilisierten Leute nicht angreifen, aber sich bewegen können, allerdings nur auf bereits zivilisierte Felder. Barbaren und Zivilisierte verteidigen sich auf die gleiche Weise. Alle Menschencounter müssen immer auf dem Geländetyp bleiben, auf welchem sie eingesetzt wurden, d.h. beispielsweise, daß ein auf einem Hügelfeld eingesetzter Barbare sich nur über benachbarte Hügelfelder bewegen kann.

3.5 Plazierung der Menschenmarker - Wenn ein Spieler an der Reihe ist, beginnt er seinen Zug mit der Plazierung von Menschenmarkern, und zwar so viele wie es dem Wert seiner gespielten Karte entspricht. Alle diese Marker müssen in ein einziges Hexfeld gelegt werden, welches von demselben Geländetyp ist wie die gespielte Karte. (Beispiel: hat der Spieler eine Hügelkarte mit dem Wert vier gespielt, muß er vier Menschenmarker in genau ein Hügelfeld legen). Dabei können die Marker nur in ein leeres Feld gelegt werden oder ein Feld, in welchem bereits Marker desselben Spielers sind. Die Anzahl der Marker auf einem Feld ist nicht begrenzt. Die Marker können nie in Felder gesetzt werden, in denen sich Marker eines anderen Spielers befinden. Wenn Marker in ein Feld gesetzt werden, welches bereits Marker enthält (nur eigene, wohlgernekt), müssen sie mit der gleichen Seite gelegt werden wie die bereits vorhandenen Marker. D. h. nur Barbaren können zu Barbaren gelegt werden, und nur Zivilisierte zu bereits Zivilisierten. Falls ein Spieler keine Marker legen kann auf Grund mangelnden Platzes oder weil es keine Marker mehr gibt, entfällt diese Aktion. Trotzdem kann der Spieler aber natürlich andere Aktionen ausführen.

3.6 Bewegung - Ein Stapel Menschencounter kann sich prinzipiell beliebig weit bewegen (auf gleichem Gelände), darf aber niemals ein Feld leer zurücklassen, d.h. man muß immer mindestens einen Marker auf einem vorher leeren Feld zurücklassen. Ganz besonders wichtig ist es nicht zu vergessen, daß die Geländeart nie gewechselt werden darf, wie schon gesagt. So bleiben z. B. im Grasland eingesetzte Marker während des ganzen Spiels ausschließlich auf Grasland. Inselleute (und nur solche!) können dabei auch über ein Seefeld hinwegziehen, also praktisch ein Seefeld überspringen, aber nur auf eine andere Insel. Barbaren können nicht auf zivilisierte Felder ziehen, zivilisierte Leute nicht auf barbarische Felder.

3.7 Angriff - Alle Spieler dürfen andere Felder jederzeit, wenn sie an der Reihe sind, angreifen. Nur Barbaren greifen an, und für einen Angriff müssen mindestens zwei Barbaren (marker) auf dem Ausgangsfeld des Angriffes vorhanden sein. Normalerweise können Barbaren alle benachbarten Felder angreifen, inklusive Inseln.

Inselbarbaren können über ein dazwischen liegendes Seefeld hinweg angreifen, und zwar auch jedes beliebige Gelände, nicht nur andere Inseln. Der angreifende Spieler darf soviel Angriffe machen, wie er will, es sei denn, er würfelt einen Pasch. In dem Falle endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

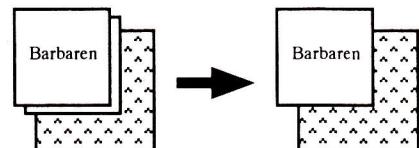
Bei einem Angriff würfelt der Angreifer mit zwei Würfeln der Verteidiger mit einem. Falls der Angriff auf gleiches Gelände erfolgt, muß der Angreifer als Summe mindestens sechs würfeln, um zu treffen; geht der Angriff auf ein anderes Gelände, mindestens acht. Der Verteidiger trifft, wenn sein Würfel jeden einzelnen Würfel des Angreifers übertrifft (z.B. würfelt der Angreifer eine vier und eine fünf, trifft also in jedem Falle, und der Verteidiger wirft eine sechs, womit er ebenfalls trifft). Jeder Treffer bedeutet für den Gegner den Verlust eines Menschencounters, und zwar nur aus dem Angriffs - bzw. dem Verteidigungsfeld.

Solcherart eliminierte Marker erhalten die Spieler zurück in ihren Vorrat und können sie später wieder einsetzen. Falls der Verteidiger alle Marker in dem Verteidigungsfeld verliert, muß der Angreifer mindestens einen Marker in das leere feld ziehen, außer das Gelände ist verschieden von dem des Angriffsfeldes oder der Angreifer hat nur noch einen Marker übrig, oder er hat einen Pasch gewürfelt.

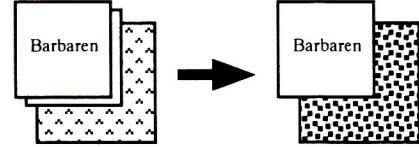
Man sollte nie vergessen, daß die Anzahl der Angriffe und Bewegungen nicht beschränkt ist. Ein Spieler kann sich bewegen, angreifen, wieder bewegen, erneut angreifen etc... Auch ist ständig zu beachten, daß man sich zwar nie auf andersartiges Gelände bewegen darf, wohl aber angreifen. Das sind eben eher Blitzüberfälle als Invasionen. Und auch sehr wichtig: mit einem Pasch endet der Zug sofort, Treffer werden aber noch ausgeführt.

Kampfbeispiele

Zwei Barbaren greifen einen anderen Barbaren in gleichem Geländetyp an, der Angreifer muß also mindestens insgesamt sechs würfeln. Er würfelt zwei dreien, schlägt also den Verteidiger. Der Verteidiger wirft nur eine zwei und trifft damit nicht. Der Angreifer kann nicht mehr in das nun leere Feld einziehen, weil er einen Pasch gewürfelt hat und sein Zug damit beendet ist. (Hätte der Verteidiger eine vier oder mehr gewürfelt, hätte der Angreifer ebenfalls einen Marker verloren).



Im zweiten Beispiel geht der Angriff auf ein andersartiges Gelände, d. h. der Angreifer muß insgesamt mindestens acht würfeln, um einen Treffer zu landen. Er würfelt drei und vier, also daneben. Der Verteidiger wirft auch nur eine vier, ebenfalls kein Treffer. Der Angreifer darf erneut attackieren, falls er will. Er will und würfelt eine vier und eine fünf, wodurch er den Verteidiger eliminiert. Dieser schafft nur eine eins, also voll daneben. Der Angreifer kann nun aber nicht in das leere Feld einrücken, da dieses ein anderer Geländetyp ist.



3.8 Barbaren zivilisieren - Jeder Spieler kann während seines Zuges ein Feld zivilisieren. Wenn er dieses das erste Mal tut, kann er jedes beliebige Feld dazu auswählen. In allen folgenden Zügen kann er nur solche Felder zivilisieren, die benachbart zu bereits mindestens einem zivilisierten Feld sind. Dabei kann man nicht über ein dazwischen liegendes Seefeld hinweg zivilisieren. Zivilisieren bedeutet, daß alle Barbarenmarker auf dem entsprechenden Feld auf die zivilisierte Seite gedreht werden. Einmal zivilisiert, können diese Leute nicht wieder zu Barbaren werden. Man darf durchaus auch Barbaren der anderen Spieler zivilisieren, eine gute Idee, um einen drohenden Angriff abzuwenden. Bei der Zivilisation eines benachbarten Feldes spielen die Geländeart und die Farbe der Leute keinerlei Rolle. Niemand ist gezwungen, während seines Zuges eine Zivilisation vorzunehmen, und wenn man einen Pasch würfelt, hat man die Chance dazu vertan, falls man nicht bereits vorher eine Zivilisation ausgeführt hat.

Zivilisierte Menschen greifen nicht an, können sich aber bewegen. Zivilisierte Menschen werden nie wieder zu Barbaren, eliminierte Marker kehren allerdings als Barbaren wieder ins Spiel zurück. Zivilisierte werden genauso wie Barbaren angegriffen, sie verteidigen sich auch genauso. Wenn Menschenmarker in zivilisierte Felder eingesetzt werden, geschieht dies mit der zivilisierten Seite. Zivilisierte Felder erhöhen den Wert eines Feldes auf zwei Ehrerbietungspunkte und erlauben den Bau von Altären.

Anmerkung: Man sollte nicht zu früh zivilisieren, dann kann das Spiel stagnieren. Ebenso sollte man nicht zu spät damit beginnen, dadurch können wertvolle Ehrerbietungspunkte verloren gehen.

3.9 Altäre bauen - Jeder Spieler kann während seines Zuges einen Altar bauen. Um das zu tun, muß er mindestens zwei zivilisierte Leute in dem entsprechenden Feld haben. Der oberste Menschenmarker wird entfernt und durch einen Altarmarker ersetzt. Dieser Vorgang kann nicht umgekehrt werden. Falls alle zivilisierten Marker unter einem Altar durch Kämpfe verloren gehen, wird auch der Altar entfernt. Der Altar selbst kann aber nicht durch einen Treffer zerstört werden. Der Bau eines Altars schwächt die Verteidigung eines Feldes, erhöht aber den Wert auf drei Ehrerbietungspunkte.



4. Spielende

Spiel kann auf zweierlei Weise enden:

- wenn alle Menschenkarten gespielt wurden (d. h. die letzten sieben Handkarten werden auch noch ausgespielt!).
- wenn zwei oder mehr Spieler Karten desselben Geländetyps und desselben Wertes spielen, aber keine Karten mehr zum Nachziehen vorhanden sind (d. h. alle Spieler haben ihre letzten sieben Karten auf der Hand).

Die zweite Bedingung erfordert hohe Aufmerksamkeit. Sie dient dazu, eine gewisse Unsicherheit über den Zeitpunkt des Spielendes herbeizuführen. Sobald die Karten aufgedeckt werden und diese Bedingung erfüllt ist, endet das Spiel.

4.2 Ehrerbietungspunkte - Sobald das Spiel endet, summieren alle Spieler ihre Ehrerbietungspunkte. Jedes Barbarenfeld zählt dabei einen Punkt, jedes zivilisierte zwei Punkte und jedes Feld mit einem Altar drei Punkte. Jedes Feld wird natürlich immer nur einmal gewertet, das Maximum für ein Feld sind also drei Punkte, nämlich für den Altar. Die Anzahl der Marker in einem Feld ist dabei bedeutungslos. Der Spieler mit den meisten Ehrerbietungspunkten ist Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die größere Anzahl der Felder. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, bestimmt die größere Anzahl der Menschenmarker den Sieger. Sollte auch dann noch ein Gleichstand sein, gibt es ein Schiedsgericht, alle anderen Spieler gelten auf jeden Fall als Verlierer.

5. Zusatzregel

5.1 Völliges Wissen - Zu Spielbeginn werden all Karten verteilt, so daß jeder Spieler weiß, welche Karten ihm für das Spiel zur Verfügung stehen. Alle müssen gleich viele Karten erhalten, überzählige werden zur Seite gelegt. Die Regel, bis zu drei Geländemarker zurückzuhalten, bleibt bestehen. Außerdem kann man das zufallsende ignorieren, d. h. das Spiel endet in jedem Falle erst dann, wenn alle Karten gespielt wurden.

Will man das mögliche Zufallsende beibehalten, muß man unbedingt genau darauf achten, sobald alle Spieler ihre letzten sieben Karten auf den Hand haben.

Regelübersicht

Das Spiel besteht aus zwei Phasen - Schöpfungsphase und Menschenphase. Erst nach Beendigung der Schöpfungsphase beginnt die Menschenphase.

Spielablauf Menschenphase

1. Alle Spieler wählen eine ihrer Handkarten verdeckt aus.
2. Die Karten werden gleichzeitig aufgedeckt und bestimmen die Reihenfolge. Bei gleichem Wert bestimmt die Geländeart den Vorrang, ist auch dann keine Entscheidung möglich wird gewürfelt.
3. In der so bestimmten Reihenfolge plazieren die Spieler, wenn sie an der Reihe sind, zunächst ihre Marker, um sich anschließend in beliebiger Folge zu bewegen, anzugreifen, zivilisieren und Altäre zu bauen.

Geländerangfolge:

1. Insel
2. Hügel
3. Wald
4. Grasland

Bewegung

Die Bewegung ist nicht beschränkt, solange man niemals ein leeres Feld zurücklässt. Niemand kann auf eine andere Geländeart ziehen. Inselbewohner können über ein Seefeld hinweg auf eine andere Insel ziehen.

Angriff auf ein Feld

Nur Barbaren können angreifen. Beim Angriff auf ein Feld gleicher Geländeart muß der Angreifer mit zwei Würfeln mindestens sechs würfeln, um zu treffen; ist der Angriff auf ein Feld anderer Art gerichtet, mindestens acht. Der Verteidiger landet einen Treffer, wenn er mit einem Würfel höher würfelt als beide einzelnen Würfel des Angreifers. Ein Pasch beendet den Zug eines Spielers, nachdem eventuelle Treffer entfernt wurden. Insulaner können über ein Seefeld hinweg angreifen. Der Angreifer muß in ein angegriffenes leeres Feld hinein ziehen, falls es vom gleichen Geländetyp ist und er mindestens einen Marker zurücklassen kann.

Zivilisation und Altäre

Die erste Zivilisation, die jeder Spieler vornimmt, kann auf einem beliebigen Feld erfolgen. Anschließend kann er nur solche Felder zivilisieren, die benachbart zu bereits zivilisierten sind. Während seines Zuges kann jeder Spieler immer nur ein Feld zivilisieren, dieses kann ihm selber oder jedem anderen Spieler gehören. Inseln können nicht über ein Seefeld hinweg zivilisiert werden. Zivilisierte Leute können nicht angreifen, sich aber bewegen.

Jeder Spieler darf während seines Zuges einen Altar bauen, und dies nur auf einem bereits zivilisierten Feld. Der oberste Menschenmarker wird durch einen Altarmarker ersetzt.

Ehrerbietungspunkte

Ein Punkt pro Barbarenfeld.

Zwei Punkte pro Zivilisationsfeld.

Drei Punkte pro Altarfeld.

Angaben

Autor - Martin Wallace

Grafik - Bryan King

Deutsche Übersetzung - Ferdinand Köther

Ein großes Dankeschön an alle, die die früheren Versionen von *Lords of Creation* gekauft haben und Warfrog Games über all die Jahre unterstützt haben.

WARFROG: 232 Oswald Road, Chorlton, Manchester M21 9GW ENGLAND

© Martin Wallace 1993

Hergestellt in den Niederlanden.