

# PLAYING GODS™

## THE BOARD GAME OF DIVINE DOMINATION

In „Playing Gods“ treffen die Mächte von Himmel und Erde aufeinander. Ob mittels zerstörerischer Katastrophen biblischen Ausmaßes oder durch allumfassende Güte und Wohlwollen – schon immer haben die Götter die Menschheit zum Spielball ihrer Launen gemacht.

Denn die Götter sind eifersüchtig, obwohl ihnen schier unglaubliche Kräfte zur Verfügung stehen. Eifersüchtig auf andere Götter, deren armselige Wunder und lächerlichen Rituale den Ruhm und die Wichtigkeit des einzig wahren Gottes zu schmälern drohen – wofür natürlich jeder Gott sich selbst hält...!

Empfinde die Religionskriege nach, von denen die Schlagzeilen täglich berichten, wenn Christen, Juden, Buddhisten, Hindus und Moslems aneinander geraten.

Oder drehe das Rad der Zeit zurück und schlüpfе in die Rolle von Thor, Zeus oder einer Gottheit des alten Ägypten. Hexen ringen mit Mormonen, Scientologen und alten Mayagottheiten um die Weltherrschaft. Oder schaffe Deinen eigenen Götter – es liegt an Dir!

Bekehre die Anhänger anderer Götter zu Deinem gütigen Glauben – oder peinige die, die zu töricht sind Deine Größe zu erkennen, indem Du sie mit schrecklichen Naturkatastrophen und Seuchen dem Erdboden gleich machst. Am Ende wird derjenige Gott der Größte sein, der die beste Strategie, das größte Können und auch das nötige Glück auf seiner Seite hatte.

# GO FORTH AND PLAY GODS!

---

---

## Spielablauf

### Ziel des Spieles

Schlüpfe in die Rolle einer Gottheit und bringe die Völker der Erde dazu, Dir zu huldigen.

### Spielerzahl

2 bis 5 humorvolle Spieler ab 10 Jahren

### Der Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Weltkarte mit 5 Kontinenten, die aus jeweils 4 Gebieten bestehen. Jeder Kontinent ist der Ursprung einer bestimmten Weltreligion. Auf jedem Kontinent gibt es ein Gebiet, das eine heilige Stadt enthält.

Die Anhänger der jeweiligen Religionen (Sekten genannt) werden durch farbige Chips dargestellt.

Die Erde ist umgeben von einem Ring, auf dem die Götter den Erdball umrunden, auf dem sie Pläne schmieden und Kräfte sammeln. Dieser Ring enthält 2 Portale zu jedem Kontinent. Diese ermöglichen es den Göttern, dort ihre tödlichen Mächte spielen zu lassen oder Anhänger zu gewinnen.

### Die Spielkarten

In Playing Gods gibt es 2 Arten von Karten:

**Zorneskarten** (Wrath Cards) erlauben es, die Anhänger anderer Gottheiten mit den Elementen Feuer, Luft, Erde und Wasser zu töten oder sie mit Seuchen zu peinigen. Es gibt 3 Arten von Zorneskarten: Angriff (Attack), Schutz (Protection) und Immunität (Immunity).

**Bekehrungskarten** (ConversionCards) erlauben es, die Anhänger anderer Gottheiten zum eigenen Glauben zu bekehren und so die eigene Anhängerschaft zu vergrößern. Es gibt 3 Arten von Bekehrungskarten: (Bekehrung (Conversion), Sekten gewinnen (Gain Sect Cards), Sekten verlieren(Lose Sect Cards).

Die Karten können nur dann von einem Gott genutzt werden, wenn dieser sich auf einem Portal befindet. Sie wirken dann auf demjenigen Kontinent, zu dem das Portal die Verbindung darstellt. Ausgenommen hiervon sind „Sekten verlieren“-Karten. Ein Gott kann jederzeit während seines Zuges beliebig viele davon ausspielen ganz egal, wo er sich befindet.

### Die Götterfiguren

**Playing Gods** enthält 6 verschiedene Götterfiguren (Spielsteine): Jeweils eine Figur für jede der 5 Weltreligionen, sowie eine Figur, die mit einem beliebigen Glaubenssymbol vom beiliegenden Aufkleberbogen versehen werden kann.

Alternativ können auch beliebige eigene Gottheiten erschaffen werden – so könnte

---

---

beispielsweise ein Salzstreuer den „großen körnigen Gott des Natriums“ darstellen, eine Münze könnte „Der bronzegesichtige Befreier“ sein und eine Nudel vom Vorabend könnte „Das furchtbare Spaghettimonster“ sein. Auch Action-Figuren, Knetmasse oder eine leere Batterie können sich anschicken, die Welt zu erobern.

## Die Anhänger („Sekten“)

Die Anhänger jeder Gottheit werden durch farbige Chips in den jeweiligen Gebieten der Kontinente dargestellt.

## Spielaufbau

Jeder Spieler wählt einen Startkontinent, eine Götterfigur und einen Satz Chips einer Farbe.

Jeder Spieler legt je einen seiner Chips in die 4 Gebiete seines Startkontinents. Das Gebiet, in dem sich die heilige Stadt befindet, erhält einen weiteren Chip. Falls weniger als 5 Spieler teilnehmen werden die zu Anfang nicht besetzten Kontinente als neutrales Gebiet betrachtet.

Jeder Spieler erhält eine zufällig gezogene Bekehrungskarte (Abendmahl (Communion), Heilige Schrift (Scripture), Jenseits (Afterlife), Wohlstand (Prosperity) oder Wunder (Miracles)) die er offen vor sich ablegt und nimmt eine Zorneskarte vom Stapel. Die übrigen Zornes- und Bekehrungskarten werden separat gemischt und als 2 verdeckte Stapel auf dem Spielbrett abgelegt.



Holy City

Die Götterfiguren werden auf eines der beiden Portale gestellt, die zum Startkontinent der entsprechenden Gottheit gehören.

Wer die höchste Zahl würfelt wird Startspieler und beginnt das Spiel.

## Überblick über den Spielablauf

### Ablauf eines Spielzuges

Der Spieler am Zug würfelt und geht entsprechend viele Felder in beliebige Richtung. Landet der Spieler auf einem Feld mit W („Wrath“ – Zorn) oder C („Conversion“ – Bekehrung), nimmt er eine Karte vom entsprechenden Stapel. Sofern die Karte angibt, dass eine oder mehrere Gottheiten eine Sekte verlieren, wird dies umgehend ausgeführt und die Karte verdeckt zurück unter Stapel gelegt. Andernfalls wird die Karte so lange auf der Hand behalten, bis sie auf einem Portal genutzt werden kann.

Landet der Spieler auf einem Portal, so kann er dort mittels Zorneskarten versuchen, fremde Sekten zu töten, diese mittels Bekehrungskarten für den eigenen Glauben gewinnen oder beides. Hierfür kann der Spieler so viele Karten verwenden, wie er möchte. Der verteidigende Gott kann seine Anhänger mit Hilfe seiner Karten beschützen.

Der Spieler kann auch „Gewinne eine Sekte“ / „Gain One Sect“-Karten spielen, wenn der Kontinent leer ist oder er als einziger Spieler Sekten auf diesem Kontinent besitzt.

Die Karten können nur dann von einem Gott genutzt werden, wenn dieser sich auf einem

---

---

Portal befindet. Sie wirken dann auf demjenigen Kontinent, zu dem das Portal die Verbindung darstellt (ausgenommen „Lose One Sect“ / „Verliere eine Sekte“- Karten). Ein Gott kann jederzeit während seines Zuges beliebig viele Karten ausspielen. Der nächste Spieler führt seinen Zug durch.

## **Auslöschen fremder Gottheiten**

Eine Gottheit gilt als ausgelöscht und aus dem Spiel, sobald sie keine Anhänger/Sekten mehr auf dem Spielplan hat, weil diese alle getötet und / oder zu einem anderen Glauben bekehrt wurden.

**Töten von Anhängern:** Jedes Mal, wenn eine Sekte getötet wird (z.B. durch Feuer oder Heuschrecken), wird der entsprechende Chip vom Spielplan genommen. Wird die letzte Sekte einer Gottheit vom Spielbrett genommen, so gilt die entsprechende Gottheit als ausgelöscht und aus dem Spiel. Der Spieler, der dies ausgelöst hat, erhält alle Karten der vernichteten Gottheit zu den eigenen Karten dazu.

**Bekehrung:** Jedes Mal, wenn eine Sekte zu einer anderen Gottheit bekehrt wurde, legt die neue Gottheit einen ihrer Chips auf den Chip der bekehrten Gottheit (und alle sich eventuell bereits darunter befindenden Chips). Wird die letzte Sekte eines Spielers zu einer anderen Gottheit bekehrt, so erhält der Spieler, der dies ausgelöst hat, alle Karten der vernichteten Gottheit zu den eigenen Karten dazu. In diesem Fall ist es jedoch möglich, dass eine Gottheit ohne Sekten wieder ins Spielgeschehen eingreifen kann (s. „Auferstehung“). Gebiete, in denen sich mehrere Sekten einer Gottheit befinden, können nicht bekehrt werden.

Ein Spieler kann nicht aufgrund einer Karte „Eine Sekte Verlieren“ / „Lose One Sect“ aus dem Spiel ausscheiden.

## **Sektenchips**

Die Anhänger einer Gottheit werden durch Sektenchips dargestellt, die ein bestimmtes Gebiet beherrschen. Sektenchips bewegen sich nicht von einem Gebiet in ein anderes, sondern werden gegründet (s. „Gewinnen neuer Anhänger und Sekten“), durch andere Gottheiten getötet (mittels Zorneskarten) oder zu einem anderen Glauben bekehrt (mittels Bekehrungskarten).

Götter können 2 oder mehr Sektenchips aufeinander stapeln - die heilige Stadt erhält als „Glaubenshochburg“ bereits zu Beginn des Spiels 2 Sektenchips.

Dies hindert fremde Gottheiten daran, die Anhänger in diesem Gebiet zu bekehren. Es ist jedoch möglich, sie zu töten.

In einem Gebiet darf sich eine beliebige Anzahl von Sekten befinden – je mehr eine Gottheit davon in einem Gebiet besitzt, desto schwieriger ist es, sie zu töten.

## **Karten**

### **1) Zorneskarten**

Es gibt 3 Arten von Zorneskarten: Angriff (Attack), Schutz (Protection) und Immunität (Immunity). Zorneskarten ermöglichen es, die Anhänger anderer Gottheiten durch die Elemente und durch Seuchen anzugreifen. Bezüglich der Elemente gibt es die folgenden Angriffsmöglichkeiten:

**Erde** (Earth): Erdbeben, Lawine, Erdbeben, Treibsand (Mudslides, Avalanches, Earthquakes, Quicksand)

**Wasser** (Water): Hagelsturm, Flut, Dürre, Tsunami (Hailstorms, Floods, Droughts, Tsunamis)

**Feuer** (Fire): Vulkan, Feuerball, Brandkatastrophe, Hitzewelle (Volcanoes, Solar Flares, Wildfires, Heat Waves)

**Luft** (Air): Blitzschlag, Tornado, Smog und Schneesturm (Lightning, Tornadoes, Smog, Blizzards)



## Mit Zorneskarten angreifen

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug auf einem freien Portal beendet, kann er ein beliebiges Gebiet des zugehörigen Kontinents angreifen. Jeder Angriff mit einem der 4 Elemente tötet eine Sekte. Überdies können die Elemente kombiniert werden, um noch mächtigere Angriffe zu ermöglichen. So ist es beispielsweise möglich, aus einer Wasser- und einer Erde-Karte einen Angriff zu erzeugen, der 3 Sektenchips tötet. Gegensätzliche Elemente (Feuer und Wasser bzw. Luft und Erde) können nicht zusammen eingesetzt werden. Es ist jedoch möglich, Angriffe mit gegensätzlichen Elementen separat nacheinander durchzuführen. Die angreifende Gottheit bestimmt, welches der in Frage kommenden Gebiete vom resultierenden Schaden betroffen ist.

Darüber hinaus gibt es 4 besondere Zorneskarten, welche zusätzlichen Schaden hervorrufen und die nicht abgewehrt werden können: Seuche, Hungersnot, Finsternis und Heuschreckenplage (Plague, Famine, Darkness, Locusts)

Erde, Luft, Wasser, Feuer (jeweils einzeln gespielt): Töten 1 Sekte

Erde + Feuer oder Erde + Wasser (zusammen gespielt): Töten 3 Sekten

Luft + Feuer oder Luft + Wasser (zusammen gespielt): Töten 3 Sekten

Erde + Luft + Wasser + Feuer (zusammen gespielt): Töten 8 Sekten

Seuche, Hungersnot, Finsternis, Heuschreckenplage (jeweils einzeln gespielt): Töten 2 Sekten



## Verteidigungskarten (Protection)

Verteidigungskarten können einmalig zur Abwehr des auf der Verteidigungskarte genannten Elements verwendet werden. Ausgespielte Verteidigungskarten kommen verdeckt unter den Stapel zurück.

## Immunitätskarten (Immunity)

Zu jedem der 4 Elemente existiert eine Immunitätskarte.

Solange ein Spieler eine solche Karte besitzt haben Angriffe mit dem entsprechenden Element keine Auswirkung auf ihn. Immunitätskarten verbleiben auch nach dem Einsatz

---

---

beim entsprechenden Spieler, allerdings können sie von anderen Spielern gestohlen werden.

## Durchführung eines Angriffs

Wenn der Zug einer Götterfigur auf einem Portal endet und der Spieler sich zu einem Angriff entschließt, so benennt er zunächst diejenigen Gebiete des entsprechenden Kontinents, denen der Angriff gilt. Außerdem legt er fest, mit welchen Zorneskarten der Angriff durchgeführt werden soll.

Alle betroffenen Gottheiten können versuchen, den Angriff auf ihre Sekten mittels entsprechender Verteidigungs- oder Immunitätskarten abzuwehren.

Ist die Verteidigung erfolgreich, so werden alle benutzten Zornes- und Verteidigungskarten verdeckt unter den entsprechenden Stapel zurück gelegt. Die Immunitätskarten verbleiben vor den Spielern.

Ist der Angriff erfolgreich, so entfernt der angreifende Spieler die Sektenchips der unterlegenen Gottheiten aus den betroffenen Gebieten, setzt jedoch keine eigenen Sektenchips hinein.

Der Spieler am Zug kann weitere Angriffe oder Bekehrungen durchführen, solange er möchte und die entsprechenden Karten hat.

Bei einem kombinierten Angriff wirkt eine Verteidigungskarte nur gegen das entsprechende Angriffselement, wodurch der Angreifer den Bonus für die Kombination verliert (Beispiel: Moses greift mit einer Wasser-Luft-Kombination an. Thor verteidigt sich lediglich gegen den Angriff mit dem Luft-Element. Der nicht abgewehrte Wasser-Angriff tötet eine Sekte).

Befinden sich in einem Gebiet keine Sektenchips mehr, so gilt dieses als neutrales Gebiet.

## 2) Bekehrungskarten

Während die Zorneskarten dazu dienen, Anhänger fremder Gottheiten zu töten, ist es mit Bekehrungskarten möglich, diese zu eigenen Anhängern zu machen. Es gibt 5 Arten von Bekehrungskarten (Wohlstand, Wunder, Heilige Schrift, Jenseits und Abendmahl) – sämtlich religiöse Aspekte, die eine Gottheit fremden Anhängern anbieten kann. Die Karten unterscheiden sich nicht im Wert.

Manche Bekehrungskarten (“Gewinne Eine Sekte” / “Gain One Sect”) erlauben es einer Gottheit, in neue Gebiete vorzudringen und Gebiete neu zu besetzen. Bekehrungskarten können nur gespielt werden, wenn sich ein Spieler auf einem Portal befindet.

Ausgenommen hiervon sind diejenigen Karten, die einen Verlust von Sekten zur Folge haben (“Verliere Eine Sekte” / “Lose One Sect”): Diese müssen sofort gespielt werden, nachdem sie gezogen wurden



## Ablauf einer Bekehrung

Betrifft ein Spieler ein Portal und entschließt sich, ein oder mehrere Gebiete zu bekehren, so benennt er den Verteidiger und zeigt die Bekehrungskarten, die er hierfür einzusetzen gedenkt. Pro Zug kann gegenüber jedem Mitspieler nur ein Bekehrungsversuch unternommen werden, wobei jedoch eine beliebige Zahl von Gebieten dieses Spielers bekehrt werden können, solange die dort herrschende Gottheit pro betroffenem Gebiet höchstens 1 Sektenchip besitzt (egal, wie viele Sektenchips anderer Spieler möglicherweise darunter liegen, s.u.).

Der bekehrende Spieler kann eine beliebige Kombination aus normalen und dauerhaft wirkenden (s. unten) Bekehrungskarten verwenden.

Auch der Spieler, dessen Anhänger bekehrt werden sollen, zeigt nun die Bekehrungskarten, die er einsetzen möchte. Das Bekehrungsergebnis ergibt sich aus der Differenz der von beiden Seiten eingesetzten Karten. Beispiel:

<b>God A</b> God A can be converted	<b>God B</b> <b>God B</b> God B cannot be converted
<b>God B</b> <b>God A</b> God B has converted God A	<b>God C</b> <b>God B</b> <b>God A</b> God C has converted God B's followers

### **Angreifer (Gottheit A)**

- 1 beliebige Bekehrungskarte
- 2
- 3

### **Verteidiger (Gottheit B)**

- 1 Bekehrung
- 1 A bekehrt 1 Sekte in
- 1 A bekehrt je 1 Sekte in

### **Ergebnis**

- schlägt fehl
- 1 Gebiet
- 2 Gebieten

Falls der Bekehrungsversuch erfolgreich war, legt der bekehrende Gott einen Sektenchip auf die bekehrte Sekte. Er hat die Menschen in diesem Gebiet zu einer neuen Religion bekehrt. Ein Gebiet kann beliebig oft bekehrt werden – jeder neue Sektenchip wird auf dem so entstehenden Stapel einfach obenauf gelegt.

Eine Ausnahme existiert allerdings für den Fall, dass die Anhänger von Gott A zu Gott B bekehrt wurden und anschließend wieder zu Gott A. In einem solchen Fall wird der Sektenchip von Gott B entfernt, wogegen beide Sektenchips von A bleiben. Die Anhänger von Gott A haben somit den Bekehrungsversuch von B zurückgeschlagen und gehen gestärkt aus der Situation hervor – sie besitzen nun 2 Sektenchips in diesem Gebiet.

Mit Ausnahme eventuell offen liegender, permanenter Bekehrungskarten werden alle während des Bekehrungsversuchs eingesetzten Bekehrungskarten von Angreifer und Verteidiger verdeckt zurück unter den Stapel gelegt.



Hinweis: Es können nur Gebiete bekehrt werden, in denen 1 Sektenchip der jeweiligen Farbe vorhanden ist. Es ist aber möglich, dass ein Spieler eine oder mehrere Sekten tötet und dann die letzte verbleibende Sekte bekehrt. Eine Bekehrung ist nur erfolgreich, wenn

---

---

der bekehrende Gott mindestens eine Bekehrungskarte mehr ausspielt als der Verteidiger.

## Permanente Bekehrungskarten

Der Besitz von dauerhaft wirkenden Bekehrungskarten ist wichtig, um die Macht einer Gottheit zu stärken. Offen liegende Bekehrungskarten werden als dauerhaft wirkende Eigenschaften einer Gottheit angesehen. Hierzu zählt die Bekehrungskarte, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels erhalten hat: Sie liegt offen vor ihm und kann ihm nur weggenommen werden, wenn er aus dem Spiel ausscheidet. Diese Karte wird niemals zum Stapel gelegt, egal, ob sie zum Bekehren oder zur Abwehr eines Bekehrungsversuchs verwendet wird.

Zusätzliche permanente Bekehrungskarten kann man erhalten, wenn ein Spieler 2 gleichartige Bekehrungskarten auf der Hand hat: In einem solchen Fall wird nach dem Ziehen der zweiten Karte diese wieder verdeckt unter den Stapel zurück gelegt. Die Karte, die der Spieler schon auf der Hand hielt, wird offen vor ihm abgelegt und gilt als permanent. Jede Gottheit kann nur 1 permanente Bekehrungskarte jedes Typs vor sich liegen haben (es ist also nicht möglich, beispielsweise 2 permanente Karten „Jenseits“ vor sich liegen zu haben).

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler aus dem Spiel ausscheiden lässt und dessen permanente Bekehrungskarte erhält, so nimmt er diese wie eine normale Bekehrungskarte auf die Hand.

## Göttertöter („Godkiller“)

Der Göttertöter ist eine spezielle Bekehrungskarte. Um sie ausspielen und nutzen zu können muss ein Spieler seine Bewegung auf dem entsprechenden Feld des Spielplans beenden. Durch das Ausspielen dieser Karte wird eine andere Gottheit sofort und unwiderruflich getötet und aus dem Spiel genommen. Alle Sektenchips der getöteten Gottheit werden vom Spielplan genommen. Alle Karten des aus dem Spiel ausgeschiedenen Spielers gehen an denjenigen, der den „Göttertöter“ gespielt hat. Die ausgespielte Karte „Göttertöter“ wird verdeckt unter den Stapel der Bekehrungskarten gelegt.

Die Karte „Göttertöter“ bringt ihrem Besitzer darüber hinaus einen weiteren Vorteil: Sie schützt ihn vor jedwedem Angriff, der ihn aus dem Spiel ausscheiden lassen würde. Für den Fall, dass die letzte Sekte einer Gottheit in Gefahr ist, getötet oder zu einem anderen Glauben bekehrt zu werden, kann der Spieler den „Göttertöter“ nutzen, um den Angriff abzuwehren. Der Angriff gilt als gescheitert. Der „Göttertöter“ wird wieder verdeckt unter den Stapel zurückgelegt, ebenso sämtliche Karten, die vom Angreifer benutzt wurden.



## Neue Anhänger und Sekten

Die Spieler haben 3 Möglichkeiten, neue Anhänger zu gewinnen und den Glauben an die von Ihnen verkörperte Gottheit auf neue Gebiete auszuweiten.

---

---

## **Ausbau der heiligen Stadt**

1) Wenn ein Spieler seinen Zug auf einem Bekehrungsfeld beendet, kann er auch auf den Erhalt der Bekehrungskarte verzichten und stattdessen einen seiner Sektenchips in die heilige Stadt seines Heimatkontinentes legen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn diese leer oder mit eigenen Sektenchips belegt ist. Fremde Gottheiten können also daran gehindert werden, diese Verstärkung vorzunehmen, indem man das entsprechende Gebiet mit eigenen Sektenchips besetzt.

2) „Gewinne eine Sekte“ Karten („Gain One Sect“)

Die zweite Möglichkeit, Sektenchips zu erhalten, besteht in der Nutzung der Bekehrungskarten „Gain One Sect“. Dazu muss sich die Götterfigur des Spielers auf einem Portal befinden, welches zu dem Kontinent gehört, auf dem er den Sektenchip einsetzen möchte. Dies ist jedoch nur möglich, wenn der entsprechende Kontinent entweder völlig leer oder ausschließlich eigene Sektenchips aufweist. Enthält auch nur ein Gebiet des Kontinents fremde Sektenchips, so müssen diese zuerst zum eigenen Glauben bekehrt werden.

3) „Gewinne eine Sekte“ Spielfeld („Gain One Sect“)

Beendet ein Spieler seinen Zug auf dem Feld „Gain One Sect“, dann darf er einen eigenen Sektenchip in ein beliebiges leeres oder bereits von eigenen Sektenchips belegtes Gebiet legen.

## **Spielende und Gewinner**

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Die erste besteht darin, alle Anhänger fremder Gottheiten zu töten oder zum eigenen Glauben zu bekehren, so dass sich nur noch eigene Sektenchips auf dem Plan befinden. Die zweite Siegbedingung lautet, mindestens 11 Gebiete (d.h. die Hälfte der Welt) mit eigenen Anhängern zu besetzen.

## **Auferstehung**

Gottheiten, deren letzte Sekte nicht getötet, sondern zu einem anderen Glauben bekehrt wurde, haben die Möglichkeit, im weiteren Spielverlauf wieder ins Spiel zurück zu kommen. Dies ist möglich, wenn eine dritte Gottheit diejenigen Sektenchips tötet, die die Bekehrung ausgelöst haben.

Die auferstandene Gottheit stellt ihre Spielfigur auf eines der beiden Heimatportale und beginnt wieder mit 2 Karten (einer Bekehrungskarte und einer Zorneskarte). Die Auferstehung muss nicht durchgeführt werden – falls ein Spieler dies nicht möchte, bereits nach Hause gegangen ist, sich der Friedensbewegung angeschlossen hat oder zu alkoholisiert ist, um einen wirksamen heiligen Krieg zu führen, werden seine Sektenchips einfach ersatzlos vom Spielbrett genommen.

---

---

## Tipps zur Strategie

Karten doppelt auf der Hand zu halten kann sich als nützlich erweisen, da andere Spieler, welche eine Handkarte stehlen dürfen, dadurch weniger Auswahl haben. Die Verstärkung (Verdopplung) von Sektenchips ist ein gutes Verteidigungsmittel gegen Mitspieler mit vielen permanenten Bekehrungskarten. Der Besitz von Sektenchips in mehreren Kontinenten verhindert, dass man mit einem einzigen Angriff aus dem Spiel ausscheidet.

## Spielmaterial

1 Würfel  
75 stapelbare Sektenchips (je 15 in 5 Farben)  
6 Götterspielfiguren  
52 Zorneskarten (Wrath Cards)  
31 Bekehrungskarten (Conversion Cards)  
1 Aufkleberbogen mit verschiedenen Gottheitssymbolen  
Spielregeln

## Playing Gods für 2 Spieler

Für das Spiel zu zweit wird empfohlen, jedem Spieler 2 Startkontinente zuzuteilen und die Anzahl der zum Sieg nötigen Gebiete von 11 auf 12 zu erhöhen. Sind aus einer Partie mit ursprünglich 3 oder mehr Spielern nur noch 2 Spieler im Spiel, so erhalten diese jedes Mal 2 Karten, wenn sie ihren Zug auf einem Zornes- oder Bekehrungsfeld beenden.

**Mehr Tipps zur Strategie sowie Spielbeispiele sind zu finden unter  
[www.PlayingGods.com](http://www.PlayingGods.com)**

