

# ÜBERSICHT

Strife of Gods: Basisspiel  
Autor: Thomas Sellner  
Adellos GmbH  
www.Adellos.de



**SPIELER**  
2 - 5



**+8 ALTER**  
JAHRE



**20 DAUER**  
MIN.

# SPIELINHALT

**40 ZAHLENKARTEN**  
**15 SIEGPUNKTKARTEN**  
**16 CHAMPIONKARTEN**  
**1 STARTSPIELERKARTE**

*Was zeichnet einen Gott aus? Seine Macht!  
Und die Macht der Götter wird an der  
Anzahl derer gemessen, die an sie glauben.  
Dadurch sind die Götter in Tarnaris in einem  
stetigen Wettstreit um Anhänger.  
Schließt euch dem Kampf der Götter um die  
Vorherrschaft über Tarnaris an und führt  
ihre Champions zum Sieg.*

# AUFBAU

1. Legt die sortierten Punktekarten zur Seite, sie werden erst ab dem Ende der ersten Runde gebraucht.
2. Zahlen- und Championkarten werden getrennt voneinander gemischt und bereit gelegt.
3. Für ein einfaches Spiel wird nun ein Kreis aus 8 Zahlenkarten pro Spieler ausgelegt, die Champions können in späteren Partien dazu gelegt werden.
4. Als Nächstes wird ein Startspieler bestimmt. Dafür wirbelt ihr die Startspielerkarte durch die Luft. Der Spieler auf den die Spitze zeigt, wenn die Karte gelandet ist, beginnt als erster Startspieler.

# SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, die meisten **Siegpunkte** zu sammeln.



Eine Partie besteht aus so vielen Runden, wie Spieler teilnehmen. Im einfachen Spiel besteht jede Runde aus 4 Zügen pro Spieler. Am Ende jeder Runde erhalten die besten Spieler Siegpunkte. Die Partie endet nachdem jeder Spieler einmal Startspieler war. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

# SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte aus dem Kreis und legt sie offen vor sich aus, bis alle Spieler 4 Karten haben.

### Dabei gilt folgende Regel:

Existieren **weniger als 3 Lücken** im Kreis, darf jede beliebige Zahlenkarte genommen werden. Wird eine Karte aus dem Kreis entnommen entsteht eine Lücke. **Gibt es 3 Lücken**, dürfen ausschließlich die Karten an den Rändern der Lücken, sogenannte **Lückenkarten**, genommen werden.



Nach jeder Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

# WERTUNG 1/2

Haben alle Spieler 4 Karten vor sich liegen, endet eine Runde. Nun wird die Gewinnerfarbe dieser Runde anhand der Lückenkarten ermittelt.

Die Lückenkarte mit der niedrigsten Zahl bestimmt die Gewinnerfarbe. Falls es mehrere Farben mit der niedrigsten Zahl gibt, gewinnen mehrere Farben. Die Spieler addieren jeweils die Zahlen ihrer gesammelten Karten der Gewinnerfarbe(n).





## WERTUNG 2/2

Am Ende jeder Runde erhält der Spieler mit der höchsten Punktzahl einen goldenen Schild (3 Siegpunkte).

Der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl einen silbernen Schild (2 Siegpunkte).

Der Drittplatzierte erhält einen bronzernen Schild (1 Siegpunkt). Alle weiteren Spieler erhalten keine Siegpunkte.

Bei Punktegleichheit am Ende einer Runde, bekommt der Spieler die höhere Siegpunktkarte, welcher im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.

Wer keine Zahl der Gewinnerfarbe hat, bekommt keine Siegpunkte.



## CHAMPION-KARTEN

Für Abwechslung sorgen die Championkarten, die beim Aufbau zusätzlich in den Kartenkreis gelegt werden können. Pro Spieler werden dann 8 Zahlenkarten und 1 zufälliger Champion ausgelegt. Falls ihr zu fünft spielt, legt nur jeweils 7 Zahlenkarten in den Kreis und nach jeder 7. Zahlenkarte einen Champion.

Jeder Champion gehört zu einer Fraktion. Champions der selben Fraktion haben ähnliche Effekte. Die Effekte werden beim Aufnehmen sofort ausgelöst.

Champions dürfen nur aufgenommen werden, wenn sie eine Lückenkarte sind.



## CHAMPION-FÄHIGKEITEN

Aufgenommene Champions werden, wenn nicht anders beschrieben, genau wie Zahlenkarten, offen vor dem aktiven Spieler ausgelegt.

\* Die Zahlenkarte in der Mitte des Kreises wird am Ende der Runde so behandelt, als wäre sie eine Lückenkarte. In der Mitte des Kreises darf immer nur eine Karte aktiv sein. Kommt eine neue dazu, wird die alte Zahlenkarte geblockt.

\*\* Blockierte Karten werden so umgedreht, dass sie mit der Rückseite nach oben zeigen. Sie können nicht mehr bewegt, noch bei der Wertung berücksichtigt werden.

\*\*\* Entfernte Karten verlassen das Spiel. Sie werden erst in der nächsten Runde wieder in die Stapel gemischt.



## 2-SPIELER REGEL

Wenn ihr **STRIFE OF GODS** zu zweit spielt, gibt es keine festgelegte Rundenanzahl, sondern ihr spielt solange, bis der Herausforderer eine Runde gewinnt. Der Startspieler ist dabei der Herausforderer und eröffnet die erste Lücke. Der zweite Spieler darf die letzte Karte der Runde nehmen. Er ist der Verteidiger. Falls er gewinnt, ist er nun der nächste Startspieler und damit Herausforderer. Im 2-Spieler Spiel werden keine Siegpunktkarten verwendet.

## TEAMSPIEL REGEL

Schaut auf unserer Webadresse [www.Adellos.de](http://www.Adellos.de) vorbei um mehrere Teamspiel Varianten auszuprobieren.



## VARIATIONEN

Nachdem ihr die Spielmechanik und die Championfähigkeiten kennen gelernt habt, könnt ihr das Spiel variieren. Zb:

**Der Stratege:** 2 Lücken und/oder 3 Züge und/oder 6 Zahlenkarten pro Spieler.

**Der Glückspilz:** 4 Lücken und/oder 5 Züge und/oder 2 Champions pro Spieler.



DEUTSCH