

Autor: [Holger Janssen](#)

Datum: 07.11.01 09:05 (Beitrag Nr. 29471)

Wir haben gestern zum ersten Mal GODS von Michael Schacht gespielt und waren nach der Partie alle recht beeindruckt. Wir waren uns einig, dass das Spiel materiel eine professionelle Umsetzung verdient hätte. Ich muss doch wohl noch etwas mehr Bastelaufwand in das Spiel stecken, um es etwas aufzupeppen und haltbarer zu machen.

Allerdings sind auch zwei kleine Regelunklarheiten aufgetaucht.

Zusatzaktion:

Kann ich die Zusatzaktion in der selben Runde benutzen, in der ich das Plättchen nehme? Die Regel scheint das zu erlauben. Allerdings waren wir eher für einen Einsatz erst in späteren Runden, da man sonst dieses Plättchen einfach immer nimmt wenn es aufgedeckt wird.

Völkerkarten:

Wenn drei Stämme einer Farbe an ein Religion glauben, gründen sie ein Volk. Da es 8 Plättchen jeder Farbe gibt, kann es gleichzeitig zwei Völker geben. Können beide Völker einer Religion angehören? Das heisst, kann ein Spieler beide Völkerkarten einer Farbe haben? Wahrscheinlich ja.

Holger

Autor: [Ingo Kasprzak](#)

Datum: 07.11.01 09:30 (Beitrag Nr. 29478)

> Zusatzaktion:

> Kann ich die Zusatzaktion in der selben Runde benutzen, in der ich das Plättchen nehme?

Man kann sich mit dieser Karte ja eine Aktion für spätere Runden nur aufbewahren, das das Nehmen ja eine Aktion ist. Es wäre für das Spiel recht unschön, wenn man diese einfach nehmen könnte und gleich einlösen dürfte, darum haben wir es bisher nicht so gespielt.

> Völkerkarten:

> Wenn drei Stämme einer Farbe an ein Religion glauben, gründen sie ein Volk. Da es 8 Plättchen jeder Farbe gibt, kann es gleichzeitig zwei Völker geben. Können beide Völker einer Religion angehören? Das heisst, kann ein Spieler beide Völkerkarten einer Farbe haben? Wahrscheinlich ja.

Auf jeden Fall ja. Sonst würden die Siegbedingungen keinen Sinn machen! Lies diese am besten nochmal durch! Desweiteren haben wir in unseren Spielrunden in dieser Situation auch weitere 2 Siegpunkte vergeben, sofern diese noch vorhanden waren!

Ciao, Ingo

Autor: [michael](#)

Datum: 07.11.01 12:35 (Beitrag Nr. 29486)

ja, ingo hat recht. man kann mehrere völkerkarten einer farbe bekommen, wenn man 6 stämme der farbe kontrolliert. man bekommt auch 2 bonuschips (2er).

die zusatzaktionskarte nehmen und sofort einsetzen ist nicht zulässig. auch wenn es nicht ausdrücklich in der regel steht.

GODS Variante

Autor: [michael](#)

Datum: 07.11.01 12:43 (Beitrag Nr. 29487)

es gibt übrigens ein schöne variante zu gods, die ich aus platzgründen nicht mehr unterbringen konnte.

dazu braucht man ein säckchen.
alle hexkarten bis auf die tempel kommen da rein.
die spielendekarte wird nicht gebraucht.
nachgezogen wird aus dem säckchen.
liegen 2 gleiche karte in der auslage, werden beide zurück ins säckchen geworfen und es werden neue gezogen.
das kann sich natürlich wiederholen.
ausnahme: die letzten beiden kärtchen.
zusatzaktion und wirbelsturm kommen nach gebrauch aus dem spiel.
das spiel endet, wenn die auslage nicht mehr aufgefüllt werden kann.

auf diese weise wird das kartenglück reduziert.
gerade im spiel zu zweit hat es manchmal recht großen einfluss.

für diese variante bietet es sich auch an, die vorzeitiges-spielende-regel wegzulassen.

GODS Regelfrage

Autor: [benjamin](#)

Datum: 19.11.01 18:14 (Beitrag Nr. 30896)

hallo zusammen!

am wochenende habe ich mich endlich mit cutter und skalpell bewaffnet und damit mein exemplar von gods bearbeitet (auf welches ich fast so stolz bin, wie auf meine kinokarte für die premiere des "herr der ringe" - aber nur fast)

heute morgen haben wir dann gleich mal einige partien gespielt und ich würde eigentlich nur gerne wissen, ob wir die regel richtig verstanden haben. daher wäre ich froh, wenn jemand meine thesen bestätigen bzw. meine fragen

beantworten könnte:

- die zusatzaktion ist eigentlich keine echte zusatzaktion, sondern nur eine verschobene aktion, da es mich bereits eine aktion kostet, die karte zu nehmen.

- wenn eines meiner völker zerfällt, verliere ich meine völkerkarte. wenn ich es dann allerdings durch einen tempelbau wieder "bekehre", bekomme ich nicht nur meine völkerkarte zurück, sondern zusätzlich eine weitere siegpunktkarte (?)

(die beiden fragen gab es hier schonmal, richtig?)

- die religion eines stammes wird außer durch die gründung des stammes nur durch den bau eines direkt angrenzenden tempels verändert. d.h, ein stamm mit "blauer" religion kann also im spielverlauf komplett von allen blauen tempeln und stämmen abgeschitten werden, ohne jedoch seine religion zu ändern, solange kein andersfarbiger tempel direkt an ihn angrenzt. auch die gründung eines stammes anderer religion in seiner direkten nachbarschaft würde ihn nicht bekehren. oder?

- durch die versetzung eines ödlandes würde das spielfeld in zwei teile getrennt. darf ich es trotzdem versetzen?

benjamin

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 20.11.01 10:13 (Beitrag Nr. 30949)

Moin Benjamin!

benjamin schrieb:

> - die zusatzaktion ist eigentlich keine echte zusatzaktion,
> sondern nur eine verschobene aktion, da es mich bereits eine
> aktion kostet, die karte zu nehmen.

Ja - sollte man vielleicht verschobene Aktion nennen

> - wenn eines meiner völker zerfällt, verliere ich meine
> völkerkarte. wenn ich es dann allerdings durch einen
> tempelbau wieder "bekehre", bekomme ich nicht nur meine
> völkerkarte zurück, sondern zusätzlich eine weitere
> siegpunktkarte (?)

Tja, da kann man die Regel meiner Meinung nach verschiedenartig auslegen. Wir haben uns bei den letzten Partien geeinigt, dass man nur die Voelkerkarte zurueck bekommt und generell nur eine Siegpunktkarte von einem Volk besitzen kann. Jedoch darf man beide Voelkerkarten in Besitz haben, wenn man halt 6 Voelker zu seiner Religion bekehrt hat. Ob dies stimmt, weiss ich nicht, wir fanden es aber logisch

> - die religion eines stammes wird außer durch die gründung
> des stammes nur durch den bau eines direkt angrenzenden
> tempels verändert. d.h, ein stamm mit "blauer" religion kann
> also im spielverlauf komplett von allen blauen tempeln und
> stämmen abgeschitten werden, ohne jedoch seine religion zu
> ändern, solange kein andersfarbiger tempel direkt an ihn
> angrenzt. auch die gründung eines stammes anderer religion in
> seiner direkten nachbarschaft würde ihn nicht bekehren. oder?

Genau.

> - durch die versetzung eines ödlandes würde das spielfeld in
> zwei teile getrennt. darf ich es trotzdem versetzen?

Es darf ein beliebiges Oedland versetzt werden und ich kann mich nicht an einen Regelpassus erinnern, der besagt, dass das Spielfeld zusammenhaengen muss - waere somit in meinen Augen legal.

- Arne -

Autor: [michael](#)

Datum: 20.11.01 10:59 (Beitrag Nr. 30951)

Website: mschacht0.tripod.com

hallo benjamin, hallo arne!

arne hat alles richtig interpretiert, bis auf einen punkt:

> - wenn eines meiner völker zerfällt, verliere ich meine
> völkerkarte. wenn ich es dann allerdings durch einen
> tempelbau wieder "bekehre", bekomme ich nicht nur meine
> völkerkarte zurück, sondern zusätzlich eine weitere
> siegpunktkarte (?)

ja, man bekommt beides. wenn eine völkerkarte mehrfach hin und her wechselt, kann man dadurch mehrere bonuskarten bekommen.

> Jedoch darf man beide Voelkerkarten in Besitz haben, wenn man halt 6 Voelker >zu seiner Religion bekehrt hat.

ja, das stimmt.

gruss
michael