

CREATORS

OF THE FIRST DAWN

RULES AND MODS

DEMOVERSION
BUY THE GAME TO ENJOY ALL THE CONTENT ;)

coming soon on
KICKSTARTER

THE RULES WILL BE UPDATED AFTER THE CROWDFUNDING WHEN ALL PLAYERS WISHES AND FEEDBACK IS COLLECTED. WATCH MY YOUTUBE LETS-PLAY'S IF YOU ARE NOT SURE ABOUT THE RULES OR CONTACT ME ON ANY OF MY CHANNELS.

HAVE MUCH FUN
FALKO SEYFFERTH



Inhaltsverzeichnis

Story	3
Box_Inhalt	4-5
Basisregeln	6-12
Zauberhandbuch	13-16
Mods	17-26



Creators Of The First Dawn, ist ein rundenbasiertes Aufbau-Strategiespiel für 2-6 Spieler. Zusätzlich zum gedruckten Regelwerk finden sich alle Regeln als Video Tutorials auf dem CreatorBoardgames YouTube Kanal.



Bevor die Zeit begann und ehe es einen Raum gab in dem etwas existieren konnte, begab es sich, dass da doch etwas war. Der Gedanke vom Sein, ein Gedanke den sich die sechs archaischen Gottheiten teilten. Aus diesem gemeinsamen Antrieb heraus beschlossen sie, durch die Bündelung ihrer Kräfte, die materielle Welt zu erschaffen. Und so beginnt er, der erste Morgen auf einer neuen Welt.

Doch mit der materiellen Welt entsteht auch der Besitz, denn diese Wesen erkennen je mehr sie von der Welt besitzen und je mehr der niederen Wesen in dieser Welt ihnen dienen desto größer wird ihre eigene Macht. Kaum ist dieser Gedanke gefasst, kommt wie es kommen musste, die Gottheiten wenden sich gegeneinander, da jeder den Anspruch für sich selbst erhebt über die anderen zu herrschen. Und so hetzen die Götter ihre Untergebenen in Heerscharen aufeinander.

Eine epische Schlacht um die Kontrolle der materiellen Welt entbrennt. Und auch die Götter selbst begeben sich in eine physische Form um an der Schlacht teilzunehmen. In dieser Form sind Sie in der Lage die Elemente zu kontrollieren und die Welt selbst gegen ihre Feinde aufzubringen. Zugleich ist ihre neu gewonnene physische Hülle genauso verletzlich wie Sie mächtig ist. Wenn Sie diese Hülle verlieren müssen Sie diese so schnell wie möglich neu erschaffen, solange Sie noch eine Verbindung zur materiellen Welt haben. Eine Verbindung, die nur so lange Bestand hat wie noch niedere Wesen bestehen die ihnen dienen.

Einzig das Ziel vor Augen die Vorherrschaft zu erringen gefährden sie ihre eigene Schöpfung und setzen die Welt in Flammen.



Box-Inhalt

6 God Miniaturen / 108 Untergebene Miniaturen



6 Startzonen



1 großes Geländefeld



Rundenstein (stretchgoal)
Acryl-Aufsteller / Miniatur



Für alle Versionen sind die Miniaturen als STL-Dateien zum selbst zu drucken enthalten.

Für die Version Infinite Hordes sind die Figuren auch als Aufsteller enthalten.

6x3 Städte



60 Feldsteine



120 Münz-Marker



8 Zeiger



6 God Acryl-Aufsteller / 108 Untergebene Aufsteller



10 Spruch-Marker



6 Interfaces



Download für PC:
<https://www.thingiverse.com/thing:391391>



Basis-Regeln



Die Basisregeln sind eine Tutorial-Version der Regeln, benutzt die Mods ab dem 2ten Spiel.

Ziel des Spiels:

Sind alle Untergebenen und Götter der Gegner besiegt hat der/das verbliebene Spieler/Team gewonnen.

Aufbau des Spielfeldes:

Für 2 bis 3 Spieler ist der kleine Geländesatz empfohlen (links). Dieser besteht aus dem Großen Geländefeld, den 6 Zweier-Geländefeldern und den Startzonen. Diese werden in der Basisversion zu einem Sechseck zusammengefügt. Welche Startzone wo angelegt wird ergibt sich aus den Spielvarianten.

Für 4-6 Spieler ist der große Geländesatz notwendig. Dieser beinhaltet zusätzlich die 6 Dreier-Geländefeldern und wird wie abgebildet zusammengelegt (Bilde rechts).

Wer bekommt welches Spielmaterial:

Jeder Spieler wählt seine Einheiten: einen Gott, die dazugehörigen Untergebenen und Städte. Jeder bekommt sein eigenes Interface. Der Rundenstein wechselt jede Runde den Besitzer. Alle Feldsteine und Marker liegen in einem gemeinsamen Pool.

Geländefelder, Einheiten und Städte:

Die Geländeteile bilden das Spielfeld. Keine Aktion im Spiel findet außerhalb von ihnen statt. Diese Geländefelder sind „leerer Raum“ auf diese werden die Feldsteine gelegt. Die Feldsteine bilden den beispielbaren Bereich. Diese können auf den Geländefeldern aneinandergelagt und übereinandergestapelt werden. Sind keine Feldsteine mehr im Pool können keine zusätzlichen generiert werden.

Auf die Feldsteine dürfen Städte gebaut und Einheiten platziert werden. Städte und Einheiten stehen immer oben auf den Feldsteinen, auch wenn diese erhöht oder abgesenkt werden. Es können nicht mehrere Städte auf dasselbe Feld gebaut werden.

Das Startfeld ist ein besonderes Geländefeld, es darf nur von dem zugehörigen Gott betreten werden. Dort dürfen keine Feldsteine aufgelegt oder Gebäude gebaut werden. Ein Angriff auf dieses Feld mit Zaubern und Einheiten ist möglich, wobei diese nach dem Kampf auf ihren Ausgangs-Feld verbleiben.

Es gilt immer das Einheitenmaximum: heißt auf einem Feld dürfen sich gleichzeitig maximal ein Gott und 3 Untergebene befinden.

Städte wie auch Einheiten versinken, wenn kein Feldstein mehr unter ihnen liegt und verlassen das Spielfeld.

Götter :

Deine Götterfigur wirkt die Zauber, ihre Reichweite beträgt 1 Feld. Die Götter können nur durch den Vulkan, Kampf oder Versenken zerstört werden.

Stirbt dein Gott so reinkarniert dieser sofort auf deinem Startfeld, solange du noch mindestens einen Untergebenen kontrollierst. Kontrollierst du keine Untergebenen mehr, wenn dein Gott stirbt hast du das Spiel verloren.

Welpen-Schutz: Stirbt dein Gott in den ersten 2 Runden kehrt er auch ohne das du einen Untergebenen kontrollierst zurück.



Zaubersprüche:

Die Zauber sind eingeteilt in die Kategorien Erschaffungszauber, Verteidigungszauber und Zerstörungszauber. In diesen Kategorien sind die Zauber in den Stufen 1-3 nach ihrer Stärke unterteilt. Eine Kurzversion ihrer Wirkung findet sich auf deinem Interface, die ausführliche Beschreibung steht im Kapitel Zauberhandbuch (Seite 13-16).

Es gilt das Prinzip von Aktion und Reaktion, einmal ausgesprochene Zauber können nicht zurückgenommen werden.

Jeder Spieler kann in seinen Phasen II-V alle Zauber jederzeit aussprechen (Phasen werden im Punkt Zugstruktur erläutert). Außerhalb der eigenen Phase sind nur Sprüche der Kategorie 2 Verteidigungen möglich.

Die Verteidigungszauber sind dabei ausschließlich reaktiv zu verwenden. Heißt erst wenn Einheiten oder Städte von dir oder deinem Teammitglied durch einen Zauber oder Angriff anvisiert werden darfst du reagieren. Wie und ob du das dann tust steht dir wiederum völlig frei.

Wenn Spieler mehrere Zauber auf einmal wirken wollen, werden diese zu einer Aktion zusammengefasst. Sie werden in ihrer Reihenfolge gestapelt und wenn niemand mehr etwas wirken will werden die Zauber vom letzten bis zum zuerst gewirkten abgearbeitet.

Mehrfach ausgesprochene Sprüche wie Blitz gegen Schutzfeld heben sich dabei gegenseitig auf. Wenn z.B. 3-mal Blitz auf dasselbe Feld gewirkt wurde aber nur 2-mal Schutzfeld, kommt einer der gewirkten Blitze zum Tragen. Dabei treten der Zauber des aktiven und der des reagierenden Spielers gleichzeitig in Kraft. So ist es auch möglich mit Beamen einen Zauber (oder Angriff) auszuweichen. Der Aktive Spieler kann daraufhin mit der nächsten Aktion auch das Ziel-Feld mit einem Zauber angreifen, wenn er es erreichen kann. Daraufhin könnte der andere erneut ausweichen und so weiter bis keiner mehr mit Zaubern reagieren möchte oder kann.

Spielvarianten:

2-3 Spieler:

Es spielt jeder gegen jeden, die Startzonen werden mit gleichmäßigem Abstand zueinander an das Spielfeld angelegt.

4 und 6 Spieler:

Es werden 2er-Teams gebildet, diese starten nebeneinander. Bei 4 Spielern verbleibt ein Abstand von einem Startfeld zwischen den Teams. Bei 6 Spielern können wahlweise auch zwei 3er-Teams gebildet werden.

5 Spieler:

Es treten zwei 2er-Teams und ein Einzelkämpfer gegeneinander an. Die Teammitglieder starten wieder nebeneinander.

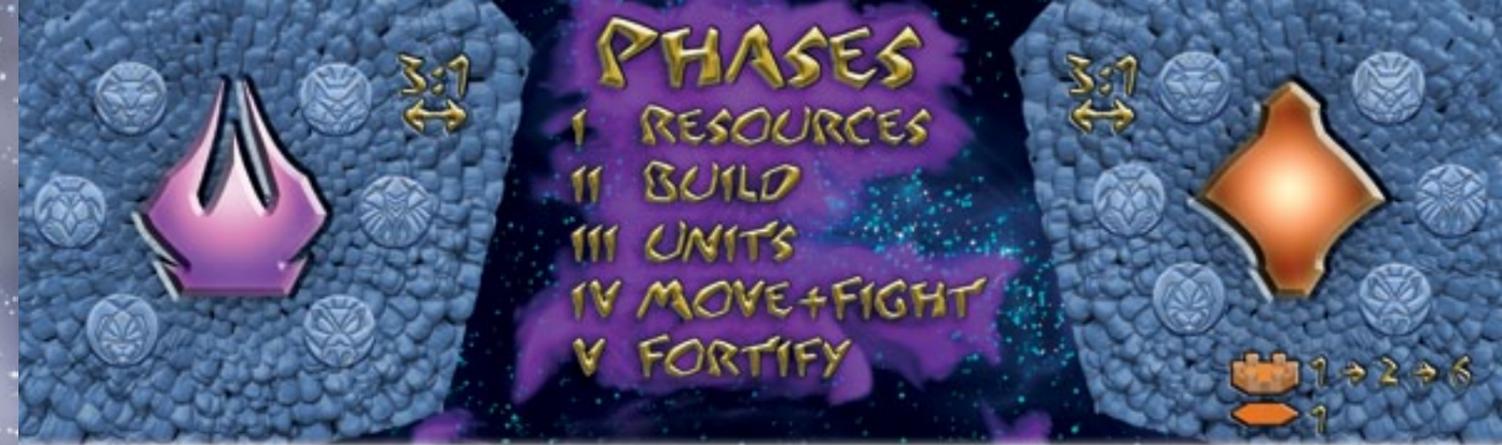
Der Einzelkämpfer bestimmt wo das freibleibende Startfeld angelegt wird. Dieser hat einen dauerhaften Bonus +1 Mana +1 Lehm je Zug. Außerdem darf er die Untergebenen des übrig gebliebenen Gottes benutzen, hat also doppelt so viele Untergebene zur Verfügung.

Empfohlen:

Aktiviere immer die ArmageddonMod in allen Spielvarianten.



**FOR THE DEMO,
YOU CAN'T REARRANGE
THE PLAYING FIELD
YOUR TEAMMATE IS
THE PLAYER NEXT TO YOU**



Teamregelungen:

In allen Spielvarianten dürfen die Spieler die Felder/Städte ihrer Teammitglieder betreten.

Befinden sich auch eigene Einheiten mit denen des Teammitglieds auf einem Feldsteinstapel dürfen diese gemischten Truppen von beiden bewegt werden. (Dies hat darüber hinaus den Vorteil, dass beide ein Lehm für das Feld erhalten.) Den Gott des Teammitglieds darfst du aber nicht mit bewegen. Es gilt weiterhin das Einheitenmaximum und das jede Einheit nur einmal je Runde bewegt werden darf (siehe Zugstruktur).

Du kannst auch alle Einheiten eines Teammitglieds mit Teleport anvisieren, wenn er damit einverstanden ist (siehe ZauberHandbuch).

Start des Spiels:

Dein Gott steht auf seinem Startfeld und kann von dort aus alle angrenzenden Felder erreichen. Es wird ausgeknobelt oder abgestimmt wer beginnt, dieser Spieler erhält den Rundenstein und eröffnet die erste Runde.

Zugstruktur:

Die Zugstruktur ist ein fester Ablaufplan der vor

gibt wann was im Spiel passiert. Das Spiel gliedert sich in Runden, jede Runde besteht aus 5 Phasen. Diese Phasen wiederum bestehen aus einzelnen Aktionen der Spieler welche reihum abgearbeitet werden. Also beginnt der erste Spieler mit Phase 1 darauf folgt der 2te Spieler mit Phase 1. Haben alle die jeweilige Phase abgeschlossen beginnt wieder der erste Spieler mit Phase 2 und so weiter bis alle Phasen abgeschlossen sind. Daraufhin wechselt der Rundenstein zum nächsten Spieler und dieser eröffnet die nächste Runde.

Phase I: Ressourcen

Du erhältst 1 Lehm je Feldsteinstapel, der durch deine Einheiten besetzt ist. Du erhältst je 1 Mana für jede deiner Einheiten auf dem Spielfeld. Für deinen Gott erhältst du immer 1 Mana, auch wenn er noch in der Startzone steht.

(Einheit=Gott+Untergebene+Städte)

Nimm die hinzugewonnenen Mengen an Münzmarkern aus dem Pool und lege sie auf deinen jeweiligen Vorrat auf dem Interface ab. In jedem Vorrat dürfen höchstens 15 Marker gespeichert werden.

Der Tausch 3:1 ist dabei jederzeit möglich, auch außerhalb deiner eigenen Phase.

Sollten einmal keine Münz-Marker mehr im gemeinsamen Pool sein kannst du stattdessen auch Münzen oder dergleichen verwenden.

Phase II: Bauen

Du darfst so viele Feldsteine erzeugen wie du es dir leisten kannst, diese kosten 1 Lehm je Feldstein. Nimm diese aus dem gemeinsamen Pool auf deine Hand und platziere sie auf dem Spielfeld. Feldsteine können an ihren Kanten aneinander und übereinander gelegt werden. Sie dürfen auf und neben dem eigenen Territorium platziert werden. Dein Territorium sind alle Feldsteinstapel die durch deine Einheiten besetzt sind.

Du hast 3 Städte die du bauen kannst, deren Kosten steigen abhängig davon wie viele Städte du bereits auf dem Spielfeld hast. Die erste kostet 1 Lehm, das zweite kostet 2 Lehm, und die dritte kostet 6 Lehm. Eine Stadt erhöht das Feld um 1, wird also für Höhenbonus mitgezählt (siehe Phase IV). Sie kann aber nicht auf leeren Geländefeldern stehen. Städte können durch Einnahme, Meteor, Vulkan oder versenken zerstört werden.

Phase III: Einheiten Setzen

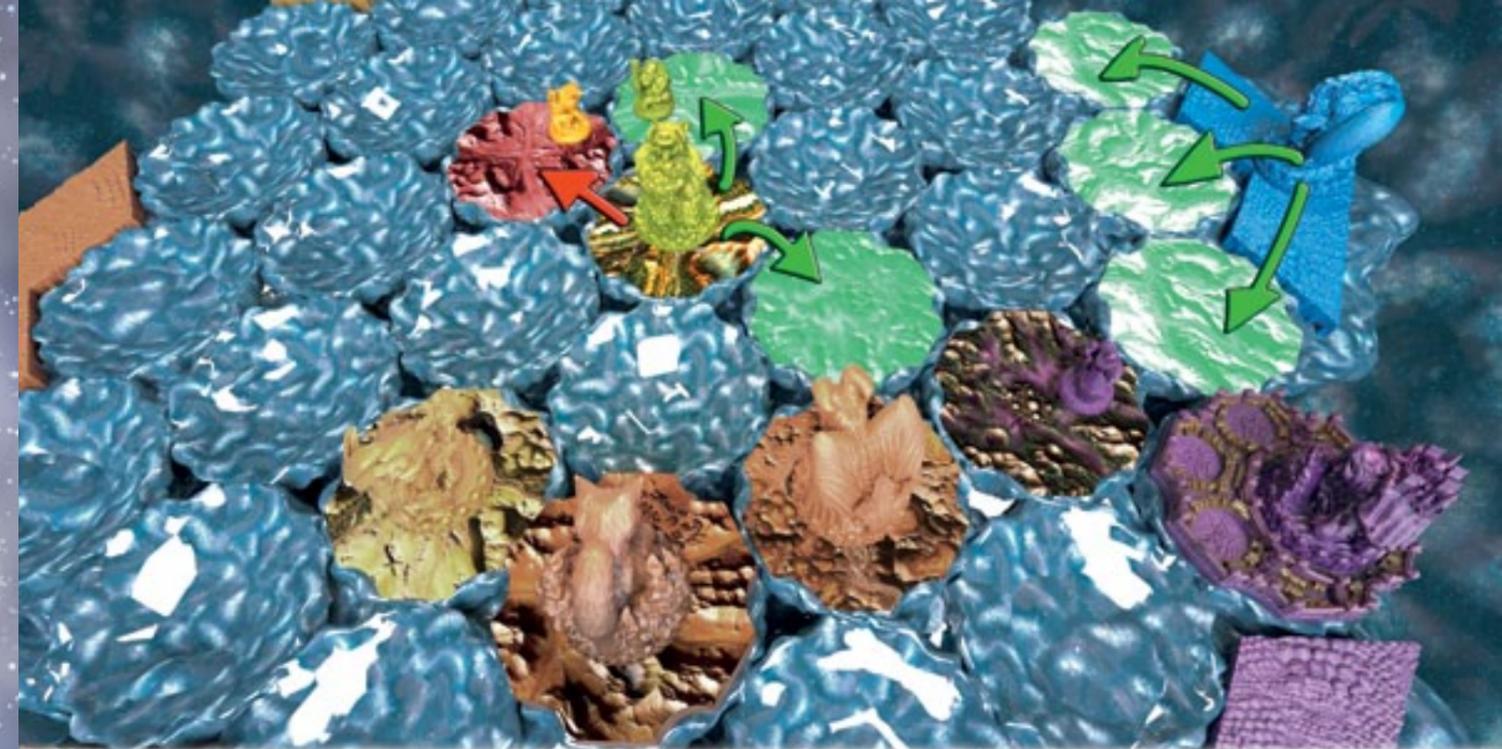
Auf jedem Feld mit Stadt entsteht ein Untergebener. Befinden sich bereits 3 Untergebene auf dem Feld wird keine Einheit produziert.

Phase IV: Bewegung + Kampf

Alle Einheiten haben Bewegungspunkte. Untergebene dürfen sich einmal je Runde um 1 Feld bewegen. Dein Gott darf sich einmal je Runde um bis zu 2 Felder bewegen, er darf dabei keine Gegner überspringen. Geländeboni gelten für das Feld über das er angreift und nicht für das von dem er gestartet ist, wenn er um mehr als 1 Feld bewegt wird.

Die einzelnen Bewegungen deiner Einheiten darfst du in beliebiger Reihenfolge durchführen. Möchtest du auf das Territorium des Gegners vorrücken kommt es vorher zu einem Kampf. Im Anschluss können die noch nicht bewegten Einheiten weiter versetzt werden.

Sollte es im späteren Verlauf des Spiels unübersichtlich werden, könnt ihr bereits bewegte Untergebene auf einen Münz-Marker stellen und die Zeiger für die Kampfbewegungen nutzen.



Kampf Teil I Angreifer Deklarieren:

Möchtest du ein Feld auf dem sich gegnerische Einheiten oder Städte befinden angreifen deklarierst du deine teilnehmenden Einheiten als Angreifer. Angreifen können dieses Feld alle Einheiten die es mit ihren Bewegungspunkten erreichen können. **Die Bewegungspunkte werden dabei verbraucht.** Die Einheiten verbleiben bis zum Ende des Kampfes auf ihren Feldern. Nimmt dein Gott an dem Kampf teil und müsste sich dieser dafür weiter als 1 Feld bewegen versetze ihn vorher so, dass er neben dem feindlichen Feld steht.

Du kannst in mehreren Angriffen deine Einheit einzeln nacheinander angreifen lassen, oder diese beliebig zusammenfassen. Dabei dürfen beliebig viele Einheiten gleichzeitig ein Feld angreifen.

Kampf Teil II Zauber:

Durch die Deklaration deiner Angreifer visierst du deinen Gegner an, so dass dieser jetzt die Möglichkeit hat mit Verteidigungszaubern zu reagieren. Daraufhin darfst du weitere Zauber sprechen und so weiter, bis keiner mehr Zauber aussprechen möchte.





Kampf Teil III Die Schlacht:

Angriff und Verteidigung aller Einheiten ist immer gleich und wird daher als Kampfwert zusammengefasst. Für Untergebenen wie auch der Götter ist dieser 1. Der Kampfwert wird für alle beteiligten Einheiten zusammengerechnet.

Der Höhenlage-Bonus erhöht den Kampfwert für den höchsten an der Schlacht beteiligten Feldsteinstapel um 1. Um 1 absolut nicht je Einheit.

Der Befestigungs-Bonus erhöht den Kampfwert für jeden an der Schlacht beteiligten Feldsteinstapel auf dem eine Stadt steht um 1. Um 1 absolut nicht je Einheit. Dieser Bonus gilt auch wenn das Gebäude deinem Teammitglied gehört.

Um den Schaden zu verteilen wird einfach die Summe der Kampfwerte von angreifenden und verteidigenden Spieler gegenübergestellt. Der Spieler mit dem kleineren Kampfwert verliert alle beteiligten Einheiten und hat die Schlacht verloren.

Die Differenz der Kampfwerte ist die Anzahl an Einheiten die beim Gewinner die Schlacht überleben. Dieser Spieler entscheidet selbst welche Einheiten auf welchem Feld von ihm die am Kampf beteiligt waren stehen bleiben.

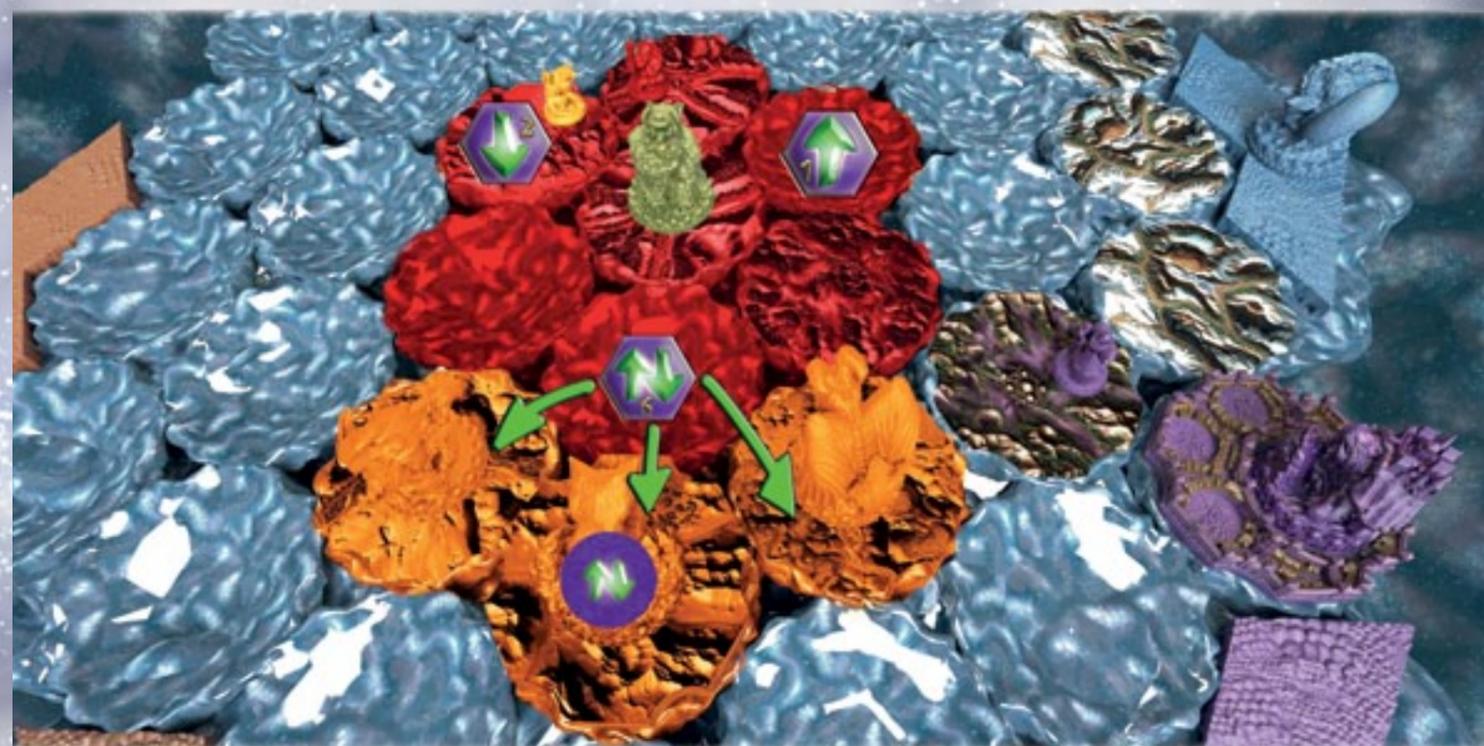
Kampf Teil IV Erobern:

Hat der Angreifer gewonnen, muss er jetzt seine verbliebenen Einheiten auf das eroberte Feld vorrücken. Müssen mehr Einheiten vorrücken als das Einheiten-maximum je Feld erlaubt, werden nur 3 Untergebene und der Gott vorgerückt, falls dieser am Kampf teilgenommen hat. Der Spieler entscheidet dabei selbst welche der Einheiten er in diesem Fall stehen lässt. Befindet sich auf dem eroberten Feld eine feindliche Stadt so wird diese jetzt zerstört.

Phase V: Befestigen

Zum Abschluss der Runde darf jeder noch einmal seine Stellung ausbauen, diese Phase ist identisch mit Phase II.

Zauberhandbuch



Erschaffungszauber



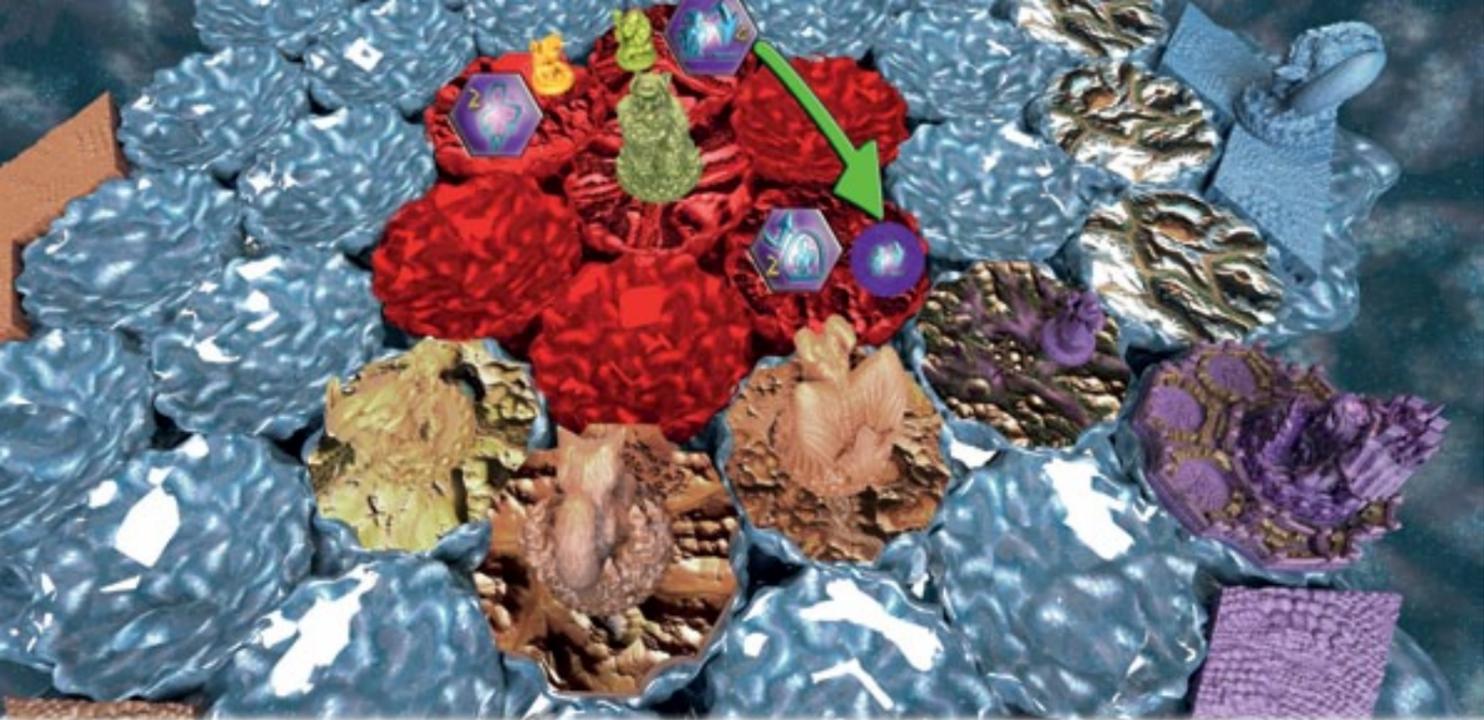
Erschaffen: dieser Zauber-spruch kostet 1 Mana und ist der erste den du wirken kannst. Du erzeugst einen Feldstein und kannst ihn in der Reichweite deines Gottes platzieren (Rot markiert).



Versenken: dieser Zauber-spruch kostet 2 Mana. Du kannst einen Feldstein in der Reichweite deines Gottes entfernen (Rot markiert). Im gezeigten Beispiel würde so auch die Einheit auf dem Feld versenkt und somit zerstört, da sich nur ein Feldstein auf dem Geländefeld befindet.



Einebnen: dieser Zauber-spruch kostet 6 Mana. Du zielst damit auf ein Feld in Reichweite deines Gottes und kannst ein daran angrenzendes auf die selbe Höhe setzen. Im gezeigten Beispiel könnte Zusero einen der angrenzenden, gelb markierten Stapel, komplett versenken, da das Feld auf das er zielt leer ist. Andersherum kann man mit diesem Effekt auch einen beliebig hohen Stapel in seiner Reichweite kopieren, um sich taktische Vorteile zu verschaffen.



Verteidigungszauber



Schutzfeld: dieser Zauber-spruch kostet 2 Mana. Du kannst damit einmalig ein

Feld in der Reichweite deines Gottes (Rot markiert) vor einem Zauber schützen. Die Stufe 3 Zauber Plänieren, Teleport und Vulkan können nicht aufgehoben werden. Wird dasselbe Feld erneut Ziel eines Zaubers, musst du Schutzfeld erneut wirken, wenn du es schützen willst.



Beschwören: dieser Zauber-spruch kostet 2 Mana. Du kannst damit einen Untergebenen in Reichweite deines Gottes (Rot markiert) erzeugen.

(Phasen werden im Punkt Zugstruktur erläutert)
Diese beschworene Einheit kann sich in der aktuellen Runde nur bewegen, wenn du Sie

spätestens zu Beginn der Phase IV (Bewegung) gewirkt hast. Also bevor du eine deiner Figuren rückst.

Du kannst Beschwören auch auf Felder wirken auf denen feindliche Einheiten stehen. Sind alle Zauber abgearbeitet kommt es auch außerhalb der Bewegungsphase direkt zu einem Kampf. Der Höhenbonus wird dabei ignoriert und der Festungsbonus zählt weiterhin. Du kannst diesen Zauber dabei beliebig oft auf ein Feld wirken. Bis der Schaden verrechnet wurde ignoriert Beschwören das Einheitenmaximum. Diese Einheiten sind noch Zaubersprüche, also beliebig stapelbar. Nach Ende des Kampfes dürfen die verbleibenden Untergebenen aber nur bis zum Einheitenmaximum auf das Feld gesetzt werden. Der Rest verschwindet im Nichts. Die Differenz der Einheiten wird also aus dem Spiel entfernt.



Teleport: dieser Zauber-spruch kostet 4 Mana. Du versetzt damit alle deine

Untergebenen und deinen Gott, in Reichweite deines Gottes (Rot markiert), von einem Feld auf ein anderes. Versetzt du Einheiten auf ein Feld wo bereits Einheiten von dir stehen und wird dadurch das Einheitenmaximum überschritten verschwindet der Rest im Nichts.

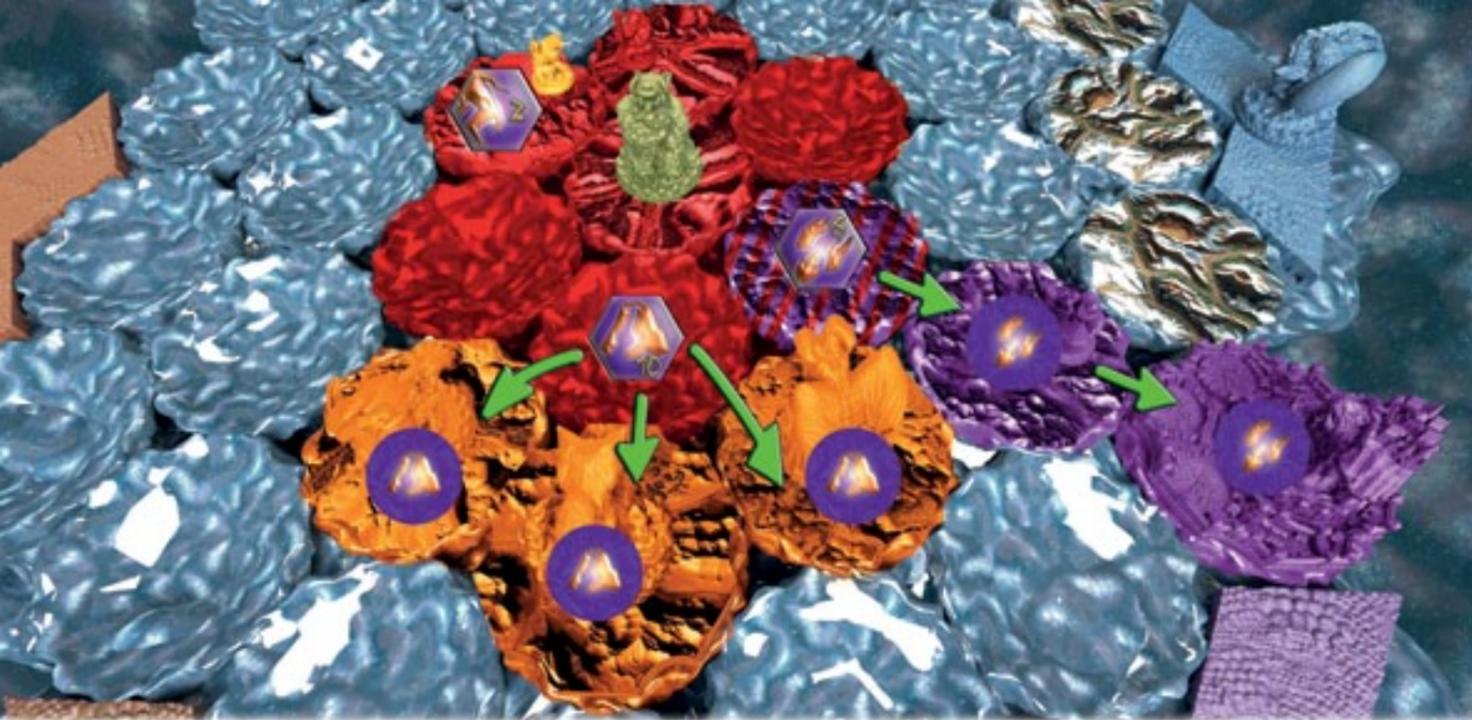
(Phasen werden im Punkt Zugstruktur erläutert)

Du kannst deine Einheiten auch auf Felder teleportieren auf denen feindliche Einheiten stehen. Sind alle Zauber abgearbeitet kommt es auch außerhalb der Bewegungsphase direkt zu einem Kampf. Teleport ignoriert das Einheitenmaximum bis es zum Ende dieses Kampfes. Der Höhenbonus wird dabei ignoriert und der Festungsbonus zählt weiterhin.

Versetzt du auch deinen Gott mit Teleport auf ein feindliches Feld bleibt dieser bis der Spruch Stapel abgearbeitet wurde auf dem Ausgangsfeld und kann von dort aus auch noch weitere Zauber wirken. Nach Ende des Kampfes dürfen die verbleibenden Einheiten aber nur bis zum Einheitenmaximum auf das Ziel-Feld gesetzt werden. Der Rest verschwindet im Nichts. (Der Kampf wäre bereits ein neuer Stapel so, dass der Gott Teleport vor dem Kampf erneut von dem Feld aus wirken könnte, zu dem er teleportiert wurde)

Hast du beim Angriff Teleport mit regulär angreifenden Einheiten kombiniert kannst du entscheiden diese nicht vorzurücken zu lassen. Während die nach dem Kampf verbleibenden teleportierten Truppen auf das Ziel-Feld gesetzt werden müssen.





Zerstörungszauber

 **Blitz:** dieser Zauberspruch kostet 2 Mana. Du kannst damit einen feindlichen Untergebenen in Reichweite deines Gottes (Rot markiert) zerstören. Stehen Einheiten von 2 Gegnern auf dem Feld entscheidet dieses Team welche getroffen wurde.

 **Meteoren-Hagel:** dieser Zauberspruch kostet 6 Mana. Du wählst ein Feld in Reichweite deines Gottes (Rot markiert). Von dort aus werden insgesamt 3 zusammenhängende Felder von dem Effekt erfasst. Diese müssen dabei nicht wie im Beispiel gradlinig hintereinander liegen.

Auf diesen 3 Feldern werden alle Untergebenen und Städte zerstört, auch die eigenen. Dabei werden diese Felder zugleich um 1 abgesenkt;

also ein Feldstein entfernt, falls vorhanden. Im gezeigten Beispiel würde so die Stadt als auch der Untergebene zerstört werden und auch der feindliche Gott durch das Absenken des Feldes.

 **Vulkan:** dieser Zauberspruch kostet 10 Mana. Du wählst ein Feld in Reichweite deines Gottes (Rot markiert). Von diesem aus wählst du 3 weitere aus, die an das erste Feld angrenzen.

Auf diesen 4 Feldern werden alle Untergebenen, Götter und Städte zerstört, auch die eigenen. Außerdem wird das erste Feld um 2 Feldsteine erhöht und die anderen um 2 Feldsteine abgesenkt. Im gezeigten Beispiel könnte Zusero mit diesem Zauberspruch gleich 3 feindliche Götter zerstören.

Mods



Um die Spielewelt von „Creator Of The First Dawn“ noch spannender und herausfordernder zu gestalten könnt ihr sogenannte Mods verwenden. Die Mods erweitern die bestehenden Regeln, ersetzen diese aber nicht. Um diese zu aktivieren einigen sich die Spieler vor dem Spiel, welche zur Anwendung kommen sollen. Diese werden mit einem Münz-Marker auf der Mod-Liste gekennzeichnet, welche neben das Spielfeld gelegt wird.

Die Mods stehen im Baukastenprinzip zur Verfügung und können frei gewählt werden. Es wird empfohlen nur bis zu 3 Mods gleichzeitig zu aktivieren, da diese das Balancing des Spiels verändern. Die „Gefahren“ ihrer Einflüsse sind wie folgt markiert.

 - verkürzt die Spielzeit / einzelne Spieler könnten vorzeitig ausscheiden

 - verlängert die Spielzeit / es kann zu einer Pattsituation kommen

Es wird empfohlen immer zusätzlich die Armageddon-Mod zu aktivieren. Diese kann bei einstimmigem Einverständnis aller Spieler auch erst während des Spiels aktiviert werden. Wobei Sie dann mit der nächsten Runde bei Runde 13 beginnt, unabhängig davon wie viele Runden vorher gespielt wurden. Armageddon verhindert, dass sich das Spiel festfährt und sorgt definitiv für ein spektakuläres Ende.

Armageddon-Mod:

Die Götter haben so viel Energie freigesetzt das die Welt in sich zusammenbricht. Die Effekte treten noch vor Phase 1 zum Beginn der Runde in Kraft. Armageddon endet erst wenn ein Team/Spieler gewonnen hat oder alle verloren haben.

Runde 10: Die Startfelder werden entfernt. Dein Gott kann nur noch reinkarnieren indem du einen Untergebenen opferst; er erscheint auf diesem Feld.

Runde 11: Der äußere Ring des Spielfeldes wird entfernt, alle dort befindlichen Untergebenen, Städte und Götter werden zerstört. Wurde eine Gelände-Mod verwendet bleibt nur das innerste große Geländeteil übrig, wenn mit dem kleinen Geländesatz gespielt wurde. Wurde mit dem großen Geländesatz gespielt darf der Reihenfolge nach jeder Spieler eins der kleinen Geländeteile, samt allem was sich darauf befindet, an das Große anlegen, so dass diese die Standard Sechseck-Form bilden.

Runde 12: Alle Feldsteinstapel werden um 1 abgesenkt.

Runde ff: Diese Runde wiederholt sich beliebig oft. Die Feldsteine werden jeweils um das doppelte wie in der Runde zuvor abgesenkt, also 2, 4, 8 usw.



**FOR THE DEMO,
YOU CAN'T REARRANGE
THE PLAYING FIELD
USE THIS PARTS TO COVER
THE LOST AREAS IN
ARMAGEDDON**

Gelände-Mods:

**FOR THE DEMO, THE MODS ARE NOT AVAILABLE .
BUY THE GAME
TO ENJOY ALL THE CONTENT ;)**

Frankrierte Welt:

empfohlen für 4-6 Spieler
längere Wege
erweiterte taktische Möglichkeiten



Sattelit:

empfohlen für 4-6 Spieler
längere Wege
Einsperren eines Spielers möglich



Stellungskrieg:

empfohlen für 4-6 Spieler
längere Wege
leicht zu verteidigen



Wall of death:

empfohlen für 4 oder 6 Spieler in 2 Teams
leicht zu verteidigen
konzentrieren den Kampf in der Mitte



Freies Bauen:

keine Restriktionen der Spielfeldgestaltung

Lehm-Mods:

Industrialisierung:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +1 Lehm in Phase 1



Raubbau:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +2 Lehm in Phase 1

Baukosten-Mods:



Pfusch am Bau:

Die zweite Stadt kostet 1 Lehm
Die dritte Stadt kostet 4 Lehm



Aus der Asche:

Die erste Stadt kostet 0 Ressourcen



black friday:

1 Lehm ergibt einen zusätzlichen Feldstein

Mana-Mods:



Schlachtbank:

Opfere einen Untergebenen: erhalte 1 Mana (jederzeit möglich)



Der Zauberlehrling:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +1 Mana in Phase 1



Überwältigende Macht:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +2 Mana in Phase 1

Zauber-Mods:



Niederschreiben:

Zauber können in einer Schriftrolle geprägt werden. Sind dessen Kosten bezahlt, lege einen Münz-Marker auf dessen Symbol auf deinem Interface. Diesen Zauber kannst du wirken indem du die Münze wieder entfernst. Es darf je Zauber nur eine Schriftrolle auf deinem Interface angespart werden.



Runensteine:

Du kannst Mana über das Maximum von 15 hinaus sparen.

**FOR THE DEMO, THE MODS ARE NOT AVAILABLE .
BUY THE GAME
TO ENJOY ALL THE CONTENT ;)**



Überlast:

Wenn du die doppelte Wirkung bringst, verstärkt sich dessen Effekt. Der Regeltext wird wie beschrieben ergänzt. (Nicht mit Niederschreiben kombinierbar.)

Erschaffen: Reichweite des Zaubers +1

Versenken: Reichweite des Zaubers +1

Einebnen: Planiere ein zusätzliches Feld, welches an das erste geplante Feld angrenzt.

Schutzfeld: Schütze zusätzlich 2 Felder die beide an das erste angrenzen.

Beschwören: Reichweite des Zaubers +1

Teleport: Reichweite des Zaubers +2

Blitz: Reichweite des Zaubers +1

Meteoriten-Hagel: Ein zusätzliches angrenzendes Feld wird erfasst.

Vulkan: Von den 3 angrenzenden Feldern das wird je noch 1 weiteres Feld von dem Effekt erfasst.

Einheiten-Mods:



Treuer Diener:

Wenn du das erste Mal im Spiel einen Feldstein erschaffst darfst du einmalig eine kostenlose Einheit auf diesen setzen.

zusätzliche Einheit

Götter-Mods:



Die Götter Beschwören:

Für 1 Mana und 1 Lehm kannst du deinen Gott in deine Stadt teleportieren. Wirke Beschwören wie einen Stufe 1 Verteidigungszauber.



Unverwüstlich:

solange du mindestens einen Untergebenen kontrollierst ist dein Gott unverwüstlich. Wird dieser zerstört oder versenkt setze ihn auf eines der direkt angrenzenden Felder, auf dem sich keine feindliche Einheit befindet. Ist das nicht möglich, setze ihn auf dein Startfeld.



Opfer für die Götter:

Opfere einen Untergebenen: dein Gott erscheint auf diesem Feld. Wirke Beschwören wie einen Stufe 1 Verteidigungszauber. (nicht mit Schlachbank kombinierbar)



Eile:

Dein Gott erhält dauerhaft einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Dieser darf sich somit insgesamt 3 Felder weit bewegen.

Städte-Mods:



Bollwerk:

Städte erhalten einen zusätzlichen Befestigungsbonus von +1



Berge versetzen:

Dein Gott kann mit Teleport wahlweise auch seine Städte samt den anderen Einheiten innerhalb seiner Reichweite teleportieren.

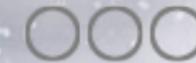
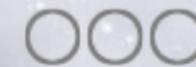


Schutzfeld:

Städte haben ein dauerhaftes Schutzfeld; nur Stufe 3 Zauber haben Wirkung auf sie. Dies gilt auch für deine eigenen Zauber.

Fan-Mods:

(und hier noch etwas Platz für deine eigenen Ideen)



Mod Liste

Industrialisierung:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +1 Lehm in Phase 1

Raubbau:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +2 Lehm in Phase 1

Pfusch am Bau:

Die zweite Festung kostet 2 Lehm
Die dritte Festung kostet 4 Lehm

Aus der Asche:

Die erste Festung kostet 0 Ressourcen

black friday:

1 Lehm ergibt einen zusätzlichen Feldstein

Schlachtbank

Opfere einen Untergebenen: erhalte +1 Mana (jederzeit möglich)

Der Zauberlehrling:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +1 Mana in Phase 1

Armageddon

Überwältigende Macht:

Dauerhafter Bonus für alle Spieler +2 Mana in Phase 1

Niederschreiben:

Zauber können in eine Schriftrolle geprägt werden. Sind dessen Kosten bezahlt, lege einen Münz-Marker auf dessen Symbol auf deinem Interface.

Runensteine:

Du kannst Mana über das Maximum von 15 hinaus sparen.

Überlastung:

Wenn du die doppelten Kosten eines Zaubers erbringst, verstärkt sich dessen Effekt. Der Regeltext wird wie beschrieben ergänzt. (Nicht mit Niederschreiben kombinierbar.)

Erschaffen: Reichweite des Zaubers +1

Versenken: Reichweite des Zaubers +1

Einebnen: Planiere ein zusätzliches Feld, welches mit dem ersten geplanten Feld angrenzt.

Schutzfeld: Schütze zusätzlich 2 Felder die beide an dem ersten Feld angrenzen.

Beschwören: Reichweite des Zaubers +1

Teleport: Reichweite des Zaubers +2

Blitz: Reichweite des Zaubers +1

Meteoriten-Hagel: Ein zusätzliches angrenzendes Feld wird erfasst.

Vulkan: Von den 3 angrenzenden Feldern aus wird je noch 1 weiteres Feld von dem Effekt erfasst.

Feuer Diener:

Wenn du ein Feldstein für das erste Mal in der Partie setzt, kannst du einen freien Untergebenen darauf platzieren.

Endlose Horden:

Deine Städte produzieren eine zusätzliche Einheit je Runde.

Die Götter Beschwören:

Für 1 Mana und 1 Lehm kannst du deinen Gott in deine Stadt teleportieren. Wirke Beschwören wie einen Stufe 1 Verteidigungszauber.

unverwundlich:

Solange du mindestens einen Untergebenen kontrollierst ist dein Gott unverwundlich. Wird dieser zerstört oder versenkt setze ihn auf eines der direkt angrenzenden Felder, auf dem sich keine feindliche Einheit befindet. Ist das nicht möglich, setze ihn auf dein Startfeld.

Opfer für die Götter:

Opfere einen Untergebenen: dein Gott erscheint auf diesem Feld. Wirke Beschwören wie einen Stufe 1 Verteidigungszauber. (nicht mit Schlachtbank kombinierbar)

Eile:

Dein Gott erhält dauerhaft einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Dieser darf sich somit insgesamt 3 Felder weit bewegen.

Bullwerk:

Städte erhalten einen zusätzlichen Befestigungs-Bonus von +1

Berge versetzen:

Dein Gott kann mit Teleport wahlweise auch seine Städte samt den anderen Einheiten innerhalb seiner Reichweite teleportieren.

Schutzfeld:

Städte haben ein dauerhaftes Schutzfeld. Nur Stufe 3 Zauber haben Wirkung auf sie. Dies gilt auch für deine eigenen Zauber.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

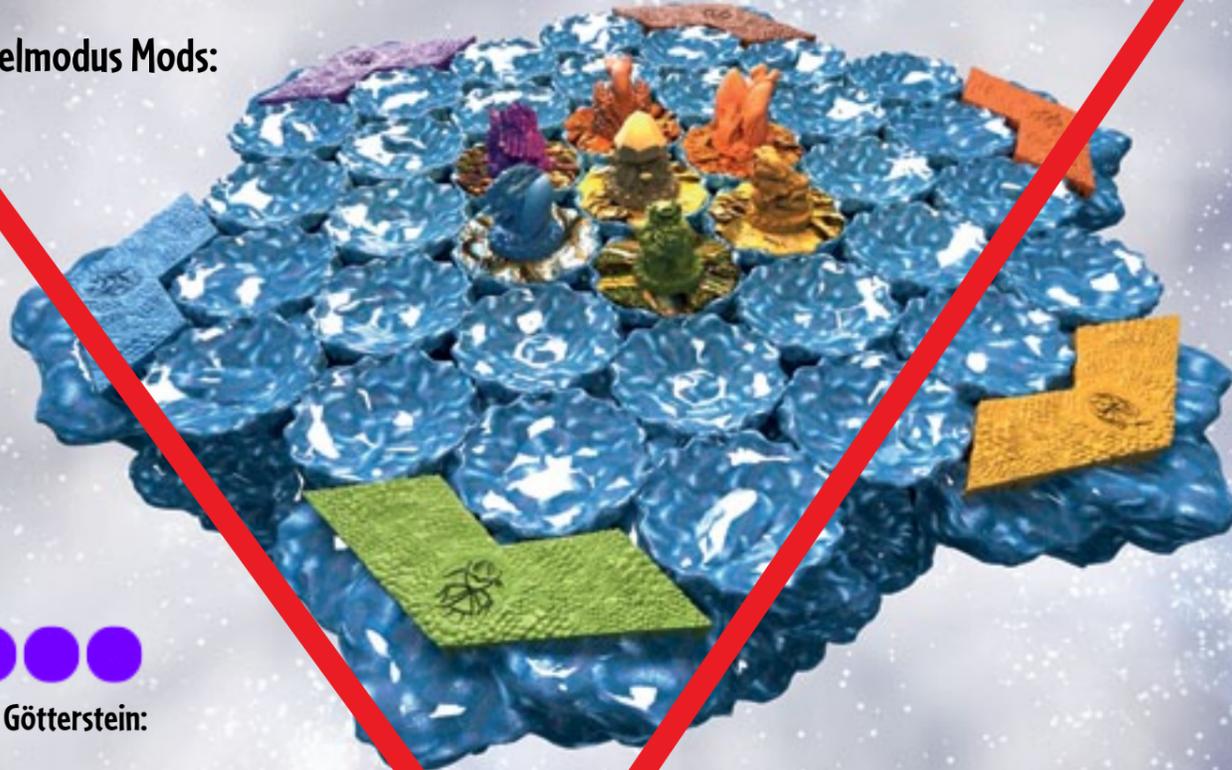
10

11

12

ff

Spielmodus Mods:



Der Götterstein:

Dieser Spielmodus findet auf dem großen Standard-Spielfeld statt, er gilt zusätzlich zu der normalen Spielvariante. Zu Beginn des Spiels dürfen die Spieler einen Feldstein an die Startzone setzen und eine Stadt wie auch eine Einheit darauf; dafür starten diese ohne Gott.

In die Mitte des Spielfelds wird der Rundenstein gesetzt, der hier der Götterstein ist. Der Götterstein ist unzerstörbar, kein Zauber kann auf diesem Feld wirken. Den Rundenstein könnt ihr für diesen Modus mit dem Creator-Marker ersetzen.

Um den Stein herum stehen die 6 Götterfiguren. Der Stein, wie die Götter stehen auf einem Feldstein und streifen in diesem Modus neut-

rale Wesen mit einem Kampfwert von 3 dar. Die Götter können nur besiegt werden wenn du ebenfalls mindestens einen Kampfwert von 3 aufbringst. Der Götterstein bleibt stehen, wenn du ihn besiegst.

Besiegt du einen neutralen Gott, darf ihn der jeweilige Spieler zu seinen Einheiten außerhalb des Spielfelds legen. Hast du deinen Gott bereits erhalten und Gewinnst du den Kampf gegen den Götterstein, setze ihn auf dein Startfeld. Du kannst ihn jetzt wie gewohnt verwenden. Stirbt dein Gott, landet er allerdings wieder außerhalb des Spielfelds.

Das Ziel des Spiels bleibt unverändert. Sind alle Untergebenen und Götter der Gegner besiegt hat der/das verbliebene Spieler/Team gewonnen.



Der Aufstand:

Dieser Spielmodus wird wie abgebildet aufgebaut, es können bis zu 7 Personen teilnehmen. In diesem Spielmodus kämpft ein Spieler als die Götter gegen die anderen Spieler als die Aufständigen.

In die Mitte des Spielfelds wird der Rundenstein gesetzt der hier der Götterstein ist. Der Götterstein ist unzerstörbar, kein Zauber kann auf diesem Feld wirken. Den Rundenstein könnt ihr für diesen Modus mit dem Creator-Marker ersetzen.

Die Götter können in dieser Spielversion keine Städte errichten, haben keine Bewegungspunkte und können weder Teleport noch Beschwören wirken. Die Götter sind immer als letzte in einer Runde am Zug. Die Götter haben in diesem Modus einen Kampfwert von 3.

Diese können nur besiegt werden, wenn du ebenfalls mindestens den gleichen Kampfwert aufbringst. Wird ein Gott zerstört, erscheint er zu Beginn der nächsten Runde erneut, wenn noch mindestens ein Feldstein auf dieser Stelle liegt und das Feld nicht durch Aufständigen besetzt ist.

Nehmen weniger als 6 Spieler als Aufständigen teil dürfen diese mehrere Gruppen Aufständigen unabhängig voneinander kontrollieren. Wenn ein Aufständiger mit mindestens einem Untergebenen den Götterstein erreicht werden alle Götter von der Welt verbannt und können nicht mehr wiederkommen.

Sind alle Aufständigen besiegt haben die Götter gewonnen.

Fan-Szenario:

(und hier noch etwas Platz für dein eigenes Szenario)

Credits:

Author, Artwork, Production, Publishing:
Falko Seyfferth

© 2021 Creator Board Games, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Creators of the first dawn and Creator Board Games logo are trademarks of Creator Board Games, owner Falko Seyfferth. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic parts included are pre-assembled and unpainted.

Creator Board Games – Falko Seyfferth
Geschwister-Scholl-Str. 10d / 98693 / Ilmenau / Germany

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER:



