

DIE EXORZISTEN FAHR ZUR HÖLLE, SATANAS!

Ein Spiel für 3 bis 6 Personen ab 16 Jahren
 Autor: Henning Poehl, Grafiken: Markus Bülow

Inhaltsverzeichnis

A) Worum geht es?.....	1	c) Austreibungswert ermitteln.....	9
B) Spielmaterial.....	2	d) Austreibungswiderstand ermitteln.....	9
C) Spielvorbereitung.....	3	e) Ergebnis der Austreibung und Verteilen der Dämonenkarten.....	9
D) Spielablauf.....	5	5. Siegbedingungen prüfen.....	10
1. Aktionen spielen.....	5	6. Objekte einkaufen.....	11
a) Exorzismus.....	5	7. Aktions- und Reaktionskarten auf die Hand nehmen.....	11
b) Recherche.....	6	E) Spezialfälle.....	12
c) Beten/Trance/Psychoanalyse/ Ins-Kino- gehen.....	6	a) Stärke eines Dämonen.....	12
2. Auswerten der Aktionen.....	6	b) Nachbestimmung von Dämonen.....	12
3. Reaktionen spielen.....	7	c) Houngan und Dämonen mit Gefolge .	12
a) Austreibung.....	7	d) Homevideo.....	12
b) Verstecken/Homevideo.....	7	e) Bedeutung der Ausweisnummern.....	12
c) Stören/Selbstkasteiung.....	8	f) Leerer Nachziehstapel.....	13
4. Auswerten der Reaktionen & Durchführung einer Austreibung.....	8	F) Danksagung.....	13
a) Recherchekarten spielen.....	8	G) Impressum.....	13
b) würfeln	8	H) Spielübersicht.....	14

A) Worum geht es?

In diesem Spiel repräsentiert jeder Spieler einen Exorzisten. Diese „Exorzisten“ sind Menschen mit ganz unterschiedlichen Ansichten zum Thema Besessenheit und Dämonen, daher hat auch jeder Charakter ganz unterschiedliche Siegbedingungen. Sie alle verbindet nur eins, sie wollen einem Menschen, der sich besessen fühlt, helfen. Im Spielverlauf wird bei einer Besessenen, die von zahlreichen Dämonen bedrängt wird, ein Exorzismus nach dem anderen durchgeführt

(es ist beim katholischen Exorzismus durchaus üblich, dass eine Besessene 30 – 50 mal exorziert wird). Im Spiel wird die Besessene solange exorziert, bis einer der Charaktere seine Siegbedingungen erfüllt hat. Durch eine erfolgreiche Dämonen-Austreibung kann ein Charakter an Kraft (göttlicher Macht) gewinnen, während bei einer missglückten Austreibung die Kraft des Bösen zunehmend Besitz von ihm ergreift. Je nach Siegbedingung streben die Charaktere einen Erfolg oder einen Misserfolg bei den Austreibungen an.

B) Spielmaterial

→ 6 sechsstellige Würfel

Sie werden zum Durchführen einer Austreibung benötigt.

→ 6 x 4 Charakterkarten



Ein Set Charakterkarten besteht aus vier Karten, die auf der Rückseite das Bild eines Charakters zeigen. Eine der Rückseiten weist zudem zwei unterschiedliche gefärbte Pfeile auf. Dies ist die Karte, die auf der Vorderseite den Ausweis der Internationalen Exorzisten-Vereinigung zeigt.



Die anderen drei Karten weisen auf der Vorderseite einen zweifarbigen Textbereich auf, der Reaktionen und Aktionen beschreibt.



→ 42 Dämonenkarten



Die Dämonenkarten zeigen auf der Rückseite die von ihnen Besessene, und auf der Vorderseite befinden sich Abbildungen



von unterschiedlichen Dämonen.

Die Dämonen weisen zwei Werte auf:

7

eine schwarze Zahl auf weißem Grund, die ein Ausdruck dafür ist, welchen Widerstand ein Dämon einer

Austreibung entgegensetzt, und eine weiße

8

Zahl auf schwarzem Grund, die anzeigt, welche Macht des Bösen in ihm steckt.

Unter den Dämonen ist die Besessene in ihrem Bett abgebildet. Ist dieses Bett von zwei



Geistern umgeben und ein Plus zwischen den Händen der Besessenen, so bedeutet

dies, dass der Dämon nicht allein, sondern mit Gefolge kommt. Sofort nachdem dieser

Dämon aufgedeckt wurde, wird ein weiterer Dämon vom Nachziehstapel aufgedeckt.

→ 35 Recherchekarten



Diese Karten zeigen auf der Rückseite ein einheitliches Motiv, auf der Vorderseite sind verschiedenste Inhalte zu finden, die eine



Austreibung positiv oder negativ beeinflussen können.

Wenn die Karte den Austreibungswert beeinflusst, dann ist die Modifikation in der oberen rechten Ecke der Karte durch ein spezielles Feld angezeigt.



→ 9 Objektkarten



Auf der Vorderseite der Karten sind verschiedene Objekte in einem Zierrahmen zu sehen. Sie können vom Spieler im Tausch gegen Recherchekarten erworben werden.

Neben den Abbildungen zeigen einige Objekte spezielle Felder mit Modifikationen, die den Austreibungswert beeinflussen. Auf verschiedenen Seiten der Karte können unterschiedliche Modifikationen abgebildet sein.



Durch Drehen der Karte kann der Spieler den geltenden Wert anzeigen. Manche Objekte zeigen auf der Vorderseite keine Modifikationen, sie haben speziellere Wirkungen.

Einige Objekte zeigen auf der Vorderseite auch das Portrait eines Charakters, dann können die Objekte nur von diesem Charakter genutzt werden.



Auf der Rückseite der Karten sind die Kosten und weitere Erläuterungen zur Wirkungsweise angegeben.

Die meisten Objekte wirken nur, wenn sie mit dem Exorzisten direkt vor Ort bei der Besessenen in einem direkten Exorzismus verwendet werden. Abweichungen von dieser Regel sind auf der Objektkarte vermerkt.

C) Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen Charakter und bekommt das dazugehörige Kartenset, das aus vier Karten besteht.

Falls die Spieler sich nicht einigen können, werden die Charaktere (z.B. durch verdecktes Ziehen des Mitgliedsausweises unterm Tisch) ausgelost.

Der Horrorfilmexperte sollte nur in Spielen mit 5 oder 6 Personen verwendet werden.

Für ein 3-Personen-Spiel werden folgende Kombinationen empfohlen:

- (a) Geistheilerin, Psychologe, Houngan
- (b) Exorzist, exkom. Nonne, Houngan

Es sind auch alle anderen Kombinationen spielbar.

Jeder Spieler bekommt einen Würfel.

Die Spieler legen den Mitgliedsausweis ihres Charakters offen vor sich auf den Tisch aus und lesen ihre Siegbedingungen vor.

Es beginnt der Spieler mit der niedrigsten Ausweisnummer (es zählt die letzte Ziffer).

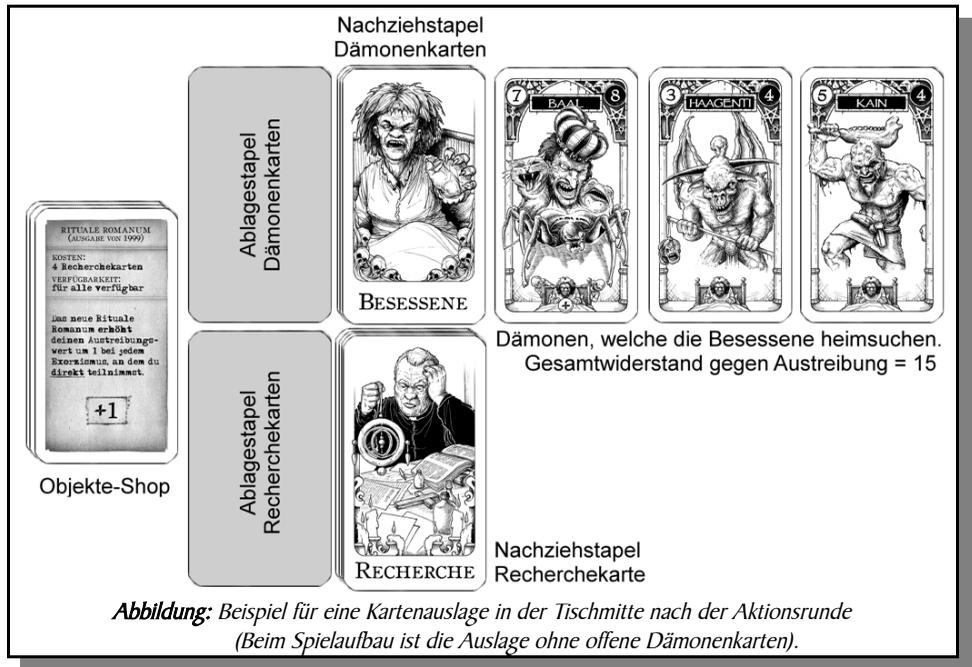
Die anderen drei Karten seines Sets sind Handkarten, mit denen der Spieler im weiteren Spielablauf seine jeweiligen Aktionen und Reaktionen bestimmt.

Die Recherchekarten werden gemischt und jeder Spieler bekommt zwei Karten verdeckt auf die Hand. Der Rest wird verdeckt in die Tischmitte gelegt, so dass jeder Spieler darauf zugreifen kann.

Die Dämonenkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt, so dass die Rückseite mit der Besessenen zu sehen ist. Dieser Stapel repräsentiert die Besessene. Neben der Besessenen sollte genügend Platz zum Auslegen von offenen Dämonenkarten sein.

Die Objektkarten werden bereit gelegt, so dass jeder Spieler darauf zugreifen kann.

Sie bilden den Objekte-Shop.



D) Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt.

Eine Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. Aktionen spielen
2. Auswerten der Aktionen
Wenn ein Exorzismus gespielt wurde, geht es bei 3. weiter. Wenn kein Exorzismus gespielt wurde, wächst die Macht des Bösen und es geht weiter bei 7.
3. Reaktionen spielen
4. Auswerten der Reaktionen
5. Siegbedingungen prüfen
6. Einkaufen
7. Aktions-/Reaktionskarten auf die Hand nehmen.

I. Aktionen spielen

Die Spieler halten ihre drei Charakterkarten so in der Hand, dass die grauen Bereiche oben sind. Die grauen Bereiche der drei Karten zeigen mögliche Aktionen:



- a) Exorzismus
- b) Recherche
- c) Beten/Trance/Psychoanalyse/
Ins Kino gehen

Jeder Spieler wählt eine Aktion aus und legt die Karte verdeckt vor sich ab. Wenn sich alle Spieler für eine Aktion entschieden haben, werden die gespielten Aktionskarten aufgedeckt und ausgewertet. Die Wirkung der einzelnen Aktionen wird in den Kartentexten beschrieben. Da die Wirkungen der Aktionen bei jedem unterschiedlich sind, sollten die Spieler die Kartentexte **genau** lesen. Es folgt eine Übersicht der möglichen Aktionen, wobei hier nicht auf jeden Charakter speziell eingegangen werden kann. Vielmehr finden sich hier Informationen, die auf den Kartentexten nicht zu finden sind (sie sollten daher vor dem Spiel gelesen werden).

a) Exorzismus

Ein Exorzismus ist Voraussetzung dafür, dass im späteren Spielverlauf eine Austreibung stattfinden kann. Er kann von einem oder mehreren Charakteren gespielt werden. Charaktere, die diese Karte spielen, fahren quasi vor Ort zu der Besessenen und bereiten dort die Austreibung vor. Dabei wird die Besessene begutachtet und die in sie gefahrenen Dämonen werden bestimmt. Meist kommen die verschiedenen Charaktere dabei zu unterschiedlichem Ergebnis. Im Spiel wird dies dadurch ausgedrückt, dass jeder Charakter (mit Ausnahme des Horrorfilmexperten) mindestens eine Dämonenkarte von der Besessenen zieht und offen neben ihr auslegt. Taucht beim Aufdecken der Dämonenkarten ein Dämon doppelt auf, dann ist dies Ausdruck dafür, dass der Dämon besonders stark in der Besessenen vertreten ist.



Wird von einem Spieler ein Dämon mit nebenstehendem Symbol aufgedeckt, muss er noch einen zusätzlichen Dämonen aufdecken. Dadurch kann ein Charakter mehrere Dämonen aufdecken, auch wenn er laut Aktionskarte nur einen hätte aufdecken sollen. Nachdem alle Spieler die auf ihren Aktionskarten angegebene Anzahl Dämonen aufgedeckt haben, sehen sie, womit sie es in dieser Runde zu tun haben und können später entsprechend reagieren.

Das Spielen der Exorzismuskarte alleine ist noch kein Exorzismus, es ist lediglich Ausdruck dafür, dass die Charaktere in dieser Spielrunde einen Exorzismus durchführen wollen.

Der eigentliche Exorzismus wird dann erst nach der entsprechenden Reaktionskarte „Austreibung“ durchgeführt.

b) Recherche

Die Spieler ziehen verdeckt die auf ihren Aktionskarten angegebene Anzahl Recherchekarten vom Nachziehstapel und behalten zwei davon auf der Hand.

Darf ein Charakter mehr als zwei Karten ziehen, dann wirft er die übrigen Karten offen auf den Ablagestapel ab.

Ausnahme hiervon ist der Horrorfilmexperte, der drei Karten zieht und auf der Hand behält. Das Limit der Handkarten ist fünf.

Ein Spieler darf immer die auf der Recherche-Karte angegebene Anzahl Karten ziehen, auch wenn er dadurch das Limit der Handkarten überschreitet. Er muss dann aber sofort nach dem Ziehen entscheiden, welche fünf Karten er auf der Hand behalten möchte und die restlichen Karten offen auf den Ablagestapel legen.

Am Ende einer Recherche kann ein Spieler maximal fünf Karten auf der Hand haben.

c) Beten/Trance/Psychoanalyse/ Ins-Kinogehen

Jeder Charakter hat seinen eigenen Weg, wie er seinen Geist zur Ruhe bringt und sich gegen die Angriffe unerwünschter Kräfte schützt.

Mit Hilfe dieser Aktion kann ein Charakter Dämonenkarten, die an ihm ausliegen, wieder los werden oder auch weitere hinzu bekommen.

Das genaue Ergebnis seiner Aktion muss der Charakter auswürfeln.

Wenn ein Charakter Karten von seiner Auslage entfernen darf, dann darf er immer frei wählen, welche Karten er entfernt.

Dies kann unter Umständen zum Sieg führen. Missglückt die Aktion, so muss der Charakter eventuell eine Dämonenkarte, die er von der Besessenen (Nachziehstapel) zieht, an seiner Charakterkarte anlegen.

Wo er einen solchen Dämonen anlegen muss, ist auf der Aktionskarte streng vorgegeben.

2. Auswerten der Aktionen

Nach dem Spielen von Aktionskarten gibt es zwei Möglichkeiten, wie das Spiel weitergeht:

I. Nach dem Spielen der Aktionskarten findet kein Exorzismus statt.

Hier müssen wiederum zwei Fälle unterschieden werden:

- (1) Es findet kein Exorzismus statt, weil kein Spieler eine Exorzismus-Aktion gespielt hat. Nun wächst die Macht des Bösen, weil niemand versucht, gegen das Böse vorzugehen. Jeder Spieler muss nun von der Besessenen eine Dämonenkarte ziehen und legt sie mit der Seite, die die Macht des Bösen repräsentiert, an seinen Charakter an.
- (2) Es wurde zwar von einem oder mehreren Spielern eine Exorzismus-Aktion gespielt, aber es liegen an der Besessenen keine Dämonenkarten aus (z.B. wenn der Horrorfilmexperte der einzige Charakter ist, der einen Exorzismus gespielt hat oder wenn eine einzelne ausliegende Dämonenkarte von dem Psychologen entfernt wurde).
In einem solchen Fall kann zwar kein Exorzismus stattfinden, aber die Macht des Bösen wächst nicht, weil mindestens eine Exorzismus-Aktion gespielt wurde.

Wenn kein Exorzismus stattfinden kann, nehmen die Spieler ihre ausgespielten Aktionskarten wieder auf die Hand und beginnen eine neue Spielrunde, indem sie erneut eine Aktion von ihren drei Aktionskarten auswählen und ausspielen.

II. Nach dem Spielen der Aktionskarten kann ein Exorzismus stattfinden.

Ein Exorzismus kann immer dann stattfinden, wenn mindestens ein Spieler eine Exorzismuskarte gespielt hat und an der Besessenen mindestens eine Dämonenkarte ausliegt.

Die Aktionskarte bleibt nun offen vor den Spielern ausliegen und das Spiel geht weiter, indem die Spieler ihre Reaktion spielen.

3. Reaktionen spielen

Die Spieler drehen ihre verbliebenen zwei Charakterkarten so in der Hand, dass die schwarzen Bereiche oben sind.

Die schwarzen Bereiche zeigen nun, je nach zuvor gespielter Aktion, zwei der drei möglichen Reaktionen:



- a) Austreibung
- b) Verstecken/Homevideo
- c) Stören/Selbstkasteiung

Jeder Spieler wählt eine Reaktion aus und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

Wenn alle Spieler sich für eine Reaktion entschieden haben, werden die gespielten Reaktionskarten aufgedeckt und die Reaktionen ausgewertet.

Die Wirkung der einzelnen Reaktionen wird in den Kartentexten beschrieben.

Da die Wirkung der Reaktionen bei den Charakteren unterschiedlich ist, sollten die Spieler die Kartentexte **genau** lesen.

Es folgt eine grobe Übersicht der möglichen Reaktionen, wobei hier nicht auf jeden Charakter eingegangen werden kann.

Vielmehr finden sich hier Informationen, die auf den Kartentexten nicht zu finden sind (sie sollten daher vor dem Spiel gelesen werden).

a) Austreibung

Eine Austreibung kann grundsätzlich von jedem Spieler gespielt werden, wenn eine Dämonenkarte an der Besessenen ausliegt. Aber nur die Spieler, die zuvor auch eine Exorzismus-Aktion gespielt haben, sind **direkt** an einem Exorzismus beteiligt.

Spieler, die keine Exorzismus-Aktion gespielt haben, sondern die Recherche-Aktion, können den Exorzismus indirekt aus der Ferne unterstützen (z.B. über Webcam, Handy oder mittels inniger Gebete).

Was bei einer Austreibung genau passiert, wird weiter unten, nach den übrigen Reaktionen erläutert.

b) Verstecken/Homevideo

Die Wirkung der Verstecken-Reaktion hängt davon ab, welche Aktion der Spieler zuvor gespielt hat:

I. Der Spieler hat vorher eine Exorzismus-Aktion gespielt.

Der Spieler kann sich mit Hilfe dieser Reaktion aus dem Exorzismus zurückziehen.

Er würfelt. Wenn die gewürfelte Zahl kleiner als die Anzahl der Exorzisten ist, die direkt am Exorzismus beteiligt sind, gelingt ihm das Verstecken.

Wollen sich mehrere Charaktere bei einem Exorzismus verstecken, dann muss die Reihenfolge beachtet werden.

Charaktere mit einer höheren Ausweisnummer haben Vorrang.

Ein Charakter, der sich erfolgreich versteckt hat, zählt nicht mehr zu den Exorzisten, die direkt an einem Exorzismus beteiligt sind. Mit jedem Exorzisten, der sich erfolgreich versteckt, verringert sich die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Versteckens für die übrigen Charaktere.

Misslingt das Verstecken, bleibt der Charakter direkt am Exorzismus beteiligt und **muss** an der Austreibung teilnehmen, indem er dann ganz normal mitwürfelt. Der Spieler darf bei der Austreibung keine Recherche-Karten spielen.

Der Horrorfilmexperte kann sich nicht verstecken, er kann dafür ein Homevideo drehen (siehe Seite 10).

II. Der Spieler hat vorher eine andere als die Exorzismus-Aktion gespielt.

Dem betreffenden Charakter gelingt das Verstecken automatisch.

Im Versteck findet er eine oder mehrere (abhängig vom Charakter) Recherche-karten, die man vom Nachziehstapel zieht und auf die Hand nimmt. Das Verstecken wirkt wie eine zusätzliche Recherche.

Auch das Homevideo zählt in diesem Fall wie eine zusätzliche Recherche.

c) Stören/Selbstkasteiung

Spieler, die keine Exorzismus-Aktion gespielt haben, können eine Austreibung stören (mit Ausnahme des Exorzisten).

Der Exorzist kann keine Austreibungen stören, er kann dafür eine Selbstkasteiung durchführen.

4. Auswerten der Reaktionen & Durchführung einer Austreibung

Das Spielen der Reaktionskarten endet immer mit einer Austreibung, die wie folgt durchgeführt wird:

- Recherchekarten spielen
- würfeln
- Austreibungswert ermitteln
- Austreibungswiderstand ermitteln
- Ergebnis der Austreibung und Verteilen der Dämonenkarten auf die beteiligten Charaktere

a) Recherchekarten spielen



Recherchekarten können nur von Spielern gespielt werden, welche die Austreibungs-Reaktion gespielt haben.

Diese Spieler dürfen Recherche-Karten in beliebiger Anzahl und Reihenfolge spielen. Für die Wirkung gilt immer die Reihenfolge, in der die Karten gespielt wurden. Einmal gespielte Karten wirken sofort und dürfen nicht mehr zurückgezogen werden. Recherche-Karten, die von einem Spieler gespielt wurden, beeinflussen die Austreibung auch dann, wenn dieser Spieler später durch ein *Psychologisches Gutachten* von der Austreibung ausgeschlossen wird. Wird er durch dieses ausgeschlossen, dann darf er sofort nach der Würfelprobe, ob er das Gutachten glaubt, keine Karten mehr spielen, auch keine „Der Teufel lügt!“-Karte. Dies ist aber durchaus einem anderen, an der Austreibung teilnehmenden Spieler möglich.



Karten, welche den Austreibungswert beeinflussen (Psychologische Gutachten, Besessenheitsnachweise, und Weihwasser) legen die

Spieler bei der Austreibung so vor sich ab, dass man sie ihnen eindeutig zuordnen kann.



b) würfeln

Es würfeln die Spieler, die eine Austreibungs-Reaktion gespielt haben, und alle, denen das Verstecken oder Homevideo missglückt ist. Außer sie wurden durch ein *Psychologisches Gutachten* von der Austreibung ausgeschlossen.

Gleichzeitig würfeln alle Spieler, die eine Stören-Reaktion gespielt haben und nicht durch die *Polizei* daran gehindert wurden.

c) Austreibungswert ermitteln

Bei allen Spielern, die eine Exorzismus-Aktion gespielt haben, zählt der volle Würfelwert.

Bei allen Spielern, die nur eine Austreibungs-Reaktion und keine Exorzismus-Aktion gespielt haben, wird der Würfelwert halbiert, wobei aufgerundet wird.

Zum ermittelten Würfelwert rechnen die Spieler nun alle positiven und negativen Werte der eigenen, vor ihnen ausliegenden Objekte sowie Recherchekarten zusammen (dabei können auch negative Werte entstehen). Eventuell kommen noch charakterabhängige Modifikationen hinzu, sowie Modifikationen von Objekten (Weihwasserspritze) und Recherchekarten (Meidet Objekte) anderer Charaktere hinzu. Daraus ergibt sich der Austreibungswert des jeweiligen Charakters. Nun addieren alle Spieler ihre Austreibungswerte. Das ist der Austreibungswert des durchgeführten Exorzismus.

Der halbierte Würfelwurf:

Augenzahl 1 oder 2 = 1

Augenzahl 3 oder 4 = 2

Augenzahl 5 oder 6 = 3

d) Austreibungswiderstand ermitteln

Von allen an der Besessenen ausliegenden Dämonkarten werden die schwarzen Zahlen im weißen Kreis addiert.

Dies ist der dämonische Widerstand.

Bei allen Spielern, die eine Stören-Reaktion gespielt haben, wird die angezeigte Augenzahl des Wurfes halbiert, wobei immer aufgerundet wird. Eventuell kommen noch charakterabhängige Modifikationen hinzu.

Die Werte aller störenden Spieler werden miteinander addiert und bilden den Störwert. Der Störwert wird mit dem dämonischen Widerstand addiert und bildet den Austreibungs-Widerstand.

e) Ergebnis der Austreibung und Verteilen der Dämonenkarten

Die Austreibung kann auf zwei verschiedene Arten und Weisen enden:

I. Der Austreibungswert ist höher als der Austreibungs-Widerstand.

Der Exorzismus war erfolgreich, die Charaktere haben den Austreibungs-Widerstand dank der Macht Gottes gebrochen. Die Spieler, die einen Dämonen bekommen, legen ihn an der linken Seite ihres Charakters aus. Die göttliche Macht des Charakters wird nun durch die schwarze Zahl im weißen Kreis des besiegten Dämonen angezeigt.



II. Der Austreibungswert ist kleiner als der oder gleich dem Austreibungs-Widerstand.

Es ist nicht gelungen, die Dämonen aus der Besessenen auszutreiben. Die Macht des Bösen gewinnt und ergreift Besitz von den Charakteren.

Die Spieler, die einen Dämonen bekommen, legen ihn an der rechten Seite des Charakters aus, um zu zeigen, wie stark die Macht des Bösen Besitz vom Charakter ergriffen hat. Die Macht des Bösen wird durch eine weiße Zahl im schwarzen Kreis angezeigt.



Nach der Austreibung werden von den Spielern reihum alle an der Besessenen offen ausliegenden Dämonen aufgenommen und an ihre Auslage angegliedert.

Die Reihenfolge, in der die Spieler die Dämonenkarten nehmen dürfen, ergibt sich daraus, wie stark die einzelnen Charaktere zur Austreibung beigetragen haben.

Der Charakter mit dem höchsten Austreibungswert beginnt (egal ob die Austreibung erfolgreich war oder nicht). Er sucht sich als erstes einen Dämonen aus, den er bei sich an der Auslage anlegt, dann folgt der Spieler mit dem nächst höheren Wert usw..

Nach dem Spieler mit dem niedrigsten Wert kommt wieder der Spieler mit dem höchsten Wert dran.

Bei Gleichstand entscheidet die letzte Ziffer der Ausweisnummer über die Reihenfolge der betreffenden Spieler. Die höhere Ausweisnummer hat Vorrang.

5. Siegbedingungen prüfen

Nach einer Austreibung, wenn alle offen ausliegenden Dämonen verteilt wurden, überprüfen die Spieler, ob sie die Siegbedingungen erfüllen, die auf ihren Ausweisen angegeben sind.

Nur wenn jetzt die Siegbedingungen erfüllt werden, hat ein Spieler gewonnen.

Erfüllen mehrere Spieler die Siegbedingungen, dann haben sie zusammen gewonnen.

6. Objekte einkaufen

Nun können die Spieler im Objekte-Shop einkaufen. Hier können sie Recherchekarten, die sie auf der Hand haben, gegen Objekte eintauschen, die sie aus dem Sortiment des Shops wählen können. Die zum Erwerb eingesetzten Recherchekarten kommen auf den Ablagestapel.

Die erworbenen Objekte werden am Ausweis des Charakters angelegt, wo sie bis zum Spielende bleiben und ihre Wirkung entfalten. Der Shop hat für jeden Charakter ein spezielles Objekt, das nur er nutzen kann, sowie drei Objekte, die von jedem Charakter genutzt werden können.

Wer welches Objekt nutzen kann, ist auf der Karte unter Verfügbarkeit angegeben.

Die Wirkungen der Objekte ergänzen sich. *Achtung: Ein Charakter kann immer nur ein Rituale Romanum nutzen.*

7. Aktions- und Reaktionskarten auf die Hand nehmen

Die Spieler sammeln ihre gespielten Aktions- und Reaktionskarten wieder ein.

Es beginnt eine neue Spielrunde.



Recherchekarten auf der Hand des Spielers.

Objekte im Besitz des Exorzisten.
Austreibungswert + 3





Ausgespielte Aktionskarte

Die Macht Gottes, die der Exorzist repräsentiert, ist hier gleich 10.

Die Macht des Bösen, die von dem Exorzisten Besitz ergriffen hat, beträgt hier 4.



2 Reaktionskarten verbleiben auf der Hand.

Abbildung: Beispiel für eine Kartenauslage vor einem Spieler während des Spiels

E) Spezialfälle

a) Stärke eines Dämonen

Der Psychologe darf bei einem Exorzismus den schwächsten Dämonen aus der Auslage der Besessenen entfernen und der Horrorfilmexperte hat die Chance, bei einem Mitspieler den schwächsten Dämonen zu entfernen.

Dazu muss die Stärke der Dämonen ermittelt werden. Hierfür werden beide Werte des Dämonen (die schwarze und die weiße Zahl) miteinander addiert. Gibt es gleichwertig schwächste Dämonen, darf der Spieler frei zwischen ihnen wählen.

b) Nachbestimmung von Dämonen

Nachdem bei einer Exorzismus-Aktion alle Dämonen aufgedeckt wurden, kann der Exorzist einen Dämonen nachbestimmen. Dazu wählt er einen Dämonen aus, den er auf den Ablagestapel tut, und zieht dafür einen neuen Dämonen von der Besessenen, den er aufdeckt. Bei einem Dämon mit Gefolge, muss er einen weiteren Dämonen aufdecken usw.

c) Houngan und Dämonen mit Gefolge

Der Houngan deckt bei einem Exorzismus immer mindestens zwei Dämonen auf. Deckt er als erstes einen Dämonen mit Gefolge auf und darauf einen ohne, dann sind damit die Karten, die er aufdecken muss, abgedeckt. Nur wenn der zweite aufgedeckte Dämon Gefolge hat, muss er mehr als zwei Karten aufdecken.

d) Homevideo

Nimmt der Horrorfilmexperte direkt am Exorzismus teil, kann er versuchen, ein Homevideo zu drehen. Gelingt ihm das Video, dann hat er sich hinter der Kamera versteckt und nimmt nicht am Exorzismus teil. Er darf

somit bei der Austreibung nicht würfeln, was den Ausgang dieser für die anderen Charaktere entscheidend beeinflussen kann.

Er würfelt dann zweimal und addiert die Werte. Ist dieser Wert kleiner als die Anzahl der Dämonen, die an der Besessenen ausliegen, gelingt das Homevideo. Er nimmt dann den Dämonen, der an dem Platz liegt, der der gewürfelten Zahl entspricht, und legt ihn dann auf einer beliebigen Seite seiner Auslage an. Gezählt wird von der Besessenen aus.

***Beispiel:** An der Besessenen liegen 7 Dämonen. Der Horrorfilmexperte würfelt eine 3 und eine 2. Da 5 kleiner als 7 ist, gelingt das Homevideo. Er nimmt den Dämonen, der an 5. Stelle von der Besessenen liegt.*

Misslingt das Homevideo, bleibt der Charakter direkt am Exorzismus beteiligt und **muss** an der Austreibung teilnehmen, indem er dann ganz normal mitwürfelt.

Der Spieler darf bei der Austreibung keine Recherche-Karten spielen.

e) Bedeutung der Ausweisnummern

Die letzte Ziffer der Ausweisnummer gibt die Reihenfolge vor, in der die Spieler handeln, und entscheidet bei Gleichstand, welcher Spieler als erstes dran ist.

Je nach Situation wird die Reihenfolge aufsteigend (die niedrigere Nummer hat Vorrang) oder absteigend (die höhere Nummer hat Vorrang) festgelegt.

Aufsteigende Reihenfolgen gelten bei:

- Dämonenkarten aufdecken,
- Recherchekarten ziehen,
- Objekte einkaufen

Absteigende Reihenfolgen gelten bei:

- Verstecken/Homevideo,
- Aufnehmen von Dämonen bei gleichen Austreibungswerten.

f) Leerer Nachziehstapel

Immer wenn ein Nachziehstapel (Recherche oder Dämonen) leer ist, werden die Karten vom entsprechenden Ablagestapel gemischt. Sie bilden dann umgedreht den neuen Nachziehstapel.

F) Danksagung

Ich (Henning Poehl) danke allen Testspielern, die mit ihren Kritiken und Ideen an der Entwicklung des Spiels mitgewirkt haben: Maïke Frerking, Heimo Fuhry, Tina Groß, Jochen Kolb, Stefan Lindner, Hauke Meyer, Volker Nebel, Thomas Neu, Jens Reinhardt, Martin Roth und Michael Schamoti. Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Antonia Rudolph, die mich bei der Umsetzung meiner Spielideen immer wieder spielerisch und seelisch unterstützt. Bedanken möchte ich mich auch bei meinen Kindern Lukas, Juliana und Cassandra, die mir immer wieder Kraft und Energie für die Umsetzung meiner Ideen geben. Sowie all denen, die hier nicht namentlich aufgeführt sind.

G) Impressum



© Copyright: Sphinx Spieleverlag 2009

Illustrationen: Markus Bülow (buelowbudget.de)
Gestaltung/Layout: Markus Bülow / H. Poehl
Cartoon: Michael Holtschulte (totaberlustig.de)
Autor/Entwicklung: Henning Poehl
Sphinx Spieleverlag (Henning Poehl)
Bachstr. 44, 69221 Dossenheim
Fon: 06221/874882,
Email: info@sphinxspiele.de
Web: www.sphinxspiele.de



H) Spielübersicht

1. Aktionen spielen
2. Auswerten der Aktionen
 - ➔ Alle Aktionen können parallel ausgewertet werden.
 - ➔ Alle Spieler, die eine Exorzismus-Aktion ausgespielt haben, ziehen in der Reihenfolge ihrer Ausweisnummern die auf ihren Aktionskarten angegebene Anzahl Dämonen und legen sie neben der Besessenen aus.
 - ➔ Der Exorzist darf, wenn er möchte und am Exorzismus teilnimmt, einen Dämonen nachbestimmen.
 - ➔ Der Psychologe darf, wenn er möchte und am Exorzismus teilnimmt, den schwächsten Dämonen entfernen.
 - ➔ Wenn ein Exorzismus stattfinden kann, geht es bei 3. weiter.
 - ➔ Wenn kein Exorzismus stattfinden kann, geht es bei 7. weiter
 - ➔ (eventuell wächst dadurch „die Macht des Bösen“).
3. Reaktionen spielen
4. Auswerten der Reaktionen & Durchführen einer Austreibung:
 - A) Auswerten von Charakteren, die sich verstecken wollen.
 - B) Alle, die eine Austreibungs-Reaktion gespielt haben, dürfen nun Recherchekarten spielen
 - ➔ Wenn durch das Spielen von „Psychologischen Gutachten“ alle Exorzisten von der Austreibung ausgeschlossen wurden oder alle Dämonen durch „Der Teufel lügt!“-Karten von der Besessenen entfernt wurden, dann wird die Austreibung vorzeitig abgebrochen und es geht bei 6. weiter.
 - ➔ Wenn mindestens ein Exorzist und ein Dämon bei der Austreibung bleiben, dann geht es bei C) weiter.
 - C) Alle, die eine Austreibungs- oder eine Stören-Reaktion gespielt haben oder deren Verstecken/Homevideo missglückt ist, würfeln
 - D) Ermittlung des Austreibungswertes
 - E) Verteilen der Dämonenkarten auf die Charaktere.
5. Siegbedingungen prüfen
6. Objekte einkaufen
7. Ausgespielte Aktions-/Reaktionskarten wieder auf die Hand nehmen.