

SCHÖPFUNG

- ▲ **Hintergrund:** Die gemeinsame Bühne, wo und wann spielt die Runde?
- ▲ **Konflikt:** Das Kernproblem, für das es keine einfache Lösung gibt.
- ▲ **Rolle:** Ein Archetyp, eine ideologische Geisteshaltung oder eine Position
- ▲ **Fraktion:** Eine mächtige Gruppierung oder Geisteshaltung
- ▲ **Ziele:** Jede Rolle hat drei Ziele, die sie in der Exodus-Phase erreichen soll:



Persönlich



Entgegengesetzt



Unterstützend

EXODUS

Einfluss: Jeder Spieler hat drei Marker, mit denen er wahre Fakten über die Spielwelt erschaffen kann.

Einfluss kann nicht dazu verwendet werden, ...

- ▲ ... bestehende Fakten zu verändern oder widersprüchlich zu ergänzen.
- ▲ ... den Mitspielern die Kontrolle über ihre Charaktere zu entziehen.
- ▲ ... die Prämisse des Spiels zu untergraben (den Konflikt lösen oder invalidieren).

Erzählrechte: Ein ausgewählter Spieler wird für einen kurzen Moment zum omnipotenten und allwissenden Erzähler.

Hinterzimmer: Eine geheime Absprache, die abseits des Spieltisches stattfindet und ausgespielt werden muss.

OFFENBARUNG

Punkte: Pro erreichtem Ziel erhält ein Spieler einen Punkt.

Neue Runde:

- ▲ Die Runde wird mit anderen Rollen und Zielen erneut gespielt.
- ▲ Die Runde findet in der gleichen Spielwelt statt.
- ▲ Es wird ein neuer Hintergrund erschaffen.
- ▲ Das Spiel wird beendet.





CONSPIRE