

Faust vs MEPHISTO

Der Dämon Mephistopheles schlägt Faust einen verhängnisvollen Pakt vor – Reichtum, Ehre und Sinnesfreuden jenseits aller Vorstellungskraft. Im Glauben, dass dies seine Chance wäre, seine endlose Neugier endlich zu befriedigen, nimmt Faust diesen Pakt an.

In **Faust vs. Mephisto** muss Faust den Versuchungen Mephistos über zwei Runden widerstehen. Dabei darf er jedoch sein Streben nach Macht, Liebe, Wissen und Jugend nicht vernachlässigen. Mephisto kann die Kontrolle über jeden dieser Aspekte an sich reißen, indem er alle Karten der entsprechenden Farbe entweder selbst erhält oder an Faust abgibt.

Mephisto gewinnt, falls er spätestens am Ende der zweiten Runde die Kontrolle über zwei oder mehr Aspekte errungen hat. Vorsicht ist jedoch geboten. Beide können den Anderen dazu bringen, Karten für sie auszuspielen ...

Wirst du Faust in seiner Suche nach dem Sinn des Lebens unterstützen oder als Mephisto Fausts rastloses Herz verderben?



Geonil
Javier Inkgolem

14+ 1vs1 20 Min.

Spielinhalt

• 22 Karten



Liebe: 4 Karten (1-4)



Macht: 6 Karten (1-6)



Wissen: 5 Karten (1-5)



Jugend: 7 Karten (1-7)

• 4 Aspektplättchen (doppelseitig)



Fausts Seite

Mephistos Seite

• 1 Spielplan

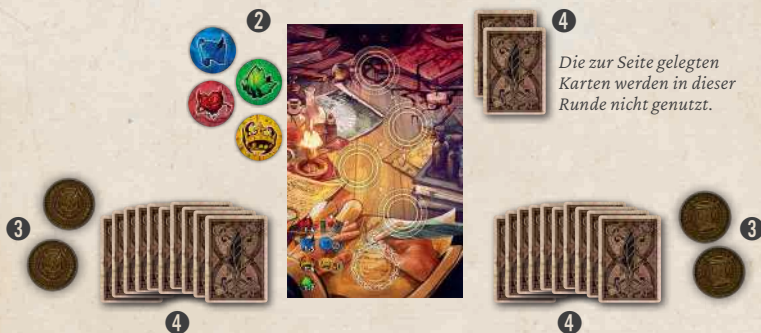


• 4 Münzen



Aufbau

- 1 Wählt einen Spieler, der Faust spielt. Der andere spielt Mephisto.
- 2 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Legt die 4 Aspektplättchen mit **Fausts Seite** nach **oben** neben den Spielplan.
- 3 Jeder Spieler nimmt **2 Münzen** aus dem Vorrat.
- 4 In der ersten Runde ist **Mephisto der Startspieler**. Mischt alle 22 Karten und teilt **jedem Spieler verdeckt 10 Handkarten aus**. Legt die übrigen 2 Karten verdeckt und unesehen zur Seite.
- 5 **Mephisto** beginnt den ersten Stich der ersten Runde.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über zwei Runden (es kann jedoch sein, dass es schon nach der ersten Runde endet). Jede Runde besteht aus 10 Stichen.

Stich

- 1 **Erste Karte spielen:** Der Startspieler spielt eine Karte aus seiner Hand. Der Startspieler darf **Liebe**-Karten **nur** spielen, falls er nur **Liebe**-Karten auf der Hand hat oder **in dieser Runde** schon mindestens eine **Liebe**-Karte gespielt wurde.
- 2 **Zweite Karte spielen:** Der Mitspieler **muss** eine Karte derselben Farbe spielen, falls er eine hat. Falls er keine Karten dieser Farbe auf der Hand hat, muss er eine Karte einer anderen Farbe seiner Wahl spielen (das kann auch **Liebe** sein).
- 3 **Stich gewinnen:**
 - Falls beide Spieler dieselbe Farbe gespielt haben, gewinnt der Spieler mit der **höheren Karte** den Stich.
 - Falls verschiedene Farben gespielt wurden, gewinnt der Spieler mit der **stärkeren Farbe** (siehe „Farbrang“ auf Seite 3) den Stich.
- 4 Der Gewinner des Stiches nimmt beide Karten und legt sie, sortiert nach Farbe, offen vor sich aus. Er wird für den nächsten Stich der Startspieler.

Ende der 1. Runde

Nach dem **zehnten Stich** endet die Runde. Führt dann die beiden folgenden Schritte aus:

1. Aspektplättchen umdrehen

Falls ein Spieler alle Karten einer Farbe gesammelt hat, dreht ihr das jeweilige Aspektplättchen auf **Mephistos Seite**.

Wichtig: Nur die Karten in Stichen zählen. Ignoriert die zwei übrigen Karten.

Falls, zum Beispiel, 1 Liebe-Karte und 1 Wissen-Karte unbesehen und verdeckt zur Seite gelegt wurden, zählen nur die 3 Liebe-Karten bzw. 4 Wissen-Karten, die sich im Spiel befinden.

2. Spielende-Check

- Falls **2 oder mehr** Aspektplättchen auf **Mephistos Seite** liegen, endet das Spiel sofort und **Mephisto gewinnt**.
- Falls **3 oder mehr** Aspektplättchen nach der ersten Runde auf **Fausts Seite** verbleiben, geht das Spiel mit der **zweiten Runde** weiter.

Aufbau für Runde 2

- Legt alle Aspektplättchen neben den Spielplan; verändert dabei nicht, auf welcher Seite sie liegen (Mephisto oder Faust).
- Geht jedem Spieler Münzen aus dem Vorrat, bis beide Spieler 2 haben.
- In der zweiten Runde ist **Faust der Startspieler**. Mischt alle 22 Karten und teilt **jedem Spieler verdeckt 10 Handkarten aus**. Legt wieder die übrigen 2 Karten verdeckt und unbesehen zur Seite.
- Faust** beginnt den ersten Stich der zweiten Runde.

Ende von Runde 2 und Spielende

Falls ein Spieler alle Karten einer Farbe gesammelt hat, dreht ihr das jeweilige Aspektplättchen auf Mephistos Seite. **Aspektplättchen, die schon umgedreht wurden, bleiben auf Mephistos Seite**. Dann endet das Spiel.

- Falls 2 oder mehr Aspektplättchen auf Mephistos Seite liegen, **gewinnt Mephisto**.
- Falls 3 oder mehr Aspektplättchen auf Fausts Seite verbleiben, **gewinnt Faust**.

Farbrang

- Legt das Aspektplättchen einer Farbe sofort auf das niedrigste verfügbare Feld auf dem Spielplan, wenn eine Karte einer Farbe gespielt wird, deren Aspektplättchen noch nicht auf dem Spielplan liegt. Ignoriert das Zusatzfeld ganz unten. Es wird nur für **Macht** benötigt.
- Die Stärke einer Farbe ist abhängig von ihrer Position auf dem Spielplan: Je niedriger die Farbe ist, desto schwächer ist sie.
- Wenn ihr das **Macht**-Plättchen legt, legt ihr es auf das zweitniedrigste verfügbare Feld, statt auf das niedrigste verfügbare Feld. **Aber:** Falls es nur noch ein verfügbares Feld gibt, legt ihr das **Macht**-Plättchen auf das Zusatzfeld. **Macht** ist nun die schwächste Farbe.
- Falls alle 4 Aspektplättchen am Ende eines Stiches auf dem Spielplan liegen, müsst ihr den Spielplan zurücksetzen. Nehmt dafür alle Aspektplättchen, außer dem **Wissen**-Plättchen, vom Spielplan.

Hinweis: Das **Wissen**-Plättchen liegt unverändert für die ganze Runde auf demselben Feld, sobald es einmal gelegt wurde (siehe „Farbeigenschaften“ auf Seite 4).

Beispiel:

Du spielst **Jugend 2**.



Zusatzfeld

(wird nur genutzt, wenn **Macht** die niedrigste Farbe wird)

Legt das **Jugend**-Plättchen auf das niedrigste verfügbare Feld (nicht auf das Zusatzfeld).



Farbeigenschaften



Jugend (1-7): Keine besonderen Regeln.



Liebe (1-4): Kann nur unter besonderen Umständen als erste Karte gespielt werden (siehe „Erste Karte spielen“ auf Seite 2).



Wissen (1-5): Wenn das Aspektplättchen einmal gelegt wurde, bleibt es für den Rest der Runde auf seinem Feld liegen (siehe „Farbrang“ auf Seite 3).



Macht (1-6): Das Plättchen wird immer auf das zweitniedrigste verfügbare Feld gelegt statt auf das niedrigste, **aufßer** es ist nur noch ein Feld übrig. Wenn das der Fall ist, wird es auf das Zusatzfeld gelegt und **Macht** wird damit zur schwächsten Farbe (siehe „Farbrang“ auf Seite 3).



Da es noch genügend freie Felder gibt, wird **Macht** nun auf das zweitniedrigste verfügbare Feld gelegt. Hier wird **Macht** also die stärkste Farbe!



Da es nur noch ein verfügbares Feld gibt, wird **Macht** auf das Zusatzfeld gelegt. Hier wird **Macht** also die schwächste Farbe!

Münzen

Statt in deinem Zug eine Karte zu spielen, kannst du eine Münze ausgeben, um deinen Gegner eine Karte für dich spielen zu lassen:

- 1 Lege eine deiner Münzen zurück in den Vorrat.
- 2 Sage eine Farbe an und dazu entweder „niedrigste“ oder „höchste“.
- 3 Dein Gegner muss eine Karte für dich spielen. Diese Karte muss die von dir angesagte Farbe haben und (je nach deiner Ansage) die niedrigste oder höchste Karte dieser Farbe auf seiner Hand sein. Falls er die von dir bestimmte Farbe nicht spielen kann – weil sie unspielbar* ist oder er keine Karte dieser Farbe hat – muss er eine andere Farbe mit dem von dir bestimmten niedrigsten oder höchsten Wert wählen und spielen. Diese muss natürlich auch nach den Regeln ausspielbar sein.

*Die Regeln für **Liebe** und für das Spielen der zweiten Karte (siehe „Zweite Karte spielen“ auf Seite 2) müssen auch hier beachtet werden.

Falls die Karte, die dein Gegner für dich gespielt hat, den Stich gewinnt, gewinnst du den Stich.

Beide Spieler dürfen in einem Stich jeweils eine Münze benutzen. Die Effekte heben sich **nicht** gegenseitig auf. **Beide Spieler spielen eine Karte für ihren Gegner.**

Hinweis: Spieler dürfen eine unterschiedliche Anzahl an Karten in ihrer Hand haben. Falls du keine Karten mehr auf der Hand hast, aber spielen müsstest, **musst** du eine Münze ausgeben. Das bedeutet, dass beide Spieler immer dieselbe Anzahl an Münzen in einer Runde nutzen. Hat dein Gegner keine Karten mehr auf der Hand, darfst du keine Münze mehr ausgeben.



CREDITS

Lokalisierung: **Nice Game**
Lektorat: **Stephan Rothschuh**
Deutsche Erstausgabe 2026 von
Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Straße 194a Haus 5
53175 Bonn

www.nicegamepublishing.com

Spieldesign: **Geonil**

Illustrationen: **Javier Inkgolem**

Projektmanagement: **Marco Jung**

Entwicklung: **Tylor Kim**

Englische Regel: **Mathieu Rivero**

Grafikdesign: **Keanu Chong**

Beispiel für den Spielablauf

Stich 1

Mephisto beginnt den ersten Stich mit Macht 2 (1). Die Spieler legen das Macht-Plättchen auf das zweittiefste verfügbare Feld (2). Faust spielt Macht 4 (3) und gewinnt den Stich (4).



Stich 2

Faust beginnt den zweiten Stich mit Jugend 3 (1). Die Spieler legen das Jugend-Plättchen auf das niedrigste verfügbare Feld (2). Mephisto spielt Jugend 5 (3) und gewinnt den Stich (4).



Stich 3

Mephisto beginnt den Stich mit Wissen 5 (1). Die Spieler legen das Wissen-Plättchen (2) auf das niedrigste verfügbare Feld. Faust gibt eine seiner Münzen aus und sagt die höchste Liebe-Karte an (3). Mephisto hat jedoch Wissen-Karten, muss also Farbe bedienen. Er spielt stattdessen Wissen 3 (4), da es seine höchste Wissen-Karte ist. Mephisto gewinnt den Stich (5).



Stich 4

Mephisto gibt eine seiner Münzen aus und sagt die höchste Wissen-Karte an (1), da er annimmt, dass Faust Wissen 2 und 4 hat. Faust hat jedoch nur Wissen 2. Faust spielt Wissen 2 für Mephisto (2) und spielt dann Liebe 1 für sich selbst (3). Sie legen das Liebe-Plättchen auf den Spielplan (4). Liebe ist stärker als Wissen, also gewinnt Faust den Stich (5). Jetzt ist sicher, dass keiner der beiden Spieler alle Wissen-Karten bekommen kann. Faust hat also erfolgreich verhindert, dass diese Runde das Wissen-Plättchen umgedreht wird.



Ende von Stich 4

Nun sind alle 4 Aspektplättchen auf dem Spielplan. Die Spieler setzen also die Farbränge zurück, indem sie alle Aspektplättchen, bis auf das Wissen-Plättchen, wieder vom Spielplan nehmen. Die Runde geht weiter, bis alle Stiche dieser Runde gespielt wurden.

