



# Spielbeschreibung

## Spielablauf

### Karte, Felder und Ressourcen

Die Spieler starten mit einem Startkapital an Runen.

Es gibt eine Karte mit mehreren Feldern. Auf einigen dieser Felder gibt es Strukturen. Pro Player Round kann ein Spieler 0 bis 3 Felder kaufen. Jedes Feld gibt eine gewisse Menga an Ressourcen (Entweder Runen oder Energie). Dazu kann während der Runde der Spieler auch Strukturen oder Upgrades für Strukturen kaufen.

Durch Strukturen, zufällige auffindbare Artefakte (Buffs) und das Verbessern von Strukturen kann der Spieler zusätzlich Buffs und Ressourcen gewinnen, welche er ebenso in seiner Runde einsetzen kann. Gekaufte Felder werden auch für alle anderen Spieler als nicht mehr verfügbar angezeigt und dazu wird ebenso sichtbar, wie viele Ressourcen dieses Feld bereitgestellt hat. Felder in der Nähe von einem Feld mit vielen Ressourcen werden ebenso mehr Ressourcen haben.

### Runden

Jeder Spieler hat eine Player Round (1 Minute) innerhalb einer Game Round, die Player Rounds sind nacheinander dran. (Reihenfolge wird zu Beginn zufällig bestimmt.) Wenn jeder einmal dran war, ist die erste Game Round beendet und es gibt einen Blick auf das zurzeitige Leaderboard, welches durch die Menge an Runen (Ressource), die die Spieler besitzen, bestimmt wird. Es gibt insgesamt 5 Game Rounds, danach steht der Gewinner (mit den meisten Runen) fest und das Leaderboard ist wieder sichtbar.

### Strukturen, Artefakte, Statuen

Als Ressourcen gibt es einerseits Runen, die man sammeln soll, und andererseits Energie, die in einem Balken gesammelt werden kann, und durch eine Struktur (Runentisch) verwendet werden kann, sobald sie voll ist, um Runen damit herzustellen.

Felder ohne Strukturen können bebaut werden, haben allerdings eine geringere Chance auf Artefakte. Felder mit Strukturen können nicht bebaut werden, dafür können die Strukturen hochgelevelt werden und sie haben eine höhere Chance auf Artefakte. Alle Arten von Strukturen (kaufbar oder erhaltbar durch Kauf eines Feldes) können maximal je einmal pro Runde verwendet werden.

## **Arten der Strukturen, Göttersegen**

Zu den Strukturen, die man kaufen kann, gehört u.A. ein Runentisch, durch den man mit gesammelter Energie Runen herstellen kann oder auch aus Runen eine besondere Rune herstellen kann, welche einen kleinen Buff gibt. Auch kann man Statuen kaufen, welche allerdings sehr teuer sind. Durch diese Statuen kann man Götter anlocken, indem man sie hochlevelt (Start lvl = 1). Mit einer lvl 2 Statue kann man sich auf einen Deal mit einem Gott einlassen. Dieser bringt einen Vorteil, allerdings muss man dafür etwas Opfern. Mit einer lvl 3 Statue ist es möglich, einen Gottessegen zu erlangen (guter Buff).

Jede Statue kann in nur genau einer Welt platziert werden, zu der sie gehört. Einige Statuen Deals/ Blessings haben Effekte, die sich entweder auf eine andere Struktur auswirken oder mit bestimmten Feldern zusammenhängen.

## **Fallen und Flüche**

Jedes Feld kann auch eine Falle enthalten. Wird diese gefunden, kann der Spieler sie auf ein leeres Feld platzieren. Wenn dann ein Spieler dieses Feld kauft, fällt er in die gestellte Falle und verliert Runen.

UI: Die Falle nimmt entweder einen Artefakt-Platz ein oder muss direkt platziert werden (zu entscheiden)

Wenn man Pech hat, kann man bei dem Versuch, einen Segen von einem Gott zu erlangen, stattdessen einen Fluch abbekommen (Debuff).

## **UI**

### **Chat und Beschreibungen**

Der Chat befindet sich in der Seitenleiste. Mit Betätigung eines Buttons kann man statt dem Chat eine Leiste mit Beschreibungen öffnen, die Details zu allen Artefakten, Strukturen etc. zeigt.