



PREPARACIÓN

1. Sentaos cada uno delante de 1 **Esquina**.
2. Reparte a cada jugador (la carta al azar):
 - 1 **carta de Poder Divino** (elegid una cara).
 - Lo que indique su carta de Poder Divino.
 - 5 **Profetas** (6 si sois 3 jugadores).
 - 4 **Templos**.
3. Golpead, a la vez, 1 Profeta desde vuestra Esquina. Quien quede más cerca del Núcleo será el **jugador inicial**. Recuperad el Profeta.

GLOSARIO

Esquina de jugador: Las nubes en las esquinas del Mapa. Se consideran parte del Mar.

Frontera: La parte externa resaltada en blanco de una Isla/Núcleo/Ciudad/Esquina de Jugador.

Ciudad: Anillo interior pequeño de una Isla. Se considera parte de una Isla.

Núcleo: Anillo pequeño en el centro del Mapa, que no es una Isla.

Profeta: Los discos pequeños (7 por jugador).

Templo: Los discos gigantes (4 por jugador).

Templario: Los discos medianos (2 x jugador). Se consideran Profetas.

Esfinge: 1 disco grande amarillo. Se considera

Rey Mono: 1 disco grande negro.

Presencia en una Isla: Si tienes al menos 1 Profeta o Templo en esa Isla. Se está presente si está en contacto o dentro de una Frontera.

Dominio en una Isla: Si la suma de tus Profetas + Templos es mayor que la de los demás. Si hay empate, nadie tiene Dominio. El jugador dominante también tiene Presencia.

Reserva: Ficha donde se colocan los Profetas que han sido retirados temporalmente.

Puntos de Victoria: Son las fichas en forma de monedas que coges cuando obtengas PV.

SECUENCIA DE JUEGO

- 1 Partida = 4 **Generaciones** (rondas)
[con 3 jugadores son 3 Generaciones]
1 Generación = 3 **Fases**

1- FASE DEL CONSEJO:

- Robad 2 **cartas de Ley**, leedlas y votad:
- Con los pulgares arriba (la 1ª) o abajo (2ª).
- Si hay empate, se barajan y se saca 1 al azar.
- Su efecto estará activo el tiempo indicado.

2- FASE DE MISIÓN:

Por orden de turno y en sentido horario, golpea 1 Profeta desde tu Esquina y comprueba:

- **Construir Templos:** Si el jugador activo tiene Profetas en Ciudades, los puede cambiar por Templos en cualquier lugar de la isla.
 - **Puntuar en el Núcleo:** Los dueños de Profetas en el Núcleo ganan 1PV por cada Isla con Presencia, +1PV por su Profeta en el Núcleo (que retiran a la Reserva).
 - Pon a la **Reserva** los **Profetas** fuera del Mapa
 - Recuperad los **Templos** de fuera de las Islas.
- Termina cuando a nadie le quedan Profetas.

3- FASE DE ADORACIÓN:

- a. **Presencia** = 1 PV.
- b. **Dominio** = +2 PV.
- c. Recupera tus **Profetas**.
- d. Los **Templos** permanecen en el Mapa.
- e. Pasa a la izquierda la **ficha de jugador inicial**.
- f. Quita **cartas de Ley** que ya no tengan efecto.

FIN DE LA PARTIDA

- Gana el jugador con más **PV**.
- Si hay empate, quien tenga más **Templos**.
- Si sigue el empate: Golpead, a la vez, 1 Profeta desde vuestra Esquina. Quien quede más cerca del **Núcleo** será ganador.