

Regeln

Zu Beginn des Spiels:

Jeder bekommt 5 Anhänger und 5 Geldkarten. Die Geldkarten werden verdeckt vom Nachziehstapel gezogen.

Ab der zweiten Runde: Jeder Spieler darf sich so viele Geldkarten nehmen, dass die Anzahl seiner Geldkarten mit der seiner Anhänger übereinstimmt.

Anschließend bekommt jeder Spieler einen Anhänger. Für jeden gebauten Tempelstein bekommt der jeweilige Spieler einen weiteren Anhänger.

Es wird ausgewürfelt, wer anfangen darf – danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. In der nächsten Runde beginnt der Spieler links von dem Spieler, der in der ersten Runde begonnen hat und so weiter.

Der Startspieler legt seine Anhänger zuerst auf das Spielfeld, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler kann seine Anhänger auf einem oder mehreren Feldern verteilen. Es müssen nicht alle zur Verfügung stehenden Anhänger verwendet werden.

Anschließend wird gewürfelt, welches der Felder zuerst drankommt.

Besinnen: Jeder Spieler legt verdeckt so viele Geldkarten wie er bereit ist, auf die Aktionskarte zu bieten. Die maximale Anzahl ist die Anzahl der Anhänger, die der jeweilige Spieler auf dem Feld stehen hat. Der Höchstbietende darf eine Aktionskarte vom Stapel ziehen. Aktionskarten können direkt gelegt oder für später aufbewahrt werden.

Missionieren: Jeder Spieler legt verdeckt so viele Geldkarten wie er bereit ist, auf die Aktionskarte zu bieten. Die maximale Anzahl ist die Anzahl der Anhänger, die der jeweilige Spieler auf dem Feld stehen hat. Der Gewinner bekommt für jeden Spieler auf dem Feld einen Anhänger, mindestens aber einen. Bei Gleichstand bekommt jeder Spieler einen Anhänger.

Konvertieren: Der Spieler mit den wenigsten Anhängern auf dem Konvertieren-Feld beginnt und darf einen beliebigen Mitspieler angreifen. Der Einsatz ist dabei maximal die Anzahl der Anhänger, die dieser Spieler auf dem Feld stehen hat.

Beide Spieler dürfen maximal so viele Geldkarten bieten, wie Anhänger gesetzt wurden. Die Karten werden nicht aufgedeckt, sondern verdeckt mit dem Anderen getauscht. Wer mehr Geld bietet, gewinnt.

Der Verlierer verliert die Hälfte der gesetzten Anhänger. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet. Der Angegriffene kann sich nur verteidigen und bekommt im Falle eines Sieges nichts. Gewinnt der Angreifer, bekommt er die Hälfte der gesetzten Anhänger. Der Gewinner entscheidet, von welchem Feld / welchen Feldern die verlorenen Anhänger entfernt werden sollen.

Bauen: Man muss so viele Anhänger auf das Feld legen, dass man mit diesen Anhängern sein nächstes Teil bekommt. Jeder Spieler auf dem Feld darf bauen wenn er genug Ressourcen dafür hat.