

Regelheft

Vorwort

Fast so alt wie das Leben und die Erde selbst ist der Glaube an etwas Übernatürliches. Etwas, das die Geschicke der Welt und die ihrer Bewohner leitet. Manche glauben an eine Simulation, andere an die Erkenntnisse aus der Wissenschaft.

Doch im Gegensatz zu diesen findet man in der Religion neben Erklärungen auch Moralvorstellungen und Lebensgrundsätze, die den Menschen helfen. Sie bieten Halt in schwierigen Zeiten, eine Gemeinschaft und Verbundenheit.

Bereits im Ägypten der Pharaonen verehrte man Götter wie Anubis, That und Ra. Im Gegenzug dafür erhofften die Menschen Güte und Schutz. Doch fürchtete man auch die Strafen der Verehrten, wenn die Gläubigen gegen ihre Grundsätze verstießen. So erklären sich die Plagen und Wetterereignisse der Vergangenheit.

Tausende Jahre sind seither vergangen, Reiche erblühten und zerfielen. Doch Religionen waren in jedem dieser von hoher Bedeutung und beeinflussten zu großen Teilen das Handeln der Menschen. Aus den unzähligen Glaubensarten haben sich bis heute drei unterschiedliche Glaubensströmungen herauskristallisiert, die aus unterschiedlichen Ursprüngen entstammen. Die **Abrahamischen**, die **Dharmischen** und die **ostasiatischen Religionen**.

In diesem Spiel sollst du die Führung über eine Religion übernehmen und diese durch **Lernen**, taktisches Geschick und auch etwas Glück zur Vorherrschaft führen.

//bisschen kürzen und bisschen motivierender

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort

Inhaltsverzeichnis:

Spielinhalt:

Kurzablauf

Spielziel

Zu Beginn des Spiels:

Rundenablauf

Setzen

Events

Besinnen:

Missionieren:

Konvertieren:

Erbauen:

Handel

Aktionskarten:

Spielinhalt:

Dieses Spiel besteht aus:

1 Spielbrett

1 Würfel (vierseitig)

9 Religionskarten

30 Aktionskarten

80 Goldkarten

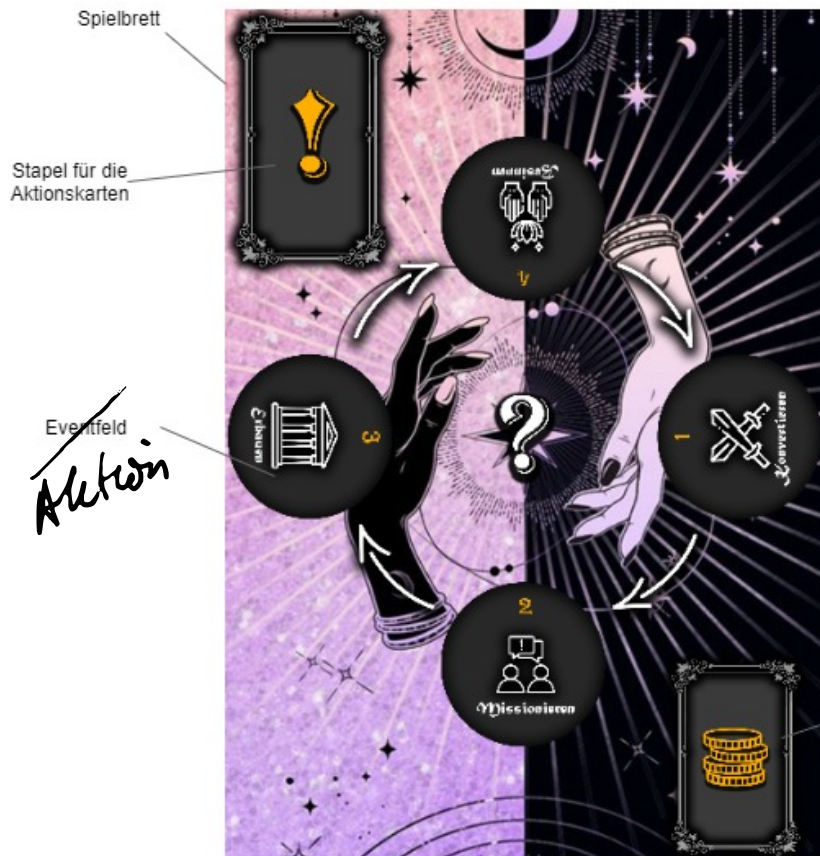
120 Anhänger Steine (je 20 pro Spieler)

x Bausteinen (3 / 5 pro Spieler)

Fehlende Inhalte ergänzen

Cheatsheet ja nein? Oder auf Religionskarte

genannt "Welt"
→ die Gläubigen ziehen
hinaus in die Welt
um dort Missionen
zu starten



Aktionskarte



Geldkarte



Feld für die Anhänger (hier sind alle derzeit im Spiel einsetzbaren Anhänger)

Religionskarte

Potenzial (wenn kein besseres Wort gefunden wird)

Potenzialfeld für die Anhänger (hier sind alle Anhänger, die aktuell nicht der Religion angehören und daher nicht verwendet werden können)

do gleichen Farbe

Kurzablauf

Die Spieler verfügen über Anhänger und Gold, die sie geschickt einsetzen müssen, um dem Sieg näherzukommen.

//Ereigniskarten und Aktionsfelder

Jede Runde verteilen die Religionen reihum ihre Anhänger auf die vier Eventfelder Besinnen, Missionieren, Konvertieren und Bauen.

Nun gilt es, die gegnerischen Spieler durch den Einsatz von Gold auszustechen und die Events für sich zu gewinnen. Dabei trägt jedes seinen eigenen Nutzen zum Fortschritt der Religion bei.

Wer allerdings zu gierig ist und sich überschätzt, kann schnell Anhänger verlieren, die sich einem anderen Glauben zuwenden.

Spielziel

Die Religion, die zuerst eine Heilige Stätte errichtet, erringt die Vorherrschaft unter den Weltreligionen.

Zu Beginn des Spiels:

Unter den teilnehmenden Spielern werden die Religionskarten zufällig aufgeteilt, dass jedem Spieler eine Religion zugeordnet wird. //von jeder Kategorie muss eine Religion dabei sein

Dazu erhält jeder Spieler die **Anhängersteine** einer Farbe (**15 Stück**). Davon werden 3 im Bereich *Anhänger* und 12 im Bereich *Potenzial* auf der *Religionskarte* platziert.

Die **Aktionskarten** werden gemischt und verdeckt auf das ihnen zugewiesene Feld gelegt.

Zusätzlich werden alle **Goldkarten** gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler **3** verdeckte **Goldkarten**.

Der **Startspieler** wird derjenige, der die *Goldkarten gemischt* hat. Er erhält den **Würfel**.

Die **Bausteine** werden in die Mitte des Spielfelds gelegt.

Rundenablauf

Jede Runde ist in drei Phasen aufgeteilt.

Setzen

Die Religionen setzen ihre Anhänger, die sie diese Runde nutzen möchten, aus ihrem Anhänger Feld auf die Events auf dem Spielbrett. Dabei beginnt der Startspieler. Daraufhin setzt der linke Mitspieler, bis alle Spieler ihre Anhänger gesetzt haben. Jedoch müssen nicht alle zur Verfügung stehenden Anhänger verwendet werden.

möglichst konsistent
am schönsten wahr-
scheinlich von
Religion
sprachen

gut — schlecht

Events

Die Events setzen sich aus den vier Feldern

- Besinnen
- Konvertieren
- Missionieren
- Erbauen

zusammen. Nachdem die Setzphase abgeschlossen ist, würfelt der Startspieler aus, welches ~~Event~~ zuerst stattfindet. ~~Dieser~~ werden im Uhrzeigersinn abgehandelt. Durch die zufällige Bestimmung des Startpunktes erhält jede Runde eine eigene Dynamik.

Beginnend damit
werden die Aktionen
hier passt
Spiel

Eventuell kann man auch vor dem setzen würfeln - bringt eventuell mehr strategische tiefe

Besinnen:

Wenn das Feld aufgelöst wird, legen alle Spieler die Anzahl ihrer Anhänger an Handkarten verdeckt vor sich, dann werden diese für die ganze Runde ersichtlich aufgedeckt und individuell zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt und bekommt eine Aktionskarte, dann darf der Spieler mit der zweithöchsten Summe eine seiner Karten mit einer Karte eines anderen Spielers austauschen. Anschließend nimmt jeder Spieler wieder seine Karten auf die Hand. Aktionskarten können direkt gelegt oder für später aufbewahrt werden.

Falls es diese
Mechanik wird

Missionieren:

5.12.21

Jeder Spieler legt verdeckt bis zu so viele Geldkarten aus seiner Hand wie er Anhänger auf dem Missionieren-Eventfeld hat. Nachdem jeder Spieler seine Geldkarten geboten hat wird geschaut wer die höchste Summe an Geldwert gesetzt hat. Der Gewinner bekommt für jeden Spieler auf dem Feld einen Anhänger, mindestens aber einen. Bei Gleichstand bekommt jeder Spieler einen Anhänger. Anschließend legt jeder Spieler seine gebotenen Karten auf den Ablagestapel.

Konvertieren:

jeden Absatz
mit etwas
Story starten

wird alles gebotene
Gold auf den Ablage-
stapel gelegt

Beginnend mit dem Spieler mit den wenigsten Anhängern auf dem Konvertieren-Eventfeld, zufall bei Gleichstand, darf jeder Spieler auf diesem Eventfeld einen beliebigen Mitspieler für einen Konvertierungsversuch wählen. Der Wert um den konvertiert werden darf ist dabei die maximale Anzahl der Anhänger, die der gewählte Spieler auf dem gesamten Spielbrett gesetzt hat. Der konvertierende Spieler muss exakt so viele Geldkarten besitzen und ausspielen wie die Wertanzahl, um die er den gewählten Spieler konvertieren möchte. Der verteidigende/konvertierte Spieler setzt hierbei eine Anzahl Geldkarten bis zur Anzahl des konvertierenden Wertes. Die Karten werden nicht aufgedeckt, sondern verdeckt mit dem Anderen getauscht. Wer mehr Geld geboten hat, gewinnt. Der Verlierer verliert die Hälfte des gesetzten Wertes an Anhänger. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet. Der Verteidiger/Konvertierte kann sich nur verteidigen und bekommt im Falle eines Sieges nichts. Gewinnt der Angreifer, bekommt er die Hälfte des gesetzten Wertes an Anhängern. Verliert er, verliert er die Hälfte der gesetzten Anhänger. Der Gewinner entscheidet, von welchem Eventfeld / welchen Eventfeldern die verlorenen Anhänger entfernt werden sollen. Ein erfolgreich konvertierter Spieler darf nicht erneut in der selben Runde konvertiert werden.

Trennung
erst
Start-
Religion
ermitteln

Spiele werden nicht konvertiert

Erbauen:

Der Kostentabelle jeder Religion kann entnommen werden was für ein neues Bauteil eingetauscht werden muss. Wenn das Bauen-Eventfeld aufgelöst wird muss die erforderte Anhängerzahl sowie das erforderde Geld eingereicht werden. Anhänger gehen in das Potenzialfeld des jeweiligen Spielers zurück und das Geld muss von der Hand auf den Ablagestapel. Geldkarten von der Hand können den geforderten Kostenwert auch übertreffen, aber nicht mit sonst überflüssigen Karten.

möglichst passend
zahlen, was ist das Mindest-
betrag

Geld oder Gold?

warum nicht jederzeit?

Handel

Nachdem die Events beendet sind, kann jeder Spieler eine seiner Aktionskarten zum Handel anbieten. Dabei gilt für alle Parteien das Basar-Prinzip. Alles kann Teil des Handels sein:

Das Versprechen, eine andere Religion anzugreifen, Goldtausch oder der Tausch von Aktionskarten. Es ist jedoch nicht möglich, Anhänger oder Bausteine zu handeln.

Ereignis

Aktionskarten:

die eigene Religion

Aktionskarten sind Verstärkungen für den Spieler, der sie legt, sie können aber auch gegnerische Spieler schwächen.

Religionen

Die Karten können durch das Gewinnen des Feldes **Besinnen** erspielt werden. Sie müssen nicht direkt ausgespielt werden, es sei denn, die Karte selbst besagt, dass sie direkt eingesetzt werden muss.

Man kann Aktionskarten auf der Hand behalten und sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausspielen.

Einige Aktionskarten können verdeckt auf das Spielbrett gelegt werden und enthalten Geheimnisse. Diese Aktionskarten werden dann aktiv, wenn der auf der Karte beschriebene Umstand eintritt.

echt?

warum?

Wichtig ist, dass man zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Aktionskarten auf der Hand halten darf. Die verdeckt abgelegten Karten zählen nicht als Handkarten.

Wenn der Effekt einer Aktionskarte genutzt wurde, wird diese auf einen extra Ablagestapel außerhalb des Spielfeldes gelegt. Wenn der Nachziehstapel für Aktionskarten aufgebraucht wurde, werden die Aktionskarten vom Ablagestapel gemischt und erneut verdeckt auf das Aktionskartenfeld gelegt.

Man darf Aktionskarten auch verkaufen

handeln

Am Ende der Runde

- eigene Überschüsse

← beschreiben. "Vom Spielfeld nehmen"

Gläubige einsammeln

~~Die nächste Runde beginnt der Spieler links von dem Spieler, der in der ersten Runde begonnen hat und so weiter.~~

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.

✓ Hat Spieler
weniger Geldkarten
als Anhänger
kann er nach jeder

Religion

aus dem
Potential

Zum Schluss wird der Würfel in
Uhrzeigersinn an den
nächsten Startspieler weitergegeben.