

Spielinhalt:

- Rollenkarten (Rel.)
- Aktionskarten (Kreuzz., Wissenschaft, Naturkatastrophe)
- Ressourcen (5. Grundressourcen evtl. eine Rel spezifische)
- 2 Würfel (1x Ressourcen Art 1x normal)
- Bauelemente (x normale teile, eine rel. spezifische)

Spielablauf:

Es wird reihum gezogen. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt beide Würfel und zieht entsprechend Ressourcen aus der Bank auf. Danach zieht er/sie eine Aktionskarte vom Stapel. Hat der Spieler noch weniger als 3 Aktionskarten auf der Hand darf er entscheiden, ob er die gezogene Karte spielt oder aufzieht. Hat er drei oder mehr muss er einer seiner Aktionskarten spielen. Ist die Karte gezogen oder gespielt hat der Spieler die Möglichkeit mit anderen Spielern zu Handeln oder zu Bauen dies ist ihm überlassen (beides muss nicht geschehen). Danach ist der Zug zu Ende und der nächste Spieler beginnt.

Bauprinzip:

Für den Bau der eigenen Kirche kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist Teile mit Ressourcen „kaufen“ beendet ist das Bauwerk wenn alle 10 Teile gebaut sind und das rel. Spezifische Symbol errichtet wurde.

Ziel des Spiels:

Gewinnen tut der Spieler, der als erster sein Bauwerk fertig stellt. Oder eine Anhängerschaft von mehr als 200.000 erreicht.