

Jeder Spieler ist eine Religion → öffentlich

Jeder Spieler bekommt eine Farbe → öffentlich

Jeder Spieler hat eine secret Agenda

Wir haben ein kreisförmiges Spielbrett

Aktionskarten

Spielsteine

Aktionen:

Das Entdecken passiert immer als erstes, wer das gewinnt darf die oberste Aktionskarte von seinem eigenen Aktionskartenstapel aufdecken (man darf setzen wenn man will aber muss nicht. Aktionskarten gelten nur für eine Runde. Wenn keiner auf Entdecken geht, wird von einem neutralen Stapel gezogen?

- Entdecken (~~neue Karten „finden“, spezifisch für Religion~~) → ~~das sind die alten Aktionskarten, boosten zusätzlich beim stechen~~

- Missionieren (neue Anhänger bekommen)

- ~~Angriff (jemanden zu einem Zweikampf herausfordern: Angreifer legt Karten, danach der Angegriffene)~~

- Glauben stärken / Angriff

Bauen (Gläubige opfern für Bausteine) . Pro Baustein darf man einen Regler um eins verschieben.

Bei allen Aktionen außer dem Missionieren verliert man Anhänger

Zwischenziele (mehrere Karten)

→ man startet mit einem Zwischenziel, wenn man das geschafft hat darf man das nächste abarbeiten → Zwischenziele bringen Boni

Anhänger werden gesetzt und geben an, wie viele Karten man setzen kann ODER Anhänger selbst als Einsatz

Anhänger kommen auf ein konkretes Feld (das was er pushen will für eins der Ziele oder um den Gegnern zu schaden)

Spielphase: wenn zwei Leute auf einem Feld sind, müssen sie sich gegenseitig stechen. Pro Anhänger auf dem Feld kann man eine Karte legen. ~~Wer den höchsten Zahlenwert hat, darf entscheiden was mit dem Regler passieren soll, verliert aber seine Ressourcen~~  
Wenn man verliert + 1, wenn man gewinnt mehr

Wenn man die Karten ein mal gelegt hat, sind sie aus dem Spiel raus

Reihum spielen?

Effekte zwischen 1 und 4