

Regeln

Spielparteien: verschiedene Religionen (eine Religion pro Spieler)

Spielziel: Gebäude (Tempel) bauen, es müssen 10 Steinchen / Bauklötze gesammelt werden

Aktionskarten: Boosten bestimmte Religionen, schwächen andere Religionen, schützen die eigenen Anhänger

Tempel:

Um ein Steinchen zu bekommen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- bestimmte Anzahl an Ressourcen
- bestimmte Anzahl an Anhängern (die dann das Gebäude „bauen“ können)
- Entdecken-Punkte (irgendwo muss das Gebäude ja hin)
- Gemeinschaft (Anhänger müssen den Tempel zusammen bauen)

Für den ersten Stein braucht man in jeder Kategorie einen Punkt, für den Zweiten zwei, für den Dritten drei,

Zu Beginn des Spiels:

- Spieler ziehen verdeckt je eine Religion
- Jeder bekommt 5 Aktionskarten und 5 Anhänger

Ablauf einer Runde:

1. Zu Beginn wird eine der Wissenschafts-Karten gezogen → bestimmtes Event, das diese Runde / kommende Runden beeinflusst
2. Jeder Spieler zieht eine Aktionskarte vom Stapel
3. Jeder Spieler legt eine Aktionskarte verdeckt vor sich ab
4. Jeder Spieler kann eine bestimmte Anzahl Anhänger auf eins der Aktionsfelder setzen
 - $\text{Würfelzahl} \times \text{Anhänger} = \text{Punkte}$
5. Aktionskarten werden aufgedeckt
 - gewürfelte Punktzahlen werden geboostet oder man verliert Anhänger

Ende des Spiels

- der Spieler, der als erstes seinen Tempel gebaut hat, beendet das Spiel
- Bonuspunkte für die meisten Anhänger, etc.

Entdecken	Gemeinschaft
Ressourcen	Missionieren