

Entdecken – Missionieren – Konvertieren

→ Konvertieren statt Angreifen

Mehr Zahlenkarten, damit man langsamer durch den Kartenstapel geht

Nachziehstapel für Zahlenkarten

Würfeln, welche Aktion zuerst gespielt werden darf → damit man nicht so gut mit den Karten planen kann

Aus dem Stapel darf man so viele Karten ziehen, wie man Anhänger hat → Mehr Zufall rein bringen

Anhänger verschleifen → Mechaniken

Karte vom Entdecken nicht offen legen sondern erst mal auf der Hand behalten

Aktionskarten auf Aktionen beziehen → Mit Aktionskarten batteln

Für die Eigenschaften statt + und – nur in eine richtung, aber in unterschiedliche Extreme

Welche Bedeutung haben die Skalen?

- Abbildung vom Zustand der Welt → einflechten ins Spiel und den Spielverlauf

Tempel als Spielziel

Weltliche Ziele mit religiösen Zielen mischen

Game erst mal ohne Punktesystem und Zwischensystem entwickeln

Anhänger Geld und Bauwerk als Grundmechaniken