

Anzahl an Würfelaugen für den Tempel → Aufteilung der Materialien unterschiedlich je nach Religion

Spielbrett tone down?

Gezielt religiöse Aktionen statt nur Stats

→ Versammlungen, Missionieren (Religiöse Dinge tun als grundlegende Spielmechanik)

Erfahrungsreligionen haben Erkenntnisse als Spielmechaniken anstelle von Riten

Nicht jede Religion kann alle Aktion ausführen

Reaktion auf jede Aktion → nicht ohnmächtig fühlen

Macht! → Fühlen wie ein Kultanführer

Freude? Wut? Aha-Moment! Wettbewerb

Lügen, manipulieren, Macht, ...

Geheime Agendas?

Wie funktioniert Religion?

Zusammenhänge verstehen

Wertvoll für den Spieler? → Tempel bauen, Tempel bauen wollen, Tempel fertig bauen

Kerninhalte des Spiel

- Religion
- Social Deduction
- Anhänger als Einsatz