

## Grundregeln:

- 4 Gold ersetzen einen beliebigen Rohstoff

## Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird aus 4 / 6 / 7 **Platten** (2 / 3 / 4 Sp.) zusammengesetzt
- auf jedes **Barbarendorf** so viele **Siegpunkte (SP)** gelegt, wie Felder angrenzen
- **Tempel entsprechend** der Anzahl der ausgelegten **Platten** bereit legen
- **pro Spieler 5 Rohstoffe jeder Art** bereit legen
- pro Spieler 1 **Tableau**, 2 **Spielsteine jeder Art**, 5 **Goldstücke**, 1 **Rohstoff pro Art**, 5 **SP**.

## Spielablauf:

Spieler sind **reihum** am Zug und führen **eine** von zwei möglichen **Aktionen** aus:

- **Ein Gebäude bauen**
    - Standardgebäude:
      - **Kosten** auf der Karte **zahlen** und in entsprechende Reihe ablegen
      - passenden **Spielstein einsetzen**
        - erster Stein: am Rand, mind. 2 Felder Abstand zu anderen Spielsteinen
        - sonst: in eigenes Gebiet oder benachbartes Gebiet (oder für 3 Siegpunkte auf freies Gebiet am Rand)
        - Seefahrtsgebäude nur auf Wasser, alle anderen nur auf Land (nie auf Barbarendörfer)
    - Alle **Karteneffekte der** entsprechenden **Reihe** von unten nach oben **nutzen**
  - Tempel:
    - Voraussetzung für Tempel 2,3,...: 1,2,... Gebäude jeder Art
    - **Kosten** auf der Karten **zahlen** und Karte in die Tempelreihe legen
    - **Tempel einsetzen** (nur in eigenes Gebiet ohne Tempel)
- **Den Göttern ein Opfer bringen**
  - beliebig viele **Karte ablegen**
  - **Macht der Gottheit der obersten Karte nutzen** (siehe Tableau)
  - **auf 5 Handkarten aufziehen**

## Barbarendorf angreifen:

Wenn **rundum** ein **Barbarendorf alle Felder bebaut** und  $\geq 1$  **Militärgebäude**:

- Spieler mit den **meisten Militärgebäuden** erhält **alle SP**, bei Gleichstand, der mit den meisten Gebäuden, sonst SP aufgerundet aufteilen

## Spielende:

Wenn **alle Tempel gebaut** oder **alle Barbarendörfer angegriffen**:

- **Runde** wird **zu Ende** gespielt und eine vollständige **weitere Runde**
- Spieler mit den **meisten SP** gewinnt:
  - SP während des Spiels
  - SP für Tempel
  - 2 SP pro Rohstoffmehrheit, (bei Gleichstand: 2SP für alle beteiligten)