



Kursiver Kartentext hat keine spielrelevante Bedeutung.

Anführerkarten, Gebäudekarten, Untertanenkarten – ausgespielt bleiben diese Karten im Spiel, bis sie entfernt werden.

Götterkarten - nie mehr als drei Götter gleichzeitig im Spiel, wer vierten Gott spielt, muß einen seiner drei ausliegenden Götter abwerfen.

- es können immer nur Götter eines Spielers ausliegen.

- wenn ein Spieler einen Gott ausspielt, muß der Gegner alle seine ausliegenden Götter vom Spielplan entfernen und abwerfen.

Schicksalskarten werden aus der Hand gespielt, ihre Wirkung tritt sofort ein, werden dann sofort abgeworfen.

Ablauf eines Spielzuges - Vier Phasen in folgender Reihenfolge:

Phase 0: Der Spieler kann beliebig viele „Phase 0“ **Aktionen** ausführen.

Phase 1: Der Spieler kann eine „Phase 1“ Aktion ausführen.

Phase 2: Der Spieler kann eine „Phase 2“ Aktion ausführen.

Vorherrschaft: Vorherrschaft in allen Gruppen feststellen und, falls gewünscht, ausüben.

Aktion - im Spielzug eines Spielers ist jeweils **eine** der folgenden Handlungen:

- Eine Karte spielen – eine Karte der entsprechenden Phase spielen
- Eine Karte aktivieren – *aktiver* Text beginnt mit **Aktion**, gilt einmalig beim Ausspielen der Karte, kann dann jedes Mal (in entsprechender Phase) einmalig wieder aktiviert werden.
- Einen Fluch brechen – einen Skarabäus entfernen (in der der verfluchten Karte entsprechenden Phase)

Alternativer Spielzug Handkarten auffüllen - zunächst noch beliebig viele Handkarten abwerfen, dann auf sechs Handkarten auffüllen, alle Phasen entfallen.

Karten abwerfen –jederzeit im eigenen Spielzug Handkarten und/oder bereits im Spiel befindlichen Karten abwerfen, *gilt nicht als Aktion*.

Vorherrschaft - übt *nur der aktive Spieler* aus, falls er möchte. Vorherrschaft pro Gruppe hat der Spieler, der dort mehr Machtpunkte hat (verfluchte Karten haben keine Macht!).

- **Militärische Vorherrschaft** - Gegner muß die oberste Karte seines Kartenstapels auf den Ablagestapel werfen.
- **Religiöse Vorherrschaft** - einen Untertan, ein Gebäude oder einen Anführer des Gegners in *derselben Region* verfluchen (Skarabäus darauf legen, mehrere Skarabäen einer Karte möglich).
- **Ökonomische Vorherrschaft** - eine Karte vom eigenen Kartenstapel nachziehen.

Spielende und Sieg: Wer zu *Beginn seines Spielzuges* die Vorherrschaft in mindestens *zwei* der drei Gruppen *beider* Regionen hat, hat sofort gewonnen.

Ein Spieler hat ebenfalls gewonnen, wenn zu *Beginn seines Spielzuges* der Gegner keine Karten in seinem Kartenstapel mehr hat.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Ferdinand Köther
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*