

Man spielt 6 Durchgänge mit je 3 Phasen (hintereinander A, B, C)

Phase A - Würfel einsetzen, Aktionen ausführen:

- Alle Spieler würfeln gleichzeitig alle ihre Würfel.
In Zugreihenfolge platzieren alle Spieler ihren 1. Würfel und führen die Aktion aus. Danach genauso mit dem 2. und dann 3. Würfel verfahren.
- Beim Einsetzen eines Würfels auf einer Aktionskarte muss dessen **Augenzahl geringer** sein, als der kleinste dort schon liegende Würfel. (egal, in welcher Farbe).

AKTIONS-KARTEN

AUSBREITEN: (braune oder blaue Pfeile)

- Je nach Pfeilfarbe wählt man den Land- oder Wasserweg.
Man geht von einer beliebigen eigenen Hütte aus und siedelt auf einem benachbarten Gebiet.
- Eingesetzter Würfel markiert die max. Augenzahl des Weges, den man nutzen darf.



← Dieser Würfel erlaubt also Benutzung von Wegen mit 1 bis 4 Augen.

- Dann nimmt der Spieler eine neue Hütte von einem beliebigen Feld seines Tableaus (vom 12. Feld aber erst zum Spielende hin) und setzt sie auf den Bauplatz des neuen Gebiets.
- Eine bereits dort vorhandene Hütte wird verdrängt (etwas zu Seite geschoben, aus dem Quadrat heraus), bleibt aber im Gebiet.
- Der aktive Spieler erhält sofort den Baustoff / Opfergabe des neuen Gebiets + legt ihn / sie auf seinem Zeremonienplatz / neben Tableau ab.
- Nur jetzt kann der Spieler (mittels eines roten Gottes) das an dem neuen Gebiet anliegende Fisch-Plättchen 1x werten.
- Je Gebiet darf jeder Spieler max. 1 Hütte errichten.

FRAU:

- Die Würfelzahl gibt an, welches Frauen-Plättchen der Spieler max. vom Spielplan nehmen darf.
- Das Plättchen legt er auf ein freies seiner 12 (Hütten)-Felder auf seinem Tableau, d.h., in den oberen Feld-Bereich.
Das grüne Häkchen wird damit verdeckt.

MANN:

- Es gilt dasselbe, wie bei der Frau geschildert.

HELFER:

(Hand mit Würfel drin)

- Die Würfelzahl gibt an, wie viele Dinge man eintauschen darf.
Erklärende Symbole gibt es oben links auf dem Tableau.
So kostet es z.B. 2 Augen, 1 beliebigen Rohstoff zu erhalten.

Details zu den Tauschmöglichkeiten:

Tätowieren:

(Männer): Pro Würfelauge schiebt man einen nicht Tätowierten auf eigenem Tableau ein wenig nach unten. Häkchen = sichtbar. Die Status-Symbole auf dem Plättchen bei Status abtragen. Statusanzeiger mehrere Spieler auf selbem Feld stapeln sich.

Muscheln sammeln:

(Frauen): Pro Würfelauge schiebt man eine Frau auf eigenem Tableau ein wenig nach unten. Häkchen = sichtbar. So viel Muscheln nehmen, wie auf dem Plättchen angezeigt.

Siegpunkte:

Pro Würfelauge 1 Siegpunkt machen.

Opfergaben:

Pro 2 Würfelaugen 1 Opfergabe aus dem Vorrat nehmen. Ablage neben eigenem Tableau, gut sichtbar für jeden.

Götterkarten:

Pro 2 Würfelaugen eine beliebige der 5 offenen Götterkarten nehmen (sofort auf 5 auffüllen) oder oberste Karte vom verdeckten Götter-Stapel auf die Hand nehmen.

Baustoffe:

Pro 2 Würfelaugen 1 belieb. Baustoff aus Vorrat nehmen und FIX auf passendes freies Feld des Zeremonienplatzes legen. Ist kein Platz vorhanden, dann Baustoff neben Tableau legen.

Hütte versetzen:

Pro 2 Würfelaugen 1 eigene Hütte auf das zwölfte Feld des eigenen Tableaus legen. Hütten, die schon auf dem Plan liegen, dürfen nicht mehr verschoben werden. Das 12. Feld eines Spielers trägt beliebig viele Hütten.

- TEMPEL:**
- Wer hier einen Würfel platziert, darf 1 seiner 4 Priester aus seinem Vorrat in den Tempel auf dem Spielplan setzen.
 - Die Augenzahl bestimmt das höchstmögliche Einsetzfeld. Steht auf dem gewünschten Feld ein Priester, verrutscht er nach rechts. Rutscht ein Priester aus der Reihe, geht er zu seinem Besitzer in dessen Vorrat zurück.
 - SOFORT erhält man für neue Priester den FEUER-Bonus. Priester bringen zum Durchgangsende Punkte.

FEUER-Bonus

Nimm 1 Götterkarte (offen/verdeckt) oder 1 Opfergabe **UND** 1 STATUS-Schritt oder 1 Muschel.

- BAUEN:**
- Wer hier einen Würfel platziert, darf 1 seiner noch nicht benutzten Bau-Plättchen verbauen, das aber höchstens die platzierte Würfelzahl zeigt.
 - Dazu entfernt man je 1 Baustoff von 2 waag- oder senkrecht nebeneinander liegenden Feldern seines Zeremonienplatzes und legt sie in den allg. Vorrat. Dann Bau-Plättchen mit der Würfelseite nach unten auf diesen 2 Feldern ablegen.
 - 10, 7 oder 4 SP (je nach Durchgang) erhalten, wie oberhalb der Schmuck-Plättchen auf dem Spielplan angegeben ist.
 - SOFORT erhält man einmalig den FEUER-Bonus.

FEUER-Bonus

Nimm 1 Götterkarte (offen/verdeckt) oder 1 Opfergabe **UND** 1 STATUS-Schritt oder 1 Muschel.

- Priester bringen zum Spielende Punkte.

- FISCHEN:**
- Wer in der linken oberen Ecke des Spielplans 1 Würfel platziert, erhält 2 SP. Hier kann jeder beliebige Würfel hin.

Phase B - Mann und Frau nutzen:

- In Zugreihenfolge können die Spieler eine ihrer Männer-Arten und/oder eine ihrer Frauen-Arten nutzen. Die Symbole rechts darauf gelten. Es ist egal, ob die Plättchen oben/unten auf ihrem jeweiligen Feld liegen.
- Mehrere gleiche Männer können für eine Aktion addiert werden, ebenso Frauen. Sind Männer + Frauen gleicher Art, darf man sie NIE für eine gemeinsame Aktion nutzen.
- 1, 2 oder (3) Männer / Frauen in einer Aktion ermöglichen*:

⇒ Landweg	Ausbreitung auf Land mit Wert bis zu 2 / 4 / 6 Augen.
⇒ Wasserweg	Ausbreitung auf Wasser mit Wert bis zu 2 / 4 / 6 Augen.
⇒ Frau	1 Frauen-Plättchen vom Plan nehmen. *1 Person erlaubt Aufnahme 1 Plättchens bis Wert 3. *2 gleiche Personen ... bis Wert 6.
⇒ Mann	1 Männer-Plättchen vom Plan nehmen. *1 Person erlaubt Aufnahme 1 Plättchens bis Wert 3. *2 gleiche Personen ... bis Wert 6.
⇒ Bauen	1 Bau-Plättchen verbauen. *1 Person erlaubt Verbauen 1 Plättchens bis Wert 3. *2 gleiche Personen ... bis Wert 6.
⇒ Baustoff	1, 2 oder 3 beliebige Baustoffe vom Vorrat auf einem passendem freien Feld des Zeremonienplatzes platzieren.
⇒ Hütte versetzen	1 Hütte auf Feld 12 setzen oder 2 - 3 Hütten auf Feld 12 versetzen.
⇒ Siegpunkte	2, 4 oder 6 Siegpunkte erhalten.
⇒ Götterkarte	1, 2 oder 3 Götterkarten auf die Hand nehmen.
⇒ Opfergabe	1, 2 oder 3 Opfergaben aus dem Vorrat nehmen.
⇒ Status	1, 2 oder 3 Felder Status erhalten.
⇒ Muschel	1, 2 oder 3 Muscheln erhalten.

Phase C - Rechte Spielplanhälfte abhandeln:

- **Statusleiste:** 0 - 15 SP je nach Anzeigerstand. Anzeiger auf "0" setzen. Ggf. stapeln sich Anzeiger. Neue Zugreihenfolge ermitteln. Wer oben liegt, wird Erster, der Nächste Zweiter usw..
- **Tempel:** Jeder Priester im Tempel bringt je nach Durchgang (DG) 1 SP (DG 1 - 2) 2 SP (DG 3 - 4) 3 SP (DG 5 - 6) Der Spieler mit den meisten Priestern erhält:
Oberstes Hauptgott-Plättchen auf sein Tableau.
Patt: Beteiligter mit Priester neben höherem Wert geht vor.
Kein Priester im Tempel: 1 Hauptgott geht aus dem Spiel.
- **Schmuck-Plättchen:** Jeder Spieler darf max. 1 Schmuck-Plättchen des aktuellen Durchgangs erwerben. Kosten = Muscheln. Plättchen auf Tableau legen. Haben alle Spieler gekauft bzw. gepasst, werden Rest-Plättchen des Durchgangs entfernt.
- **Aufgaben-Plättchen:** Jeder Spieler MUSS 1 seiner 3 Aufgaben in jedem Durchgang erfüllen. Erledigte Aufgaben rutschen nach rechts aufs Häkchen. Lohn = 6 SP bzw. 4 SP bei Hilfe vom gelben Gott. Nicht erfüllt = 0 SP und Zwangs-Abwurf 1 Aufgabe von dreien.

Sind alle Spieler durch, nimmt sich jeder in Zug-Reihenfolge eine neue Aufgabe (auch im 6. Durchgang).

Runde
1 - 5:

Die 2 nicht genommenen Aufgaben gehen aus dem Spiel, ebenso übrige Männer-/Frauenplättchen auf dem Spielplan.

GÖTTER:

Farbe	Auswirkung bei Einsatz des Gottes
ROT	Nur bei Ausbreitung nutzen und 1 Fischplättchen werten.
max. 1 GELB	Man spart bei Aufgabenerfüllung <u>eine</u> Anforderung in Phase C. Es darf je Aufgabe nur <u>ein</u> gelber Gott verwendet werden.
WEISS	Man nutzt einen regelkonform gespielten Würfel mit 6 Augen.
max. 1 GRÜN	2fache Wirkung <u>iner</u> Frauen- oder Männerart in Phase B. ODER Nutzung <u>iner</u> weiteren ungleichen Frauen-/Männerart.

NEUEN DURCHGANG VORBEREITEN:

- Je 6 neue Männer- und Frauen-Plättchen auf den Spielplan legen.
- Aufgaben auslegen (Anzahl = Spielerzahl + 2), auch nach dem 6. Durchgang.
- Jeder Spieler nimmt seine 3 Würfel von den Aktionskarten zurück.

Spielende nach dem 6. Durchgang:

- Jeder Spieler kann noch seine 3 Aufgaben erfüllen (und SP machen).
Schlusswertung:

2 SP	je unbenutztem eigenen Hauptgott
je 1 - 6 SP	für Bauplätze mit eigener Hütte im Quadrat dort bringt das anliegende Fisch-Plättchen SP
je 1 - 9 SP	eigene Schmuck-Plättchen
je 6 SP	für 9 erfüllte Aufgaben für 6 erworbene Schmuck-Plättchen komplett belegter Zeremonienplatz (Plättchen / Rohstoffe) alle 6 Bauplättchen verbaut alle 12 Hütten auf den 12 Gebieten platziert. alle 12 (Hütten)-Felder sind mit beliebigen Personen-Pl. belegt.
- Der Spieler mit den meisten Punkten siegt.
Patt: Der Beteiligte mit früherer Zugreihenfolge ist im Vorteil.

GÖTTER:

Ergänzend zu einer Aktion dürfen Götter ausgespielt werden.

- Nach jeder Entnahme aus Auslage wird diese sofort auf 5 Götter aufgefüllt.
- Das Ausspielen einer Götterkarte erfordert auch Abgabe von 1 Opfertgabe.
- Das Ausspielen von 2 gleichfarbigen Götterkarten + 1 Opfertgabe erlaubt die Wahl der Funktion eines beliebigen Gottes.
- Hauptgott: Wird er ausgespielt, erlaubt er die Funktion eines beliebigen Gottes. Es muss dazu keine Opfertgabe abgegeben werden.

BLAU	Man kann 1 Würfel mit Augen >= kleinstem schon platziertem Würfel einsetzen. Zusätzlich darf auch ein weißer und/oder roter Gott eingesetzt werden.
------	---