

Das Spiel hat insgesamt 3 Phasen und wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jede Phase beginnt der jeweilige Startspieler. Marmor darf man verbergen.

**Ende einer Phase:**

... sobald alle Spieler ihre violetten Aktionssteine eingesetzt haben.



- ➔ Diese Aktionssteine in allg. Vorrat zurücklegen.
- ➔ Spieler mit Marker auf einem Tempel-Aktionsfeld = Startspieler neu, Siegpunkt-Marker auf "0" setzen.
- ➔ Zu Beginn der 2. Phase alle 12 Aktionssteine (wie Phase 1) aufteilen.
- ➔ Zu Beginn der 3. Phase gibt es für jeden Spieler 5 / 3 / 2 Aktionssteine in einer Partie zu zweit / dritt / viert.

**Ablauf:**

- ◆ Der aktive Spieler setzt 1 Aktionsstein auf 1 beliebiges freies Feld (also ohne Aktionsstein) der Aktionsleiste und führt die jeweilige Aktion durch.
- ◆ Wer am Zug ist, darf auf die Ausführung verzichten, wobei evtl. betroffene Mitspieler ebenfalls passen oder ausführen können.



Aktionen, die alle Spieler betreffen



Aktionen, die nur vom aktiven Spieler ausgeführt werden

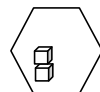
- ◆ Danach ist der nächste Spieler am Zug usw.. Es geht immer reihum.

**AKTIONEN:**

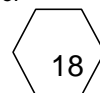
*Folgende 3 Aktionen werden jeweils reihum ausgeführt, beginnend mit dem Startspieler:*

- Hausbau:** ◆ Man stellt 1 eigenes Haus auf ein freies Feld, aber nicht auf Tempel-/Steinbruchfelder.  
Kosten: im Küstenbereich 1 Marmorstein, im Inneren 2
- Hausbau und/oder Platzbau:** ◆ Man stellt 1 eigenes Haus und/oder 1 Platz auf je ein freies Feld, aber nicht auf Tempel-/Steinbruchfelder.  
Kosten: im Küstenbereich 1 Marmorstein, im Inneren 2
- Palast:** ◆ Man stellt 1 eigenen Palast auf ein freies Feld, aber nicht auf Tempel-/Steinbruchfelder.  
Kosten: im Küstenbereich 5 Marmorsteine, im Inneren 7

**Steinbruch:**



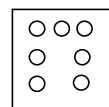
Beispiel



- ◆ Jeder Spieler erhält Marmor für jedes seiner Häuser, das sich direkt an einem (jedem) aktiven Steinbruch befindet.  
*Es gibt stets 3 aktive Steinbrüche auf dem Spielplan.*  
*Aktiv = Dort ist ein offenes Plättchen mit Zahl (1 - 40) zu sehen.*
- ◆ Jedes Haus bringt 1 - 4 Marmorsteine, so wie auf dem jeweiligen oberen Steinbruch-Plättchen angezeigt wird.

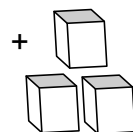
- ◆ Danach deckt der aktive Spieler 1 Steinbruch-Plättchen auf. Das Plättchen wird auf beliebigen aktiven Steinbruch mit niedrigerer Zahl gelegt als das Plättchen selbst hat.
- ◆ ENTWEDER war das Ablegen möglich: Dann zieht er 1 weiteres Plättchen und verfährt wie zuvor (MUSS). Nach max. 4 erfolgreich so platzierten Plättchen endet der Zug.
- ◆ ODER das Plättchen konnte NICHT platziert werden: Der Spieler aktiviert einen neuen Steinbruch, indem er das Plättchen auf den Steinbruch mit Steinbruch-Arbeiter legt.  
⇒ Den Arbeiter auf beliebigen leeren Steinbruch setzen.  
⇒ Steinbruch mit höchster Zahl (oben) wird geschlossen.  
⇒ Dazu dreht man den Plättchenstapel dort um.  
Die Aktion "Steinbruch" endet damit.

**Tempel:**



- ◆ Aktiver Spieler stellt Säulen v. allg. Vorrat in 1 - x der Tempel auf. Es sind genau 2 / 3 / 5 Säulen zu bauen.  
Kosten: 4 / 6 / 10 Marmorsteine. Bonus: 1 Ring
- ◆ Wer letzte Säule eines Tempels baut, erhält 1 Ring extra.
- ◆ Wer zuerst in einer der 3 Phasen Aktion "Tempel" wählt, stellt seinen SP-Marker auf das Feld unterhalb der Aktion. Er wird Startspieler für die Folgephase.  
(Das gilt auch, wenn man auf Zug-Ausführung verzichtet).

**Statue:**



- ◆ Aktiver Spieler stellt 1 Statue auf einem freien Feld im Inselinneren auf, aber nicht auf Tempel-/Steinbruchfelder.  
Kosten: 7 Marmorsteine
- ◆ Der Spieler erhält 3 Marmorsteine aus der Bank.

### EINE STADT GRÜNDEN:

- ◆ 1 - x direkt benachbarte Häuser eines Spielers bilden ein Dorf.
- ◆ Ist ein eigener Palast direkt zum eigenen Dorf benachbart: Dorf wird Stadt.  
Im Laufe des Spiels können mehrere Paläste in einer Stadt stehen.
- ◆ Jeder Spieler hat 3 Paläste und kann somit bis zu 3 Städte bilden.

### Spielende und Wertung:

- ◆ Nach Phase 3 endet das Spiel und es werden Siegpunkte ermittelt.  
Jeder Spieler erhält SP für:
  - 1) seine größte Stadt = alle Häuser, Plätze, Paläste darin = je 1 SP  
Patt wegen 2 gleichgroßer Städte: nur eine einzige Stadt wertet
  - 2) Tempel = jede Stadt, die an Tempel(n) grenzt, bringt SP wie  
Anzahl der Säulen in den angrenzenden Tempeln.  
Ein Tempel kann u. U. für mehrere Städte werten.
  - 3) Statuen = jede Statue, die an eine Stadt grenzt, bringt 3 SP.  
Eine Statue kann u. U. für mehrere Städte werten.
  - 4) Ringe = jeder Ring bringt 2 SP. Meiste Ringe = 3 SP extra.  
Patt: Jeder Betroffene erhält 3 SP.
  - 5) seinen Marmor = je 5 vorhandene Marmorsteine = 1 SP.
- ◆ Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten SP.

### Übersicht:

#### KOSTEN in Marmor:

Hausbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Platzbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Palast:	Küste	5
	Im Inneren	7
in 1 - x	2 Säulen	4
Tempel/n:	3 Säulen	6
	5 Säulen	10
Statue:	Im Inneren	7

#### ERHALTE RING:

2 - 5 Säulen gebaut:	1
letzte Säule eines Tempels gebaut:	1

#### SP zum Spielende:

- 1) Eigene größte Stadt:  
je Haus, Platz, Palast 1
- 2) Tempel:  
Eigene Stadt daran  
bringt pro Säule 1
- 3) Statue:  
Eigene Stadt daran 3
- 4) Ringe:  
jeder eigene Ring 2  
die meisten Ringe 3
- 5) Marmor:  
je 5 Steine 1

#### Startspieler Folgephase:

Erster Spieler in lfd. Phase  
mit Aktion "Tempel"

### Übersicht:

#### KOSTEN in Marmor:

Hausbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Platzbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Palast:	Küste	5
	Im Inneren	7
in 1 - x	2 Säulen	4
Tempel/n:	3 Säulen	6
	5 Säulen	10
Statue:	Im Inneren	7

#### ERHALTE RING:

2 - 5 Säulen gebaut:	1
letzte Säule eines Tempels gebaut:	1

#### SP zum Spielende:

- 1) Eigene größte Stadt:  
je Haus, Platz, Palast 1
- 2) Tempel:  
Eigene Stadt daran  
bringt pro Säule 1
- 3) Statue:  
Eigene Stadt daran 3
- 4) Ringe:  
jeder eigene Ring 2  
die meisten Ringe 3
- 5) Marmor:  
je 5 Steine 1

#### Startspieler Folgephase:

Erster Spieler in lfd. Phase  
mit Aktion "Tempel"

### Übersicht:

#### KOSTEN in Marmor:

Hausbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Platzbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Palast:	Küste	5
	Im Inneren	7
in 1 - x	2 Säulen	4
Tempel/n:	3 Säulen	6
	5 Säulen	10
Statue:	Im Inneren	7

#### ERHALTE RING:

2 - 5 Säulen gebaut:	1
letzte Säule eines Tempels gebaut:	1

#### SP zum Spielende:

- 1) Eigene größte Stadt:  
je Haus, Platz, Palast 1
- 2) Tempel:  
Eigene Stadt daran  
bringt pro Säule 1
- 3) Statue:  
Eigene Stadt daran 3
- 4) Ringe:  
jeder eigene Ring 2  
die meisten Ringe 3
- 5) Marmor:  
je 5 Steine 1

#### Startspieler Folgephase:

Erster Spieler in lfd. Phase  
mit Aktion "Tempel"

### Übersicht:

#### KOSTEN in Marmor:

Hausbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Platzbau:	Küste	1
	Im Inneren	2
Palast:	Küste	5
	Im Inneren	7
in 1 - x	2 Säulen	4
Tempel/n:	3 Säulen	6
	5 Säulen	10
Statue:	Im Inneren	7

#### ERHALTE RING:

2 - 5 Säulen gebaut:	1
letzte Säule eines Tempels gebaut:	1

#### SP zum Spielende:

- 1) Eigene größte Stadt:  
je Haus, Platz, Palast 1
- 2) Tempel:  
Eigene Stadt daran  
bringt pro Säule 1
- 3) Statue:  
Eigene Stadt daran 3
- 4) Ringe:  
jeder eigene Ring 2  
die meisten Ringe 3
- 5) Marmor:  
je 5 Steine 1

#### Startspieler Folgephase:

Erster Spieler in lfd. Phase  
mit Aktion "Tempel"