

A játék 6 fordulóból áll

Egy forduló menete: 3 fázis

I-es fázis: Bevétel – új munkások, pénzermék, papok és hatalompontok

Alapbevételek az épületekért

- Munkások: a lakóépületsáv alapján
- Papok: a templomsáv alapján + a szentélyért
- Pénzermék: a kereskedőházsáv alapján
- Hatalompontok: a kereskedőházsáv alapján + az erődítményért

További bevétel bónuszkartyákért és kegylapkákért



II-es fázis: Akciók

1: Területtípus átalakítása és építkezés

Lakóépület építése (nem kötelező): * 1 munkás + 2 pénzérme

- Saját területtípusra
- Szabad területre
- Közvetlenül vagy közvetve szomszédosan egy másik saját épülettel
- Épület levétele a játékosabláról: balról jobbra

Egy területtípus átalakítása: a játékosablán a saját és az aktuális területtípus közötti ásóért

- Közvetlenül egy lakóépület megépítése előtt, egy területlapka felhelyezésével
- Csak üres terület alakítható át
- A hiányzó ásó munkások beadásával pótolható (lásd lent)
- 2 ásó megszerzésekor (ha csak egy kellene) a fennmaradó ásóval egy további terület is átalakítható (ide ebben a körben az adott játékos nem építhet lakóépületet)
- Ásó nem vihető át a következő körre
- Nem kell rögtön a saját területtípusra átalakítani a területet (meg lehet állni egy köztes típusnál)

Ásó megszerzése:

- Munkások beadásával: lásd a játékosablán az átváltási arányt (kezdsnél általában: 3 munkás -> 1 ásó) (egy akció végrehajtásakor csak az első terület feladásánál használható)
- Adott hatalomakciókért: 1 vagy 2 ásó
- Egy adott bónuszkartyáért: 1 ásó
- Adott pontozólapkákért (egyszeri kultusz bónusz): a kultuszsáv szintjétől függően (ilyenkor nem váltható be munkás további ásókra és nem lehet azonnal építkezni)

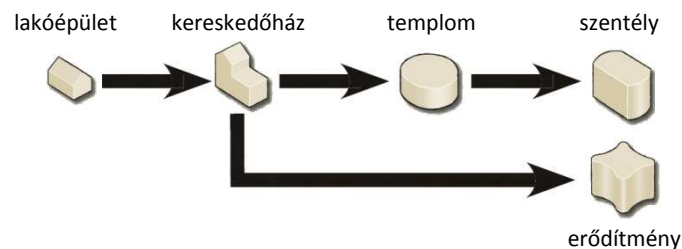
Szomszédosság:

- Közvetlen: egyik oldalukkal érintkező vagy folyóval elválasztott, de híddal összekötött területek
- Közvetett: egymástól folyóval elválasztott, de hajózási távolságon belüli területek

2: Hajózási távolság növelése: 1 pap + 4 pénzérme -> az új mezőn jelzett GyP

3: Az ásó átváltási költségének csökkentése: 2 munkás + 5 pénzérme + 1 pap -> 6 GyP

4: Egy épület fejlesztése



* az építési és fejlesztési költségek csoporttól függően eltérhetnek (lásd a játékosablán)

- Egyszerre egy szintet lehet fejleszteni
 - Lakóépület -> kereskedőház: * 2 munkás + 6/3 pénzérme (3, ha az ellenfél épülete közvetlenül szomszédos)
 - Kereskedőház -> erődítmény: csoporttól függő munkás + pénzérme -> a csoport speciális tulajdonsága elérhetővé válik
 - Kereskedőház -> templom: * 2 munkás + 5 pénzérme -> egy kegylapka (különböző, mint amilyen már van)
 - Templom -> szentély: csoporttól függő munkás + pénzérme -> egy kegylapka (különböző, mint amilyen már van)

- Új épület levétele a játékosabláról: balról jobbra; épület visszarakása: jobbról balra

5: Egy pap beküldése az egyik kultusz rendjébe

1 pap a négy kultuszsáv alján lévő egyik mezőre

- a pap végleges beadásával: 3 vagy 2 mezővel feljebb lépés a kultuszsávon
 - a pap visszavételével: 1 mezővel feljebb lépés a kultuszsávon (akkor is lehet, ha már mind a 4 hely betelt)
- Adott szintek eléréséért hatalompont jár (lásd a hatalompontok megszerzésénél)



- **6: Hatalomakciók:** lásd a hatalompontok használatánál

Hidat csak hatalomakcióval lehet építeni! (kivétel: Mérnök)

- **7: Speciális akciók:** fordulónként mindegyiket csak egy játékos használhatja

- Néhány csoport erődítményének megépítésével

- Egy adott kegylapka és egy adott bónuszkártya használatával: 1 mezővel feljebb lépés az egyik kultuszszávon

- **8: Passzolás és új kezdőjátékos**

Az először passzoló játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa

Aktuális bónuszkártya visszaadása (3 bónuszkártyáért a GyP-ok lelépése), új bónuszkártya elvétele (kivétel: utolsó forduló)

Általánosan: Az aktuális forduló pontozólapkája által mutatott cselekvés végrehajtásáért a GyP-ok lelépése

III-as fázis: Kultusz bónusz és a következő forduló előkészítése – csak az első 5 fordulóban

- Kultusz bónuszok a pontozólapkák jobb oldala alapján (többszörösen is teljesíthetők)
- Akciójelölők levétele a hatalomakciókról, speciális akciókról, kegylapkákról és bónuszkártyákról
- 1 pénzérme kerül mindhárom megmaradt bónuszkártyára
- Az aktuális forduló pontozókártyájának lefordítása

Hatalomjelölők: 3 tárolóban

Hatalompontok megszerzése: jelölők mozgatása először I-esből II-esbe, utána II-esből III-asba (ha az I-es üres)

- Ellenfél építkezéséért vagy fejlesztéséért (körösrendben kell döntenie):

saját épületek hatalompont-értékének (lásd lent) összege - 1 GyP-ért

(teljesen át kell váltani, kivéve: ha elfogy a GyP vagy ha nincs több hatalomjelölő)

- Lakóépületért: 1
- Kereskedőházért és templomért: 2
- Erődítményért és szentélyért: 3

- Bevétel a kereskedőházakért és az erődítményért

- 2 féle bónuszkártyáért

- 2 féle kegylapkáért

- Egy adott város megalapításáért (egyszeri jutalom)

- Egy adott pontozólapkáért (egyszeri kultusz bónusz)

- Kultuszszávon adott szintjeinek eléréséért (3-as/5-ös/7-es/10-es szintért 1/2/2/3 hatalompont)

Hatalompontok használata: csak a III-asban lévő jelölők használhatók -> átkerülnek az I-esbe

- 6 hatalomakció a játéktáblán: fordulónként mindegyiket csak egy játékos használhatja

Átváltás: bármikor a játékos körében (akción kívül), bármennyiszor

- 5 hatalompont -> 1 pap

- 3 hatalompont -> 1 munkás

- 1 hatalompont -> 1 pénzérme

- 1 pap -> 1 munkás

- 1 munkás -> 1 pénzérme

Hatalomjelölők feláldozása: plusz jelölők mozgatása II-esből III-asba -> ugyanennyi jelölő lekerül a II-esről

Egy város megalapítása

A játék folyamán egy vagy több város is alapítható, ami automatikusan megtörténik, ha

- Legalább 4 azonos színű épület áll egymással közvetlenül szomszédosan, és
- Ezen épületek összértéke legalább 7 hatalompont (a pontértékeket lásd a hatalompontok megszerzésénél)

Egy tetszőleges városlapka kerül a város egyik épülete alá

A lapka megszerzéséért a játékos megkapja:

- A lapkán jelzett GyP-okat
- A város kulcsát, mellyel később felléphet az egyik kultuszszávon legfelső (10-es) mezőjére (ezt kultuszszávonként csak egy játékos teheti meg)
- A lapkán jelzett egyszeri jutalmat (+1 mindegyik kultuszszávon / 1 pap / 2 munkás / 6 pénzérme / 8 hatalompont)

A városhoz utólag hozzá lehet építeni újabb épületeket; ilyenkor több város is összeérhet

Játék végi pontozás

- Kultusz: minden kultuszszávon külön: 1./2./3. hely -> 8/4/2 GyP (egyenlőségnél osztozás az érintett helyezések pontjain)
- Terület: összefüggő terület (közvetett szomszédosság is számít) nagysága alapján: 1./2./3. hely -> 18/12/6 GyP (egyenlőségnél osztozás az érintett helyezések pontjain)
- Megmaradt erőforrásokért: 1GyP/3 pénzérme (az átváltási szabályok alapján a többi erőforrás pénzérmékre váltható)

A játékot a legtöbb GyP-t gyűjtő játékos nyeri. Döntetlen esetén több győztes van.