

1. fázis: Bevétel

A játékosok begyűjtik a munkásokat, papokat érméket és hatalmat a megépített épületekről (ahogy a fajtáblán látszik), bónusz kártyákról és kegylapkákról. A bevételt a kézikon jelzi.

Hatalom megszerzése

Minden megszerzett hatalompontért mozgass 1 hatalmat az I. tálból a II.-ba. Ha az I. tálból üres, akkor a II.-ból a III.-ba. **Bármikor eldobhatsz végleg 1 hatalmat a II. tálból, hogy áttégy egy másikat a II. tálból a III.-ba.**

Amikor egy ellenfeled melletted építkezik, annyi hatalmat kaphatsz,

amennyi az új épület mellett lévő épületeid hatalomszintje. Ezért fizess eggyel kevesebb GyP-pt, mint amennyi hatalmat kaptál.

Annyi hatalmat kell elvenned és kifizetned, amennyit csak tudsz, vagy egyet sem kapsz.

2. fázis: Akciók

1 Átalakítás és/vagy házépítés* - Átalakíts egy közvetlen vagy közvetett szomszéd területet[†] és építhetsz 1 házat[‡]

2 Haladás a hajózássávon

3 Átváltási arány csökkentése - cseresáv

4 Épület fejlesztése*

5 Pap küldése egy kultuszszávrá - Tégy vissza 1 papot a készletedbe, hogy 1 mezőt haladj vagy tégy 1 papot az alsó szabad körre a nagyobb haladásért (végleg elveszíted)

6 Hatalom akciók - A játéktáblán található. Tégy akciójelzőt a használt akcióra!

7 Speciális akciók - Csak 1x használhatók, jelöld akciójelzővel.

8 Passzolás - Rakd vissza a bónuszlapot és végy el egy másikat. Az 1. passzoló játékos lesz a kezdőjátékos.

*Ha ≥ 4 épület (≥ 3 ha szentély is) ≥ 7 hatalompontértéssel) közvetlenül szomszédos, rakj le egy városjelzőt, és vedd el a jutalmát.

[†] A megmaradt ásókat használatod további területek átalakítására.

[‡] Ha építkezel, és abban a körben átalakított területet, ott kell építkezned.

3. fázis: Forduló vége

- Kultusz bónuszok begyűjtése (az ásókat lépéssorrendben használjátok)
- Akciójelzők letakarítása
- 1 érme lerakása minden megmaradt bónuszlapra
- Pontozólap lefordítása

Átváltás (akció előtt vagy után bármikor)

Elem	Ár
Érme	1 hatalom, 1 munkás vagy 1 pap
Munkás	3 hatalom vagy 1 pap
Pap	5 hatalom

Játék végi pontozás

- Kultuszszáv sorrend: 8/4/2
- Összefüggő település méretsorrend (közvetlenül vagy közvetetten): 18/12/6
- 3 érme = 1 GyP (váltsd át a munkásokat, hatalmat és papokat a pontozáskor)

Közvetlen szomszéd - mezők, amiknek közös éle van vagy híd van közöttük;

Közvetett szomszéd - mezők, amik között legfeljebb annyi folyómező van, mint amekkora a hajózási képességed, vagy összeköti valamilyen speciális fajképesség.



Hatalom akciók (Egyszer használhatók fordulónként, lépéssorrendben választható, a táblán jelölni kell a használatot)

Bónuszlap ikonok

	Érméket kapsz a bevételi fázisban
	Kapsz egy papot a bevételi fázisban
	Kapsz egy munkást a bevételi fázisban
	Hatalmat kapsz a bevételi fázisban
	Amikor visszadod ezt a lapot, kapsz 4 pontot a szentélyedért és erődödért
	Amikor visszadod ezt a lapot, kapsz 2 pontot minden kereskedőházadért
	Amikor visszadod ezt a lapot, kapsz 1 pontot minden házadért
	Ebben a körben, a hajózási képességed 1-gyel nő (a végső pontozáskor nem)
	Egy akcióként lépj egyet egy kultuszszávon
	Hajts végre egy átalakítás és építés akciót 1 ingyen ásóval.

Kegylapkák

	Speciális akcióként körönként 1x léphetsz egyet egy kultuszszávon.*
	A bevétel fázisban kapsz 4 hatalmat.*
	A bevétel fázisban kapsz 1 további munkást és 1 hatalmat.*
	A bevétel fázisban kapsz 3 érmet.*
	Amikor házat építesz, azonnal kapsz 2 GyP-ot.*
	Amikor kereskedőházzá építed át egy házat, azonnal kapsz 3 GyP-ot.*
	Amikor passzolsz, kapsz 2/3/3/4 GyP-ot a kereskedőházaid számától függően.*
	A városalapításhoz elég, ha az épületeid hatalomértéke összesen 6.*
	* Minden kultuszszávonként lépj egyet az adott kultuszszávon

Pontozólap bónuszok

	Kapsz 1 papot minden 4 helyért, amit elhagytál a víz kultuszszávon.
	Kapsz 4 hatalmat minden 4 helyért, amit elhagytál a tűz kultuszszávon.
	Kapsz 1 ásót minden 4 helyért, amit elhagytál az adott kultuszszávon.
	Kapsz 1 munkást minden 2 helyért, amit elhagytál az adott kultuszszávon.
	Kapsz 1 érmet minden helyért, amit elhagytál a föld kultuszszávon.

Városlapkák

	Kapsz 5 GyP-t és 6 érmet.
	Kapsz 6 GyP-t és 8 hatalmat.
	Kapsz 7 GyP-t és 2 munkást.
	Kapsz 8 GyP-t és lépj egyet MINDEN kultuszszávon!
	Kapsz 9 GyP-t és 1 papot.

Hajts végre egy átalakítás és építés akciót 1 ingyen ássóval.

* Minden kultuszikonért lépj
egyet az adott kultuszszávon

Kapsz 1 érmét minden helyért, amit elhagytál a föld kultuszszávon.

Kapsz 9 GyP-t és 1 papot.

Hatalom akciók (Egyszer használhatók fordulónként, lépéssorrendben választható, a táblán jelölni kell a használatot)

1. fázis: Bevétel

A játékosok begyűjtik a munkásokat, papokat érméket és hatalmat a megépített épületekről (ahogy a fajtáblán látszik), bónusz kártyákról és kegylapokról. A bevételt a kézikon jelzi.

Hatalom megszerzése

Minden megszerzett hatalompontért mozgass 1 hatalmat az I. tálból a II.-ba. Ha az I. tálból üres, akkor a II.-ból a III.-ba. **Bármikor eldobhatsz végleg 1 hatalmat a II. tálból, hogy áttégy egy másikat a II. tálból a III.-ba.**

Amikor egy ellenfeled melletted építkezik, annyi hatalmat kaphatsz,

 amennyi az új épület mellett lévő épületeid hatalomszintje. Ezért fizess eggyel  kevesebb GyP-pt, mint amennyi hatalmat kaptál.

Annyi hatalmat kell elvenned és kifizetned, amennyit csak tudsz, vagy egyet sem kapsz.

2. fázis: Akciók

1 Átalakítás és/vagy házépítés* - Átalakíts egy közvetlen vagy közvetett szomszéd területet[†] és építhetsz 1 házat[‡]

2 Haladás a hajózássávon

3 Átváltási arány csökkentése - cseresáv

4 Épület fejlesztése*

5 Pap küldése egy kultuszsávra - Tégy vissza 1 papot a készletedbe, hogy 1 mezőt haladj vagy tégy 1 papot az alsó szabad körre a nagyobb haladásért (végleg elveszíted)

6 Hatalom akciók - A játéktáblán található. Tégy akciójelzőt a használt akcióra!

7 Speciális akciók - Csak 1x használhatók, jelöld akciójelzővel.

8 Passzolás - Rakd vissza a bónuszlapot és végy el egy másikat. Az 1. passzoló játékos lesz a kezdőjátékos.

*Ha ≥ 4 épület (≥ 3 ha szentély is) ≥ 7 hatalompontértéssel) közvetlenül szomszédos, rakj le egy városjelzőt, és vedd el a jutalmát.

[†] A megmaradt ásókat használatod további területek átalakítására.

[‡] Ha építkezel, és abban a körben átalakított területet, ott kell építkezned.

3. fázis: Forduló vége

- Kultusz bónuszok begyűjtése (az ásókat lépéssorrendben használjátok)
- Akciójelzők letakarítása
- 1 érme lerakása minden megmaradt bónuszlapra
- Pontozólap lefordítása

Átváltás (akció előtt vagy után bármikor)

Elem	Ár
Érme	1 hatalom, 1 munkás vagy 1 pap
Munkás	3 hatalom vagy 1 pap
Pap	5 hatalom

Játék végi pontozás

- Kultuszsáv sorrend: 8/4/2
- Összefüggő település méretsorrend (közvetlenül vagy közvetetten): 18/12/6
- 3 érme = 1 GyP (váltsd át a munkásokat, hatalmat és papokat a pontozáskor)

Közvetlen szomszéd - mezők, amiknek közös éle van vagy híd van közöttük;

Közvetett szomszéd - mezők, amik között legfeljebb annyi folyómező van, mint amekkora a hajózási képességed, vagy összeköti valamilyen speciális fajképesség.



Hatalom akciók (Egyszer használhatók fordulónként, lépéssorrendben választható, a táblán jelölni kell a használatot)

JÁTÉKELŐKÉSZÍTÉS

1. Keverd össze a pontozólapokat, és képpel felfelé rakj le egyet-egyet a 6.-tól kezdve. Ha az 5-6. helyre olyat húzol, amin bal oldalon ásó van, tedd félre, húzz helyette másikat, majd keverd vissza.
2. Húzz 3-mal több bónuszkártyát, mint a játékosok száma és tedd a játéktábla mellé.
3. Tedd a kultusztáblát a játéktábla mellé.
4. Válogasd szét, és tedd 12 pakliba az ovális kegylapkákat a játéktábla mellé.
5. Rakd a hatszögletű városlapkákat a játéktábla mellé.
6. Válasszátok ki a kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos jelölőt.
7. A kezdőjátékossal kezdve, majd órajárási irányban megfelelően folytatva minden játékos válasszon fajt magának.
8. Minden játékos hajtsa végre az alábbiakat:
 - Rakja le a megfelelő színű 3 hidat és 7 papot a fajtáblája mellé
 - Rakja a házait, a kereskedőházait, az erődjét, a templomait és a szentélyét a fajtáblájára.
 - Tegye egy jelölőjét a pontozósáv **20-as mezőjére**.
 - Tegye egy jelölőjét a fajtáblája hajózássávjára (az első hajó fölé).
 - Tegye egy jelölőjét a fajtáblája cseresávjára (a 3 munkás egy ásóért mező mellé).
 - Tegye egy-egy jelölőjét mind a 4 kultuszsáv 0 mezőjére.
 - Vegye el a fajtáblája jobb felső sarkában látható kezdőkészletnek megfelelő számú munkást, papot és pénzt, valamint lépjen a megfelelő kultuszsáv(ok)on.
 - Tegye a tálcákra az ott látható mennyiségű hatalomjelzőt.
9. A kezdőjátékossal kezdve, majd órajárási irányban megfelelően folytatva minden játékos rakja le egy házát a fajlapjáról egy szabad saját terepnek megfelelő mezőre. Mindig a legbaloldali házat kell használni.
10. Az utolsó játékkal kezdve, majd órajárással ellentétesen folytatva minden játékos rakja le a második házát.
11. Az utolsó játékkal kezdve, majd órajárással ellentétesen folytatva minden játékos vegyen el egy bónuszlapkát és rakja maga elé.
12. Tégy 1 érmét a megmaradt 3 bónuszlapra.

Hajts végre egy átalakítás és építés akciót 1 ingyen ássóval.

* Minden kultuszikonért lépj
egyet az adott kultuszsávon

A vertical strip of five blue puzzle pieces and five hexagonal puzzle pieces. The blue pieces are at the top, each with a number and a small illustration: 1 (cloud), 2 (mushroom), 3 (hammer), 4 (cloud), and 5 (yellow circle). The hexagonal pieces are at the bottom, each with a number and a small illustration: 6 (key), 7 (key), 8 (key), 9 (key), and 10 (key).

Kapsz 1 érmét minden helyért, amit elhagytál a föld kultuszszávon.

Kapsz 9 GyP-t és 1 papot.