



ATLANTIS

ISLAND OF GODS

KRZYSZTOF WOLICKI



· HINTERGRUND ·

Lange vor den Zivilisationen, von denen wir heute wissen, gab es eine Insel, die unter den zeitgenössischen Wissenschaftlern als Atlantis bekannt ist. Sie gedieh und blühte dank der Opfer und Verehrung, die ihre Einwohner ihren Göttern gegenüber darbrachten. Im Gegenzug segneten die Götter sie mit kulturellen Errungenschaften und technologischen Fortschritten, besonders in den Bereichen der Kunst und der Architektur. Als Dank errichteten die Atlanter ihren Göttern glorreiche Monumente. Über Jahrhunderte war alles gut, bis ...

Ares, der Sohn von Zeus und Hera, Krieg nach Atlantis brachte und sowohl Volk als auch Götter entzweite. Seine Grausamkeit schürte einen unendlichen Zwist unter den Atlantern. Um ihre Anhänger zu schützen, sandten die Götter den Priestern mächtige Visionen oder nahmen menschliche Gestalt an, um als Propheten unter den Menschen zu wandeln. Am Ende jedoch versuchte der Schöpfer des Urmeeres das Leiden der Atlanter zu beenden, indem er Atlantis in die Tiefen warf.

Mit Hilfe der Götter gelang es mehreren Stämmen der Atlanter zu überleben und sie brachten ihr Wissen und ihre Kultur in ferne Länder.

· ÜBER DAS SPIEL ·

In **Atlantis: Insel der Götter** dienen die Spieler den Göttern als Hohepriester, für die sie vor dem Untergang von Atlantis Monumente errichten.

Während des Spiels stehen den Spielern in jeder Runde fünf Aktionen zur Verfügung, die sie mit Hilfe von Karten auf mehreren Tableaus abhandeln. Diese Tableaus repräsentieren die unterschiedlichen Regionen von Atlantis.

Die Karten erlauben es den Spielern (Hohepriestern):

- Neue Anhänger zu rekrutieren
- Feste zu Ehren der Götter zu feiern
- Neue Tempel zu bauen

Spielziel: Baue alle Tempel deines Gottes, erfahre seinen Segen und überlebe die bevorstehende Katastrophe.

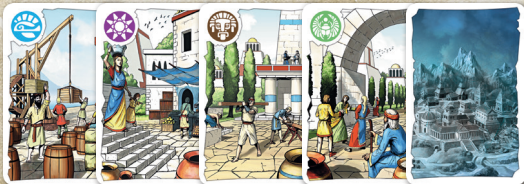
· SPIELMATERIAL ·



Spielanleitung



Doppelseitige Regionstableaus [4]



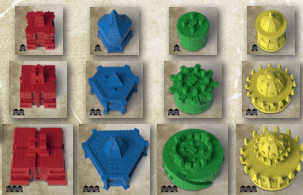
Einwohnerkarten [72]



Götterkarten [6]



Spielerhilfen [4]



Tempelplättchen [24]
(6 in jeder Spielerfarbe)



Reihenfolgemarkers [4]



Aktionenmarker [5]



Assistentenmarker [4]



„Bau abgeschlossen“-Marker [13]



„Göttliche Präsenz“-Marker [1]

· BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS ·

Einwohnerkarten

Jede Einwohnerkarte hat ein **farbiges Symbol** in der oberen linken Ecke, das anzeigt, aus welcher Region **1** die Einwohner stammen. Für jede der vier Regionen gibt es eine **Farbe** im Spiel:



Regionstableaus

Jede Region beinhaltet:








- Die **Farbe** der Region **1**
- Die Spezialfähigkeit der Region **2**
- Ein Feld für einen Reihenfolgemarkier **3**, um die Reihenfolge der Regionen festzulegen
- Baustellen – eine für jeden Spieler **4** in der entsprechenden Farbe des Spielers und zusätzlich eine neutrale graue Baustelle **5**
- Ein Symbol das anzeigt, ob diese Seite für das erste Spiel verwendet werden sollte **6**



Götterkarten

Jeder Spieler erhält eine Götterkarte und gilt als Hohepriester dieses Gottes. Auf jeder Götterkarte sind vier nummerierte Regionen **1** abgebildet, die zeigen, wo der Spieler welche Tempelbauten errichten soll.

Beispiel: Für den Gott Perun sollen die Tempel wie folgt errichtet werden.

- **In Region 1:** Tempel der Stufe I, der aus einem Tempelplättchen der Stufe I  besteht,
- **In Region 2:** Tempel der Stufe IV, der aus zwei Tempelplättchen der Stufe II   besteht,
- **In Region 3:** Tempel der Stufe I, der aus einem Tempelplättchen der Stufe I  besteht,
- **In Region 4:** Tempel der Stufe III, der aus einem Tempelplättchen der Stufe III    besteht.








Spielerhilfen

Diese doppelseitig bedruckte Karte enthält eine Liste aller im Spiel verwendeten Symbole auf der einen und eine Liste aller Aktionen, die ein Spieler während seines Zuges ausführen kann, auf der anderen Seite.



Tempelplättchen

Auf jedem Plättchen ist ein Symbol abgebildet, das die Stufe des Tempels angibt. Die Tempelplättchen gibt es in drei unterschiedlichen Größen: klein (Stufe I)  **1**, mittel (Stufe II)  **2**, und groß (Stufe III)  **3**.




Reihenfolgemarker

Die Reihenfolgemarker legen fest, in welcher Reihenfolge die Regionstableaus angeordnet


werden. Vor dem Spiel müsst ihr die Reihenfolge der Regionen festlegen (ihr könnt die Reihenfolge auch zufällig festlegen). Anschließend werden die Reihenfolgemarker auf die entsprechenden Regionen gelegt.




Assistentenmarker

 Assistentenmarker verringern die Kosten der Aktion Bauen um eine Karte.

Aktionsmarker

 Aktionsmarker werden verwendet, um anzuzeigen wie viele Aktionen der aktive Spieler in seinem aktuellen Zug bereits ausgeführt hat.

„Bau abgeschlossen“-Marker

 „Bau abgeschlossen“-Marker werden auf die Götterkarte eines Spielers gelegt, um anzuzeigen welche Tempelbauten in welchen Regionen er bereits abgeschlossen hat.

· SYMBOLE ·



„Göttliche Präsenz“-Marker



Karten in der Hand eines Spielers



Die **Farbe** der Region



Rekrutierungsstapel



Rekrutierungsbereich



Ablagestapel



Einwohnerkarte



Einwohnerkarte einer bestimmten **Farbe**



Bereich für Anhänger eines Spielers



Bereich für Anhänger der anderen Spieler



Region



Region einer bestimmten **Farbe**, in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker befindet



Spezialfähigkeit einer Region



Assistentenmarker



Spieler



Baustelle



Tempel der Stufe I



Tempel einer beliebigen Stufe



Beliebig



Entferne



Lege




Verschiebe



Führe aus

· SPIELAUFBAU ·

❖ **1** Legt alle Regionstableaus in Reichweite der Spieler aus. Jeder Spieler darf eine der Seiten eines Regionstableaus bestimmen, die im Spiel verwendet wird **1**. Das  Symbol markiert die Seite eines Regionstableaus, die für das erste Spiel empfohlen wird. Es ist egal, wie die Regionstableaus angeordnet werden, aber wir empfehlen, sie in einer vertikalen oder horizontalen Linie anzuordnen.

❖ **2** Legt die „Bau abgeschlossen“-Marker in Reichweite der Spieler aus **2**.

❖ **3** Falls ihr ein Regionstableau mit einer Spezialfähigkeit verwendet, die es den Spielern erlaubt, Assistentenmarker zu erhalten, legt ihr entsprechend viele Assistentenmarker wie Spieler am Spiel teilnehmen **3** auf die entsprechende Region. Nicht benötigte Assistentenmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

❖ **4** Nehmt die vier Reihenfolgemarken und verteilt sie zufällig auf die Regionen **4**. Falls alle Spieler damit einverstanden sind, könnt ihr auch eine feste Reihenfolge bestimmen, anstatt sie zufällig zu verteilen. Sobald ihr die Reihenfolge festgelegt habt, könnt ihr die Regionen der Übersicht halber entsprechend der Reihenfolgemarken anordnen (von 1 bis 4).

❖ **5** Sortiert die Karten in die folgenden Stapel: Einwohnerkarten, Götterkarten und Spielerhilfen.

❖ **6** Mischt die Götterkarten und teilt an jeden Spieler eine zufällige Götterkarte **5** und eine Spielerhilfe aus **6**.

❖ **7** Stellt den Stapel mit Einwohnerkarten entsprechend der Spieleranzahl zusammen:

❖ **1** Spieler: 6 Einwohnerkarten jeder **Farbe**,

♣ 2 Spieler: 10 Einwohnerkarten jeder **Farbe**,

♣ 3 Spieler: 14 Einwohnerkarten jeder **Farbe**,

♣ 4 Spieler: 18 Einwohnerkarten jeder **Farbe**,

Die nicht benötigten Einwohnerkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

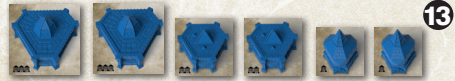
♣ **8** Nehmt eine Karte jeder Farbe aus dem Stapel mit Einwohnerkarten. Diese 4 Karten bilden einen kleinen Stapel. Mischt beide Stapel einzeln. Platziert den großen Stapel oberhalb der Regionen, dies ist der Rekrutierungsstapel **7**. Deckt die oberste Karte des kleinen Stapels auf und legt sie neben den Rekrutierungsstapel und legt anschließend den „Göttliche Präsenz“-Marker auf die Region der zugehörigen **Farbe** der aufgedeckten Karte **8**. Legt anschließend die restlichen Karten des kleinen Stapels offen neben die erste Karte. Dies ist euer Rekrutierungsbereich **9**, der aus 4 offenen Einwohnerkarten besteht (eine Karte jeder **Farbe**).

♣ **9** Bestimmt den Startspieler: Entweder zufällig oder es wird der Spieler zum Startspieler ernannt, der zuletzt einen antiken Tempel besucht hat. Er erhält 5 Aktionsmarker und legt sie vor sich ab **10**.

♣ **10** Teilt an jeden Spieler eine Karte vom Rekrutierungsstapel aus, die jeder Spieler offen vor sich auslegt (Bereich für Anhänger) **11**. Teilt als nächstes verdeckt drei Karten vom Rekrutierungsstapel an den Startspieler aus, vier Karten an den zweiten Spieler, fünf Karten an den dritten Spieler und sechs Karten an den vierten Spieler. Diese Karten nehmen die Spieler auf die Hand **12**.

♣ **11** Jeder Spieler erhält 6 Tempelplättchen in der von ihm gewählten Farbe **13**.

SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER



· SPIELZIEL ·

Der erste Hohepriester (Spieler), der zuerst seine Tempelbauten (die Götterkarte zeigt die entsprechenden Vorgaben) in den vier Regionen von Atlantis fertigstellt, gewinnt das Spiel. Die während des Spielaufbaus ausgeteilte Götterkarte bestimmt die Tempelbauten, die von einem Spieler in jeder der vier Regionen errichtet werden müssen. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

· SPIELÜBERSICHT ·

Zu Beginn seines Zuges zieht der aktive Spieler drei Karten aus dem Rekrutierungsbereich und/oder vom Rekrutierungstapel. Anschließend führt er in beliebiger Reihenfolge fünf Aktionen aus und setzt dazu Karten aus seiner Hand ein, um beim Tempelbau Fortschritte zu erzielen.

Nach jeder seiner Aktionen gibt der Spieler einen der Aktionsmarker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Sobald der Spieler alle fünf Aktionsmarker weitergegeben hat, endet sein Zug und der nächste Spieler beginnt seinen Zug.



Falls der aktive Spieler nach einer beliebigen Aktion alle Vorgaben seiner Götterkarte erfüllt hat (die vorgegebenen Tempelbauten wurden in den entsprechenden Regionen gebaut), endet das Spiel sofort.

· SPIELABLAUF ·

· ZUGREIHENFOLGE ·

Die Spieler führen ihre Züge im Uhrzeigersinn aus, beginnend beim Startspieler. Sobald der aktive Spieler seine fünfte Aktion ausgeführt hat, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Es wird solange gespielt, bis einer der Spieler die Vorgaben auf seiner Götterkarte erfüllt hat.

· EIN ZUG ·

❖ Solovariante

Baue das Spiel entsprechend den normalen Regeln auf, wenn du alleine spielst. Füge zu Beginn jedes Zuges zwei weitere Schritte ein:

❖ Ziehe die oberste Karte vom Rekrutierungsstapel und lege sie unterhalb der Regionstableaus aus. Dies ist der Bereich für

die Anhänger deines Gegners und besteht immer aus genau einer Karte. In den nachfolgenden Zügen ersetzt du die Karte immer durch eine neue.

❖ Lege anschließend einen „Bau abgeschlossen“-Marker neben die zuvor ausgelegte Karte. Dieser wird als Rundenmarker verwendet. In jedem Zug wirst du solch einen Marker hinzufügen. Das Spiel endet nach dem Zug, in dem der zehnte Marker hinzugefügt wurde.

❖ 1 Ziehe 3 Einwohnerkarten

aus dem Rekrutierungsbereich und/oder vom Rekrutierungsstapel.

A ❖ Der aktive Spieler nimmt sich 1 der 4 offen ausliegenden Einwohnerkarten aus dem Rekrutierungsbereich und nimmt sie auf die Hand

B ❖ Er zieht die oberste Karte vom Rekrutierungsstapel und legt sie an die Stelle der gerade genommenen Karte.

C ♣ Er wiederholt A und B solange, bis er insgesamt drei Karten auf seine Hand genommen hat.

Anmerkung: Anstatt eine Karte aus dem Rekrutierungsbereich zu nehmen, kann der Spieler eine Karte vom Rekrutierungsstapel ziehen. Normalerweise macht ein Spieler dies, wenn keine der im Rekrutierungsbereich liegenden Karten der von ihm benötigten **Farbe** entspricht.

Wichtig: Befinden sich keine Karten mehr im Rekrutierungsstapel, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Rekrutierungsstapel bereitgelegt.

♣ **2 Führe 5 Aktionen aus**

Nach jeder ausgeführten Aktion gibt der aktive Spieler einen Aktionsmarker an den Spieler zu seiner Linken weiter.

AKTIONSMARKER VERWENDEN: Diese Marker werden verwendet, um alle Spieler daran zu erinnern, wie viele Aktionen im aktuellen Zug bereits ausgeführt wurden. Nach jeder Aktion nimmt sich der nächste Spieler einen Aktionsmarker vom aktiven Spieler. Nachdem 5 Aktionsmarker weitergegeben wurden, endet der aktuelle Zug.

♣ **3 Karten abwerfen**

Am Ende seines Zuges darf der aktive Spieler nicht:

! mehr als fünf Karten auf seiner Hand haben

! mehr als fünf Einwohnerkarten der gleichen **Farbe** in seinem Bereich für Anhänger haben

Alle überzähligen Karten müssen vor Beginn des Zuges des nächsten Spielers auf den Ablagestapel **abgeworfen** werden.

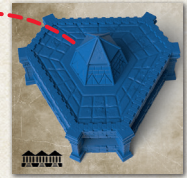
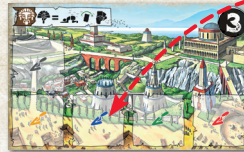
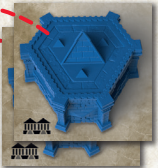
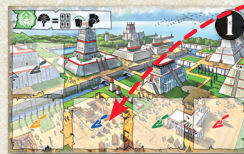
· SPIELENDENDE ·

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler nach dem Ausführen einer Aktion alle Vorgaben seiner Götterkarte erfüllt hat. Er muss in jeder Region einen Tempel bestehend aus bestimmten Tempelplättchen bauen. Jeder Tempel muss auf der Baustelle der entsprechenden Farbe des aktiven Spielers gebaut werden. Die Tempel müssen entsprechend der Vorgaben der Götterkarte auf den Regionen mit den zugehörigen Reihenfolgemarkern gebaut werden.

Beispiel: Der blaue Spieler hat eine Götterkarte mit den folgenden Vorgaben:



Dieser Spieler wird das Spielende auslösen, wenn er seine Tempel wie folgt gebaut hat.



Das Spiel endet **NICHT**, wenn:

❖ der aktive Spieler in einer Region mehr

Tempelplättchen hat (inkl. der neutralen Baustelle), als auf seiner Götterkarte vorgegeben sind,

❖ die Formen der Tempel den Vorgaben entsprechen, aber sie in den falschen Regionen gebaut wurden,

❖ es einen Tempel des aktiven Spielers auf einer neutralen Baustelle gibt,

❖ die Stufen der Tempel den Vorgaben entsprechen, aber ihre Formen nicht (sie sind aus falschen Tempelplättchen zusammengesetzt).

· SPIELERAKTIONEN ·

Während ihrer Züge dürfen die Spieler die nachfolgenden Aktionen **in beliebiger Reihenfolge und Anzahl ausführen, bis auf die Aktion *Bekehren***. Diese darf nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

Die meisten Aktionen dürfen nicht ausgeführt werden, sofern nicht eine bestimmte Voraussetzung gegeben ist.

· REISEN ·

Wirf eine Einwohnerkarte von deiner Hand ab, um den „Göttliche Präsenz“-Marker in die Region zu verschieben, die der **Farbe** der abgeworfenen Einwohnerkarte entspricht.



· BAUEN ·

Lege eine Anzahl Karten, die der **Farbe** der Region entsprechen, in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker befindet, aus deiner Hand in deinen Bereich für Anhänger. Baue anschließend deinen Tempel aus, indem du ein Tempelplättchen der Stufe I platzierst oder ein Tempelplättchen (oder den ganzen Tempel) durch ein Tempelplättchen der nächsthöheren Stufe ersetzt.




...

Baukosten:


❖ **Baue einen Tempel der Stufe I** : Lege eine Einwohnerkarte in deinen Bereich für Anhänger,


❖ **Baue einen Tempel der Stufe II** :
Lege zwei Einwohnerkarten in deinen Bereich für Anhänger,


❖ **Baue einen Tempel der Stufe III** :
Lege drei Einwohnerkarten in deinen Bereich für Anhänger,

❖ **und so weiter.**



 **Assistentenmarker:** Die Spieler können Assistentenmarker einsetzen, um die Baukosten um 1 Karte zu senken. Der Assistentenmarker wird anschließend zurück in die Region gelegt, aus der er stammt.

Beispiel 1: Der Spieler kann einen Assistentenmarker einsetzen, um einen Tempel der Stufe I  zu bauen, ohne eine Einwohnerkarte in seinen Bereich für Anhänger legen zu müssen.

Beispiel 2: Der Spieler kann einen Assistentenmarker einsetzen, um einen Tempel der Stufe III  zu bauen, und nur 2 Einwohnerkarten in seinen Bereich für Anhänger legen zu müssen.

WICHTIG: Jeder Spieler darf zu jeder Zeit nur einen Assistentenmarker haben. Nachdem dieser eingesetzt wurde, kann ein Spieler versuchen sich den Assistenten aus der jeweiligen Region wiederzuholen.

Regeln für den Bau:

❖ Die Stufen II, III sowie höhere Stufen eines Tempels können aus verschiedenen Tempelplättchen zusammengesetzt werden. Siehe die nachfolgende Abbildung:

Stufe II:  oder 

Stufe III:  oder 

Stufe IV:




oder







oder





❖ Die Spieler dürfen nur auf den Baustellen ihrer Farbe bauen, oder auf neutralen Baustellen. 


❖ Der Bau eines Tempels beginnt immer mit Stufe I. Durch weitere Aktionen kann die Stufe eines Tempels erhöht werden.

Beispiel: Der Spieler möchte einen Tempel der Stufe III bauen, der aus einem Tempelplättchen der Stufe II   als Basis besteht und einem Tempelplättchen der Stufe I  darauf. Um dies zu tun, muss er:

⌘ Mit einer Aktion einen Tempel der Stufe I  bauen, indem er 1 Einwohnerkarte in seinen Bereich für Anhänger legt und ein Tempelplättchen der Stufe I platziert,

⌘ Mit einer weiteren Aktion den Tempel auf Stufe II   ausbauen, indem er 2 Einwoh-

nerkarten in seinen Bereich für Anhänger legt und das Tempelplättchen der Stufe I durch ein Tempelplättchen der Stufe II ersetzt,




⌘ Mit einer weiteren Aktion den Tempel auf Stufe III ausbauen, indem er 3 Einwohnerkarten in seinen Bereich für Anhänger legt und ein Tempelplättchen der Stufe I  auf dem Tempelplättchen der Stufe II platziert.

❖ Auf einer einzelnen neutralen Baustelle dürfen sich nur Tempelplättchen eines einzigen Spielers befinden.


Beispiel: Da sich ein Tempelplättchen des blauen Spielers auf der neutralen Baustelle befindet, kann der rote Spieler dort solange keine eigenen Tempelplättchen platzieren, bis alle Tempelplättchen des blauen Spielers entfernt wurden.

❖ Die Baukosten entsprechen immer der Stufe, die gebaut wird, nicht der Stufe des Tempelplättchens, das gelegt wird.

Beispiel: Im vorherigen Beispiel hat der aktive Spieler einen Tempel der Stufe III gebaut, der

aus jeweils einem Tempelplättchen der Stufe II und I besteht. Er musste also 3 Einwohnerkarten einer Farbe in seinen Bereich für Anhänger legen, da der Tempel auf Stufe III (  + ) ausgebaut wurde. Dass er für den Ausbau auf Stufe III ein Tempelplättchen der Stufe I verwendet hat, ist irrelevant für die Kosten.


❖ Hat ein Spieler ein Tempelplättchen einer benötigten Stufe nicht mehr in seinem Vorrat (weil es bereits verbaut wurde), kann er dieses nicht mehr verbauen.

❖ Wenn ein Spieler den Bau eines Tempels in einer Region abgeschlossen hat und seine Form der Vorgabe auf seiner Götterkarte entspricht, legt er einen „Bau abgeschlossen“-Marker  auf den entsprechenden Tempel auf seiner Götterkarte.

· ABREISSEN ·



Der Spieler darf ein beliebiges seiner Tempelplättchen aus einer beliebigen Region entfernen.


Entferne den „Bau abgeschlossen“-Marker  von der Götterkarte, wenn ein bereits fertig gebauter Tempel abgerissen wurde.

Beispiel: Normalerweise wird diese Aktion genutzt, wenn ein Spieler eine oder mehrere frühere Aktionen falsch geplant hat und Tempel in anderen Regionen gebaut hat, deren Tempelplättchen er nun für den Bau eines anderen Tempels benötigt.

· BEKEHREN ·

HINWEIS: Diese Aktion darf nur einmal pro Zug ausgeführt werden.

Verschiebe eine Einwohnerkarte aus dem Bereich für Anhänger eines Gegners in deinem Bereich für Anhänger.

Achtung – Du nimmst diese Karte nicht auf deine Hand. 



· FEST AUSRICHTEN ·

Voraussetzung: Du musst in deinem Bereich für Anhänger mindestens 3 Karten in der

Farbe der Region haben, in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker zurzeit befindet. Verschiebe 2 Einwohnerkarten in der Farbe der Region in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker zurzeit befindet von deinem Bereich für Anhänger auf den Ablagestapel und führe anschließend die Spezialfähigkeit der Region aus.



· REKRUTIERUNG ·

Lege eine beliebige Anzahl Einwohnerkarten in der **Farbe** der Region in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker zurzeit befindet aus deiner Hand in deinen Bereich für Anhänger.



Beispiel: Der Spieler hat eine Einwohnerkarte zu wenig in seinem Bereich für Anhänger, um die Aktion Fest Ausrichten auszuführen. Allerdings hat er die entsprechende Karte auf seiner

Hand, also führt er die Aktion Rekrutierung aus, um eine beliebige Anzahl Einwohnerkarten in der **Farbe** der Region in der sich der „Göttliche Präsenz“-Marker zurzeit befindet von seiner Hand in seinen Bereich für Anhänger zu legen.

· ÜBERZEUGEN ·

Ziehe eine Karte vom Rekrutierungsstapel. Du darfst keine Karte aus dem Rekrutierungsbereich nehmen.



REDIMP GAMES
Prosta 244 43-376 Kalna
contact@redimp.pl www.redimpgames.com

SPIELDESIGNER
Krzysztof Wolicki

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Peer Lagerpusch

ILLUSTRATOREN
Łukasz Matuszek
Agnieszka Mirosław-Kalinowska

LEKTORAT
Markus Klapper
Karsten Schulmann

Ich widme dieses Spiel meinen wundervollen Kindern Wiktorja und Kinga und danke ihnen für ihre Geduld und ihre Nachsicht, während der Zeit in der ich mit der Entwicklung dieses Spiels beschäftigt war.

Besonderer Dank gilt den folgenden Personen für ihre große Hilfe und ihren Beitrag während des Designprozesses: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera.



Tausche zwei beliebige deiner Tempelplättchen zwischen Baustellen aus. Du darfst die getauschten Plättchen auf oder unter eines deiner Tempelplättchen legen und änderst somit die Tempelstufe.



Verschiebe ein beliebiges deiner Tempelplättchen von einer beliebigen Baustelle auf eine andere. Du darfst das Plättchen auf oder unter eines deiner Tempelplättchen legen und erhöhst somit die Tempelstufe.



Tausche eine deiner Einwohnerkarten in deinem Bereich für Anhänger mit einer Karte aus deiner Hand.



Nimm dir einen Assistentenmarker aus der Region. Beachte: Du darfst niemals mehr als einen Assistentenmarker haben.



Nimm eine Karte aus deinem Bereich für Anhänger zurück auf deine Hand.



Verschiebe den „Göttliche Präsenz“-Marker in eine andere Region.



Nimm zwei beliebige Einwohnerkarten aus dem Rekrutierungsbereich auf deine Hand. Denke daran den Rekrutierungsbereich sofort wieder aufzufüllen, nachdem du eine Karte genommen hast.



Ziehe zwei Einwohnerkarten vom Rekrutierungsstapel.