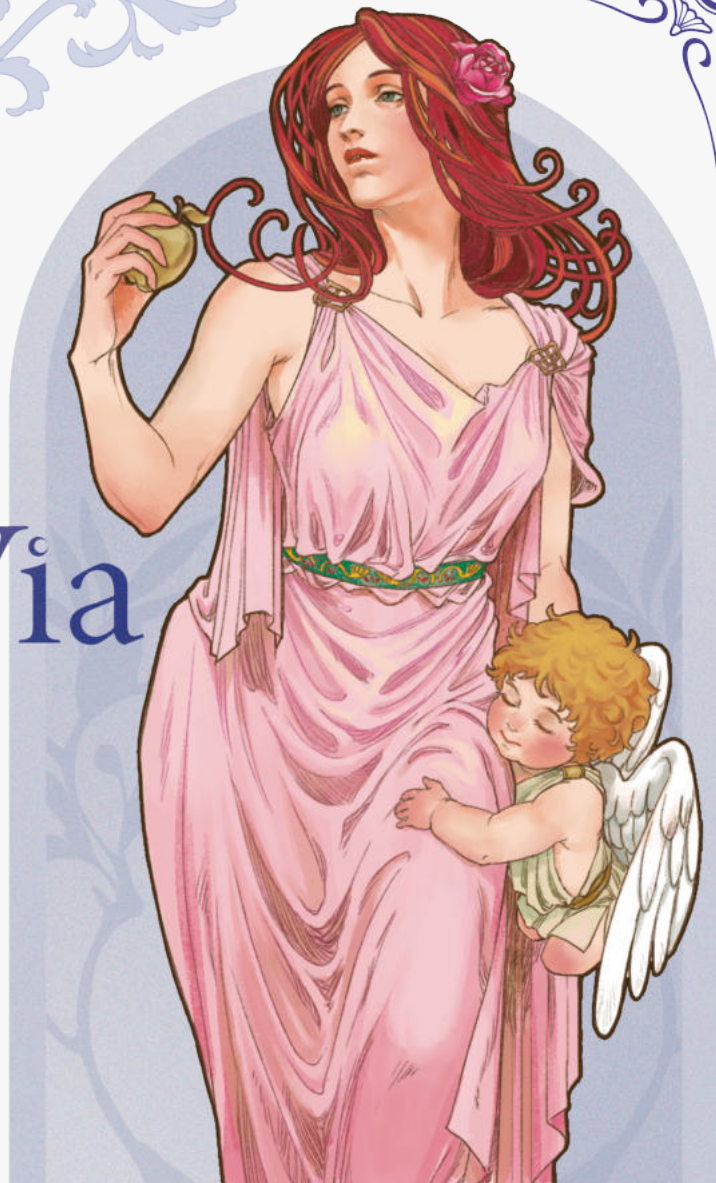


デアイ・ヴィア

Deae Via

Fudacoma Games



Deae Via

デアイ・ヴィア

Spieler: 1–2

Spieldauer: 30 Minuten

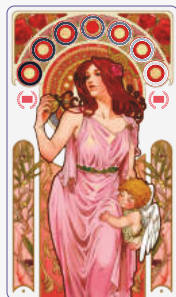
Alter: ab 10 Jahren

—Deae Via, der heilige Pilgerweg unter den wachsamen Augen von sechs Göttinnen. Du bist ein Priester und wetteiferst um den Titel des nächsten Hohepriesters. Trage die auf dem zentralen Platz versammelten Gebete zu den Tempeln und gewinne das Vertrauen, den Segen und die Siegel der Göttinnen.

Welche Gebete wirst du darbringen, welchen heiligen Bezirk wirst du betreten und die Gunst welcher Göttin wirst du vertiefen? Deine Entscheidungen bestimmen deinen Ruhm. Wer wird den Schutz der sechs Göttinnen am geschicktesten vereinen und von den Göttern auserwählt werden?—

✧ Spielmaterial ✧

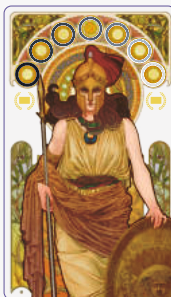
Göttinnentafeln (je 1 in rot, orange, gelb, grün, blau und violett)



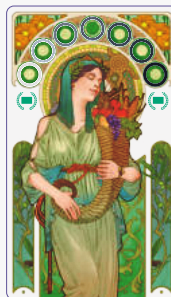
Rot



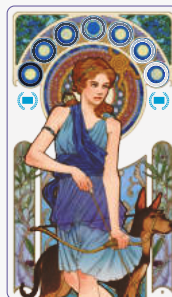
Orange



Gelb



Grün



Blau

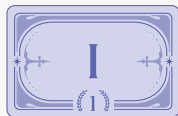


Violett

Segenskarten: 51 (Stufe 1: 18, Stufe 2: 15, Stufe 3: 18)



Vorderseite



Rückseite (Stufe 1)



Rückseite (Stufe 2)



Rückseite (Stufe 3)

Siegelplättchen: 12



Vorderseite



Rückseite

Tempelplättchen: 6 (3 weiße und 3 schwarze) **Priesterfiguren: 2** (1 weiße und 1 schwarze)



Weiß



Schwarz



Gebetswürfel: 42 (je 5 in rot, orange, gelb, grün, blau und violett; 12 graue)



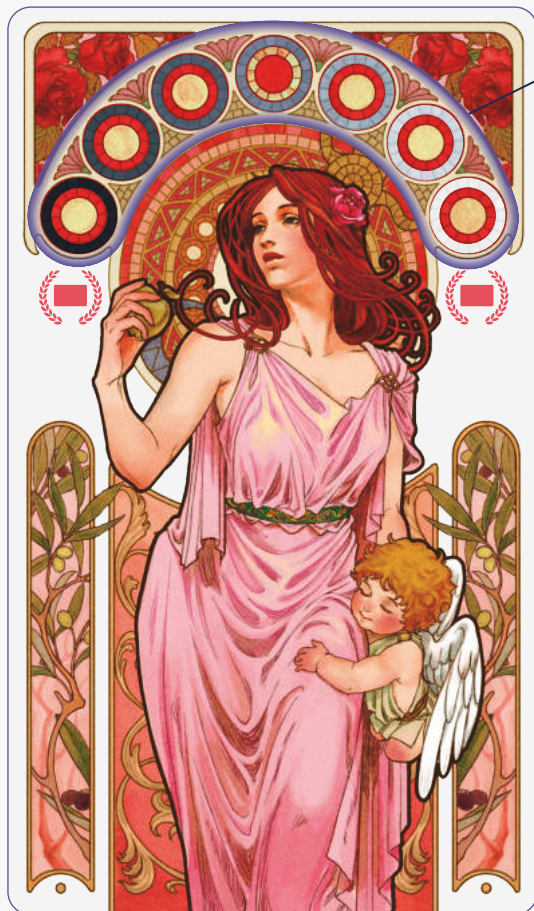
Glaubensmarker: 6 (transparent)



Zusatz-Erwerbsmarker: 1

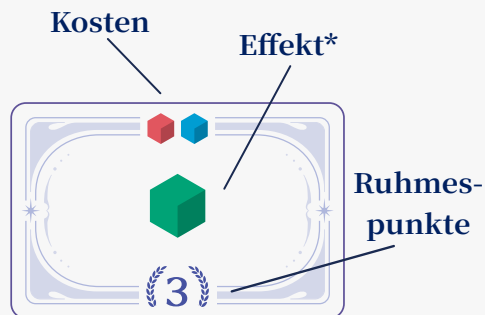


Göttinnentafeln, Segenskarten und Siegelplättchen

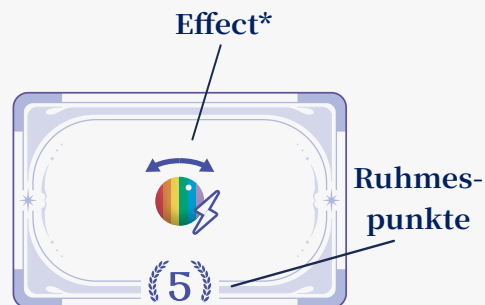


Göttinnentafeln

Glaubensleiste



Segenskarten



Siegelplättchen

* Siehe Seiten 24–26 für die Effekte.

Spielübersicht

Deae Via ist ein Wettstreit zwischen dem weißen und dem schwarzen Spieler. Das Spiel findet rund um einen Ring aus Tempelbereichen statt, in denen eine weiße bzw. schwarze Priesterfigur den jeweiligen Spieler darstellt. Im Spiel setzen die Spieler nacheinander jeweils eine Priesterfigur oder einen Gebetswürfel in die Bereiche. Die Bereiche sind weiß oder schwarz, und jede Priesterfigur darf nur in einen Bereich ihrer eigenen Farbe gesetzt werden. Göttinnentafeln trennen die Bereiche voneinander, und der Glaube auf jeder Tafel wird im Laufe des Spiels zwischen den Spielern hin- und hergezogen. Stärke den Glauben, um Siegelplättchen zu erhalten, oder gib Würfel aus, um Segenskarten zu erhalten und dem Sieg näherzukommen. Wer zuerst mindestens 30 Ruhmespunkte oder drei Siegelplättchen sammelt, gewinnt.



Zuerst werden die Grundregeln für zwei Spieler erklärt. Die Soloregeln beginnen auf Seite 16.

Spielaufbau

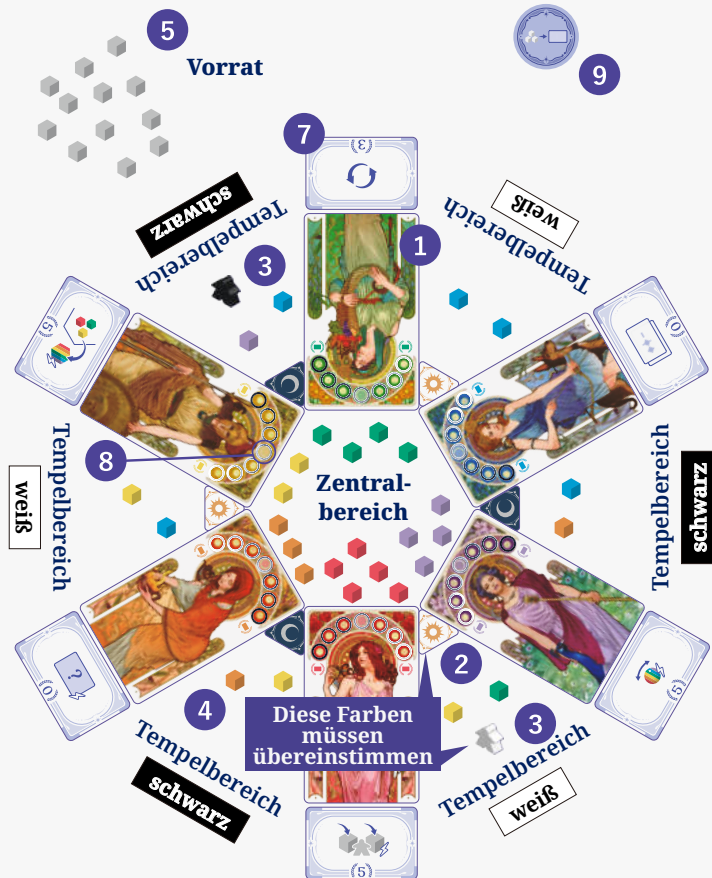
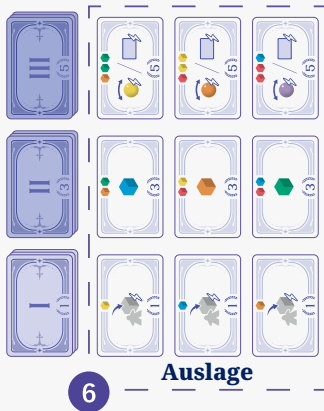
- 1** Lege die Göttinnentafeln in der auf Seite 6 gezeigten Reihenfolge zu einem Kreis aus, sodass die Glaubensleisten nach innen zeigen.
Der von den sechs Göttinnentafeln umschlossene Bereich heißt **Zentralbereich**.
- 2** Lege die Tempelplättchen wie auf Seite 6 abgebildet zwischen die Göttinnentafeln, abwechselnd weiß und schwarz.
Der von zwei Göttinnentafeln und einem Tempelplättchen umschlossene Bereich heißt **Tempelbereich**.
Jeder Tempelbereich ist entsprechend der Farbe seines Tempelplättchens weiß oder schwarz.
- 3** Wähle ein beliebiges Paar einander gegenüberliegender Tempelbereiche auf gegenüberliegenden Seiten des Zentralbereichs: einen weißen und einen schwarzen.
Setze in jeden dieser Bereiche eine Priesterfigur.
Die Farbe jeder Priesterfigur muss mit der Farbe ihres Tempelbereichs übereinstimmen.
- 4** Lege zufällig jeweils 2 Gebetswürfel der sechs nicht-grauen Farben (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett) in jeden Tempelbereich.
Lege alle übrigen nicht-grauen Würfel in den Zentralbereich.
- 5** Lege alle grauen Gebetswürfel zusammen auf den Tisch. Sie bilden den **Vorrat**.
- 6** Sortiere die Segenskarten nach Stufe (Rückseitengestaltung), bilde für jede Stufe einen Nachziehstapel und lege die Stapel neben die Göttinnentafeln.
Ziehe von jedem Stapel drei Karten und lege sie offen in einer Reihe aus. Sie bilden die **Auslage**.
- 7** Wähle zufällig sechs Siegelplättchen und lege je eines unter jede Göttinnentafel. Lege die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.

8 Lege einen Glaubensmarker in die Mitte jeder Glaubensleiste.

9 Bestimmt zufällig den Startspieler und den zweiten Spieler.

Der zweite Spieler wählt eine Farbe (Weiß oder Schwarz). Der Startspieler verwendet die übrige Farbe.

Der zweite Spieler nimmt den Zusatz-Erwerbsmarker und legt ihn vor sich ab.



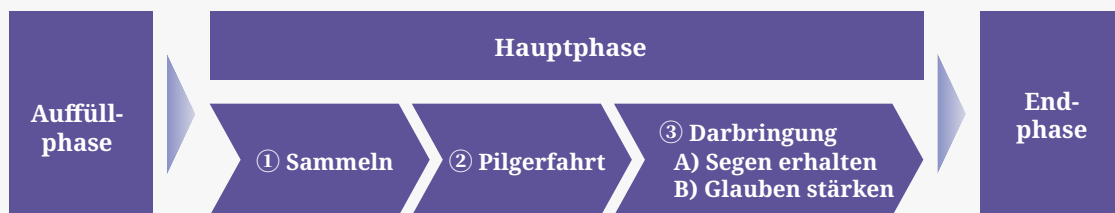
Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, bis einer von ihnen eine Siegbedingung erfüllt. In deinem Zug führst du nacheinander die **【Auffüllphase】**, die **【Hauptphas】** und die **【Endphase】** aus.

Nachdem du alle drei Phasen abgeschlossen hast, ist dein Gegner am Zug.

Ein Spieler gewinnt sofort, sobald er während seines Zuges mindestens 30

Ruhmespunkte erreicht oder mindestens drei Siegelplättchen gesammelt hat.



Auffüllphase (Optional)

Du darfst diese Phase überspringen. Der Startspieler muss sie in seinem ersten Zug überspringen.

(Die Regeln lassen sich möglicherweise leichter als Ganzes verstehen, wenn du diesen Abschnitt erst nach der Hauptphase und der Endphase liest.)

Lege alle nicht-grauen Würfel in den Zentralbereich zurück.

Lege einen grauen Würfel aus dem Vorrat in den Tempelbereich, in dem sich die Priesterfigur deines Gegners befindet.

(Überspringe diese Phase, wenn du keinen grauen Würfel in den Bereich deines Gegners legen möchtest.)

Wenn sich im Zentralbereich keine Würfel befinden, darfst du diese Phase nicht überspringen.

Nur in diesem Fall legst du keinen grauen Würfel in den Bereich deines Gegners.

Lege alle nicht-grauen Würfel wie üblich in den Zentralbereich zurück.

Aktionsbeispiel des weißen Spielers

[Im Zentralbereich befindet sich ein Würfel] [Im Zentralbereich befinden sich keine Würfel]



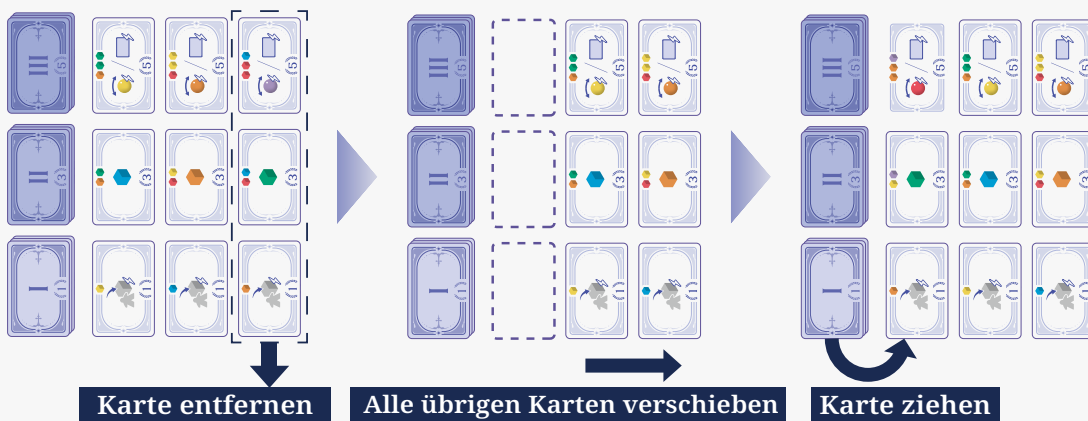
Nachdem du die Würfel in den Zentralbereich zurückgelegt hast, ersetze wie folgt einige Segenskarten in der Auslage.

Entferne zuerst bei jeder Stufe die Karte, die am weitesten vom Nachziehstapel entfernt liegt.

(Entfernte Karten werden in dieser Partie nicht mehr verwendet.)

Schiebe anschließend alle übrigen Karten um eine Position vom jeweiligen Nachziehstapel weg.

Ziehe abschließend von jedem Nachziehstapel eine Karte und lege sie auf den dadurch frei gewordenen Platz.



❖ Hauptphase ❖

Die Hauptphase besteht aus drei Schritten: [① **Sammeln**], [② **Pilgerfahrt**] und [③ **Darbringung**].

[① **Sammeln**]

Wähle zuerst eine Farbe der Gebetswürfel im Zentralbereich. Nimm alle Würfel der gewählten Farbe auf die Hand.

Nimm anschließend aus dem Tempelbereich mit deiner Priesterfigur alle Würfel der gewählten Farbe sowie deine Priesterfigur auf die Hand.

Aktionsbeispiel



Du bist der weiße Spieler. Du wählst Violett unter den Gebetswürfeln im Zentralbereich und nimmst alle violetten Würfel. Da sich im Tempelbereich mit deiner Priesterfigur ebenfalls ein violetter Würfel befindet, nimmst du auch diesen. Nimm anschließend deine Priesterfigur.

Befinden sich in diesem Bereich graue Würfel, darfst du zusätzlich beliebig viele davon aufnehmen.

(Du darfst auch darauf verzichten, graue Würfel aufzunehmen.)

Wenn du graue Würfel aufnimmst, hast du im folgenden Schritt [② Pilgerfahrt] mehr Möglichkeiten bei der Wahl der Würfel, die du in die einzelnen Bereiche legst.



[② Pilgerfahrt]

Beginne mit dem Tempelbereich unmittelbar links von dem Bereich, in dem deine Priesterfigur zuvor stand. Lege die Gebetswürfel und die Priesterfigur aus deiner Hand im Uhrzeigersinn einzeln in aufeinanderfolgende Bereiche.

Deine Priesterfigur darf nur in einen deiner eigenen Bereiche gesetzt werden. In einen gegnerischen Bereich legst du statt der Priesterfigur einen Würfel.

Beim Ablegen der Würfel und der Priesterfigur in dieser Reihenfolge darfst du keinen Bereich überspringen.

Gibt es mehrere Bereiche, in die du deine Priesterfigur setzen darfst, wähle einen davon.

Aktionsbeispiel



Du bist der weiße Spieler. Beginne mit dem Tempelbereich unmittelbar links von dem Bereich, in dem deine Priesterfigur zuvor stand, und lege die drei Gebetswürfel und die eine Priesterfigur aus deiner Hand einzeln im Uhrzeigersinn ab. Die Priesterfigur könnte in den zweiten oder vierten weißen Bereich gesetzt werden; du wählst den zweiten.

[③ Darbringung]

Führe in dem Tempelbereich, in den du deine Priesterfigur gesetzt hast, **A) Segen erhalten** und/oder **B) Glauben stärken** aus.

(Wenn du keine der beiden Aktionen ausführen kannst, überspringe diesen Schritt.)

A) Segen erhalten darfst du nur einmal ausführen. B) Glauben stärken darfst du beliebig oft ausführen. Du darfst diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

(Zum Beispiel kannst du sie in der Reihenfolge $B \rightarrow A \rightarrow B$ ausführen.)

Um eine der beiden Aktionen **auszuführen**, gib Gebetswürfel aus dem Tempelbereich mit deiner Priesterfigur aus.

Du darfst immer zwei graue Würfel anstelle eines Würfels einer beliebigen Farbe ausgeben.

Lege alle ausgegebenen Würfel in den Vorrat.

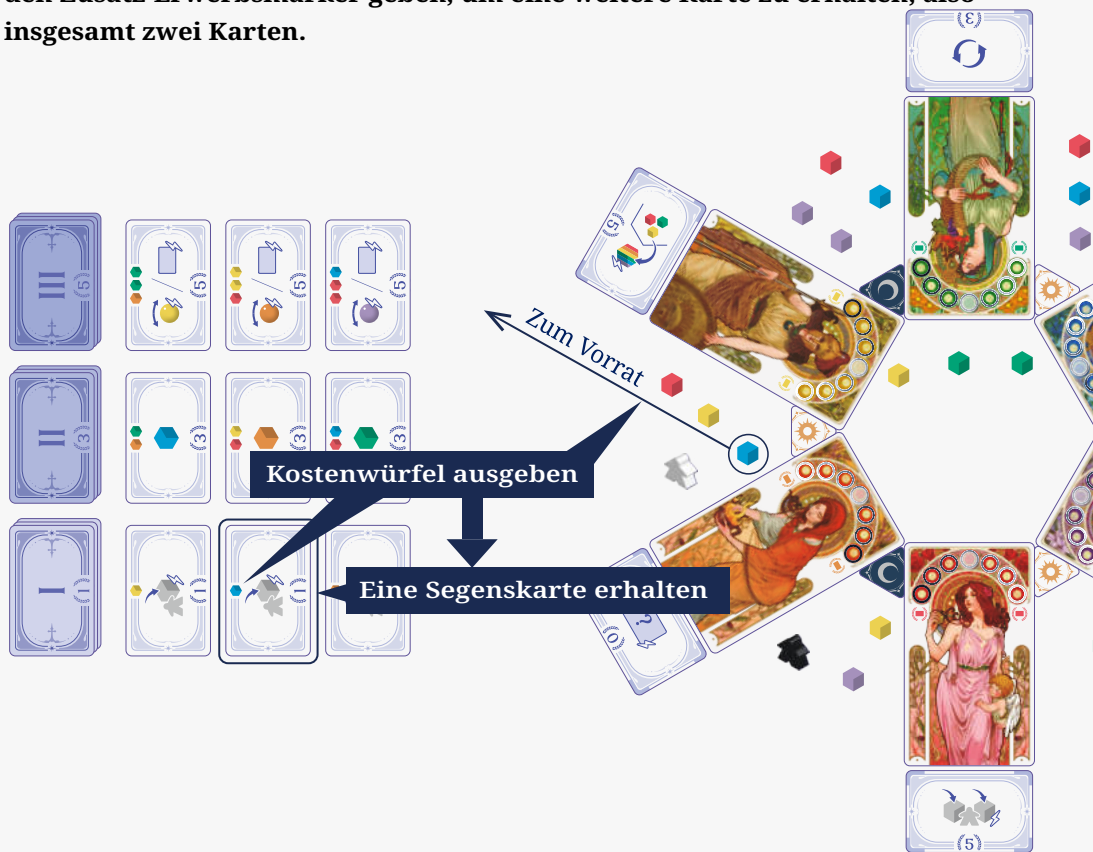
A) Segen erhalten (einmal pro Zug)

Gib die als Kosten angegebenen Gebetswürfel aus, um eine Segenskarte aus der Auslage zu erhalten.

Lege die erhaltene Karte offen vor dir ab und führe ihren Effekt aus.

(Einige Effekte können für später aufgespart werden. Siehe Seite 24 für Einzelheiten.)

Du darfst pro Zug nur eine Karte erhalten. Als Ausnahme darfst du deinem Gegner den Zusatz-Erwerbsmarker geben, um eine weitere Karte zu erhalten, also insgesamt zwei Karten.



B) Glauben stärken (beliebig oft)

Gib einen Gebetswürfel aus, dessen Farbe mit der einer Göttinnentafel übereinstimmt, die an den Tempelbereich mit deiner Priesterfigur angrenzt.

(Tafeln und Würfel gibt es in sechs Farben: Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett.)

Bewege den Glaubensmarker auf der entsprechenden Göttinnentafel um eins Feld in Richtung deines Tempelbereichs.

Erreicht der Marker das Ende der Glaubensleiste, erhältst du das Siegelplättchen unter dieser Göttinnentafel.

Lege das erhaltene Plättchen offen vor dir ab und führe seinen Effekt aus.

(Siehe Seiten 25–26 für Einzelheiten.)

Befindet sich der Marker bereits am Ende der Glaubensleiste und kann nicht weiterbewegt werden, gib den Würfel aus und erhalte kostenlos eine Segenskarte **der niedrigsten verfügbaren Stufe** aus der Auslage.

Aktionsbeispiel des weißen Spielers

[Glaubensmarker bewegen]



[Siegelplättchen erhalten]



Am Ende der Hauptphase darf im Bereich deiner Priesterfigur kein Würfel verbleiben, dessen Farbe mit einer der beiden angrenzenden Göttinnentafeln übereinstimmt. Gib solche Würfel mit B) Glauben stärken aus.

Endphase

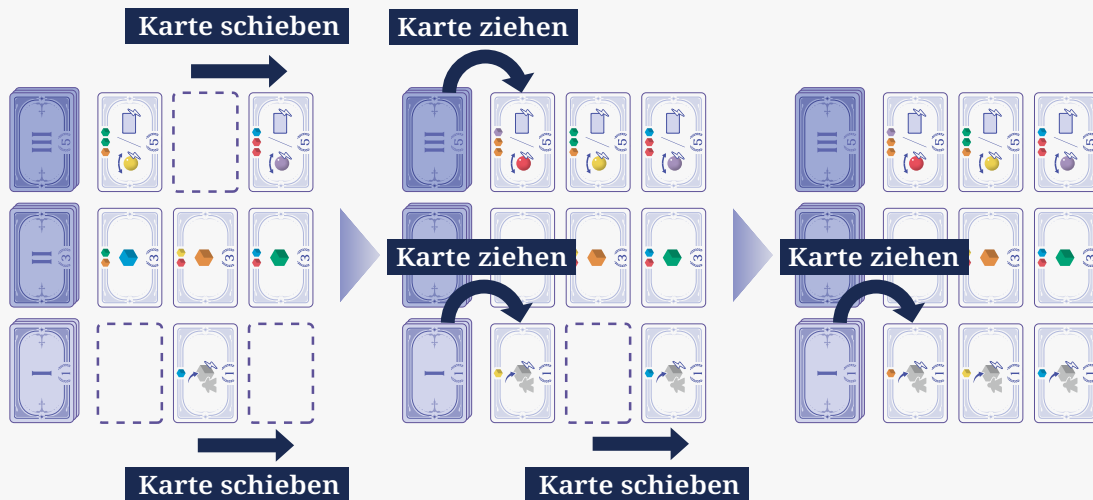
Überspringe diese Phase, wenn in der Hauptphase keine Karten erhalten wurden.

Gibt es freie Plätze in der Auslage, fülle sie wie folgt auf, bis dort 3 Karten jeder Stufe liegen.

Schiebe zuerst die Karten zur vom Nachziehstapel am weitesten entfernten Seite, sodass alle Lücken geschlossen werden.

Ziehe dann eine Karte und lege sie auf den Platz, der ihrem Nachziehstapel am nächsten liegt.

Wiederhole dies, bis es in der Auslage keine freien Plätze mehr gibt.



Spielende und Sieg

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt. Dieser Spieler gewinnt.

- Die Ruhmespunkte auf deinen Segenskarten und Siegelplättchen ergeben zusammen mindestens 30.
- Du hast mindestens drei Siegelplättchen gesammelt.

Zusätzliche Soloregeln

Dieses Spiel kann auch solo gespielt werden. Im Solospiel ist es dein Ziel, einen automatisierten Gegner zu besiegen.

Nimm gegenüber den Grundregeln die folgenden Änderungen vor.

【Spiel Aufbau】

Ergänze die folgenden Regeln zu den Schritten ⑥ und ⑨.

- ⑥ Bevor du die Nachziehstapel der Segenskarten bildest, entferne alle sechs Karten der Stufe 3, die auf ihrer Vorderseite 0 Ruhmespunkte zeigen.
Bilde nur aus diesen Karten den Gegnerstapel. Halte den **Gegnerstapel** getrennt von der Auslage.
- ⑨ Du bist immer der zweite Spieler. Wähle deine Farbe und nimm den Zusatz-Erwerbsmarker.
Wähle abschließend einen Schwierigkeitsgrad. Die Startpositionen der Glaubensmarker hängen vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Leicht: Lass alle Glaubensmarker wie in den Grundregeln in der Mitte ihrer Glaubensleisten.

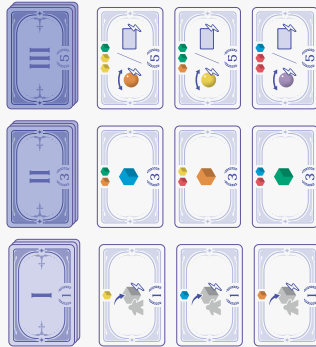
Mittel: Bewege auf den Glaubensleisten von drei nicht aneinander angrenzenden Göttinnentafeln, darunter die rote Tafel, jeden Marker um 1 Feld in Richtung der gegnerischen Seite.

Schwer: Bewege auf jeder Göttinnentafel den Marker um 1 Feld in Richtung der gegnerischen Seite.

Mittel – Aufbau (weißer Spieler)



Den Gegnerstapel bilden



Jeden Marker ein Feld zum Gegner



Zusatz-Erwerbsmarker nehmen

【Spielablauf】

- Du und der Gegner seid abwechselnd am Zug, bis eine Seite eine Siegbedingung erfüllt. (Der Gegner beginnt.)
- **Im Zug des Gegners bewegst du die Gebetswürfel und die Priesterfigur stellvertretend für den Gegner nach den folgenden Regeln.**

【Hauptphase】

- Ziehe zu Beginn der Phase, noch vor [① Sammeln], eine Segenskarte vom Gegnerstapel.
- Befindet sich im Zentralbereich kein Gebetswürfel in der Farbe des Effekts der gezogenen Karte (Symbol links), ziehe weitere Karten.
(Höre auf, sobald du eine Karte ziehst, deren Effektfarbe mit einem Würfel im Zentralbereich übereinstimmt.)
- Ist der Stapel aufgebraucht, mische alle zuvor gezogenen Karten und bilde daraus einen neuen Stapel.
- Immer wenn der Stapel neu gebildet wird, lege, wenn möglich, alle nicht-grauen Würfel aus dem Vorrat in den Zentralbereich zurück.
(Lege dabei keine grauen Würfel in einen Tempelbereich.)

【① Sammeln】

- Prüfe im Zug des Gegners den Gebetswürfel, der im Effekt der zuletzt vom Gegnerstapel gezogenen Segenskarte gezeigt wird.
- Nimm wie in den Grundregeln die entsprechenden Würfel und die Priesterfigur des Gegners aus dem Zentralbereich und dem Tempelbereich auf.



【② Pilgerfahrt】

- Lege im Zug des Gegners die Würfel und die Priesterfigur wie in den Grundregeln einzeln in die Tempelbereiche.
- Gibt es mehrere zulässige Bereiche für die Priesterfigur, setze sie in den ersten zulässigen Bereich, den du erreichst.

【③ Darbringung】

- Führe im Zug des Gegners zuerst A) Segen erhalten und danach B) Glauben stärken aus.
- Führe den linken Effekt der zuletzt vom Gegnerstapel gezogenen Karte aus. (Siehe Seite 24 für Einzelheiten.)

A) Segen erhalten

- Suche in der Auslage nach einer Karte, die der Gegner erhalten kann. Prüfe dabei zuerst Stufe 3, dann Stufe 2 und schließlich Stufe 1.
- Prüfe innerhalb derselben Stufe die Karten in der Reihenfolge vom Nachziehstapel am weitesten entfernt.
- Kann der Gegner eine Karte erhalten, gib die erforderlichen Gebetswürfel aus und erhalte die Karte für ihn. **Graue Würfel dürfen für diese Aktion nicht ausgegeben werden.** (Der Effekt der vom Gegnerstapel gezogenen Karte darf verwendet werden, um die Karte zu erhalten.)

- Lege einen Bereich für die Karten des Gegners fest, lege die erhaltene Karte dort ab und führe ihren Effekt aus.
(Einige Karteneffekte werden im Solospiel geändert. Siehe Seiten 24.)
- **Der Gegner erhält pro Zug nur eine Karte, selbst wenn sich der Zusatz-Erwerbsmarker in seinem Bereich befindet.**



B) Glauben stärken

- Befindet sich ein Gebetswürfel in der Farbe einer angrenzenden Göttingentafel, gib ihn aus und bewege den Glaubensmarker dieser Tafel.
(Ist der Effekt der vom Gegnerstapel gezogenen Karte noch verfügbar, verwende ihn ebenfalls.)
- Befinden sich zwei graue Würfel dort, muss der Gegner beide ausgeben und **beide angrenzenden Glaubensmarker jeweils um eins Feld bewegen**.
(Befindet sich ein Marker am Ende seiner Glaubensleiste, erhalte die vom Nachziehstapel am weitesten entfernte Karte unter den Karten der niedrigsten verfügbaren Stufe.)
- Lege jedes erhaltene Siegelplättchen in den Bereich des Gegners und führe seinen Effekt aus.
(Siehe Seiten 25–26 für Einzelheiten.)



[Spielende und Sieg]

- Erfüllt der Gegner eine Siegbedingung, verlierst du.

Klarstellungen

【Allgemein】

- Reichen die grauen Gebetswürfel nicht aus, verwende geeignete Ersatzteile.
- Ist ein Nachziehstapel einer Stufe in der Auslage aufgebraucht, spielt ohne ihn neu zu bilden weiter.

【Auffüllphase】

- Überspringe diese Phase, wenn sich im Vorrat keine nicht-grauen Gebetswürfel befinden.
- In dem seltenen Fall, dass sich weder im Vorrat noch im Zentralbereich nicht-graue Gebetswürfel befinden, gewinnt der aktive Spieler sofort.

【Hauptphase】

【① Sammeln】

- Du darfst im Zentralbereich eine Gebetswürfelfarbe wählen, auch wenn sich im Tempelbereich mit deiner Priesterfigur kein Würfel dieser Farbe befindet.
- Du darfst keine Farbe wählen, die im Zentralbereich nicht vorhanden ist.

【③ Darbringung】

A) Segen erhalten

- Würde ein Karteneffekt einen Marker bewegen, der bereits am Ende seiner Glaubensleiste liegt, darfst du stattdessen kostenlos eine Segenskarte der niedrigsten verfügbaren Stufe aus der Auslage wählen und erhalten.
- Im Solospiel darfst du den Zusatz-Erwerbsmarker in den Bereich des Gegners legen, um eine zweite Segenskarte zu erhalten. (Einige Effekte von Siegelplättchen erlauben dir, den Marker vom Gegner zurückzunehmen.)

B) Glauben stärken

- Sobald ein Siegelplättchen erhalten wurde, kehrt es nie zu einer Göttinnentafel zurück und wechselt auch nicht in den Bereich des Gegners.
- Würde der Effekt eines Siegelplättchens einen Marker bewegen, der bereits am Ende seiner Glaubensleiste liegt, darfst du stattdessen kostenlos eine Segenskarte der niedrigsten verfügbaren Stufe aus der Auslage wählen und erhalten.
- Gibt es in der Auslage keine Karten der Stufe 1, ist Stufe 2 die niedrigste verfügbare Stufe. Dasselbe gilt, wenn es keine Karten der Stufe 2 gibt.

Effekte der Segenskarten



Lege einen grauen Gebetswürfel aus dem Vorrat in den Tempelbereich mit der Priesterfigur des aktiven Spielers.



Erhalte einen **virtuellen** Gebetswürfel in der Farbe des Symbols. **Bewege keinen physischen Gebetswürfel.**

Dieser virtuelle Würfel darf im Laufe des Spiels einmal ausgegeben werden. Du darfst ihn sofort nach Erhalt der Karte oder zu einem späteren Zeitpunkt ausgeben. Drehe diese Karte nach dem Ausgeben auf die Rückseite.

[Solospiel – Zug des Gegners] Bewege den Glaubensmarker auf der Göttinnentafel in der Farbe des Symbols um eins Feld.



Lege je einen grauen Gebetswürfel aus dem Vorrat in die beiden Tempelbereiche des aktiven Spielers, in denen sich seine Priesterfigur nicht befindet.



Wähle beim Erhalt dieser Karte einen der folgenden Effekte.

[Links] Bewege den Glaubensmarker auf der Göttinnentafel in der Farbe des Symbols um eins Feld.

[Rechts] Wähle eine Segenskarte der niedrigsten verfügbaren Stufe aus der Auslage und erhalte sie kostenlos.

[Solospiel – Zug des Gegners] Wähle immer den linken Effekt.



Wähle beim Erhalt dieser Karte einen der folgenden Effekte.

[Links] Erhalte **einmal pro Zug** einen **virtuellen** Gebetswürfel in der Farbe des Symbols und gib ihn aus. **Bewege keinen physischen Gebetswürfel.**

[Rechts] Erhalte 5 Ruhmespunkte. Drehe die Karte um, sodass die 5 Ruhmespunkte sichtbar sind.

(Die Vorderseite einer Karte mit diesem Effekt ist 0 Ruhmespunkte wert.)

[Solospiel – Zug des Gegners] Karten mit diesem Effekt bilden den Gegnerstapel. Wird eine solche Karte gezogen, wähle immer den linken Effekt.

Effekte der Siegelplättchen



Wähle einen beliebigen Glaubensmarker und bewege ihn um eins Feld.
[Solospiel – Zug des Gegners] Prüfe den Effekt (linkes Symbol) der zuletzt vom Gegnerstapel gezogenen Karte. Bewege den Glaubensmarker auf der Göttinntafel der entsprechenden Farbe um eins Feld.



Wähle zwei beliebige Glaubensmarker und bewege jeden um eins Feld.
[Solospiel – Zug des Gegners] Prüfe den Effekt (linkes Symbol) der zuletzt vom Gegnerstapel gezogenen Karte. Bewege den Glaubensmarker auf der Göttinntafel der entsprechenden Farbe um eins Feld. Bewege anschließend den Glaubensmarker auf der anderen Göttinntafel auf der gegenüberliegenden Seite des gegnerischen Tempelbereichs um eins Feld.



Wähle einen Glaubensmarker und bewege ihn um zwei Felder. Befindet er sich jenseits der Mitte seiner Glaubensleiste auf der Seite des Gegners, bewege ihn stattdessen um drei Felder.
[Solospiel – Zug des Gegners] Prüfe den Effekt (linkes Symbol) der zuletzt vom Gegnerstapel gezogenen Karte. Bewege den Glaubensmarker auf der Göttinntafel der entsprechenden Farbe um zwei Felder. Befindet er sich jenseits der Mitte seiner Glaubensleiste auf deiner Seite, bewege ihn stattdessen um drei Felder.



Wähle einen Gebetswürfel im Zentralbereich und lege ihn in den Tempelbereich mit der Priesterfigur des aktiven Spielers.
 (Dieser Effekt hat keine Wirkung, wenn sich im Zentralbereich keine Würfel befinden.)
[Solospiel – Zug des Gegners] Lege einen Gebetswürfel der im Zentralbereich am häufigsten vertretenen Farbe in den Tempelbereich mit der Priesterfigur des Gegners. Gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Farben, wähle eine davon.



Lege zwei graue Gebetswürfel aus dem Vorrat in den Tempelbereich mit der Priesterfigur des aktiven Spielers.



Wähle eine Segenskarte aus der Auslage und erhalte sie kostenlos.
(Du darfst eine Karte einer beliebigen Stufe wählen.)

[Solospiel – Zug des Gegners] Erhalte die Karte der Stufe 3, die am weitesten von ihrem Nachziehstapel entfernt liegt.

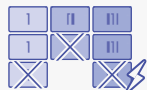


Erhalte alle derzeit in der Auslage liegenden Segenskarten der Stufe 1 kostenlos.



Befindet sich der Zusatz-Erwerbsmarker im Bereich deines Gegners, nimm ihn.

(Hat dein Gegner den Marker nicht, hat dieser Effekt keine Wirkung.)



Ersetze in der Auslage je eine Segenskarte jeder Stufe nach demselben Verfahren wie in der Auffüllphase.



Nachdem der Zug endet, in dem du dieses Plättchen erhalten hast, führst du sofort einen weiteren Zug aus.



Dieses Plättchen zählt als zwei Siegelplättchen.

(Dieses Plättchen und ein weiteres Siegelplättchen erfüllen zusammen die Siegbedingung für Siegelplättchen.)

Bei Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an info@fudacoma.jp.

Credits

Spieldesign: Yusuke Sawaguchi

Illustrationen: Yumi Yaoshida

Artwork: yamamori



Die Göttinnen



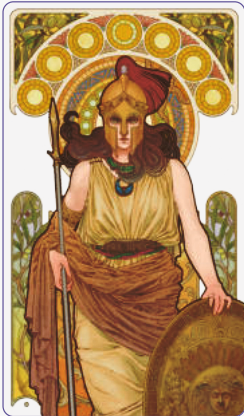
Göttin der Liebe, Schönheit und unwiderstehlichen Anziehungskraft

In der griechischen Mythologie als Aphrodite und in der römischen Mythologie als Venus bekannt



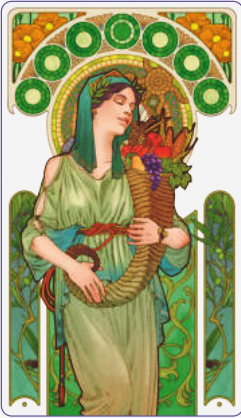
Göttin des Herdfeuers, des Hauses und der Geborgenheit, die das tägliche Leben trägt

In der griechischen Mythologie als Hestia und in der römischen Mythologie als Vesta bekannt



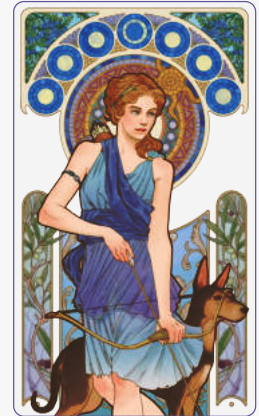
Göttin der Weisheit, Strategie und der Kraft, die Städte schützt

In der griechischen Mythologie als Athena und in der römischen Mythologie als Minerva bekannt



Göttin der Fruchtbarkeit, des Ackerbaus und der Gaben der Erde

In der griechischen Mythologie als Demeter und in der römischen Mythologie als Ceres bekannt



Göttin der Jagd, des Mondes und der wilden Tiere

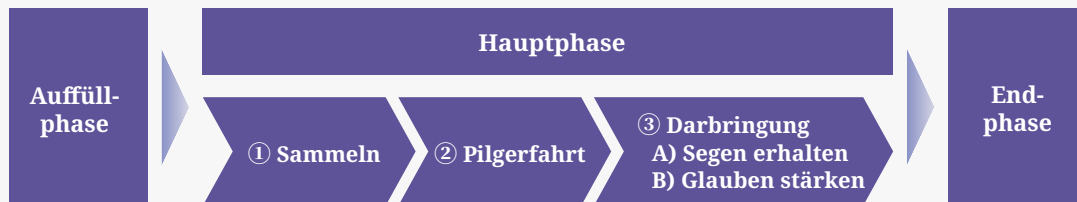
In der griechischen Mythologie als Artemis und in der römischen Mythologie als Diana bekannt



Göttin der Ehe, der Herrschaft und der göttlichen Ordnung

In der griechischen Mythologie als Hera und in der römischen Mythologie als Juno bekannt

Kurzübersicht



【Auffüllphase】 (optional)

- Lege alle nicht-grauen Würfel aus dem Vorrat in den Zentralbereich zurück.
- Lege einen grauen Würfel in den Bereich mit der Priesterfigur deines Gegners. (Befinden sich im Zentralbereich keine Würfel, lege keinen grauen Würfel.)
- Ersetze einige Karten in der Auslage.

【Hauptphase】

【① Sammeln】

- Wähle eine Würfelfarbe im Zentralbereich und nimm alle Würfel dieser Farbe.
- Nimm alle Würfel der entsprechenden Farbe und deine Priesterfigur aus deinem Bereich. (Du darfst zusätzlich beliebig viele graue Würfel aufnehmen.)

【② Pilgerfahrt】

- Lege im Uhrzeigersinn in jeden aufeinanderfolgenden Bereich einen Würfel oder die Priesterfigur.

【③ Darbringung】

- Gib in dem Bereich mit deiner Priesterfigur Würfel aus, um die folgenden Aktionen auszuführen:
 - A) Segen erhalten: Kaufe eine Karte. (Nur einmal)
 - B) Glauben stärken: Bewege den Marker auf der Göttinnentafel. (Beliebig oft)

【Endphase】

- Fülle die Auslage auf drei Karten jeder Stufe auf.

❖ Siegbedingungen ❖

Mindestens 30 Ruhmespunkte oder
mindestens drei Siegelplättchen