



Start:

- Vid val av raser är det lämpligt att för annat än mycket erfarna spelare välja sådana som ligger på någorlunda jämnt avstånd från varandra i kultiveringskarusellen.
- För nybörjare finns det på sidan 5-6 en förutbestämd uppsättning poängbrickor och bonusbrickor samt placering av byggnader som rekommenderas. Erfarna spelare slumpar fram detta men med undantaget att poängbrickan med spade till vänster inte får finnas på runda 5 eller 6. Det skall vara 3 bonusbrickor fler än antalet spelare. Placering av byggnader går till så att spelarna placerar sin första byggnad på valfri plats i tur och ordning och sedan den andra byggnaden i omvänd ordning.
- Den spelare som är sist börjar med att välja bonuskort.
- Första rundan ger både rasens inkomst och rundans inkomst.

Spelbrädet och spelarbrickorna:

- Direkt angränsande är områden som sitter direkt ihop eller sätts samman av en bro.
- Indirekt angränsande områden är sådana som en spelare kan nå med båt, med tunnlar, flygande mattor etc.
- Byggnader på spelarbrickan tas från vänster till höger.
- Det är möjligt att kasta kraftbrickor för att få extra kraft. Detta går till så att en kraftbricka flyttas från skål 2 till 3 varefter **en annan** kraftbricka kastas från skål 2. Sedan tas kraften som vanligt från skål 3.
- Under skål 3 finns en bild på alla 5 konverteringar som går att göra. Dessa går att göra när som helst oberoende av aktivitet. Tips: Om man kommer att få för mycket kraft lönar det sig att först köpa något för den kraft man redan har.
- Kraftaktiviteter (Power actions): Ett antal aktiviteter som kan köpas för kraft. Varje aktivitet kan bara användas en gång per runda och spärras efter köp av en kryssbricka. Notera: Dubbelspadebrickan får användas fördelad på två olika platser om en av dem bara behöver en spade.
- Resurser men inte spadar får sparas till nästa runda.
- En spelare får inte ha två lika bonusbrickor.

Byggnader:

- Att uppgradera ett hus (Dwelling, dvs minsta byggnaden) kostar mindre om det finns en granne.
- En stad skall innehålla 7 poäng och minst 4 byggnader. Har spelaren en helgedom på planen räcker det med 3 byggnader. Det finns också en bonusbricka som gör att det räcker med 6 poäng.
- När någon bygger hus eller uppgraderar byggnader får alla grannar om de vill kraft med poäng motsvarande värdet av sina byggnader som angränsar till den som uppgraderas. Nackdelen är att det kostar vinstpoäng motsvarande värdet i kraft-1. Man måste ta all kraft eller ingen.
- Bonuskort fås när en spelare bygger ett tempel eller en helgedom.
- Varje stad innehåller en nyckel som möjliggör 10:e nivån på en präststege.

Actions:

- Alla actions får göras i vilken ordning och hur många gånger som helst under samma runda men bara en action i taget. Endast bygga får göras samtidigt som kultivering (spade = kör action nr 1), dock ej för spadar spelaren får som bonus av kultbrickan.

Avslut av runda:

- Inkassera eventuella vinstpoäng från bonus- eller förmånsbrickor.
- En spelare som är klar med rundan väljer ett nytt bonuskort av de som finns. Sedan placeras spelarens tidigare bonuskort bland de återstående så att även detta kan väljas av spelare som avslutar rundan senare.
- Spelaren som avslutar först börjar nästa runda först.
- När alla är klara uppgraderas ej tagna bonuskort med ett mynt.

Vinstpoäng från vinstpoäng-, bonus- och förmånskort:

- Svarta pilar ger poäng när byggnaderna byggs. Bruna pilar ger poäng vid avslut av rundan och gäller då för samtliga spelarens byggnader på spelplanen.

Tips: Största sammanhängande område är det som ger mest vinstpoäng i slutet. Skeppningsegenskapen är viktig för att uppnå detta.