

Spielanleitung

Das Spiel spielen sechs Gruppen gegeneinander (die sechs ersten Tage der Schöpfungsgeschichte [das Licht, der Himmel, die Pflanzen, die Sterne, die Tiere & die Menschen]).

Ziel: Auf dem Spielfeld seinen Schöpfungstag so weit wie möglich auszubreiten

Ablauf: Seinen Tag breitet man aus, indem man seine Schöpfung schafft. Das Schöpfungsgut dafür erhält man durch den Einsatz bestimmter Rohstoffe, die durch Beantworten von Fragen erspielt werden. Die Gruppe, die es schafft seinen Tag so weit wie möglich auszubreiten, gewinnt das Spiel.

Materialien: - 1 Spielfeld
- 3 Würfel
- Rohstoffkarten (jeweils ca. 40 Lehm/Bambus/Wasser)
- 6 Schöpfungsanleitungen
- 6x alle Schöpfungsgüter (24 Stück)
- 3x Frage- & Antwortbogen

Rohstoffposten:

- die Gruppe führt ihre Schöpfungsanleitungen immer mit sich, sie sucht einen freien Rohstoffposten auf und beantwortet die Frage. (Richtig beantwortete Fragen werden auf der Schöpfungsanleitung grün abgeklebt. Welche Frage der Posten zu stellen hat, kann er der Schöpfungsanleitung entnehmen. Falsch beantwortete Fragen werden rot abgeklebt und können gegen Ende des Spiels nochmals gestellt werden.)
- Wird die Frage richtig beantwortet, wird gewürfelt, und die Gruppe erhält den Rohstoff in der vom Würfel angezeigten Menge. Die Frage wird auf der Schöpfungsanleitung grün abgeklebt.
- dann zieht die Gruppe weiter, entweder zum nächsten Posten oder zu Gott (nicht unmittelbar zum gleichen Rohstoffposten).
- Wird die Frage falsch beantwortet, wird sie auf der Schöpfungsanleitung rot abgeklebt und die Gruppe muss zum nächsten Rohstoffposten gehen.

Gott:

- Bei Gott kann die Gruppe sich gemeinsam überlegen, welches Schöpfungsgut es erhalten möchte und wohin sie es ausbreiten. Dann wird getauscht (Rohstoffe gegen Schöpfungsgut)
- es darf immer nur ein Schöpfungsgut bei Gott erworben werden, das direkt auf das Spielfeld muss (damit keine Schöpfungsgüter gehortet werden und dann Spiel spannend bleibt)
- anstelle eines Schöpfungsgutes kann auch eine Schöpfungskarte erworben werden
- Gott tauscht auch vier gleiche Rohstoffe gegen einen gewünschten Rohstoff

Spielfeld

- das erworbene Schöpfungsgut muss sofort platziert werden und kann nicht wieder verschoben werden, außerdem kann es nur direkt an ein eigenes Schöpfungsgut rangebaut werden
- wenn es einer Gruppe gelingt, eine Schöpfung ganz zu umschließen (Schöpfungsgüter sind geschlossen aneinander gelegt), kann keine andere Gruppe mehr eindringen
- wird ein Schöpfungsgut einer anderen Gruppe eingeschlossen, wird dieses vom Spielfeld entfernt und zu Gott zurückgelegt

Ende:

- das Ende des Spiels muss vorher festgelegt werden (z.B. wenn eine Gruppe keine Schöpfungsgüter mehr hat oder wenn alle Fragen beantwortet sind)
- am Ende des Spiels zählt jedes Kästchen, das auf dem Spielplan von einem Schöpfungsgut bedeckt wird, zwei Punkte, und jedes Kästchen, das von Schöpfungsgütern umschlossen ist, einen Punkt. (umschlossen = innerhalb einer Umrandung nur aus eigenen Schöpfungsgütern, dem Spielfeldrand oder Wasserflächen)