

BEGIN VAN EEN GEVECHT

- Iedere speler krijgt **3 kaarten**.
- Alle spelers doen een verplichte inzet van **1 offerfiche**.

EEN RONDE SPELEN

1 Eerste religie kiezen



De meest goddelijke speler speelt de eerste kaart. Daarmee bepaalt hij welke religie de anderen moeten volgen.

2 Volgen of afwijken

Iedereen legt met de klok mee een kaart.

- Spelers **moeten de religie volgen** die de eerste speler heeft gekozen
- Kan dat niet, dan mag je elke kaart spelen.
- Alleen spelers die de religie volgen, kunnen de ronde winnen

3 De ronde winnen

- Elke god heeft een rang: **1 is de machtigste en 6 de zwakste**
- Als iedereen een kaart heeft gespeeld, worden de kaarten op tafel vergeleken. De speler met de **machtigste god** wint de ronde en **begint de volgende ronde**

De winnaar van het gevecht mag schudden en delen. De speler links naast de winnaar mag het nieuwe gevecht beginnen.

EINDE VAN EEN GEVECHT

Een gevecht eindigt na 3 rondes. De winnaar van de laatste ronde wint het gevecht en houdt zijn offerfiches. Alle andere spelers leggen hun fiches op de stapel in het midden.

INZET VERHOGEN EN BLUFFEN

Voordat je een kaart speelt, mag je de inzet verhogen door 1 offerfiche toe te voegen en te roepen: moarr!

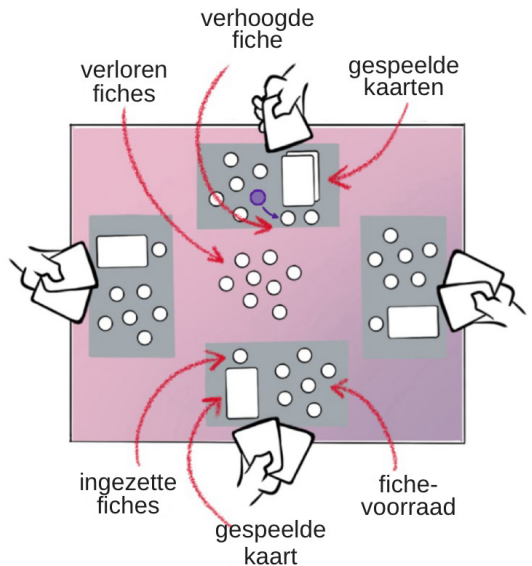
Alle spelers beslissen om de beurt (met de klok mee) of ze:

- **meegaan** met de verhoging en zelf een fiche toevoegen, of
- **folden**: ze verliezen alle ingezette fiches en doen deze ronde niet meer mee.

Je mag je inzet alleen verhogen voordat je een kaart speelt. Spelers mogen nooit boven hun eigen inzet verhogen. Als een speler nog maar 1 fiche over heeft, gaat hij automatisch mee met verhogingen.

EINDE VAN HET SPEL

Speel zoveel gevechten als nodig, tot er nog maar één speler met fiches over is.



EXTRA KRACHTEN

Laaggeplaatste goden kunnen extra krachten hebben die op hun kaart staan. Deze krachten worden actief zodra de kaart gespeeld is.

Dionysus

Zolang Dionysus op tafel ligt, ook in latere rondes, mag je met elke verhoging meegaan zonder offerfiches te betalen.

Mímir

Je mag de religie van Mímir veranderen in elke religie die je wilt. Wordt Mímir daardoor gelijk aan een andere gespeelde kaart, dan wint het origineel.

Sarutahiko

Als Sarutahiko wordt gespeeld, kies je een willekeurige kaart uit de hand van een andere speler en bekijk je die, voordat je een kaart terruggeeft. Als je de power gebruikt, moet je de kaart ook echt ruilen.

Hades

Als Hades de huidige religie volgt, mag je de religie van de volgende ronde kiezen. Je hoeft pas aan het begin van de ronde de religie te noemen.

Loki

Je mag de rangorde van de goden in het volgende gevecht omdraaien: 6 wordt de machtigste en 1 de zwakste.

Izanami

Als Izanami het gevecht wint, verliezen alle verliezende spelers twee keer zoveel fiches.