

LUNA

IM TEMPEL DER MONDPRIESTERIN

Aus dem Tagebuch des Novizen Stephanus Campus:

„... bald ist es so weit: Luna, unsere verehrte Mondpriesterin, wird den Orden auswählen, der ihre Nachfolgerin bestimmen darf. Um sich vor den Augen der Luna als würdig zu erweisen, schickt mich mein Orden gemeinsam mit anderen Novizen auf eine arbeitsreiche Reise über die Heiligen Inseln ...

... am Abend eines langen Tages haben wir endlich die Kultstätte auf der Bibliotheksinsel fertig gestellt. Der Baumeister hatte uns dort ganz schön schufteln lassen! Doch mein Tagewerk ist noch nicht vollbracht: Ich muss noch weiter reisen, denn mein Orden benötigt den Rat des gezeitenkundigen Priesters. Mit Hilfe eines Heilkräutertranks werde ich es schaffen, die anstrengende Fahrt zu dessen Insel bis zum Morgengrauen zu meistern. Zudem ist dort für den nächsten Tag die Ankunft der Luna angekündigt. Hoffentlich werde ich endlich einmal an ihrem Gottesdienst teilnehmen können! Wenn ich vom Obersten bis dahin nicht zu einer anderen Arbeit eingeteilt worden bin. Es gibt so viel zu tun und wir sind so wenige! Wir sollten versuchen, neue Novizen anzuwerben ...

... jetzt ist es Mittag – und mich erreicht die Nachricht, dass mich der Gezeitenkundige auf Bitten unseres Obersten hin zum Dienst im Mondtempel eingeteilt hat! Eine große Ehre für mich und wichtig für das Ansehen des Ordens! Andererseits werde ich leider wieder Lunas Gottesdienst versäumen, denn ich muss sofort den Weg zum Tempel antreten. Aber was auch immer mein Oberster von mir verlangt – ich werde meine eigenen Wünsche dem großen Ziel unterordnen ...“



SPIELMATERIAL

● diese Spielregel

SPIELPLÄNE

- 1 7 Priesterinseln
- 2 1 Tempelinsel, bestehend aus 4 Rahmenteilen
- 3 4 Tempelteile

MARKEN & PLÄTTCHEN

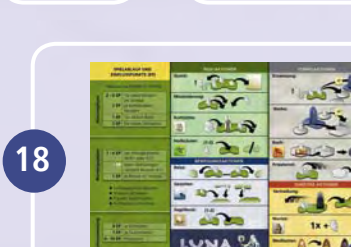
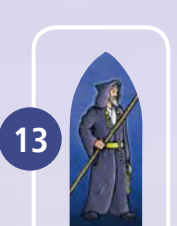
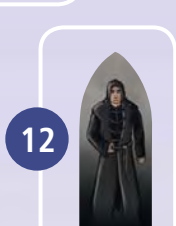
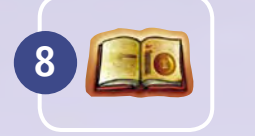
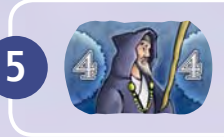
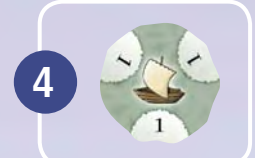
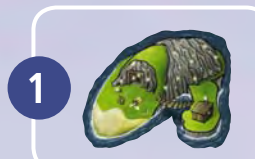
- 4 28 Tempelplättchen mit den Werten 1 bis 28
- 5 6 Wächterplättchen mit den Werten 6,5,4,3,2,2
- 6 28 Gunstmarken (je 4 Stück für 7 Günstige)
- 7 4 Zeitmarken
- 8 4 Marken „Buch der Weisheit“
- 9 91 Einflussmarken (10er, 5er, 3er, 1er)

6 FIGUREN MIT STANDFUSS

- 10 Mondpriesterin mit der 6 (für 4 Spieler)
- 10 Mondpriesterin mit der 5 (für 2 und 3 Spieler)
- 11 Baumeister
- 12 Abtrünniger
- 13 Wächter des Tempels
- 14 Startspielerfigur

PRO SPIELER

- 15 13 Novizenfiguren
- 16 6 Kultstätten
- 17 1 Zählscheibe für den „Priesterrat“
- 18 1 Spielübersicht



SPIELAUFBAU

Die Abbildung einer Spielsituation ist auf der Rückseite der Spielregel zu finden (Seite 8).

Hinweise für die erste Partie:

- Für die erste Partie empfehlen wir die Verwendung einer **vorgegebenen Startaufstellung**, deren Aufbau im folgenden durch **grüne Kästen** hervorgehoben ist. Diese erleichtert den Einstieg in das Spiel. Sie unterscheidet sich vom normalen Aufbau dadurch, dass die Anordnung der Priesterinseln und die Platzierung der ersten Kultstätten und Novizen vorgegeben sind.
- Zu Beginn kann die Fülle der Aktionsmöglichkeiten etwas unübersichtlich erscheinen. Wir schlagen daher vor, die ersten Runden zum Experimentieren bzw. Kennenlernen der Aktionen zu nutzen – die Zusammenhänge werden schnell klar. Wer es eiliger hat, kann sich vorab die Spiel Tipps für die erste Runde auf S. 8 ansehen.

Jeder Spieler erhält einen Marker mit 5 Einflusspunkten sowie das Material seiner Farbe und legt es zusammen mit einer Spielübersicht vor sich ab.

Ein Startspieler wird ausgelost. Er erhält die Startspielerfigur.

Die **Tempelinsel** wird aus den vier Rahmenteilen zusammengesetzt. Beginnend beim Tempelgang werden so viele zufällig ausgewählte **Tempelteile** mit der Zahlenseite nach oben in den Rahmen gelegt, wie Spieler teilnehmen. Die restlichen Tempelteile werden mit der Rückseite nach oben in den verbleibenden Platz hineingelegt.

Alle **Tempelplättchen**, die nicht die Farbe der verwendeten Tempelteile tragen, werden aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die Plättchen mit den Nummern 1-4 (soweit im Spiel) werden unter den Spielern verlost. Jeder Spieler setzt nun sein Tempelplättchen zusammen mit einem eigenen Novizen auf das entsprechende Feld im Tempel. Auf jedes dieser Plättchen wird ein „**Buch der Weisen**“ gelegt.

Die **verbleibenden Tempelplättchen** und die **Wächterplättchen** werden folgendermaßen auf den Weg gelegt: Das Wächterplättchen mit der kleinsten Nummer (2) wird an den Tempelgang gelegt. Danach werden in absteigender Folge so viele Tempelplättchen auf den Weg gelegt, wie Spieler teilnehmen. Es folgt das nächste Wächterplättchen in aufsteigender Reihenfolge, dann die nächste Gruppe von Tempelplättchen in absteigender Reihenfolge usw.

Der **Wächter** wird auf das Wächterplättchen mit der 6 gestellt.

Die 4 **Zeitmarken** werden mit der brennenden Kerze nach oben im Meditationsraum gestapelt. Bei 2 Spielern werden nur 3 Marken verwendet. Die Zeitmarke mit der „1“ kommt dabei immer nach unten.

Beginnend mit dem Startspieler legt im Uhrzeigersinn jeder seine Zählscheibe auf das markierte erste Feld im Saal des **Priesterrats**. Jeder Sitz im Priesterrat ist ein Feld.

Die **Einflussmarken** werden auf der Mondwarte bereitgelegt.

Die **sieben Priesterinseln** werden in zufälliger Anordnung um die Tempelinsel herum ausgelegt.

Vorgegebene Startaufstellung: Die sieben Priesterinseln werden auf die Seite mit der Nummerierung gedreht und entsprechend dieser Nummerierung im Uhrzeigersinn sortiert und ausgelegt.

Auf jede Priesterinsel werden so viele **Gunstmarken** auf das dafür vorgesehene Feld gelegt, wie Spieler teilnehmen.

Entsprechend der Spielerzahl wird eine der **Mondpriesterin-Figuren** ausgewählt:

- 2 oder 3 Spieler: 5er-Mondpriesterin
- 4 Spieler: 6er-Mondpriesterin

Die Figuren **Mondpriesterin**, **Baumeister** und **Abtrünniger** werden auf beliebige Priesterinseln platziert. Dabei dürfen auch mehrere Figuren auf eine Insel gestellt werden.

Vorgegebene Startaufstellung: Die Figuren werden auf die Inseln gestellt, auf denen sie abgebildet sind.

Vorgegebene Startaufstellung: Jeder Spieler setzt 1 Kultstätte und 8 Novizen wie auf den Inseln abgebildet ein. Dazu erhält er je eine Gunstmarke von den beiden Inseln, auf denen er weder eine Kultstätte noch einen Novizen hat.

Beispiel: Gelb bekommt das Tempelplättchen 1 und stellt es gemeinsam mit einem **Novizen** und dem „**Buch der Weisen**“ auf das **passende Tempelfeld mit der 1**.



Bei 2 Spielern und den Tempelteilen in Gelb und Blau kommt zuerst der **Wächter (2)** dann **28, 25, Wächter (2), 23, 21, Wächter (3)**, usw.



Gelb ist Startspieler; im Uhrzeigersinn legen **Rot** und **Blau** ihre Zählscheibe auf das erste Feld des Priesterrats.



Die Figuren

Diese Insel hat in der vorgegebenen Startaufstellung die **Position 1**. Es werden darauf **von jeder Farbe 2 Novizen** platziert. Zusätzlich startet die Figur der **Mondpriesterin** auf dieser Insel.

SPIELABLAUF

Übersicht:

1. Vorbereitungsrunde

Jeder Spieler wählt seine individuelle Startaufstellung: Er errichtet eine Kultstätte, platziert 4 Gruppen von je 2 Novizen und erhält 2 Gunstmarken.

2. Spielablauf

Das Spiel geht über 6 Runden, die aus jeweils 2 Phasen bestehen:

Aktionsphase: Reihum werden einzelne Aktionen ausgeführt, bis alle Zeitmarken umgedreht sind

Wertungsphase:

- Wertung: Gewinn von Einflusspunkten bei der Mondpriesterin und für Novizen im Tempel / Verlust von Einflusspunkten beim Abtrünnigen
- Vorbereitung nächste Runde: Novizen zurück auf Inseln setzen, Zeitmarkenstapel zurücksetzen und 4 Figuren weiterziehen

3. Spielende:

Nach 6 Runden folgt eine Schlusswertung für Kultstätten, ungenutzte Gunstmarken und für den Priesterrat. Wer dann die meisten Einflusspunkte sammeln konnte, hat gewonnen.

1. VORBEREITUNGSRUNDE

- **Vorgegebene Startaufstellung:** Die Vorbereitungsrunde entfällt.
- Der Startspieler setzt eine **Kultstätte** auf eine beliebige der sieben Priesterinseln. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, es darf jedoch keine Insel mehrfach gewählt werden. **Im 2er-Spiel darf die Heilkräuterinsel nicht gewählt werden.**
- Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler **viermal je zwei Novizen** auf unterschiedliche Priesterinseln. Dabei darf ein Spieler nicht die Insel wählen, auf der er die Kultstätte errichtet hat. Er darf jedoch Inseln wählen, auf denen fremde Novizen oder Kultstätten stehen.
- Von den beiden Inseln, auf denen ein Spieler weder Novizen noch eine Kultstätte eingesetzt hat, erhält er je eine **Gunstmarke**, die er vor sich ablegt.

2. SPIELABLAUF

Aktionsphase

Beginnend mit dem Startspieler führt reihum jeder Spieler in seinem Zug **genau eine Aktion** aus.

Dazu kann er **Novizen** und/oder **Gunstmarken** einsetzen.

Die zur Verfügung stehenden Aktionen werden auf der folgenden Doppelseite im Detail erklärt und sind zusätzlich in der Spielübersicht aufgeführt.

Novizen:

Allgemein gilt (bis auf ausdrücklich beschriebene Ausnahmen):

- Um mit einem Novizen eine Aktion ausführen zu können, muss dieser **aktiv** sein, d.h. sich **auf** einer Priesterinsel befinden.
- Nach einer Aktion werden die eingesetzten Novizen **neben** die Insel gestellt und werden dort als **inaktiv** bezeichnet. *Tipp: Am übersichtlichsten ist es, wenn man die inaktiven Novizen zwischen Priesterinsel und Tempelinsel platziert.*

Es dürfen ausschließlich **eigene** Novizen bewegt/benutzt werden.



aktive Novizen
(auf der Insel)



inaktive Novizen
(neben der Insel)

Gunstmarken:

Eine Gunstmarke wird nach ihrer Benutzung wieder zurück auf die entsprechende Insel gelegt. Ein Spieler darf nur eine Gunstmarke je Sorte besitzen.



Kultstätte



Heilkräuter



Gezeiten



Segelboot



Bestechung



Buch der Weisen



Novize



Mondpriesterin:

Sie bringt den Spielern am Ende jeder Runde ggf. Einflusspunkte (s. S. 6, „Wertungsphase“)



Abtrünniger:

Er kostet die Spieler am Ende jeder Runde ggf. Einflusspunkte (s. S. 6, „Wertungsphase“)



Baumeister:

Nur bei ihm können Kultstätten errichtet werden (s. S. 4, Aktion „Kultstätte“)



Wächter:

Er dient als Rundenzähler und gibt nach und nach die Tempelplättchen frei (s. S. 5, Aktion „Ernennung“ und S. 6, „Vorbereitung der nächsten Runde“)

Insel-Aktionen (was kann man auf einer Insel machen?)

Gunst der Priester (Gunstmarke nehmen)

Durch Einsatz von 2 Novizen einer Insel erhält man eine Gunstmarke dieser Insel. Jeder Spieler darf nur eine Gunstmarke je Sorte besitzen.

Rabatt durch Kultstätte: Wer eine Kultstätte auf dieser Insel besitzt, benötigt nur 1 Novizen für diese Aktion.



„Die Novizen verrichten Arbeit für den Tempelpriester. Dafür schuldet der Priester dem Orden einen Gefallen.“

Missionierung (zusätzliche Novizen ins Spiel bringen)

Durch Einsatz von 2 Novizen einer Insel erhält man 1 Novizen aus dem eigenen Vorrat dazu (sofern vorhanden). Dieser wird inaktiv zu den beiden anderen Novizen gestellt.



„Durch die Überzeugungskraft zweier Novizen kann ein Ungläubiger bekehrt werden.“

Kultstätte (Siegpunkte und Vorteile bei „Gunst der Priester“ und „Ernennung“)

Dort, wo der **Baumeister** steht, kann mit der **Gunstmarke „Kultstätte“** und durch Einsatz von 2 Novizen eine Kultstätte errichtet werden (sofern im Vorrat vorhanden). Jeder Spieler darf auf jeder Insel nur eine Kultstätte errichten, es dürfen sich aber Kultstätten mehrerer Orden auf einer Insel befinden.

Die Kultstätte bringt folgende Vorteile:

- **4 Einflusspunkte** bei Spielende
- Die Aktionen „Gunst der Priester“ und „Ernennung“ benötigen nur noch 1 Novizen
- Sie zählt bei der Mondpriesterin-Wertung wie ein aktiver Novize



„Der Steinmetz-Priester stiftet das Material, aus dem unter Anleitung des Baumeisters und mit Hilfe der beiden Novizen die Kultstätte errichtet wird.“

Heilkräuter (Reaktivieren von Novizen)

Mit der **Gunstmarke „Heilkräuter“** können an **einer** Insel 1 oder 2 **inaktive** Novizen wieder zurück auf die Insel gesetzt werden.

Sonderfall: Diese Gunst darf nicht auf die Heilkräuter-Insel selbst angewendet werden!



„Die erschöpften Novizen brauen sich aus den Heilkräutern einen Trank. Sie erholen sich und können erneut eingesetzt werden.“

Bewegungs-Aktionen (wie bewegen sich die Novizen über die Inseln?)

Reise (aktive Novizen bewegen, die inaktiv werden)

Es werden **beliebig viele** Novizen, die auf beliebigen Priesterinseln stehen, inaktiv **neben** beliebige andere Priesterinseln gesetzt.



„Jeder Novize nimmt sich ein Ruderboot und rudert zu einer anderen Insel.“

Gezeiten (alle Novizen bewegen, die alle inaktiv werden/bleiben)

Gunstmarke „Gezeiten“: Es werden **beliebig viele aktive** und/oder **inaktive** Novizen von beliebigen Priesterinseln **und/oder** vom Bootssteg der Tempelinsel **inaktiv** neben beliebige andere Priesterinseln gesetzt.



„Der gezeitenkundige Inselpriester betreibt einen Fährdienst, den die Novizen in Anspruch nehmen.“

Segelboot (aktive Novizen bewegen, die aktiv bleiben)

Gunstmarke „Segelboot“: Es werden 1 oder 2 Novizen entweder von **einer** Priesterinsel oder vom Bootssteg der Tempelinsel auf **eine** andere Priesterinsel gebracht. Dabei bleiben die Novizen **aktiv!**



„Der Inselpriester (Bootsbauer) stellt ein Segelboot zur Verfügung, auf dem max. 2 Novizen Platz finden.“

Tempel-Aktionen (wie kommen die Novizen in den Tempel?)

Ernennung (Tempelplättchen betreten)

Man benötigt 2 Novizen von der gleichen Priesterinsel, um ein vom Wächter **freigegebenes, unbesetztes Tempelplättchen** mit dem gleichen Symbol betreten zu dürfen. „Freigegeben“ bedeutet: Das Tempelplättchen befindet sich zwischen Wächter und Bootssteg. Der erste Novize wird auf das Tempelplättchen, der zweite inaktiv neben die Insel gesetzt.



Rabatt durch Kultstätte: Wer eine Kultstätte auf dieser Insel besitzt, benötigt den zweiten Novizen nicht.

Bestechung: Wer zusätzlich eine **Gunstmarke „Bestechung“** abgibt, darf eines der Tempelplättchen zwischen Wächter und dem nächsten unbesetzten Wächterplättchen betreten.

Sonderfall: Der Novize, der das Tempelplättchen betritt, darf nicht durch die Gunstmarke „Novize“ ersetzt werden.

„Der Inselpriester ernennt den Novizen zum Tempeldiener und schickt ihn zur Tempelinsel.“

Weihe (Novizen in Tempel einsetzen und Einflusspunkte gewinnen)

Ein Novize, der auf einem vom Wächter **freigegebenen** Tempelplättchen steht (s. „Ernennung“), wird zusammen mit dem Plättchen auf das Feld mit der gleichen Nummer im Tempel gesetzt.

Bestechung: Wer zusätzlich eine Gunstmarke „Bestechung“ abgibt, darf diese Aktion auch für Novizen ausführen, die auf noch nicht freigegebenen Plättchen stehen.

Ob Bestechung oder nicht: Der Spieler erhält so viele **Einflusspunkte**, wie das vom Wächter besetzte Plättchen anzeigt.

Verdrängung: Neu eingesetzte Novizen verdrängen jeden Novizen **anderer** Spieler aus dem Tempel, für den alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der neue Novize steht direkt neben dem gegnerischen Novizen
- Der neue Novize steht auf einem Plättchen mit einer höheren Nummer
- Der gegnerische Novize ist **nicht** durch ein „Buch der Weisen“ geschützt

Für jeden verdrängten Novizen erhält der verdrängende Spieler **1 Einflusspunkt**.

Verdrängte Novizen werden auf den **Bootssteg der Tempelinsel** gestellt. Von dort können sie mit den Gunstmarken „Segelboot“ oder „Gezeiten“ wieder abgeholt werden.



Beispiel: Durch den **roten** Novizen wird **nur** der blaue Novize verdrängt. Die anderen gehören entweder dem Spieler selbst, stehen auf einer höheren Nummer oder sind durch ein Buch geschützt.

„Der Wächter erteilt dem Novizen die Erlaubnis, seinen Tempeldienst anzutreten.“

„Buch“ (liefert Einflusspunkt und Schutz)

Gunstmarke „Buch der Weisen“: Der Spieler **versetzt** eine beliebige Buch-Marke und legt sie im Tempel zu einem eigenen Novizen, der noch kein Buch hat. Für das Versetzen des Buches erhält der Spieler **1 Einflusspunkt**. Der Novize ist vor dem Verdrängtwerden geschützt, solange er das Buch besitzt.



„Die Novizen erwerben durch das Lesen des Buches Wissen und somit Einfluss.“

Priesterrat unterstützen (Voranschreiten im Priesterrat)

Für jeden Novizen, der von **einer** beliebigen Priesterinsel heruntergesetzt wird, wird die Zählscheibe im Priesterrat um ein Feld weitergezogen und auf den entsprechenden „Sitz“ bzw. auf eine gegnerische Scheibe gelegt. Wer als Erster den Sitz mit der „10“ erreicht, kann nicht mehr überholt werden. Spieler, die mit ihrer Scheibe danach diesen Sitz erreichen, setzen ihre Zählscheibe **unter** die Zählscheiben, die schon dort sind.



„Die Novizen beschaffen dem Priester ihres Ordens, der im Priesterrat sitzt, wertvolle Informationen.“

Sonstige Aktionen

Vertreibung (Abtrünnigen vertreiben)

Für jeden Novizen, der **von der Insel mit dem Abtrünnigen** heruntergesetzt wird, wird dieser um eine Insel im Uhrzeigersinn weiter gezogen.



„Die Novizen wehren sich erfolgreich gegen die Einflüsterungen des Abtrünnigen.“

Novizen (zusätzlichen Novizen bei einer Aktion einsetzen)

Gunstmarke „Novize“: Sie ersetzt bei einer Aktion einen aktiven Novizen.

Sonderfälle: • Sie darf nicht anstelle eines Novizen auf ein Tempelplättchen gelegt werden

- Sie darf nicht eingesetzt werden, um sich eine Gunstmarke „Novize“ zu beschaffen



„Vom Inselpriester bekommt man einen Novizen zugeteilt, der einmalig zu einer Hilfsfähigkeit eingesetzt werden darf.“

Meditation (Zeitmarken umdrehen)

Wer keine Aktion machen kann oder möchte, muss eine Zeitmarke umdrehen. Wer eine Zeitmarke umgedreht hat, darf trotzdem weiter Aktionen durchführen, wenn er wieder an die Reihe kommt!

Wenn die letzte Zeitmarke umgedreht wird, endet die Phase sofort. Wer die letzte Zeitmarke umdreht, bekommt **1 Einflusspunkt**. Der Spieler links von ihm wird Startspieler der nächsten Runde und erhält die Startspielerfigur.

Bei 2 Spielern: Die Startspielerfigur wird weitergegeben.



„Die Novizen ziehen sich in den Meditationsraum zurück und führen keine Aktion aus.“

Wertungsphase

Für jeden Spieler werden 3 Werte ermittelt, zusammengezählt und als Einflusspunkte ausgegeben: Pluspunkte bei der Mondpriesterin und im Tempel sowie Minuspunkte beim Abtrünnigen.

Mondpriesterin:

Auf der Insel der Mondpriesterin zählt jeder Spieler seine **aktiven** Novizen und Kultstätten. Wer die meisten hat, erhält den großen auf der Figur der Mondpriesterin aufgedruckten Wert als Einflusspunkte. Die unter der großen Ziffer stehenden Werte geben die Punkte für den Zweit- bzw. Drittplatzierten an. Bei Gleichstand entscheidet, wer im Priesterrat weiter vorangeschritten ist. Wenn auch dort Gleichstand herrscht, entscheidet, wessen Zählerplatte weiter oben liegt.

Wenn nicht alle Spieler auf der Insel vertreten sind, verfallen die Punkte für die hinteren Plätze.

„Die Mondpriesterin veranstaltet auf der Insel, auf der sie sich befindet, einen Gottesdienst und würdigt die fleißigsten Besucher.“



Gelb erhält 6 Punkte, Rot 3 Punkte (wegen der besseren Platzierung im Priesterrat) und Blau 1 Punkt

Abtrünniger:

Auf der Insel mit dem Abtrünnigen zählt jeder Spieler seine **aktiven und inaktiven** Novizen. Jeder Spieler muss **1 Einflusspunkt** mehr abgeben, als er Novizen auf bzw. neben dieser Insel hat.

Wer keine Novizen an dieser Insel hat, muss keine Einflusspunkte abgeben.

Auf Kultstätten hat der Abtrünnige keinen Einfluss.

„Der Abtrünnige hat erfolgreich versucht, die Novizen ein Stück vom Pfad der Tugend abzubringen.“



Blau muss 4 Punkte abgeben, Rot muss 3 Punkte abgeben, Weiß und Gelb geben keine Punkte ab

Novizen im Tempel:

Für jeden eigenen Novizen im Tempel bekommt jeder Spieler **1 Einflusspunkt**.

„Jede Runde, in der ein Novize noch als Tempeldiener tätig ist, wird belohnt.“

Vorbereitung der nächsten Runde (entfällt nach der 6. Runde)

- Alle inaktiven Novizen werden zurück **auf** die Inseln gesetzt, neben denen sie sich befinden. Damit sind sie für die nächste Runde wieder aktiv.
- Baumeister und Mondpriesterin ziehen auf den Priesterinseln im Uhrzeigersinn um den groß aufgedruckten Wert weiter.
- Der Abtrünnige zieht im Uhrzeigersinn zur nächsten Priesterinsel, auf der sich mindestens ein Novize befindet.
- Der Wächter zieht in Richtung Tempelzugang zum nächsten Wächterplättchen. Das verlassene Wächterplättchen kommt aus dem Spiel. Erreicht der Wächter das letzte Wächterplättchen, beginnt die letzte Runde. Nicht verwendete Tempelplättchen bleiben auf dem Weg liegen.
- Der Stapel mit den Zeitmarken wird auf die Seite mit den brennenden Kerzen gedreht und zurück in den Meditationsraum gelegt.

3. SPIELLENDE

Nach der Wertungsphase der sechsten Runde findet eine Schlusswertung statt.

Für jeden Spieler werden 3 Werte ermittelt und als Einflusspunkte ausgegeben:

- Jede Kultstätte auf den Inseln bringt **4 Einflusspunkte**
- Jede nicht eingesetzte Gunstmarke bringt **1 Einflusspunkt**
- Die erreichte Position im Priesterrat bringt die **angezeigten Einflusspunkte**

Zu diesen Punkten zählt jeder Spieler seine zuvor gesammelten Einflusspunkte dazu.

Wer die meisten Einflusspunkte hat, gewinnt – dessen Orden stellt die neue Mondpriesterin.

Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der sich im Priesterrat weiter vorn bzw. weiter oben befindet.

Beispiel für Gelb:



16 Punkte für 4 Kultstätten



2 Punkte für Gunstmarken



6 Punkte im Priesterrat

24 Punkte für Gelb

SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

- Spielaufbau: Es werden nur 3 Zeitmarken verwendet
- Vorbereitungsrunde: Beim Einsetzen der Kultstätten darf die Heilkräuterinsel nicht benutzt werden
- Aktionsphase: In jeder Runde erhält der erste Spieler, der ein Buch spielt, 2 Einflusspunkte anstatt 1
- Der Startspieler wechselt nach jeder Runde

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Der Spielaufbau des Solospiels basiert auf der Variante für zwei Personen. Im Spiel führt ein virtueller Gegenspieler an bestimmten Stellen in einer Runde Aktionen durch. Diese folgen festen Regeln und werden vom Solospieler ausgeführt. Das Ziel ist es, mehr Punkte als der Gegenspieler zu erreichen – als Highscore gilt die Differenz zu den Punkten des Gegenspielers.

Das Solospiel kann in drei ansteigenden Schwierigkeitsstufen gespielt werden, die sich hauptsächlich durch die Stärke des Abtrünnigen unterscheiden:

Stufe 1

Spielaufbau:

Wie für 2 Spieler (*Sonderfall: auf jede Insel kommt nur 1 Gunstmarke / Zeitmarken werden nicht benötigt*), die Tempelplättchen werden noch nicht besetzt, die Startaufstellung im Tempel ergibt sich in der Vorbereitungsrunde.

Vorbereitungsrunde:

- Der Gegenspieler gilt als Startspieler und bekommt 1 Kultstätte und 1 Novizen auf die Insel mit dem Baumeister und je 2 Novizen auf alle anderen Priesterinseln.
- Das dem Gegenspieler zugewiesene erste Tempelplättchen mit einem Buch und einem Novizen, den er von der Insel mit dem zum Tempelplättchen passenden Symbol nimmt.
- Der Solospieler stellt wie üblich einen seiner Novizen, zusammen mit einem Buch auf sein erstes Tempelplättchen.
- Nun führt der Solospieler seine reguläre Vorbereitungsrunde durch.

Zu Beginn jeder Runde:

- Der Solospieler wählt eine Insel, von der er alle aktiven Novizen des Gegenspielers inaktiv setzt. Um die entsprechende Anzahl der Novizen (also 1 oder 2) setzt er die Zählscheibe des Gegenspielers im Priesterrat nach vorne.
- Der Gegenspieler bekommt **eines** der vom Wächter freigegebenen Tempelplättchen, zu dem er einen aktiven Novizen auf der zugehörigen Insel hat. Falls das auf mehrere Plättchen zutrifft, wird das mit der größten Zahl genommen. Wenn es ein solches Plättchen gibt:
 - Es wird auf das entsprechende Feld in den Tempel gelegt.
 - Es wird von der zugehörigen Insel ein aktiver Novize des Gegenspielers genommen und auf das neu eingesetzte Plättchen gestellt.
 - Der Gegenspieler erhält die üblichen Einflusspunkte entsprechend der Wächterposition.
 - Besitzt der Solospieler zu diesem Zeitpunkt mindestens ein Buch? Dann bekommt der Gegenspieler das Buch, das beim Solospieler auf dem Tempelplättchen mit der kleinsten Nummer liegt und legt es auf das eigene Tempelplättchen mit der kleinsten Nummer. Dafür erhält er **1 Einflusspunkt**.

Gibt es kein Tempelplättchen, das nach diesen Regeln eingesetzt werden kann, erhält der Gegenspieler in dieser Runde kein Plättchen.

Während der Aktionsphase:

- Werden Novizen des Gegenspielers aus dem Tempel verdrängt, werden sie inaktiv neben die Inseln gestellt, die das Symbol des Tempelfeldes tragen, von dem sie verdrängt wurden.

Ende jeder Runde:

- Die Runde endet, wenn der Solospieler keine Aktion mehr ausführen möchte.
- Hat der Gegenspieler mindestens einen aktiven Novizen auf der Insel mit dem Baumeister, errichtet er hier eine Kultstätte (nicht in der ersten Runde – dort hat der Gegenspieler bereits eine Kultstätte).
- Dem Gegenspieler werden KEINE Einflusspunkte durch den Abtrünnigen abgezogen.
- Der Abtrünnige zieht im Uhrzeigersinn weiter auf die nächste Insel mit mindestens einem Novizen des Solospielers.

Stufe 2

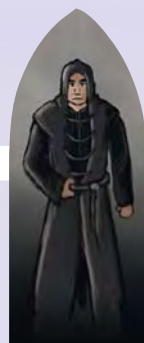
Zusätzlich zur Stufe 1:

In der Aktionsphase blockiert der Abtrünnige **alle** Aktionen auf „seiner“ Insel **außer der Aktion „Vertreibung“**. D.h., er kann die aktiven Novizen dieser Insel oder die Gunstmarke „Novize“ nutzen, um den Abtrünnigen zu vertreiben. Alle anderen Aktionen sind auf dieser Insel nicht erlaubt.

Stufe 3

Zusätzlich zur Stufe 1:

- Beim Spielaufbau werden Baumeister und Mondpriesterin auf die gleiche Insel gestellt.
- In der Aktionsphase blockiert der Abtrünnige **alle** Aktionen auf der Insel, auf der er steht. D.h. auch die Aktion „Vertreibung“ entfällt.



SPIELTIPPS FÜR DIE ERSTE RUNDE

Zu Beginn des Spiels sind z.B. folgende Aktionen sinnvoll:

- **„Kultstätte“**: Falls Novizen auf der Insel mit dem Baumeister stehen: Mit diesen und einer Gunstmarke „Kultstätte“ eine Kultstätte bauen (evtl. vorher noch mit der Aktion „Gunst“ diese Gunstmarke holen).
- **„Ernenennung“**: Einen Novizen auf ein Tempelplättchen setzen und mit einer weiteren Aktion „Weihe“ diesen in den Tempel bringen, da ein frühes Betreten des Tempels viele Punkte bringt. Dabei aber bedenken, dass dieser Novize dann nicht mehr für Aktionen auf den Priesterinseln zur Verfügung steht.
- **„Missionierung“** auf einer der Inseln ausführen – zusätzliche Novizen erhöhen die Flexibilität in den Folgerunden.
- **„Gunst“**: entsprechenden Gunstmarker in den Vorrat nehmen.
- Mit der Gunstmarke **„Gezeiten“** (soweit vorhanden) die bereits inaktiven Novizen vorausschauend für die nächste Runde platzieren. Zum Beispiel zur Startkultstätte – dann können deren Vorteile in der kommenden Runde benutzt werden. Oder zu der Insel, auf der sich die Mondpriesterin oder der Baumeister in der kommenden Runde befinden.
- Hat man diese Gunstmarke nicht, kann zur Bewegung alternativ die Aktion **„Reise“** genutzt werden – aber das „kostet“ aktive Novizen
- Als Startspieler: Aktion **„Priesterrat“** ausführen – so kann man sich bei gleicher Anzahl von Novizen auf der Insel der Mondpriesterin mehr Punkte holen (bei Gleichstand entscheidet die Position im Priesterrat).



CREDITS:

Autor: Stefan Feld

Redaktion: Ralph Bruhn und Andreas Odendahl

Illustration und Grafik: Klemens Franz | atelier198

3D-Grafiken: Andreas Resch

© 2010 Hall Games

www.hallgames.de

Ralph Bruhn

Herderstr. 36

D-53332 Bornheim

Deutschland



Die Redaktion dankt Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech und Grzegorz Kobiela für

das Korrekturlesen der Spielregel, Grzegorz Kobiela für die Übersetzung und den vielen Testspielern für ihr Feedback. In chronologischer Reihenfolge:

Susanne Feld, Roland Lurk, Andreas Zimmermann, Frieder Benzing, Thomas Koslowski, Christoph Toussaint, Michael Schmitt, Christian Kettering, Denis Leonhardt, Wilhelm Brodt, Aiko Schuhmann, Gesa Bruhn, Horst Sawroch, Uwe Rosenberg, Grzegorz Kobiela, Matthias Cramer, Brigitte Usai, Roland Winner, Michael Seidl, Sandra Kalker, Udo Kalker, Claudia Odendahl, Klaus Ottmaier, Daniela Reh, Thomas Reh, Sabine Detsch, Markus Rosner, Thomas Winheller, Peter Küsters, Alfred Schneider, Roland Müller, Markus Krug, Carsten Büttemeyer, Julia Neumann, Henning Schröder, Michael Epping, Andrea Kattnig, Klemens Franz, Klaus-Jürgen Wrede, Marc Jünger, Jenn fer Jünger, Frederik Hembeck, Tobias Schröer, Andrea Krone, Dietmar Krone, Dirk Bock, Dirk Schröder, Robert Oestreich, Stefan Molz, Jens Grotholtmann, Birgit Bruhn, Helge Rehwald, Christiane Griesbach, Jörn Griesbach, Nela Haimerl, Pauli Haimerl, Maja Dorn, Rüdiger Dorn, Carsten Grebe, Wolfgang Ditt, Carsten Wesel, Kai Dornbusch, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Stefan Zlatintsis, Mike Keller, Anne Baldys, Lukas Baldys, Andre Ruch, Daniel Burri, Anton Küchler-Pey, Simone Küchler-Pey, Linda Denissen, Roger Bieri, Billy Beese, Bernhard Friedrich, Willi Weber, Matthias Esken, Alexandra Käss, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Andreas Molter, Regina Molter, Fabian Molter, Franziska Molter, Andreas Buhlmann, Bernadette Buhlmann, Jörg Königer, Silke Königer, Andrea Rickert, Gabi Goldschmidt, Iglia Tzekova, Hristo Tzekov, Jessica Jordan, Angela Dahmen, Frank Biesgen, Ra f Rechmann, Tanja Muck, Peter Muck, Petra Böhm, Dieter Alber, Jürgen Aden, Fokko Toelstede, Rüdiger Drees, Johannes Braitacher, Gerald Ernst, Erwin Fleischmann, Andre Kretzschmar, Antje Lauxmann, Karin Wild, Steffen Hufnagel, Claudio Usai, Thilo Bruhn, Wolfgang Penetsdorfer, Laura Balsler, Daniel Furlinger, Andrea Lange, Tim Leuftink, Sören Pusbatzkies, Marina Fahrenbach, Nils Buchhage, Doro Richter, Christian Gentges, Elisabeth Mohing, Susanne Cramer, Sandra Lemberger, Katrin Husmann, Randolph Betten, Nicola Betten, Stephan Gehres, Dario Bagatto, Monika Harke, Rainer Harke, Barbara Winner, Stefan Stadler, Horst Rokitte, Bianka Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg und Volker Schwägerl.