

# LUNA

W SFERZE KAPŁANKI KSIĘŻYCA

*Fragmety z pamiętnika nowicjusza Stephanus'a Campus'a:*

"...wkrótce nadszedł czas: Czczona przez nas kapłanka księżycy wybierze zakon, który zadecyduje o jej następcy. Aby być godnym przed oczyma Luny, mój zakon wysłał mnie w podróż na nasze święte wyspy..."

"...w południe długiego dnia w końcu ukończyliśmy nową kaplicę na wyspie księgozbiorów. Kierownik budowy dopilnował byśmy pracowali najciężej jak potrafimy! Mimo tego to nie koniec na dzisiaj: mój zakon wysłał mnie w podróż na wyspę pływów – tam mam zapytać lokalnego kapłana o radę. Dzięki pomocy ziołowego napoju dotrę tam łodzią przed zachodem. Jednocześnie ogłoszono przybycie Luny. Mam duże nadzieje na to by w końcu uczestniczyć w jej posługiwaniu! Chyba że, oczywiście, nasz opat przydzieli mi inne zajęcie. Jest tyle do zrobienia a nas tak niewielu! Domniemam, że powinniśmy rekrutować nowych..."

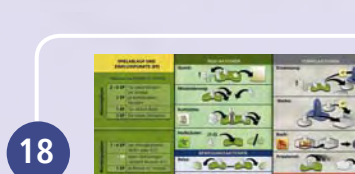
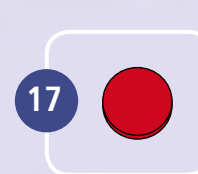
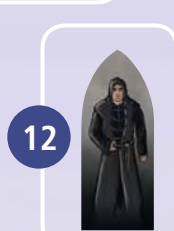
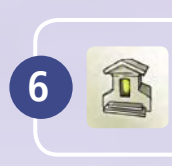
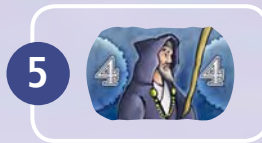
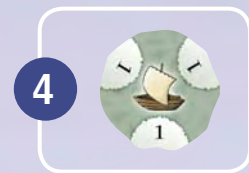
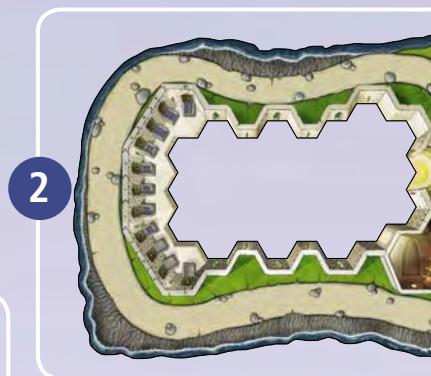
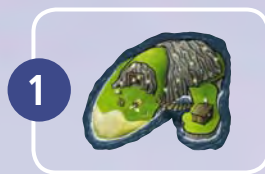
"...pora lunchu – otrzymałem wieści, iż na prośbę naszego opata, kapłan wyspy pływów chce mnie wysłać na służbę do świątyni księżycy! To prawdziwy zaszczyt – bardzo ważny dla naszego zakonu! Z drugiej strony jednak, znowu przegapię posługiwanie Luny. Czas goni i muszę opuścić świątynię. Dlaczego, cokolwiek nasz opat poleci mi zrobić, to ja zawsze podporządkowuję się wyższemu dobru..."



## ZAWARTOŚĆ

● instrukcja

- PLANSZA**
- 1 7 świętych wysp
  - 2 1 wyspa świątynna składająca się z 4 części
  - 3 4 plansze świątyni
- ZNACZNIKI I PŁYTKI**
- 4 28 płytek świątyni (o wartości 1-28)
  - 5 6 płytek strażników
  - 6 28 znaczników przysługi
  - 7 4 znaczniki czasu
  - 8 4 znaczniki "księgi mądrości"
  - 9 91 znaczników wpływów (wartości: 10, 5, 3, 1)
- 6 FIREK NA PODSTAWKACH**
- 10 kapłanka księżycy o wartości "6" (4 graczy)
  - 10 kapłanka księżycy o wartości "5" (2-3 graczy)
  - 11 kierownik budowy
  - 12 renegat
  - 13 strażnik świątyni
  - 14 znacznik pierwszego gracza
- ELEM. GRACZA**
- 15 13 pionków nowicjuszy zakonnych
  - 16 6 pionków kaplic
  - 17 1 znacznik "członka rady"
  - 18 1 ściaga gracza



# PRZYGOTOWANIE

Przykład sytuacji z rozgrywki można znaleźć na ostatniej stronie.

## Porady do pierwszej rozgrywki:

- Użyjcie wcześniej wybranego rozstawienia gry! W przeciwieństwie do standardowego przygotowania, mówi ono jak rozłożyć święte wyspy oraz początkowe kaplice i nowicjuszy graczy. Rozpoczęcie rozgrywki będzie dzięki temu łatwiejsze jako, że gracze nie będą musieli się przejmować tym, gdzie rozmieścić swoje startowe elementy. Informacje odnoszące się do zmian wynikających z gotowego rozstawienia gry są zaznaczone na **zielono**.
- Gdy gracze po raz pierwszy, ilość opcji może wydawać się przytłaczająca. Sugerujemy zagranie kilku rund by podchwycić o co chodzi – powiązania szybko staną się jasne. Tych, którzy nie mogą się doczekać odsyłamy po porady na stronie 8.

Każdy gracz otrzymuje 5 znaczników wpływów, elementy w swoim kolorze, po czym umieszcza przed sobą ściągę.

Losowo wybiercie **gracza rozpoczynającego**, który otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

**Wyspę świątynną** należy zbudować łącząc jej 4 części. Rozpoczynając od bramy świątyni losowo umieście **plansze świątyni** w liczbie równej ilości graczy w obrębie jej ramy wierzchem do góry. Pozostałe plansze świątyni należy umieścić spodem do góry na wolnych miejscach. Pozostaną tak zasłonięte do końca gry.

Z gry należy usunąć wszystkie **plytki świątyni**, których kolory nie odpowiadają kolorom używanych plansz świątyni. Losowo rozdaje się płytki o numerach 1-4 (jeśli nie zostały usunięte) pomiędzy graczy. Następnie każdy gracz umieszcza otrzymaną płytkę razem ze swoim nowicjuszem na miejscu w świątyni odpowiadającym liczbie na płytce. Na końcu należy umieścić **księgę mądrości** na każdej z tych płytek.

Umieście **pozostałe płytki świątyni** oraz **strażników** na ścieżce wokół świątyni w następujący sposób: najpierw płytkę strażnika o najniższej wartości (2) obok bramy. Następnie zaczynając od najwyższej numerycznie płytki umieszcza się w malejącej kolejności tyle płytek, ilu jest graczy na kolejnych wolnych miejscach na ścieżce. Kontynuujcie umieszczanie najwyższej liczbowo płytki strażnika na przemian z najwyższymi (w malejącej kolejności) płytkami świątyni aż do wyłożenia wszystkich płytek strażników i płytek świątyni na ścieżce wokół świątyni.

Figurkę **strażnika świątyni** umieszcza się na płytce strażnika o wartości "6".

Ułóżcie 4 **znaczniki czasu** w stos (z obrazkiem świeczki ku górze) i umieście go w pokoju medytacji. Upewnijcie się, że znacznik czasu z "1" jest na spodzie stosu.

**Usuńcie znacznik czasu z wierzchu stosu z gry jeśli jest to rozgrywka dla 2 graczy.**

Rozpoczynając od gracza startowego, gracze układają w stos swoje znaczniki członka rady na pierwszym polu **rady kapłanów**.

Znaczniki wpływów kładzie się na planszy w obserwatorium.

Losowo należy umieścić **7 świętych wysp** wokół świątyni.

**Gotowe rozstawienie:** należy obrócić święte wyspy na stronę z liczbami i umieścić je według tych numerów w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara wokół planszy.

Na każdej świętej wyspie umieszcza się pasujące symbolem **znaczniki przysługi** w liczbie równej ilości graczy.

Należy wziąć odpowiednią **figurkę z kapłanką księżycą** w zależności od liczby graczy:

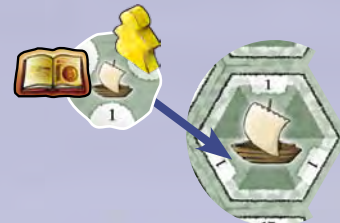
- 2-3 graczy: o wartości "5"
- 4 graczy: o wartości "6"

Rozmieście **figurki kapłanki księżycy, kierownika budowy i renegata** na świętych wyspach według własnego wyboru. Można umieścić więcej niż jedną figurkę na tej samej wyspie.

**Gotowe rozstawienie:** umieście te figurki według rysunku na wyspach.

**Gotowe rozstawienie:** każdy gracz umieszcza 1 kaplicę i 8 nowicjuszy tak jak jest to narysowane na wyspach. Każdy gracz otrzymuje znacznik przysługi z dwóch wysp, na których nie ma swojej świątyni i nowicjuszy.

Przykład: Żółty otrzymał płytkę świątyni "1" i umieszcza ją razem ze swoim nowicjuszem i znacznikiem księgi mądrości na polu 1 w świątyni.



W rozgrywce dla 2 graczy z udziałem żółtej i niebieskiej planszy świątyni, najpierw położcie **plytkę strażnika (2)**, następnie płytki świątyni **28, 25, płytkę strażnika (2)**, płytki świątyni **23, 21, płytkę strażnika (3)** i tak dalej...



Żółty jest graczem startowym; w kolejności **czerwony** i **niebieski** umieszczają znaczniki członka rady na pierwszym polu **rady kapłanów**.



Pionki

Ta święta wyspa jest **pierwszą** do umieszczenia według gotowego rozstawienia. Umieście po 2 **nowicjuszy** w **każdym** kolorze. Również figurka **kapłanki księżycy** ląduje na tej wyspie.

# ROZGRYWKA

Przegląd:

## 1. Runda wstępna

Każdy gracz umieszcza 1 kaplicę i 4 zestawy po 2 nowicjuszy na 7 świętych wyspach po czym otrzymuje 2 znaczniki przysługi.

## 2. Rozgrzywka

Gra toczy się przez **6 rund**. Każda runda składa się z dwóch różnych faz:

**Faza akcji:** Gracze wykonują akcje do momentu obrócenia wszystkich znaczników czasu

**Faza punktowania:**

- Punktowanie: gracze otrzymują znaczniki wpływów za kapłankę księżycy i nowicjuszy w świątyni / tracą punkty na wyspie z renegatem.
- Przygotowanie do następnej rundy: przywracanie nowicjuszy na wyspy, przygotowanie znaczników czasu, poruszenie 4 postaci.

## 3. Koniec gry:

Po 6 rundach gracze otrzymują dodatkowe punkty wpływów za ich kaplice, nieużyte znaczniki przysługi oraz swoje pozycje w radzie kapłanów. Gracz z największą ilością punktów wpływów wygrywa grę.

## 1. RUNDA WSTĘPNA

- Nie rundy wstępnej jeśli używacie gotowego rozstawienia gry.
- Zaczynając od gracza startowego a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza jedną swoją **kaplicę** na dowolnej świętej wyspie. Gracze muszą wybrać różne wyspy – żadna wyspa nie może zawierać więcej niż jednej kaplicy na początku gry.  
*W rozgrywce dla 2 graczy nie możecie wybrać wyspy ziół.*
- Następnie, zaczynając od gracza startowego, każdy w turach umieszcza **4 zestawy po 2 nowicjuszy** on wyspach. Żaden gracz nie może umieścić nowicjuszy na wyspie, na której znajdują się już jego elementy (włączając kaplicę). Elementy innych graczy nie mają znaczenia przy umieszczaniu.
- W końcu, każdy otrzymuje po jednym **znaczniku przysługi** z dwóch wysp, na których nie ma swoich elementów.

## 2. ROZGRYWKA

### Faza akcji

Zaczynając od gracza startowego, gracze wykonują **po jednej akcji**.

Akcja może mieć wpływ na jednego lub więcej **nowicjuszy** i/lub zużyć **znacznik przysługi**.

Wszystkie dostępne akcje są spisane ściadze graczy i wyjaśnione szczegółowo na następnych dwóch stronach.

### Nowicjusze:

Pod warunkiem, że inaczej nie stwierdzono:

- Tylko **aktywni** nowicjusze mogą wykonywać akcje. Wszyscy nowicjusze na świętych wyspach są uznani za **aktywnych**.

- Po wykonaniu akcji, która dotyczy nowicjuszy należy tych nowicjuszy umieścić **obok** świętej wyspy. Są oni teraz uważani za **nieaktywnych**.

Akcje można wykonywać tylko za pomocą **własnych** nowicjuszy.



Aktywni nowicjusze  
(na świętej wyspie)



Nieaktywni nowicjusze  
(obok świętej wyspy)

### Znaczniki przysługi:

Należy zwrócić wszystkie zużyte znaczniki przysługi na odpowiednie miejsce na wyspach. W dowolnym momencie w grze gracz może posiadać co najwyżej po jednym znaczniku każdego rodzaju.



Kaplica



Ziół



Pływ



Żagłówka



Przekupstwo



Księga mądrości



Nowicjusz



**Kapłanka księżycy:**  
dostarcza punkty wpływów na końcu rundy (patrz str.6 "Faza punktowania")



**Renegat:**  
gracze mogą stracić punkty wpływów na końcu rundy (patrz str.6 "Faza punktowania")



**4**  
**Kierownik budowy:**  
pozwala graczom na budowę kaplic (patrz str.4 "Budowanie kaplicy")



**Strażnik świątyni:**  
służy jako odmierzacz rund; "uznaje" w sensie uwalnia partie płytek świątyni z rundy na rundę (patrz str.5 "Awans" i str.6 "Przygotowanie następnej rundy")

## Akcje na wyspie (akcje, które odnoszą się do konkretnej wyspy)

### Przysługa kapłana (zyskaj znacznika przysługi)

Zużyj 2 nowicjuszy na świętej wyspie by zyskać **znacznik przysługi** tej wyspy. Nie możesz zyskać znacznika przysługi, który już posiadasz.

**Bonus z kaplicy:** jeśli posiadasz kaplicę na wyspie, o której mowa potrzebujesz użyć tylko **jednego** nowicjusza.



"Twoi nowicjusze pomagają lokalnemu kapłanowi. Jako podziękowanie winny jest ci przysługa."

### Rekrutacja (zyskaj nowicjuszy do swojego zakonu)

Zużyj 2 nowicjuszy na świętej wyspie i umieść kolejnego (jeśli jest dostępny) ze swoich zasobów obok tej wyspy. Wszyscy 3 nowicjusze są teraz nieaktywni.



"Dzięki umiejętności przekonywania twoich nowicjuszy niewierny zyskał wiarę."

### Kaplica (zyskaj bonus w trakcie "Przysługi kapłana" i "Awansu")

Zwróć **znacznik przysługi** \_ **kaplica** i użyj 2 nowicjuszy na świętej wyspie, na której znajduje się **kierownik budowy** by wybudować tam kaplicę (jeśli jest dostępna). Możesz mieć tylko jedną kaplicę na każdej wyspie ale na jednej wyspie mogą znajdować się kaplice innych graczy.

**Kaplica daje kilka korzyści:**

- Każda jest warta **4 punkty wpływów** na końcu gry.
- Akcje „Przysługa kapłana” i „Awans” wymagają tylko jednego nowicjusza.
- Wlicza się do liczby aktywnych nowicjuszy w trakcie punktowania kapłanki księżyca.

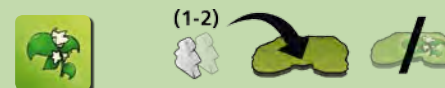


"Twoi nowicjusze potrzebują porad kierownika budowy oraz materiałów budowlanych by postawić nową kaplicę."

### Zioła (reaktywuj swoich nowicjuszy)

Zwróć **znacznik przysługi** - **zioła** by reaktywować 1 lub 2 nowicjuszy na **jednej** świętej wyspie.

**Wyjątek:** nie możesz użyć tej akcji na wyspie ziół!



"Twoi zmęczeni nowicjusze naparzyli ziołowego napoju by odzyskać siły."

## Akcje związane z przemieszczaniem (Jak przenieść nowicjuszy na inne wyspy?)

### Podróż (przenieść aktywnego nowicjusza – staje się nieaktywny)

Weź dowolną liczbę **aktywnych nowicjuszy** i umieść ich **obok** dowolnej ilości świętych wysp.



"Twoi nowicjusze biorą łódkę i wiosłują na inną wyspę."

### Pływ (przenieść aktywnych/nieaktywnych nowicjuszy – stają się/pozostają nieaktywni)

Zwróć **znacznik przysługi** - **pływ** i przenieś dowolną ilość **aktywnych/nieaktywnych** nowicjuszy **obok** dowolnej ilości świętych wysp. Poruszeni nowicjusze mogą pochodzić z dowolnej ilości świętych wysp i/lub przystani wyspy świątynnej.



"Twoi nowicjusze wykorzystują pływ kapłańskim promem."

### Żaglówka (przenieść aktywnych nowicjuszy – pozostają aktywni)

Zwróć **znacznik przysługi** – **żaglówka** i przenieś 1 lub 2 nowicjuszy z **jednej** świętej wyspy lub przystani wyspy świątynnej na inną świętą wyspę. Owi nowicjusze pozostają **aktywni**!



"Kapłan żeglarz użycza ci swojej żaglówki, która może pomieścić do 2 nowicjuszy."

## Akcje świątynne (Jak nowicjusze mogą wejść do świątyni?)

### Awans (zyskaj płytkę świątynną)

Potrzebujesz 2 nowicjuszy na 1 świętej wyspie by pretendować o **wolną i uznaną płytkę świątynną**, która ma taki sam symbol jak wyspa. "**Uznana**" oznacza że: płytka leży pomiędzy strażnikiem a przystanią. Połóż pierwszego nowicjusza na płytce świątynnej i dezaktywuj drugiego nowicjusza z tej samej wyspy.

**Bonus z kaplicy:** jeśli posiadasz kaplicę na wyspie, o której mowa nie potrzebujesz drugiego nowicjusza.

**Przekupstwo:** zwróć **znacznik przysługi** - **przekupstwo** by zająć płytkę, która leży pomiędzy strażnikiem świątyni a następną wolną płytką strażnika.

Uwaga: nie możesz użyć **znacznika przysługi** - **nowicjusz** by zająć płytkę świątynną.



"Lokalny kapłan uznał twojego nowicjusza za godnego wejścia do świątyni."

### Uświęcenie (umieść nowicjusza w świątyni i zyskaj wpływ)

Przemieść zyskaną wcześniej i **uznaną** płytkę świątynną (patrz "Awans") razem z nowicjuszem na pasujące miejsce w świątyni.

**Przekupstwo:** zwróć **znacznik przysługi** - **przekupstwo** by przemieścić zajętą ale jeszcze **nie uznaną** płytkę do świątyni, czyli taką która leży pomiędzy strażnikiem a wolną płytką strażnika.

**Za pomocą przekupstwa czy nie:** zyskujesz ilość **punktów wpływów** równą liczbie napisanej na płytce strażnika, na której on stoi.

**Przestawienie:** nowo umieszczony nowicjusz **przestawia** każdego nowicjusza **rywala**, wobec którego wszystkie z poniższych punktów są prawdziwe:

- Nowy nowicjusz jest **przyległy** do nowicjusza rywala.
- Nowy nowicjusz stoi na płytce z **wyższą** liczbą.
- Nowicjusz przeciwnika nie jest chroniony przez "**księgę mądrości**".

Umieść wszystkich przemieszczonych nowicjuszy na **przystani świątynnej**.

Gracze mogą zabrać swoich przemieszczonych nowicjuszy używając znaczników przysługi - pływ lub żagłówek. Zyskujesz **1 punkt wpływów** za każdego przemieszczonego nowicjusza.



**Czerwony** nowicjusz **przestawia tylko** niebieskiego. Wszyscy pozostali nowicjusze należą do tego samego gracza bądź mają płytkę o wyższej wartości lub są chronieni „księgą mądrości”.

"Strażnik świątyni udziela twojemu nowicjuszowi dostępu do świątyni. Jego posługa jest wynagrodzona wpływem."

### Księga (zyskaj wpływ i ochronę)

Zwróć **znacznik przysługi** - "**księga mądrości**" by przestawić "księgę mądrości" w świątyni. Weź dowolną "księgę mądrości" i umieść ją pod jednym ze swoich nowicjuszy w świątyni, który nie ma jeszcze księgi. Zyskujesz dzięki temu **1 punkt wpływów**. Dodatkowo, tak długo jak księga pozostaje tam, twój nowicjusz jest chroniony przed przestawieniem.



"Twoi nowicjusze zyskują wiedzę i wpływ poprzez studiowanie księgi mądrości."

### Rada kapłanów (przesuń się w radzie kapłanów)

Zużyj dowolną liczbę nowicjuszy z **jednej** wyspy. Porusz swój znacznik „członka rady” o ilość miejsc równą liczbie użytych nowicjuszy. Umieść swój znacznik na wierzchu stosu leżących już tam znaczników pozostałych graczy chyba, że jest to ostatniej miejsce w radzie. W takim wypadku umieść znacznik na spodzie stosu.



"Twoi nowicjusze wspierają kapłana reprezentującego twój zakon wartościowymi informacjami."

## Pozostałe akcje

### Wydalenie (przepędź renegata)

Użyj dowolnej ilości nowicjuszy na świętej wyspie z renegatem. Następnie porusz go zgodnie z ruchem wskazówek zegara o ilość wysp równą liczbie zużytych nowicjuszy.



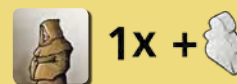
"Twoi nowicjusze udanie zwalczają podszeptę renegata."

### Wirtualny nowicjusz (zastap nowicjusza w trackie akcji)

Zwróć **znacznik przysługi** - **nowicjusz** by zastąpić aktywnego nowicjusza w trakcie akcji.

Wyjątki:

- Nie możesz zastąpić nowicjusza, który uzyskuje płytkę świątynną.
- Nie możesz użyć tej akcji by (od)zyskać znacznika przysługi - nowicjusz.



"Lokalny kapłan wysłał do ciebie jednego ze swoich uczniów by pomógł ci w działaniu."

### Medytacja (obróć znacznik czasu)

Jeśli nie chcesz wykonać akcji weź i obróć znacznik czasu na wierzchu stosu i połóż go na drugi stos obróconych znaczników czasu. Zrobienie tego nie kończy akcji fazy dla ciebie! Po tym jak znowu będzie twoja tura wciąż możesz wykonać inną akcję.

Jednakże, po tym jak ostatni znacznik czasu zostanie obrócony faza akcji jest skończona. Gracz, który obrócił ostatni znacznik otrzymuje **1 punkt wpływów**. Gracz siedzący po jego lewej otrzymuje znacznik gracza startowego. Będzie on graczem rozpoczynającym w następnej rundzie. W rozgrywce dla 2 graczy daj znacznik gracza startowego przeciwnikowi.



"Twój nowicjusz odstępuje od pracy. Udaje się do pokoju medytacji i nie podejmuje działania."

## Faza punktowania

Każdy gracz otrzymuje/traci punkty wpływów na 3 różne sposoby: gracze otrzymują wpływy w świątyni oraz na wyspie z kapłanką księżycy - tracą wpływy na wyspie z renegatem.

### Kapłanka księżycy:

Na wyspie z kapłanką księżycy należy policzyć **aktywnych** nowicjuszy oraz kaplice poszczególnych graczy. Gracz z największą ich ilością otrzymuje ilość punktów wpływów równą największej liczbie znajdującej się na figurce kapłanki. Drugie i trzecie miejsce przynosi odpowiednio dwie pozostałe widniejące wartości punktów. Remisy rozwiązywane są za pomocą pozycji w radzie kapłanów. Gracz, który ma dalej swój znacznik wygrywa remis. W razie kolejnego remisu, gracz na górze stosu znaczników wygrywa remis.

Jeśli nie ma drugiego lub trzeciego miejsca nikt nie otrzymuje znaczników wpływu za te miejsca.

*"Kapłanka księżycy udziela usługi na wyspie, na którą wchodzi i wynagradza najgorliwszych jej uczestników."*

### Renegat:

Na wyspie z renegatem należy policzyć ilość **aktywnych** i **nieaktywnych** nowicjuszy każdego gracza. Następnie każdy gracz traci liczbę punktów wpływu równą tej ilości plus jeden. Gracze, którzy nie mają żadnych nowicjuszy na, bądź obok wyspy o której mowa, nie tracą punktów.

Renegat nie wpływa na kaplice.

*"Renegatowi udaje się doprowadzić nowicjuszy do pokusy."*

### Świątynia:

Każdy gracz otrzymuje 1 punkt wpływów za każdego nowicjusza w świątyni.

*"Gracze są wynagradzani za każdą rundę, w której ich nowicjusze posługują w świątyni."*



Żółty otrzymuje 6, czerwony 3 (w związku z lepszą pozycją w radzie kapłanów) a niebieski 1 punkt wpływów.



Niebieski traci 4 punkty wpływów, czerwony traci 3. Białe i żółte nie tracą żadnych punktów.

## Przygotowanie następnej rundy (pomijane na końcu 6-tej rundy)

- Umieśćcie wszystkich nieaktywnych nowicjuszy z powrotem na ich wyspy. Na nowo stają się aktywni.
- Figurki kapłanki księżycy oraz kierownika budowy poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara na inną wyspę. Poruszają się o ilość wysp równą największej liczbie na nich się znajdującej.
- Renegat porusza się do następnej wyspy, na której znajduje się przynajmniej jeden nowicjusz zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Strażnik świątyni porusza się na następną płytkę strażnika na ścieżce wokół świątyni. Płytkę, z której właśnie schodzi należy usunąć z gry. Po tym jak dotrze na ostatnią płytkę strażnika, rozpoczyna się ostatnia runda.
- Znaczniki czasu należy na nowo ustawić w stos zgodnie z zasadami z przygotowania gry.

## 3. KONIEC GRY

Gra kończy się na końcu 6-tej rundy.

Gracze otrzymują dodatkowe wpływy w 3 różnych kategoriach:

- Każda kaplica jest warta **4 punkty wpływów**.
- Każdy nieużyty znacznik przysługi jest wart **1 punkt wpływów**.
- Gracze otrzymują **punkty wpływów** według ich pozycji w radzie kapłanów.

Ostatecznie każdy gracz sumuje swoje punkty wpływów. Gracz z ich największą ilością wygrywa grę - jego zakon zapewni następną kapłankę księżycy.

Remisy są rozstrzygane według pozycji w radzie kapłanów (patrz "Faza punktowania").

### Przykład punktowania żółtego:



12 PW za 3 kaplice



2 PW za pozostałe znaczniki przysługi



6 PW za Radę

**+20 PW dla żółtego**

## SPECJALNE ZASADY DLA 2 GRACZY

- Przygotowanie: tylko 3 znaczniki czasu są używane.
- W trakcie rundy wstępnej gracze nie mogą umieszczać swoich świątyń na wyspie ziół.
- Na końcu każdej rundy obecny gracz startowy oddaje znacznik gracza rozpoczynającego przeciwnikowi.
- Pierwszy gracz, który w trakcie danej rundy użyje znacznika księgi otrzymuje 2 punkty wpływów zamiast 1.

# ZASADY GRY SOLO

Gra solo bazuje na rozgrywce 2 osobowej. Grasz przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi, który podąża za pewnymi zasadami. Twoim celem jest uzyskanie większej ilości punktów od rywala. Twój ostateczny wynik jest różnicą pomiędzy waszymi wynikami.

## Poziom 1

### Przygotowanie:

Przygotuj grę jak dla 2 graczy ale umieść tylko 1 znacznik przysługi na każdej wyspie i nie używaj znaczników czasu. Nie umieszczaj jeszcze żadnych nowicjuszy i kaplic. Dzieje się to w rundzie wstępnej.

### Runda wstępna:

- Twój przeciwnik jest graczem rozpoczynającym. Umieść 1 kaplicę i 1 nowicjusza jego koloru na świętej wyspie z kierownikiem budowy oraz 2 nowicjuszy na wszystkich pozostałych wyspach.
- Weź nowicjusza rywala z wyspy odpowiadającej symbolowi na jego płytce świątynnej i umieść go na tej płytce.
- Umieść własnego nowicjusza na pozostałej płytce świątyni razem z księgą.
- Teraz możesz umieścić swoje początkowe elementy jak zwykle.

### Na początku każdej rundy:

- Wybierz wyspę i dezaktywuj wszystkich nowicjuszy rywala na tej wyspie. Porusz znacznik rady kapłanów przeciwnika adekwatnie.
- Rywal umieszcza jednego ze swoich nowicjuszy na jednej z uznanych płytek świątyni, jeśli ma aktywnego nowicjusza na wyspie z pasującym symbolem. Jeśli jest więcej niż jedna taka wyspa wybierz tą, która odpowiada największej liczbowo płytce.

Jeśli jest taka płytka:

- Umieść płytkę, o której mowa wraz z aktywnym nowicjuszem przeciwnika z pasującej symbolem wyspy na polu w świątyni.
- Rywal uzyskuje punkty według pola na strażnika - ak zwykle.
- Czy posiadasz już przynajmniej jedną własną "księgę mądrości"? Jeśli tak: weź księgę, która leży na płytce o najniższej liczbie i

umieść ją na płytce przeciwnika z najniższą liczbą. Twój rywal otrzymuje **1 punkt wpływów**.

Jeśli nie ma takiej płytki, twój rywal nie otrzymuje płytki świątyni w tej rundzie.

### W trakcie fazy akcji:

- Jeśli przestawisz nowicjusza rywala ze świątyni, umieść go przy wyspie pasującej symbolem z płytką, z której został usunięty. Ten nowicjusz jest nieaktywny.

Na końcu każdej rundy:

- Faza akcji kończy się, gdy już nie chcesz wykonywać żadnych akcji.
- Czy twój rywal posiada przynajmniej jednego aktywnego nowicjusza na wyspie z kierownikiem budowy? Jeśli tak, umieść jego kaplicę na tej wyspie chyba, że już ma tam jedną.
- Twój przeciwnik **nie traci** punktów za renegata.
- Renegat porusza się do następnej wyspy zawierającej jednego lub więcej **twoich** nowicjuszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara

## Poziom 2

### Dodatkowo do zasad z poziomu 1:

W trakcie fazy akcji renegat blokuje **wszystkie** akcje na "swojej" wyspie z wyjątkiem "Wydalenia". Oznacza to, że możesz użyć znacznika przysługi - nowicjusz i/lub swoich nowicjuszy by poruszyć renegata. Wszystkie pozostałe akcje na tej wyspie są zabronione.

## Poziom 3

### Dodatkowo do zasad poziomu 1:

- W trakcie przygotowania, umieść kierownika budowy i kapłankę księżycy na tej samej wyspie.
- W trakcie fazy akcji renegat blokuje **wszystkie** akcje na wyspie, na której stoi. Oznacza to, że również "Wydalenie" jest zabronione.



Tłumaczenie i skład na zlecenie REBEL.pl : Remigiusz Bajor



## PORADY DO GRY

Poniższe akcje mają sens w pierwszej rundzie:

- **"Kaplica"**: jeśli 2 twoich nowicjuszy jest na tej samej wyspie co kierownik budowy, rozważ wydanie znacznika przysługi - kaplica i wybuduj tam kaplicę. Możliwe, że będziesz potrzebował najpierw użyć akcji "Przysługa" by uzyskać ten znacznik.
- **"Awans"**: możesz życzyć sobie umieścić nowicjusza na płycie świątyni za pomocą następnej akcji (Uświęcenie).
- **"Rekrutacja"**: rozważ rekrutację dodatkowych nowicjuszy - im więcej ich masz, tym więcej opcji będziesz miał w przyszłości.
- **"Przysługa"**: zzbierz kilka znaczników przysługi.
- **"Pływ"**: użyj znacznika przysługi - pływ (jeśli jest dostępny) i przygotuj swoich nieaktywnych nowicjuszy na następną rundę. Na przykład umieść ich obok wyspy ze swoją startową kaplicą, aby jej użyć lub umieść ich w miejscu gdzie w następnej rundzie znajdzie się kierownik budowy i kapłanka księżycy.
- **"Podróż"**: jeśli nie posiadasz żadnego znacznika przysługi pływ przemieść kilku swoich aktywnych nowicjuszy by być gotowym na następną rundę.
- **"Rada kapłanów"**: jako gracz rozpoczynający możesz życzyć sobie poruszyć naprzód swój znacznik w radzie kapłanów w celu wygrywania remisów, np. na wyspie z kapłanką księżycy by zyskać więcej wpływów.



### Podziękowania:

Designer: Stefan Feld

Editor: Ralph Bruhn und Andreas Odendahl

Artwork: Klemens Franz / atelier198 3D-

Artwork: Andreas Resch



© 2010 Hall Games  
www.hallgames.de

English language publisher:  
Z-Man Games, Inc. © 2010  
64 Prince Road, Mahopac,  
NY 10541



www.zmangames.com

We wish to thank Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech for proof-reading, Grzegorz Kobiela for the translation and proof-reading, and our many play-testers for their valuable feedback. Chronologically: 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 Büttemeier, Julia Neumann, Henning Schröder, Michael Epping, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Klaus-Jürgen Wrede, Marc Jünger, Jennifer Jünger, Frederik Hembek, Tobias Schröder, 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 Köninger, Silke Köninger, Andrea Rickert, Gabi Goldschmidt, Iglka Tzekova, Hristo Tzekov, Jessica Jordan, Angela Dahmen, Frank Biesgen, Ra f Rechmann, Tanja Muck, Peter Muck, Petra Böhm, Dieter A ber, 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 Pusbatzkie, 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, Bianca Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg and Volker Schwägerl.