

LUNA

~ NEL TEMPIO DELLA SACERDOTESSA ~

Estratti dal diario del novizio Stephanus Campus:

"...dunque il tempo è giunto. La nostra adorata Sacerdotessa della Luna presto sceglierà quale Ordine proclamerà la sua erede. Sono stato mandato in viaggio nelle Isole Sacre per dimostrare il valore del nostro ordine agli occhi della Sacerdotessa."

"...dopo una lunga giornata, abbiamo finalmente completato il nuovo Santuario sull'Isola della Biblioteca. Il Mastro Costruttore si è assicurato che lavorassimo duramente! Eppure, non ho ancora finito per oggi: il mio Ordine mi ha mandato in viaggio all'Isola della Marea, dove dovrò chiedere consiglio al Sacerdote locale. Grazie ad una Pozione di Erbe, arriverò a destinazione prima dell'alba su una barca a remi. Inoltre, è stato annunciato l'arrivo di Luna, la Sacerdotessa. Spero tanto di poter assistere alla sua Cerimonia! A meno che, ovviamente, l'Abate non mi affidi qualche altro compito. C'è così tanto da fare e noi siamo così pochi! Forse dovremmo coinvolgere qualche altro Novizio ..."

"...ora di pranzo – ho saputo che, come richiesto dal nostro Abate, il Sacerdote della Marea vuole mandarmi in servizio al Tempio della Luna! Che grandissimo onore e che importante incarico per il nostro Ordine! D'altro canto, però, mi perderò di nuovo la Cerimonia della Sacerdotessa. Il momento è giunto e devo partire per il Tempio, perché qualsiasi cosa il nostro Abate mi domandi di fare, io perseguirò sempre il nostro obiettivo supremo..."



COMPONENTI

● Questo regolamento

TABELLONE DI GIOCO

- 1 7 Isole Sacre
- 2 1 Isola del Tempio composta da 5 tessere cornice
- 3 4 plance Tempio

SEGNALINI E TESSERE

- 4 28 tessere Tempio (di valori 1-28)
- 5 6 tessere Custode (di valori 6, 5, 4, 3, 2, 2)
- 6 28 segnalini Favore (4 per ognuno dei 7 Favori)
- 7 4 segnalini Tempo
- 8 4 segnalini "Tomo della Saggezza"
- 9 93 segnalini Punti Influenza (in vari tagli: 10, 5, 3, 1)

6 SAGOME CON BASI DI PLASTICA

- 10 Sacerdotessa della Luna di valore "6" (4 giocatori)
- 10 Sacerdotessa della Luna di valore "5" (2-3 giocatori)
- 11 Mastro Costruttore
- 12 Eretico
- 13 Custode del Tempio
- 14 Medaglia Primo Giocatore

PEZZI GIOCATORE

- 15 13 pedine Novizio
- 16 6 pedine Santuario
- 17 1 indicatore "Membro del Consiglio"
- 18 1 scheda Riassuntiva



PREPARAZIONE

Troverete un esempio di gioco nell'ultima pagina.

Consigli per la prima partita:

- Usate la preparazione predefinita! A differenza della preparazione standard, vi indicherà in che modo collocare le Isole Sacre, i Novizi e i Santuari iniziali dei giocatori. In questo modo sarà più facile cominciare a giocare, dato che non dovrete preoccuparvi di dove collocare i vostri pezzi iniziali. I cambiamenti relativi alla preparazione predefinita sono di seguito evidenziati in verde.
- Durante le vostre prime partite, le tante opzioni che il gioco mette a disposizione possono confondervi. Vi suggeriamo di giocare qualche round per capire meglio meccaniche e dinamiche del gioco, mettendo in luce le relazioni tra le varie opzioni. Se preferite iniziare a giocare fin da subito, allora date un'occhiata ai consigli a pagina 8.

Ogni giocatore riceve 5 punti Influenza e crea una riserva con i componenti del proprio colore (Novizi e Santuari), inoltre posiziona davanti a sé la scheda Riassuntiva.

Scegliete casualmente il **primo giocatore** e consegnategli la medaglia Primo Giocatore.

Componete l'**Isola del Tempio** assemblando le tessere cornice. Iniziando dal Cancelli del Tempio, scegliete casualmente un numero di **plance Tempio** pari al numero di giocatori e posizionatele a faccia in su, dentro la cornice. Posizionate le plance Tempio rimanenti a faccia in giù negli spazi vuoti. Rimarranno a faccia in giù per tutta la partita.

Rimuovete dal gioco tutte le **tessere Tempio** che non corrispondono al colore delle plance Tempio in uso. Distribuite casualmente ai giocatori una delle tessere 1-4 (se non sono state rimosse). Ogni giocatore posiziona la tessera ricevuta, insieme ad un proprio Novizio, sullo spazio del Tempio che corrisponde al numero della tessera. Infine, posizionate un "**Tomo della Saggezza**" su ciascuna di queste tessere.

Posizionate le tessere **Tempio rimanenti** e le **tessere Custode** sul sentiero intorno al Tempio, come segue: per prima cosa, posizionate la tessera Custode col valore più basso (2) accanto al Cancelli del Tempio. Poi, partendo dalla tessera Tempio col valore più alto e proseguendo in ordine decrescente, posizionate sui successivi spazi liberi del sentiero un numero di tessere Tempio pari al numero di giocatori. Proseguite a posizionare la successiva tessera Custode (di valore uguale o più alto) ed un relativo gruppo di tessere Tempio (in ordine decrescente, pari al numero di giocatori) finché tutte le tessere Custode e Tempio non sono state posizionate sul sentiero intorno al Tempio.

Posizionate la sagoma del **Custode del Tempio** sulla tessera Custode di valore "6".

Impilate i 4 **segnalini Tempo** (con il lato della candela accesa a faccia in su) e posizionate nella Stanza della Meditazione. Assicuratevi che il segnalino Tempo con il numero "1" sia sul fondo della pila. Nelle partite con 2 giocatori, rimuovete dal gioco il segnalino Tempo in cima alla pila.

Iniziando dal primo giocatore, tutti i giocatori impilano i propri indicatori Membro del Consiglio sul primo spazio del **Consiglio dei Sacerdoti**.

Mettete i **segnalini Punti Influenza** sull'Osservatorio nell'Isola del Tempio.

Posizionate casualmente le 7 **tessere Isole Sacre** intorno all'Isola del Tempio.

Preparazione predefinita: Girate le Isole Sacre dal lato numerato e posizionatele in senso orario, seguendo questi numeri, intorno alla plancia.

Posizionate su ognuna delle Isole Sacre un numero di **segnalini Favore** corrispondenti, pari al numero dei giocatori.

Prendete la sagoma della **Sacerdotessa della Luna** appropriata per il numero di giocatori:

- 2-3 giocatori: prendete la Sacerdotessa della Luna di valore "5"
- 4 giocatori: prendete la Sacerdotessa della Luna di valore "6"

Posizionate le **sagome del Mastro Costruttore, dell'Eretico e della Sacerdotessa della Luna** su delle Isole Sacre a vostra scelta. Potete posizionare più di una sagoma per Isola.

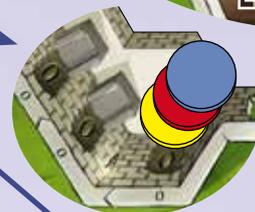
Preparazione predefinita: Posizionate le sagome come indicato sulle Isole.

Preparazione predefinita: Ogni giocatore posiziona 1 Santuario e 8 Novizi come mostrato sulle Isole. Ogni giocatore riceve un segnalino Favore dalle due Isole dove non ha Santuari o Novizi. Una volta terminata la preparazione girate le Isole in modo che il lato numerato non sia più visibile (spostate tutti pezzi dall'Isola, giratela e rimetteteli sull'Isola).

Esempio: Giallo ha ricevuto la tessera Tempio "1" e la posiziona insieme al suo **Novizio** e ad un segnalino "**Tomo della Saggezza**" sullo spazio 1 del Tempio.



In una partita con 2 giocatori, con le plance Tempio blu e gialle in gioco, posizionate per prima la **tessera Custode (2)**, poi le tessere Tempio **28, 25**, la tessera Custode (2), le tessere Tempio **23, 21**, la tessera Custode (3), e così via...



Giallo è il primo giocatore: in senso orario, **Rosso e Blu** posiziono il proprio indicatore Membro del Consiglio sul primo spazio disponibile del **Consiglio dei Sacerdoti**.



Le Sagome

Questa Isola Sacra è la **prima** ad essere posizionata durante la preparazione predefinita. Posizionate qui **2 Novizi per colore**. Inoltre, posizionate su quest'Isola la sagoma della **Sacerdotessa della Luna**.

COME SI GIOCA

Panoramica:

1. Round Preliminare

Ogni giocatore posiziona un Santuario e 4 coppie di Novizi sulle 7 Isole Sacre e riceve 2 segnalini Favore.

2. La Partita

La partita è composta da **6 round**. Ogni round è suddiviso in due fasi distinte:

Fase Azioni: I giocatori a turno svolgono un'azione finché tutti i segnalini Tempo non sono stati girati.

Fase Punteggio:

- Punteggio: ottenete punti Influenza dalla Sacerdotessa della Luna e per i Novizi nel Tempio e/o perdetevi punti sull'Isola con l'Eretico.
- Preparare il round successivo: rimettete i Novizi sulle Isole, ripristinate i segnalini Tempo e spostate le 4 sagome.

3. Fine della Partita

Dopo 6 round i giocatori ricevono punti Influenza anche per i propri Santuari, per i segnalini Favore inutilizzati e per la posizione ottenuta nel Consiglio dei Sacerdoti. Il giocatore con più punti Influenza vince la partita.

1. ROUND PRELIMINARE

- Se usate la preparazione predefinita, saltate il Round Preliminare.
- Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore posiziona uno dei propri Santuari su un'Isola Sacra a sua scelta. All'inizio della partita, nessuna Isola può contenere più di un Santuario - i giocatori devono scegliere Isole diverse.
In una partita con 2 giocatori non potete scegliere l'Isola delle Erbe.
- Iniziando dal primo giocatore, ogni partecipante a turno posiziona **4 coppie di Novizi** sulle Isole. Un giocatore non può posizionare una coppia di Novizi su un'Isola che contiene già altri suoi pezzi (incluso il Santuario). I pezzi degli altri giocatori non influiscono sul posizionamento dei Novizi.
- Infine ogni giocatore riceve un **segnalino Favore** da ciascuna delle due Isole dove non ha posizionato alcun pezzo.

2. LA PARTITA

Fase Azioni

Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore a turno svolge **una singola azione**.

Un'azione si può svolgere usando uno o più **Novizi** e/o spendendo un **segnalino Favore**.

Tutte le azioni disponibili sono elencate sulla scheda Riassuntiva e spiegate in dettaglio nelle due pagine seguenti.

Novizi:

Salvo diversamente indicato:

- Solo i Novizi **attivi** possono svolgere azioni.
Tutti i Novizi **sulle** Isole Sacre sono considerati **attivi**.
- Dopo aver utilizzato uno o più Novizi per svolgere un'azione, spostateli **accanto** all'Isola Sacra. Questi Novizi sono considerati **inattivi**.

Potete svolgere azioni solo con i **vostri** Novizi.



Novizi Attivi
(sull'Isola Sacra)



Novizi Inattivi
(accanto all'Isola Sacra)

Segnalini Favore: I segnalini Favore spesi durante la partita vengono rimessi sulle Isole corrispondenti. In qualsiasi momento durante la partita, potete avere al massimo un segnalino Favore di ciascun tipo.



Santuario



Erbe



Marea



Barca
a Vela



Corruzione



Tomo della
Saggazza



Novizio



Sacerdotessa della Luna
Fornisce punti Influenza alla fine di un round (vedi "Fase Punteggio" a pagina 6).



Eretico
Può far perdere punti Influenza alla fine di un Round (vedi "Fase Punteggio" a pagina 6).



Mastro Costruttore
Permette ai giocatori di costruire i Santuari (vedi "Santuario" a pagina 4).



Custode del Tempio
Serve a tener traccia dei round; autorizza, cioè rende disponibili, gruppi di tessere Tempio da un round all'altro (vedi "Promozione" a pagina 5 e "Preparare il Round Successivo" a pagina 6).

Azioni Isola (Azioni da svolgere su un'Isola)

FAVORE DEL SACERDOTE (ottenere un segnalino Favore)

Usate 2 Novizi su una Isola Sacra per ottenere il segnalino Favore di quell'Isola. Non potete ottenere un segnalino Favore che è già in vostro possesso.

Bonus Santuario: Se avete un Santuario su questa Isola, l'azione richiede **un solo** Novizio.



"I vostri Novizi aiutano il Sacerdote locale. Come ringraziamento, egli vi deve un favore."

RECLUTAMENTO (aggiungere Novizi al vostro Ordine)

Usate 2 Novizi su una Isola Sacra e posizionatene un altro (se disponibile) accanto all'Isola, prendendolo dalla vostra riserva. Tutti e 3 i Novizi adesso sono inattivi.



"Grazie al potere di persuasione dei vostri Novizi, un infedele ha trovato la fede."

SANTUARIO (ottenere un bonus da "Favore del Sacerdote" e "Promozione")

Spendete un **segnalino Favore Santuario** e usate 2 novizi presenti sull'Isola Sacra occupata dal Mastro Costruttore per costruire lì un Santuario (se disponibile). Potete avere un solo Santuario su ogni Isola ma, sulla stessa Isola, possono essere presenti Santuari di giocatori diversi.

I Santuari forniscono diversi bonus:

- Ognuno vale **4 punti Influenza** alla fine del gioco.
- Le azioni "Favore del Sacerdote" e "Promozione" richiedono l'uso di un solo Novizio.
- Vengono conteggiati nel calcolo della maggioranza di Novizi attivi durante la fase Punteggio della Sacerdotessa della Luna.



"Per costruire un nuovo Santuario, ai vostri Novizi servono materiali ed istruzioni del Mastro Costruttore."

ERBE (riattivare i Novizi)

Spendete un **segnalino Favore Erbe** per riattivare 1 o 2 Novizi **inattivi** su **una** Isola Sacra.

Eccezione: Non potete usare questa azione sull'Isola delle Erbe!



"I vostri Novizi esausti possono preparare una pozione di Erbe per recuperare le proprie forze."

Azioni di Movimento (Come fanno i Novizi a spostarsi su altre Isole?)

VIAGGIO (muovere i Novizi attivi - diventano inattivi)

Prendete un qualsiasi numero di **Novizi attivi** e posizionateli **accanto** ad un qualsiasi numero di Isole Sacre.



"I vostri Novizi viaggiano da un'isola ad un'altra Isola a bordo di una barca a remi."

MAREA (muovere i Novizi attivi/inattivi - diventano/rimangono inattivi)

Spendete un **segnalino Favore Marea** e spostate un qualsiasi numero di Novizi **attivi/inattivi accanto** ad un qualsiasi numero di Isole Sacre. Questi Novizi possono provenire da un qualsiasi numero di Isole Sacre e/o dall'Approdo dell'Isola del Tempio.



"I vostri Novizi sfruttano il traghettamento del Sacerdote della Marea."

BARCA A VELA (muovere i Novizi attivi - rimangono attivi)

Spendete un **segnalino Favore Barca a Vela** e spostate 1 o 2 Novizi da **una** Isola Sacra o dall'Approdo dell'Isola del Tempio ad un'altra Isola Sacra. Questi Novizi rimangono **attivi!**



"Il Sacerdote della Barca a Vela vi presta la sua barca che può trasportare al massimo 2 Novizi."

Altre Azioni

ESPULSIONE (espellere l'Eretico)

Usate un qualsiasi numero di Novizi sull'Isola Sacra occupata dall'Eretico. Poi spostatelo in senso orario di un numero di Isole pari al numero di Novizi usati.



"I vostri Novizi si battono con successo contro le insinuazioni dell'Eretico."

NOVIZIO VIRTUALE (rimpiazzare un Novizio durante un'azione)

Spendete un **segnalino Favore Novizio** per rimpiazzare un Novizio attivo durante un'azione.

Eccezioni: ● *Non potete rimpiazzare un Novizio che reclama una tessera Tempio.*
● *Non potete usare questa azione per (ri)ottenere il segnalino Favore Novizio.*



"Il Sacerdote locale vi manda uno dei suoi apprendisti per aiutarvi a svolgere un'azione."

MEDITAZIONE (girare un segnalino Tempo)

Se non volete svolgere un'azione, girate il segnalino Tempo in cima alla pila e mettetelo in una seconda pila di segnalini Tempo girati. Così facendo, la vostra Fase Azioni non termina! Quando è di nuovo il vostro turno potrete svolgere comunque un'altra azione.

Tuttavia, una volta che l'ultimo segnalino Tempo viene girato, la Fase Azioni termina. Il giocatore che ha girato l'ultimo segnalino Tempo ottiene **1 punto Influenza**. Il giocatore alla sua sinistra riceve la medaglia Primo Giocatore. Sarà il primo giocatore nel round successivo.

In una partita con 2 giocatori, passate la medaglia Primo Giocatore al vostro avversario.



"Il vostro Novizio si ritira nella Stanza della Meditazione e non svolge azioni."

Azioni Tempio (Come fanno i Novizi ad entrare nel Tempio?)

PROMOZIONE (reclamare una tessera Tempio)

Sono necessari 2 Novizi provenienti da 1 Isola Sacra per reclamare una **tessera Tempio libera ed autorizzata** che abbia lo stesso simbolo dell'Isola. Mettete il primo Novizio sulla tessera Tempio e rendete inattivo il secondo Novizio della stessa Isola.

AUTORIZZATA: la tessera Tempio si trova tra il Custode e l'Approdo.

Corruzione: Spendete un **segnalino Favore Corruzione** per reclamare una tessera non ancora autorizzata, cioè una tessera che si trova tra il Custode del Tempio e la successiva tessera Custode libera. Mettete il primo Novizio sulla tessera Tempio e rendete inattivo il secondo Novizio della stessa Isola.

Bonus Santuario: Se possedete un Santuario sull'Isola scelta, non è necessario utilizzare il secondo Novizio.

Nota: Non potete usare un segnalino Favore Novizio per reclamare una tessera Tempio.



"Il Sacerdote locale considera i tuoi Novizi meritevoli di accedere al Tempio"

SANTIFICAZIONE (posizionare un Novizio nel Tempio ed ottenere Influenza)

Spostate una tessera Tempio **già reclamata ed autorizzata** (vedi "Promozione"), insieme al relativo Novizio, sullo spazio corrispondente nel Tempio.

Corruzione: Spendete un **segnalino Favore Corruzione** per spostare nel Tempio una tessera **già reclamata ma non ancora autorizzata**, cioè una tessera che si trova tra il Custode del Tempio e la successiva tessera Custode libera.

Ottenete un numero di **punti Influenza** pari al numero visibile **sulla tessera Custode su cui** si trova il Custode.

Rimozione: Un Novizio appena posizionato **rimuove** tutti i Novizi **avversari** per i quali valgano le seguenti affermazioni:

- Il nuovo Novizio è **adiacente** al Novizio avversario.
- Il nuovo Novizio si trova su una tessera con un valore **più alto**.
- Il Novizio avversario non è protetto da un **Tomo della Saggezza**.

Spostate tutti i Novizi rimossi sull'**Approdo dell'Isola del Tempio**.

Ottenete **1 punto Influenza** per ogni Novizio rimosso.

I Novizi presenti sull'Approdo possono essere utilizzati spendendo un segnalino Favore "Barca a Vela" o "Marea", oppure i Novizi possono rientrare nel Tempio (infiltrandosi) usando un segnalino Corruzione.



Il Novizio **rosso** rimuove solo quello **blu**. Tutti gli altri Novizi appartengono allo stesso giocatore oppure sono su una tessera con un valore più alto oppure sono protetti da un "Tomo della Saggezza".

"Il Custode del Tempio permette al vostro Novizio l'accesso al Tempio. Il suo servizio viene ripagato con dell'influenza."



INFILTRAZIONE (dopo essere stati rimossi, i Novizi possono rientrare nel Tempio)

Un Novizio che è stato rimosso dal Tempio ed ora attende nell'Approdo può pagare un segnalino Favore Corruzione per rientrare nuovamente nel Tempio. Può essere posizionato su una qualsiasi tessera Tempio non occupata presente nel Tempio, ma **non può rimuovere altri Novizi e non ottiene nessun punto Influenza per essere entrato nel Tempio**.



TOMO (ottenere influenza e protezione)

Spendete un **segnalino Favore "Tomo della Saggezza"** per **rimuovere** un "Tomo della Saggezza" dal Tempio.

Prendete un "Tomo della Saggezza" a vostra scelta da un Novizio **in piedi** e posizionatelo sotto uno dei **vostr**i Novizi senza un Tomo. Stendete il vostro Novizio sopra al Tomo: non si può rimuovere un Tomo sotto un Novizio che è steso. Alla fine del round, quando vi state preparando per il round successivo, rimettete in piedi tutti i Novizi.

Vantaggio del "Tomo della Saggezza": Un Novizio non può essere rimosso finché si trova sopra un Tomo; inoltre nella fase Punteggio ottenete **1 punto Influenza** per ogni Tomo su cui si trova un vostro Novizio (a prescindere dal numero di giocatori)..



"I vostri Novizi ottengono conoscenza ed influenza studiando il Tomo della Saggezza."

CONSIGLIO DEI SACERDOTI (avanzare nel Consiglio dei Sacerdoti)

Usate un qualsiasi numero di Novizi presenti su **una** qualsiasi Isola a vostra scelta. Spostate in avanti il vostro indicatore "Membro del Consiglio" di un numero di posti pari al numero di Novizi utilizzati. Posizionate il vostro indicatore sopra ad eventuali indicatori già presenti. Se però vi spostate sull'ultimo spazio del Consiglio e sono presenti indicatori di altri giocatori, posizionate il vostro indicatore in fondo alla pila.



"I vostri Novizi forniscono informazioni preziose al Sacerdote che rappresenta il vostro Ordine."

Fase Punteggio

Ogni giocatore ottiene/perde punti Influenza in 3 modi diversi: i giocatori ottengono Influenza nel Tempio e sull'Isola occupata dalla Sacerdotessa della Luna; perdono invece Influenza sull'Isola occupata dall'Eretico.

Sacerdotessa della Luna:

Sull'Isola occupata dalla Sacerdotessa della Luna, sommate i Novizi **attivi** ed i Santuari di ciascun giocatore. Il giocatore con il valore totale più elevato ottiene punti Influenza pari al numero più grande visibile sulla sagoma della Sacerdotessa. I giocatori al secondo e terzo posto ottengono punti Influenza pari ai numeri più piccoli. Il terzo classificato riceve, in una partita con 4 giocatori, punti Influenza pari al valore più piccolo e non riceve punti in una partita con 3 giocatori. Il pareggio viene risolto a favore del giocatore con l'indicatore più avanti nel Consiglio dei Sacerdoti. Se più giocatori si trovano sullo stesso spazio, il pareggio viene risolto a favore del giocatore con l'indicatore più in alto nella pila.

Se nessuno si aggiudica il secondo o terzo posto, i punti Influenza relativi a questi posti non vengono assegnati.

"La Sacerdotessa della Luna celebra una Cerimonia sull'Isola su cui si è trasferita e ricompensa i partecipanti più volenterosi."

Eretico:

Sull'Isola occupata dall'Eretico, sommate i Novizi **attivi** ed **inattivi** di ogni giocatore.

I giocatori che non hanno Novizi sopra o accanto all'Isola non perdono Influenza. Ogni altro giocatore perde un numero di punti Influenza pari al proprio totale più 1.

L'Eretico non ha alcun effetto sui Santuari.

"L'Eretico riesce a corrompere l'integrità dei Novizi."

Tempio:

Ogni giocatore ottiene 1 punto Influenza per ognuno dei propri Novizi nel Tempio e 1 punto Influenza per ogni Novizio sopra ad un "Tomo della Saggezza".

"I giocatori ricevono una ricompensa per ogni round in cui i loro Novizi prestano servizio al Tempio."



Giallo ottiene 6 punti Influenza, Rosso ne ottiene 3 (grazie alla sua posizione migliore nel Consiglio dei Sacerdoti) e Blu ne ottiene 1.



Blu perde 4 punti Influenza, Rosso invece 3. Bianco e Giallo non perdono punti Influenza.

Preparare il Round Successivo (da saltare alla fine del sesto round)

- Rimettete tutti i Novizi inattivi sulle relative Isole. Ora sono nuovamente attivi.
- Tutti i Novizi stesi nel Tempio vengono rimessi in piedi.
- Le sagome della Sacerdotessa della Luna e del Mastro Costruttore si spostano su un'altra Isola. Si spostano in senso orario di un numero di Isole pari al numero più grande visibile sulla sagoma.
- L'Eretico si sposta in senso orario sulla successiva Isola dove è presente almeno un Novizio.
- Il Custode del Tempio si sposta sulla successiva tessera Custode nel sentiero intorno al Tempio. Rimuovete dal gioco la tessera Custode appena lasciata. Quando il Custode raggiunge l'ultima tessera Custode, comincia l'ultimo round di gioco.
- Impilate i segnalini Tempo come spiegato nella Preparazione (pagina 2).

3. FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del sesto round.

I giocatori ottengono punti Influenza (in aggiunta a quelli guadagnati durante la partita) secondo le 3 seguenti modalità:

- **4 punti Influenza** per ogni Santuario.
- **1 punto Influenza** per ogni segnalino Favore non utilizzato.
- I giocatori ottengono **punti Influenza** in base alla posizione del proprio indicatore nel Consiglio dei Sacerdoti.

Infine, ogni giocatore somma tutti i propri punti Influenza.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti Influenza: il suo Ordine proclamerà la prossima Sacerdotessa della Luna.

Eventuali pareggi vengono risolti a favore del giocatore con l'indicatore più avanti nel Consiglio dei Sacerdoti. Se più giocatori si trovano sullo stesso spazio, il pareggio viene risolto a favore del giocatore con l'indicatore più in alto nella pila.

Esempio di punteggio per Giallo:



16 PI per 4 Santuari



2 PI per i segnalini Favore inutilizzati



6 PI per il Consiglio

+24 PI per Giallo

REGOLE SPECIALI PER PARTITE CON 2 GIOCATORI

- Preparazione: utilizzate solo 3 segnalini Tempo.
- Durante il Round Preliminare i giocatori non possono posizionare i propri Santuari sull'Isola delle Erbe.
- Alla fine di ogni round, il primo giocatore passa la medaglia Primo Giocatore al proprio avversario.

REGOLE PER LA MODALITA' SOLITARIO

La modalità solitario è una variante della partita con 2 giocatori: giocate contro un avversario virtuale che segue apposite regole. Il vostro obiettivo è ottenere più punti Influenza dell'avversario virtuale. Il vostro punteggio finale sarà la differenza tra il vostro punteggio e quello dell'avversario.

Livello 1

Preparazione:

Preparate una partita per 2 giocatori ma posizionate un solo segnalino Favore su ogni Isola. Non utilizzate i segnalini Tempo e, per ora, non posizionate alcun Novizio nel Tempo. Lo farete durante il Round Preliminare.

Round Preliminare:

- Il vostro avversario è il primo giocatore. Posizionate 1 Santuario e 1 Novizio del suo colore sull'Isola Sacra occupata dal Mastro Costruttore e 2 Novizi su ciascuna delle altre Isole.
- Prendete un Novizio avversario dall'Isola corrispondente al simbolo della tessera Tempo dell'avversario e posizionate su quella tessera.
- Posizionate un vostro Novizio sulla tessera rimanente nel Tempo, insieme ad un Tomo.
- Ora potete posizionare i vostri pezzi iniziali, come da regolamento.

All'inizio di ogni round:

- Scegliete un'Isola e rendete inattivi tutti i Novizi avversari che la occupano. Spostate in avanti l'indicatore "Membro del Consiglio" del vostro avversario di un numero di posti pari al numero di Novizi avversari resi inattivi.
- L'avversario posiziona uno dei propri Novizi su una delle tessere Tempo **autorizzate** (vedi pag. 5) se ha un Novizio attivo su un'Isola con un simbolo corrispondente. Se c'è più di un'Isola con questi requisiti, scegliete quella che corrisponde alla tessera Tempo con il valore più alto.

Se c'è una tessera Tempo con i requisiti appena descritti, allora:

- Posizionate la tessera Tempo e un Novizio avversario attivo preso dall'Isola corrispondente sullo spazio relativo nel Tempo.
- Il vostro avversario ottiene punti Influenza in base alla tessera Custode, come da regolamento.
- Possedete già almeno 1 "Tomo della Saggezza"? Se sì, prendete il Tomo presente sulla vostra tessera Tempo con il valore più basso e posizionate sulla tessera con il valore più basso del vostro avversario. Il vostro avversario ottiene **1 punto Influenza**.

Se non c'è una tessera con questi requisiti, il vostro avversario non ottiene una tessera Tempo in questo round.

Durante la Fase Azioni:

- Se rimuovete un Novizio avversario dal Tempo, posizionate accanto all'Isola corrispondente alla tessera che occupava. Questo Novizio è inattivo.

Alla fine di ogni round:

- La Fase Azioni termina quando non desiderate svolgere ulteriori azioni.
- Il vostro avversario ha almeno un Novizio attivo sull'Isola occupata dal Mastro Costruttore? Se sì, posizionate uno dei suoi Santuari su quell'Isola, a meno che non ce ne sia già uno.
- Il vostro avversario **non perde** Influenza a causa dell'Eretico.
- L'Eretico si sposta sulla prossima Isola in senso orario che sia occupata da uno o più dei **vostr**i Novizi.

Livello 2

In aggiunta alle regole del Livello 1:

Durante la Fase Azioni, l'Eretico impedisce **tutte** le azioni sulla "sua" Isola **eccetto "Espulsione"**. Ciò significa che potete usare un segnalino Favore Novizio e/o i vostri Novizi su quest'Isola per spostare l'Eretico. Tutte le altre azioni su quest'Isola sono proibite.

Livello 3

In aggiunta alle regole del Livello 1:

- Durante la preparazione posizionate il Mastro Costruttore e la Sacerdotessa della Luna sulla stessa Isola.
- Durante la Fase Azioni, l'Eretico impedisce **tutte** le azioni sull'Isola che occupa. Ciò significa che anche l'azione "Espulsione" è proibita.



CONSIGLI DI GIOCO

Queste azioni hanno senso nel primo round:

- **"Santuario"**: Se 2 dei vostri Novizi si trovano sull'Isola occupata dal Mastro Costruttore, valutate l'opportunità di spendere un segnalino Favore Santuario per costruire un Santuario. Potreste dover svolgere l'azione "Favore del Sacerdote" prima, per ottenere quel segnalino.
- **"Promozione"**: È consigliabile posizionare un Novizio su una tessera Tempio e spostarlo nel Tempio con la vostra prossima azione (Santificazione).
- **"Reclutamento"**: E' una buona idea reclutare Novizi aggiuntivi: più ne avete, più opzioni avrete nei prossimi round.
- **"Favore del Sacerdote"**: Raccogliete alcuni segnalini Favore.
- **"Marea"**: Usate un segnalino Favore Marea (se disponibile) e preparate i vostri Novizi inattivi per il prossimo round. Per esempio, posizionateli accanto all'Isola dove si trova il vostro Santuario iniziale per poterlo sfruttare nel prossimo round, oppure posizionateli dove si sposteranno il Mastro Costruttore o la Sacerdotessa della Luna nel prossimo round.
- **"Viaggio"**: Se non avete un segnalino Favore Marea, spostate alcuni dei vostri Novizi attivi per prepararvi al prossimo round.
- **"Consiglio dei Sacerdoti"**: Come primo giocatore, potreste voler avanzare nel Consiglio dei Sacerdoti, in modo da vincere i pareggi sull'Isola occupata dalla Sacerdotessa della Luna ed ottenere quindi più Influenza.



Esempio di una partita con 3 giocatori

RICONOSCIMENTI

Designer: Stefan Feld

Editor: Ralph Bruhn, Andreas Odendahl

Traduzione: Grzegorz Kobiela

Illustrazioni: Klemens Franz / atelier198

Grafica: Scott Hartman

Illustrazioni 3D: Andreas Resch

EDIZIONE ITALIANA

MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Layout: Paolo Veronica

Traduzione: Ginevra Pavone

Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani, Angelo Ricci

Vogliamo ringraziare Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech, Paolo Nunziatini, Fabrizio Andreasi Bassi, Matteo Della Torre per la revisione, Grzegorz Kobiela per la traduzione e la revisione ed i nostri numerosi playtester. In ordine cronologico: 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, Jennifer Jünger, Frederik Hembeck, 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, Franziska Molter, Andreas Buhlmann, Bernadette Buhlmann, Jörg Köninger, Silke Köninger, Andrea Rickert, Gabi Goldschmidt, Iglrika Tzekova, Hristo Tzekov, Jessica Jordan, Angela Dahmen, Frank Biesgen, Ralf 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 Hufnaegel, 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, Bianka Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg and Volker Schwägerl.



MSedizioni.it

facebook.com/MSedizioni



playTMG.com

© 2019 Tasty Minstrel Games, LLC



© 2012 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36,
53332 Bornheim,
Germany
www.hallgames.de