

Spiel-Vorbereitung für n Spieler; n = 3 oder 4

1. Spielplan

- Tempelinsel aus 4 Rahmenteilen zusammensetzen
- n Tempelinnenteile zufällig – beim Eingang beginnend – auslegen, 4-n Tempelteile mit der Rückseite nach oben zufügen
- Tempelplättchen ≠ Farbe der Tempelinnenteile in die Schachtel zurück
- Wächterplättchen # 2 an den Tempelzugang, n Tempelplättchen in absteigender Folge dahinter, dann nächst höheres Wächterplättchen sowie die nächsten n Tempelplättchen absteigend dahinter, usw.
- Wächter auf Wächterplättchen # 6
- Zeitmarke # 1 mit brennender Kerze sichtbar in den Meditationsraum, die anderen Zeitmarken aufsteigend darauf
- Einflussmarker auf die Mondwarte
- 7 Priesterinseln zufällig um die Tempelinsel herum *oder* auf die nummerierte Seite legen und fortlaufend anordnen
- Auf jede Priesterinsel n Gunstmarken lt. Markierung
- Mondpriesterin (n=3 ⇒ # 5, n=4 ⇒ # 6), Baumeister und Abtrünniger beliebig auf Priesterinseln setzen *oder* Figuren entsprechend der Abbildungen auf den Inseln setzen

2. Jeder Spieler

- 1 Einflussmarker, Wert 5
- 13 Novizenfiguren
- 6 Kultstätten
- 1 Zählerplatte
- 1 Spielübersicht
- 1 zufälliges Tempelplättchen aus den vorhandenen mit # 1-4
- Startspieler auslosen: Startspielerfigur geben

3. Vorbereitungen

- Jeder setzt sein Tempelplättchen auf das entsprechende Feld im Tempel (gleiche #) und setzt 1 Novizen sowie 1 Gunstmarke *Buch der Weisen* darauf
- Jeder – reihum beim Startspieler beginnend – legt seine Zählerplatte auf das markierte erste Feld im Saal des Priesterrats (Zählerplatte des Startspielers liegt unten)
- Kultstätten, Novizen und Gunstmarken setzen
 - Jeder – reihum beim Startspieler beginnend – setzt 1 Kultstätte auf eine beliebige Priesterinsel
 - Jeder – reihum beim Startspieler beginnend – setzt viermal je 2 Novizen auf unterschiedliche Priesterinseln – jedoch **nicht** auf die Inseln mit der **eigenen** Kultstätte
 - Jeder erhält je 1 Gunstmarke von den Inseln, auf denen er weder Novizen noch Kultstätte stehen hat*oder*
 - Jeder setzt 1 Kultstätte und 8 Novizen lt. Abbildung auf den Inseln ein
 - Jeder erhält je 1 Gunstmarke von den Inseln, auf denen er weder Novizen noch Kultstätte stehen hat

Spielablauf (6 Runden)

1. Aktionsphase

- Beginnend mit dem Startspieler führt reihum jeder 1 Aktion aus
 - Novizen
 - Novize muss **aktiv** sein (auf einer Insel stehen)
 - Nach einer Aktion werden die eingesetzten Novizen **neben** die Insel gestellt, sie sind **inaktiv**
 - Gunstmarker
 - Nur **1** Gunstmarke je Sorte
 - Nach Benutzung zurück auf die entsprechende Insel
- **Insel-Aktionen**
 - 2 Novizen (1 Novize sofern Kultstätte) ⇒ Gunstmarke nehmen
 - 2 Novizen ⇒ 1 Novize aus dem Vorrat inaktiv dazu
 - 2 Novizen + vorhandener Baumeister ⇒ Kultstätte errichten
 - Gunstmarke *Heilkräuter* ⇒ 1-2 inaktive Novizen aktivieren, **nicht** auf der *Heilkräuter*-Insel
- **Bewegungs-Aktionen**
 - Beliebige viele aktive Novizen auf beliebigen Inseln ⇒ inaktiv neben beliebige Inseln stellen

- Gunstmarke *Gezeiten* + beliebig viele aktive und/oder inaktive Novizen auf/neben beliebigen Inseln und/oder Bootssteg ⇒ inaktiv neben beliebige Inseln stellen
- Gunstmarke *Segelboot* + 1-2 aktive Novizen von **einer** Insel oder vom Bootssteg ⇒ auf **eine** andere Insel **aktiv** setzen

• Tempel-Aktionen

- 2 Novizen (1 Novize sofern Kultstätte) [+ Gunstmarke *Bestechung*] ⇒ 1 Novize (falls keine Kultstätte) inaktiv neben die Insel, 1 Novize auf **unbesetztes** Tempelplättchen, das **zwischen** Wächter und Bootssteg [nächstem unbesetzten Wächter] liegt, mit **gleichem** Symbol
- 1 Novize auf Tempelplättchen **zwischen** Wächter und Bootssteg [+ Gunstmarke *Bestechung*] ⇒ auf **beliebigem** Tempelplättchen] ⇒ Novize mit Tempelplättchen auf Feld mit gleicher # in den Tempel setzen
 - Einflusspunkte in Höhe des vom Wächter besetzten Plättchens
 - Neuer Novize verdrängt ggfs. vorhandene Novizen aus dem Tempel und erhält **1 Einflusspunkt** pro verdrängtem Novizen, falls **alle** folgenden Bedingungen erfüllt sind:
 - Neuer Novize steht **direkt neben** einem gegnerischen
 - Neuer Novize steht auf Plättchen mit **höherer #**
 - Gegnerischer Novize ist **nicht** durch *Buch der Weisen* geschützt
 - Verdrängte Novizen werden auf den Bootssteg gestellt
- Gunstmarke *Buch der Weisen* ⇒ 1 beliebige Buchmarke versetzen und im Tempel zu eigenem Novizen ohne Buchmarke legen sowie **1 Einflusspunkt** nehmen
- x Novizen von **einer** Insel heruntersetzen ⇒ Zählerplatte im Priesterrat um x Felder weitersetzen (ggfs. **auf** eine gegnerische Scheibe setzen bzw. **unter** eine gegnerische Scheibe im Feld **10** setzen)

• Sonstige Aktionen

- x Novizen von der Insel mit dem Abtrünnigen heruntersetzen ⇒ Abtrünniger um x Inseln im Uhrzeigersinn weitersetzen
- Gunstmarker *Novize* ⇒ Ersetzt einen Novizen bei einer Aktion, aber **nicht** Ersatz von Novizen auf einem Tempelplättchen oder um Gunstmarke *Novize* zu beschaffen
- **Keine** Aktion ⇒ Umdrehen einer Zeitmarke; anschließend darf aber wieder eine „normale“ Aktion ausgeführt werden. Wer die letzte Zeitmarke umdreht erhält **1 Einflusspunkt**, der Spieler **links** wird neuer **Startspieler** und eine neue Runde beginnt nach der Wertungsphase

2. Wertungsphase (+/- Einflusspunkte)

- Mondpriesterin
 - # aktive Novizen + Kultstätte zählen
 - Großer Wert auf der Mondpriesterin: # Einflusspunkte für Spieler mit dem größten Wert, andere Werte für den Zweit- bzw. Drittplatzierten. Bei Gleichheit entscheidet Wert auf der Priesterrat-Skala bzw. wer weiter oben liegt
- Abtrünniger
 - (# aktive + inaktive Novizen + 1) Einflusspunkte **abgeben**
- Novizen im Tempel
 - Pro Novizen im Tempel 1 Einflusspunkt

3. Vorbereitung nächste Runde

- Inaktive Novizen **auf** die Inseln stellen
- Baumeister und Mondgöttin ziehen im Uhrzeigersinn den großen Wert weiter
- Abtrünniger zieht im Uhrzeigersinn weiter, bis er auf min. 1 Novizen trifft
- Wächter zieht zum nächsten Wächterplättchen, verlassenes Plättchen kommt aus dem Spiel
- Zeitmarken wieder zuzurückdrehen und -legen

Spielende

- Schlusswertung
 - 4 Einflusspunkte pro Kultstätte
 - 1 Einflusspunkt pro **nicht** eingesetzter Gunstmarke
 - Einflusspunkte entsprechend Position im Priesterrat
- Gewinner: am meisten Einflusspunkte, bei Gleichstand zählt Position im Priesterrat bzw. wer weiter oben liegt