

STEFAN FELD



Fragmenten uit het dagboek van Novice Stephanus Campus:

"... binnenkort is het zover: onze aanbeden Maanpriesteres Luna zal de Orde aanwijzen die zal beslissen over haar opvolging. Om waardig voor de ogen van Luna te kunnen verschijnen, stuurt mijn Orde mij en enkele andere novices op een reis langs de Heilige Eilanden".

"...laat in de avond van een lange dag, hebben we eindelijk het nieuwe altaar op het Bibliotheekeiland afgebouwd. De bouwmeester heeft ons laten zwoegen zo hard we konden! Toch ben ik nog niet klaar voor vandaag: ik moet verder reizen naar het Getij-eiland, want mijn Orde heeft de raad nodig van de lokale priester. Met hulp van een kruidendrank zal ik het volhouden en het eiland per roeiboot bereiken voor de ochtend begint. Daarbij is ook de komst van Luna voor morgen aangekondigd. Ik hoop zo dat ik haar dienst kan bijwonen! Echter, als onze abt een andere taak voor me heeft, gaat die voor. Er is zoveel te doen en we zijn met zo weinig! Ik denk dat het goed zou zijn om enkele nieuwe novices te werven..."

"... lunchtijd – ik heb te horen gekregen dat ik, op verzoek van onze abt, door de Getij-priester ingezet wordt voor de dienst in de Maantempel! Wat een grote eer – en zo belangrijk voor het aanzien van onze Orde! Echter, ik mis weer Luna's dienst. Ik heb geen tijd meer en ik moet vertrekken naar de tempel. Wat onze abt ook van me verlangt, ik zal mijn eigen wensen altijd ondergeschikt maken aan het grote doel..."



INHOUD

● spelregels

SPEELBORD

- 1 7 Heilige Eilanden
- 2 1 Tempeleiland, samengesteld uit 5 delen
- 3 4 tempelborden

TEGELS EN FICHES

- 4 28 tempeltegels in de waardes 1 t/m 28
- 5 6 wachtertegels in de waardes 6,5,4,3,2,2
- 6 28 gunstfiches (4 stuks van 7 gunsten)
- 7 4 tijdliches
- 8 4 fiches "Boek der Wijsheid"
- 9 91 invloedsfiches (in de waardes 10,5,3,1)

6 FIGUREN OP PLASTIC VOET

- 10 Maanpriesteres waarde 6 (bij 4 spelers)
- 10 Maanpriesteres waarde 5 (bij 2/3 spelers)
- 11 bouwmeester
- 12 ketter
- 13 tempelwachter
- 14 startspelerfiguur

SPELERS KRIJGEN

- 15 13 novice-figuren
- 16 6 altaren
- 17 1 conciliesteen
- 18 1 speloverzicht



VOORBEREIDING

Een voorbeeld van een spelsituatie vind je op de laatste pagina van deze spelregels.

Advies bij het eerste spel:

- Gebruik de op de eilanden voorgedrukte opstelling! Anders dan de standaard voorbereiding, is hierbij bepaald hoe je de Heilige Eilanden plaatst en waar de altaren en novices starten. Dit vergemakkelijkt het starten van het spel. Regels die hierover gaan zijn **groen gemarkeerd**.
- Wanneer je dit spel voor het eerst speelt, kan het grote aantal mogelijke acties verwarring geven. We raden je aan een aantal rondes te spelen om vertrouwd te raken met de verschillende acties en hun onderlinge samenhang. Wie ongeduldig is, kan alvast kijken naar de speeltips op pagina 8.

Iedere speler ontvangt 5 invloedspunten, de spelonderdelen in de door hem gekozen kleur en legt het speloverzicht voor zich op tafel.

Kies een **startspeler** en geef hem de startspelerfiguur.

Stel het **Tempeleiland** samen. Plaats, startend bij de tempelingang, **tempelborden** (gelijk aan het aantal spelers) met de voorzijde boven, in het kader. Plaats de overige tempelborden omgekeerd in de overgebleven ruimte. Zij blijven zo liggen tijdens het spel.

Verwijder alle **tempeltegels** in de kleuren die niet zichtbaar zijn op de tempelborden uit het spel. Verdeel de tempeltegels 1 t/m 4 (indien in het spel) onder de spelers. Iedere speler plaatst de ontvangen tegel met een novice op het overeenkomende veld in de Tempel. Plaats een **"Boek der Wijsheid"** op ieder van deze tegels.

Plaats de resterende **tempeltegels** en de **wachtertegels** op het pad rond de Tempel. Plaats eerst de laagst genummerde wachtertegels (2) voor de tempelingang. Plaats vervolgens tempeltegels, startend met het hoogste getal en daarna in aflopende volgorde, op het pad, en wel zoveel als het aantal spelers. Vervolgens komt de volgende wachtertegels in oplopende volgorde, en zo verder tot alle tempeltegels en alle wachtertegels op het pad liggen.

Plaats de **tempelwachter** op de wachtertegels met waarde "6".

Plaats de **4 tijd fiches** (met de brandende kaars boven) als stapel in de meditatiekamer. Het tijd fiche met de "1" moet onderop liggen. Bij 2 spelers: verwijder het bovenste tijd fiche.

Beginnend met de startspeler plaats iedere speler zijn concilieschijf op het eerste veld van het **Concilie**.

Leg de **invloedspunt fiches** op het observatorium.

Leg de **7 Heilige Eilanden** in willekeurige volgorde rond het Tempeleiland.

Voorgedrukte opstelling: Draai de eilanden naar de genummerde kant en leg ze met de wijzers van de klok in oplopende volgorde neer.

Plaats een aantal bijbehorende **gunst fiches**, gelijk aan het aantal spelers, op ieder Heilig Eiland.

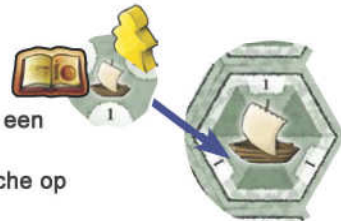
Neem de juiste **Maanpriesteres** afhankelijk van het aantal spelers:
2-3 spelers: de Maanpriesteres met waarde 5
4 spelers: de Maanpriesteres met waarde 6

Verdeel de **Maanpriesteres**, de **bouwmeester** en de **ketter** willekeurig over de eilanden. Het is toegestaan meer dan 1 karakter op een eiland te plaatsen.

Voorgedrukte opstelling: Plaats de karakters zoals aangegeven op de eilanden.

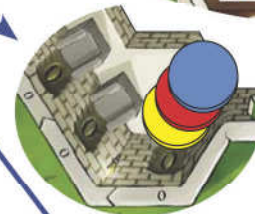
Voorgedrukte opstelling: Iedere speler plaatst 1 altaar en 8 novices zoals aangegeven op de eilanden. Iedere speler ontvangt een Gunstfiche van de twee eilanden waar hij niet aanwezig is.

Voorbeeld: Geel krijgt tempeltegels "1" en plaatst deze samen met een eigen novice en een **"Boek der Wijsheid"**-fiche op veld 1 in de Tempel.



In een spel met 2 spelers, met de blauwe en gele tempelborden in het spel, wordt eerst **wachterfiche(2)** geplaatst, daarna tempeltegels 28, 25, **wachterfiche(2)**, tegels 23, 21, **wachterfiche(3)**, enz.

Na startspeler Geel, plaatsen ook Rood en Blauw - kloksgewijs - hun concilieschijf op het eerste veld van het Concilie.



De karakters

Dit Heilige Eiland is het eerste dat geplaatst wordt in de voorgedrukte opstelling. Plaats hier 2 novices per kleur, alsook de Maanpriesteres.

SPELVERLOOP

Overzicht:

1. Inzetronde

Iedere speler plaatst 1 altaar en 4 sets van 2 novices op de 7 Heilige Eilanden en ontvangt 2 gunstfiches.

2. Spelverloop

Het spel verloopt over **6 rondes**, die ieder uit 2 fases bestaan:

Actiefase: Spelers voeren na elkaar telkens één actie uit totdat alle tijdliches zijn omgedraaid.

Waarderingsfase:

- Puntentelling: Verdien punten bij de Maanpriesteres en de novices in de Tempel / Verlies punten bij de ketter
- Voorbereiding nieuwe ronde: Novices keren terug op de eilanden, tijdliches worden klaargelegd, de 4 karakters verplaatst

3. Einde van het spel:

Na afloop van de 6 rondes ontvangen spelers nog extra invloedspunten voor hun altaren, ongebruikte gunstfiches en hun positie in het Concilie. De speler met de meeste invloedspunten wint het spel.

1. INZETRONDE

- Er is geen inzetronde als je de voorgedrukte opstelling gebruikt.

- Beginnend met de startspeler, en vervolgens kloksgewijs, plaatst iedere speler één altaar op een Heilig Eiland naar keuze. Aan het begin van het spel mag op elk eiland slechts één altaar staan.

Bij 2 spelers: De spelers mogen geen altaar op het Kruideneiland plaatsen.

- Vervolgens, beginnend met de startspeler, plaatst iedere speler, **4 maal 2 novices** op de eilanden. Een speler mag geen novices plaatsen op een eiland dat al eigen speelstukken bezit (novices of altaar). Speelstukken van andere spelers spelen hierbij geen rol.

- Tenslotte ontvangt iedere speler een **gunstfiche** van de twee eilanden waarop hij geen novices of altaar heeft staan.

2. SPELVERLOOP

Actie fase

Beginnend met de startspeler, voeren de spelers na elkaar **één actie** uit.

Voor het uitvoeren van een actie kunnen één of meer **novices** en/of een **gunstfiches** ingezet worden.

Alle acties zijn terug te vinden op het speloverzicht en worden in detail toegelicht op de volgende twee pagina's.

Novices:

Tenzij anders aangegeven, geldt het volgende:

- Alleen met **actieve** novices kan een actie uitgevoerd worden. Novices zijn **actief** wanneer ze **op** een Heilig Eiland staan.
- Na het uitvoeren van een actie met een novice, worden de betrokken novices **naast** het eiland geplaatst. Deze zijn nu **inactief**.

Acties kunnen alleen uitgevoerd worden met **eigen** novices.



Actieve novices
(op het Heilige Eiland)



Inactieve novices
(naast het Heilige Eiland)

Gunstfiches:

Leg gebruikte gunstfiches terug op hun eiland. Tijdens het spel kan een speler nooit meer dan één gunstfiche per soort bezitten.



Altaar



Kruiden



Getij



Zeilboot



Omkoeping



Boek der Wijsheid



Novice



Maanpriesteres:
levert invloedspunten op aan het einde van een ronde (zie p. 6)



Ketter:
kost invloedspunten aan het einde van een ronde (zie p. 6)



Bouwmeester:
helpt spelers een altaar te bouwen (zie p.4)



Tempelwachter:
fungeert als rondeteller; geeft gelijkmatig de tempeltegels vrij (zie p. 5 en p. 6)

Eilandacties (wat kan ik op een eiland?)

Gunst van de priester (neem een gunstfiche)

Door het inzetten van 2 novices op een eiland ontvangt je het **gunstfiche** van dat eiland. Je kunt geen gunstfiche ontvangen dat je al bezit.

Altaar bonus: als je een altaar op een eiland hebt, hoef je maar 1 novice in te zetten.



"Je novices helpen de plaatselijke priester. Als dank verleent hij ze een gunst."

Werving (breng extra novices in het spel)

Door het inzetten van 2 novices op een eiland mag je één novice uit je voorraad (indien beschikbaar) in het spel brengen. Alle 3 novices zijn nu inactief.



"Door de overtuigingskracht van je novices, is een ongelovige bekeerd."

Altaar (een bonus tijdens de acties "Gunst van de priester" en "Benoeming")

Leg een **altaar-gunstfiche** terug en zet 2 novices in, om -op het eiland met de **bouwmeester**- een altaar te bouwen (indien beschikbaar). Je kunt maar één altaar per eiland hebben, maar op ieder eiland kunnen meerdere altaars staan (van verschillende spelers).

Een altaar heeft verschillende voordelen:

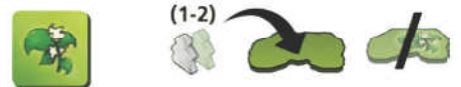
- Ieder altaar levert **4 invloedspunten** op aan het eind van het spel.
- Voor de acties "Gunst van de priester" en "Benoeming" hoef je maar één novice in te zetten.
- Een altaar telt bij de waardering van de Maanpriesteres mee als een actieve novice.



"Je novices hebben instructies van de bouwmeester en bouw materiaal nodig om het altaar te kunnen bouwen."

Kruiden (reactiveer novices)

Leg een **kruiden-gunstfiche** terug en zet 1 of 2 novices op één eiland terug. Uitzondering: je kunt deze actie niet toepassen op het Kruideneiland zelf!



"Je uitgeputte novices brouwen een kruidendrank om te herstellen."

Bewegingsacties (hoe kan ik novices naar een ander eiland verplaatsen?)

Reizen (verplaats actieve novices – ze worden inactief)

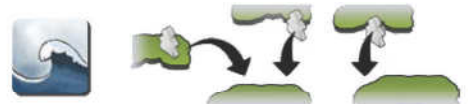
Neem een onbepaald aantal **actieve novices** en plaats ze **naast** eilanden naar keuze.



"Je novices maken gebruik van roeiboten om naar een ander eiland te roeien."

Getij (verplaats actieve/inactieve novices – ze worden/blijven inactief)

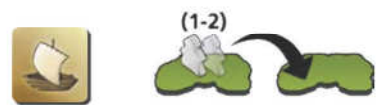
Leg een **getij-gunstfiche** terug en neem een onbepaald aantal **actieve/inactieve** novices en plaats ze naast eilanden naar keuze. De verplaatste novices kunnen afkomstig zijn van één van de 7 Heilige Eilanden of van de aanlegplaats op het Tempeleiland.



"Je novices benutten de kennis van de Getijpriester."

Zeilboot (verplaats actieve novices – ze blijven actief)

Leg een **zeilboot-gunstfiche** terug en verplaats 1 of 2 actieve novices van één eiland of van de aanlegplaats op het Tempeleiland en plaats ze op één eiland naar keuze. Ze blijven **actief!**



"De Zeilbootpriester leent zijn zeilboot uit, met plaats voor maximaal 2 novices."

Tempelacties (hoe komen mijn novices in de Tempel?)

Benoeming (bezet een tempelteg)

Door het inzetten van 2 novices van één eiland kun je een onbezette, **door de tempelwachter vrijgegeven** tempelteg met hetzelfde symbool als het eiland in bezit nemen. **Vrijgegeven** betekent: de tegel ligt op het pad tussen de wachter en de aanlegplaats. Plaats één novice op de tempelteg en maak de andere novice inactief.

Altaarbonus: als je een altaar op het eiland hebt, hoef je maar 1 novice in te zetten.

Omkoping: Leg een **omkoping-gunstfiche** terug en bezet een tempelteg tussen de wachter en de volgende wachtertegel.

Opmerking: je kunt geen **novice-gunstfiche** gebruiken om een tempelteg in bezit te nemen.



"De plaatselijke priester acht je novice geschikt, en stuurt hem naar de Tempel."

Inwijding (plaats een novice in de Tempel en verdien invloedspunten)

Verplaats een al in bezit genomen en **vrijgegeven** tempelteg (zie "Benoeming") samen met zijn novice naar het bijbehorende veld in de Tempel.

Omkoping: Leg een **omkoping-gunstfiche** terug en verplaats een in bezit genomen, maar nog **niet vrijgegeven** tempelteg naar de Tempel. Dit is een tegel die ligt tussen de wachter en de volgende wachtertegel.

Omkoping of niet: je krijgt het aantal **invloedspunten** gelijk aan het afgebeelde getal op de wachtertegel waar de wachter op staat.

Verdriving: Een nieuw geplaatste novice **verdrift** iedere novice van een **tegenspeler** als wordt voldaan aan de volgende voorwaarden:

- De nieuwe novice staat **aangrenzend** aan de tegenspeler's novice.
- De nieuwe novice staat op een tegel met een hoger getal.
- De tegenspeler's novice is niet beschermd door een boek.

Verdreven novices gaan naar de **aanlegplaats van het Tempeleiland**.

Spelers kunnen hun verdreven novices daar oppikken door een gunstfiche "zeilboot" of "getij" te gebruiken.

Voor iedere door jou verdreven novice ontvang je **1 invloedspunt**.



De rode novice verdrift **alleen** de blauwe. Alle andere novices behoren ofwel tot dezelfde speler, of staan op een hoger genummerde tegel, of zijn beschermd door een "Boek der Wijsheid".

"De wachter geeft je novice toestemming de Tempel te betreden."

Boek (verdien invloedspunten en krijg bescherming)

Leg een **Boek-der-Wijsheid-gunstfiche** terug om in de Tempel een boek te **verplaatsen**. Neem een boek naar keuze en plaats het onder een eigen novice in de Tempel, die nog geen boekfiche heeft. Je ontvangt **1 invloedspunt** wanneer je dit doet. Bovendien is je novice, zolang hij op een boek staat, beschermd tegen verplaatsing.



"Je novices vergaren kennis en invloed door het "Boek der Wijsheid" te bestuderen."

Concilie (vooruitgaan in het Concilie)

Door het inzetten van een aantal novices van één eiland, gaat je conciliesteen per ingezette novice 1 veld vooruit. Plaats je conciliesteen bovenop eventueel al aanwezige conciliestenen. Uitzondering: op veld 10 (het laatste veld van het Concilie) plaats je je conciliesteen onderop.



"Je novices helpen de priester van hun Orde, die zitting neemt in het Concilie, aan belangrijke informatie."

Overige acties

Verbanning (verdrif de ketter)

Door het inzetten van een aantal novices van het eiland waar de ketter aanwezig is, verplaats je de ketter kloksgewijs 1 eiland per ingezette novice.



"Je novices strijden succesvol tegen de toespelingen van de ketter."

Vervangende novices (extra novice inzetten bij een actie)

Leg een **novice-gunstfiche** terug om een actieve novice te vervangen tijdens een actie. Uitzonderingen: - Je kunt een novice die een tempelfiche in bezit neemt niet vervangen. - Je kunt een vervangende novice niet gebruiken om (opnieuw) het novice-gunstfiche te krijgen.



"De plaatselijke priester stuurt je een van zijn leerlingen om je te helpen bij een actie."

Meditatie (keer een tijdfiche om)

Als je geen actie wilt uitvoeren, keer je de bovenste tijdfiche van de stapel om en plaatst deze omgekeerd op de tweede stapel. Hiermee is de actiefase niet afgelopen voor jou! Wanneer het je beurt is, kun je opnieuw een actie uitvoeren.

Als het laatste tijdfiche wordt omgedraaid is de actiefase afgelopen. De speler die het laatste tijdfiche omdraait ontvangt **1 invloedspunt**. De speler links van hem krijgt de startspelerfiguur en start de volgende ronde. **Bij 2 spelers: de startspelerfiguur wisselt van speler.**



"Je novices herstellen van het werk. Zij bezoeken de meditatiekamer en doet deze beurt geen actie."

Waarderingsfase

Iedere speler verdient/verliest invloedspunten op 3 verschillende manieren: Spelers verdienen invloedspunten in de Tempel en op het eiland met de Maanpriesteres – ze verliezen invloedspunten op het eiland met de ketter.

Maanpriesteres:

Op het eiland met de Maanpriesteres worden de **actieve** novices en de altaars van elke speler geteld. De speler met het hoogste aantal krijgt zoveel punten als het grote getal aangeeft. De tweede en derde plaats leveren het kleiner gedrukte aantal punten op. Bij een gelijke stand wordt gekeken naar de posities in het Concilie. De betrokken speler die het verst vooraan staat in het Concilie wint. Als meerdere betrokken spelers op dezelfde positie staan wint van hen degene die bovenop ligt. Wanneer er niet genoeg spelers op het eiland aanwezig zijn om de punten te verdelen, vervallen deze punten.

“De Maanpriesteres verzorgt een dienst op het eiland waar ze is en belooft de ijverigste deelnemers.”

Ketter:

Op het eiland met de ketter worden de **actieve** en **inactieve** novices van elke speler geteld. Iedere speler verliest zoveel punten als zijn **aantal novices plus één**. Spelers die niet op het eiland aanwezig zijn verliezen ook geen punten.

De ketter heeft geen invloed op altaars.

“De ketter heeft met succes de novices verleid tot ondeugden.”

Tempel:

Iedere speler ontvangt 1 invloedspunt per novice in de Tempel.

“Spelers worden beloond wanneer hun novices dienen in de Tempel.”



Geel ontvangt 6, Rood 3 (door zijn betere positie in het Concilie) en Blauw 1 invloedspunt.



Blauw verliest 4, Rood 3 invloedspunten. Wit en Geel verliezen geen invloedspunten.

Vorbereiding voor de nieuwe ronde (vervalt aan het einde van de 6de ronde)

- Plaats alle inactieve novices terug op de eilanden. Ze zijn nu weer actief.
- De Maanpriesteres en de bouwmeester worden kloksgewijs verplaatst. Ze gaan zoveel eilanden vooruit als het grote getal aangeeft.
- De ketter wordt kloksgewijs verplaatst naar het eerstvolgende eiland met daarop minimaal 1 novice.
- De tempelwachter wordt verplaatst naar de eerstvolgende wachtertegel op het pad richting de Tempel. Verwijder de wachtertegel die hij zojuist verlaten heeft. Wanneer de wachter de laatste wachtertegel bereikt, begint de laatste ronde.
- Stapel de tijd fiches weer zoals aan het begin van het spel.

3. EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de 6de ronde.

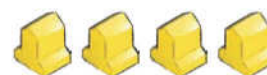
Spelers ontvangen nog invloedspunten in 3 verschillende categorieën:

- Ieder altaar levert **4 invloedspunten** op.
- Ieder ongebruikt gunstfiche levert **1 invloedspunt** op.
- De spelers krijgen de aangegeven **invloedspunten** overeenkomstig hun positie in het Concilie.

Tenslotte tellen de spelers hun behaalde invloedspunten. De speler met de meeste invloedspunten wint het spel – zijn Orde mag de nieuwe Maanpriesteres leveren.

Bij een gelijke stand wordt gekeken naar de posities in het Concilie (zie Waarderingsfase - Maanpriesteres).

Voorbeeld waardering:



16 IP voor 4 altaars



2 IP voor ongebruikte gunstfiches



6 IP voor het Concilie

totaal 24 IP voor geel

AFWIJKENDE REGELS VOOR HET SPEL MET 2 SPELERS

- Voorbereiding: er worden slecht 3 tijd fiches klaargelegd.
- Tijdens de voorbereidingsronde mogen de spelers geen altaar op het Kruideneiland plaatsen.
- De startspelerfiguur wisselt aan het einde van iedere ronde van speler.
- De eerste speler in een ronde die een actie “Boek” uitvoert krijgt 2 invloedspunten i.p.v. 1.

REGELS VOOR HET SOLOSPEL

Het solospel is gebaseerd op het spel voor 2 spelers. Je speelt tegen een denkbeeldige tegenstander die volgens vaste regels zijn acties doet.

Je doel in het spel is meer punten te behalen dan hij. Je uiteindelijke score is het verschil tussen jouw en zijn puntentotaal.

Niveau 1

Vorbereiding:

De voorbereiding is gelijk aan het spel voor 2 spelers, alleen wordt slechts één gunstfiche op ieder eiland geplaatst en worden de tijdfiches niet gebruikt. Plaats nog geen novices in de Tempel; dit gebeurt in de voorbereidingsronde.

Inzetronde:

- Je tegenspeler is de startspeler. Plaats 1 altaar en 1 novice in zijn kleur op het Heilige Eiland met de bouwmeester en 2 novices op de andere eilanden.
- Neem een tegenstander's novice van het eiland dat hoort bij het symbool op de tempeltegels die hij heeft gekregen. Plaats de novice hierop.
- Plaats een eigen novice op de overblijvende tegel in de Tempel, samen met een boek.
- Je plaatst je eigen speelstukken verder volgens de algemene regels.

Aan het begin van iedere ronde:

- Kies een eiland en deactiveer alle novices van de tegenstander. Verplaats je tegenstander's conciliesteen overeenkomstig.
 - Je tegenstander verplaatst een actieve novice naar een vrijgegeven tempeltegels wanneer hij een actieve novice heeft op een bijbehorend eiland. Heeft hij meerdere van deze eilanden, kies dan het eiland met de bijbehorende tempeltegels met het hoogste getal.
 - Als er zo'n tempeltegels is:
 - Plaats de tegels in kwestie en een tegenstander's actieve novice op het bijbehorende veld in de Tempel.
 - Je tegenstander ontvangt de gebruikelijke invloedspunten van de wachter.
 - Bezit je op dit moment al een "Boek der Wijsheid"? Zo ja, neem het boek dat op je laagstgenummerde tegels ligt en verplaats deze naar de laagstgenummerde tegels van je tegenstander. Je tegenstander ontvangt **1 invloedspunt**.
- Als zo'n tempeltegels er niet is, krijgt je tegenstander deze ronde geen tempeltegels.

Tijdens de actiefase:

- Als je een novice van je tegenstander verdrijft uit de tempel, plaats je deze naast het eiland dat overeenkomt met de tegels waar hij van afkomstig is. Deze novice is inactief.

Aan het eind van de ronde:

- De actiefase is afgelopen wanneer je geen verdere acties meer wilt uitvoeren.
- Heeft je tegenstander minimaal 1 novice op het eiland met de bouwmeester? Zo ja, plaats een altaar in zijn kleur op dit eiland, behalve als hij er daar al een heeft.
- Je tegenstander **verliest geen** invloedspunten door de ketter.
- De ketter wordt kloksgewijs verplaatst naar het eerstvolgende eiland met daarop minimaal 1 novice **in jouw kleur**.

Niveau 2

Extra regels naast de regels voor niveau 1:

Tijdens de actiefase verhindert de ketter **alle** acties op zijn eiland, behalve "Verbanning".

Dit betekent dat je novices en/of een novice-gunstfiche op dit eiland mag gebruiken om de ketter te bewegen. Iedere andere actie op dit eiland is verboden.

Niveau 3

Extra regels naast de regels voor niveau 1:

Tijdens de voorbereiding plaats je de bouwmeester en de Maanpriesteres op hetzelfde eiland.

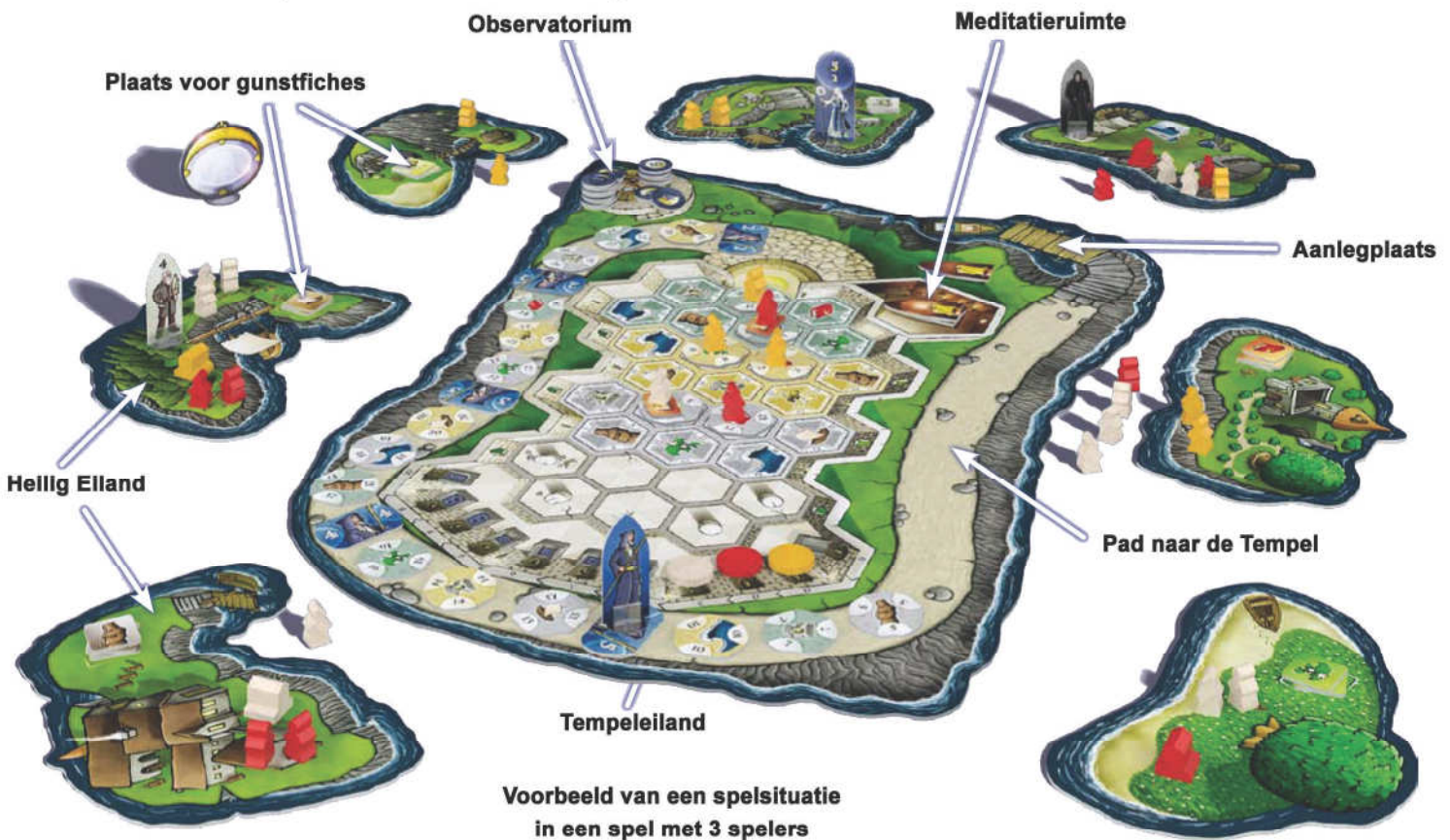
Tijdens de actiefase verhindert de ketter **alle** acties op zijn eiland, dus ook "Verbanning".



SPEELTIPS

In het begin van het spel zijn de volgende acties zinvol:

- **“Altaar”**: Wanneer 2 van jouw novices op het eiland met de bouwmeester staan, kun je met een altaar-gunstfiche een altaar bouwen. Eventueel moet je eerst de gunstactie doen om dit fiche te verkrijgen.
- **“Benoeming”**: Je kunt een novice op een tempeltegels plaatsen en hem met je volgende actie (“Inwijding”) naar de Tempel verplaatsen. Novices die vroeg in het spel in de Tempel staan, leveren veel punten op. Vergeet echter niet dat je deze novices niet kunt gebruiken voor verdere acties.
- **“Werving”**: Je kunt extra novices vergaren – hoe meer je er hebt, hoe meer mogelijkheden in het verdere spel.
- **“Gunst van de Priester”**: Verzamel enkele gunstfiches.
- **“Getij”**: Gebruik een getij-gunstfiche om je inactieve novices goed te plaatsen voor de volgende ronde. Plaats ze bijvoorbeeld naast de eilanden waar de bouwmeester of de Maanpriesteres de volgende ronde zijn, of naast het eiland met je altaar, zodat je die de volgende ronde kunt benutten.
- Wanneer je geen getij-gunstfiche hebt, kun je enkele van je novices met de actie **“Reizen”** goed plaatsen. Dit kost echter wel actieve novices.
- **“Concilie”**: Als startspeler kun je je conciliesteen verplaatsen om een gelijkspel te kunnen winnen, bijvoorbeeld op het eiland met de Maanpriesteres, om meer invloedspunten te verdienen.



DANKWOORD:

Auteur: Stefan Feld

Redactie: Ralph Bruhn en Andreas Odendahl

Vormgeving: Klemens Franz | atelier 198

3D vormgeving: Andreas Resch

© 2010 Hall Games
www.hallgames.de
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
Deutschland



Wij bedanken Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech voor het testlezen, Grzegorz Kobiela voor de vertaling en het testlezen, en onze vele testspelers voor hun waardevolle commentaar. In chronologische volgorde: 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 Kattinig, Klemens Franz, Klaus-Jürgen Wrede, Marc Jünger, Jennifer Jünger, Frederik Hemböck, Tobias Schröder, Andrea Krone, Dietmar Krone, Dirk Bock, Dirk Schröder, Robert Oestreich, Stefan Malz, 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, Iglka 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 Kretschmar, Antje Lauxmann, Karin Wild, Steffen Hufnagel, Claudio Usai, Thilo Bruhn, Wolfgang Penetsdorfer, Laura Balsler, Daniel Fülrlinger, 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, Blanka Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg en Volker Schwägerl.

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

SPELVERLOOP EN INVLOEDSPUNTEN (IP)		EILANDACTIES		TEMPELACTIES		
Actiefase	Voer acties uit (zie rechts)		Gunst van de priester:		Benoeming:	
	2 - 6 IP	voor iedere nieuwe novice in de Tempel	Werving:		Inwijding:	
	1 IP	voor iedere verdreven novice	Altaar:		Boek:	
Waarderingsfase	1 - 6 IP	voor de Maan-priesteres (6/3/1 of 5/2)	Kruiden: (1-2)		Concilie:	
	- IP voor de ketter (aantal novices +1)		BEWEGINGSACTIES			
	1 IP	voor iedere novice in de Tempel	Reizen:		OVERIGE ACTIES	
	<ul style="list-style-type: none"> ● verdeel invloedspunten ● activeer novices ● verplaats karakters ● stapel tijdliches op 		Getij:		Verbanning:	
Einde v/h spel	4 IP	voor ieder altaar	Zeilboot: (1-2)		Novice: 1X +	
	1 IP	voor ieder ongebruikt gunstfiche	LUNA			
	0 - 10 IP	voor de positie in het Concilie			Meditatie:	