

LUNA

NOS DOMÍNIOS DA SACERDOTISA DA LUA

Excertos do diário do noviço Stephanus Campus:

"...logo é chegada a hora: nossa adorada Luna, Sacerdotisa da Lua, escolherá a Ordem que decidirá sua sucessora. Para ser digna de tal escolha, minha Ordem envia-me com outros noviços a uma viagem pelas Ilhas Sagradas."

"...ao final de um longo dia, finalmente terminamos o novo Santuário na Ilha da Biblioteca. O Mestre Construtor certificou-se de que trabalhássemos o mais duro possível! Mas meu dia ainda não acabou: minha Ordem envia-me numa jornada até a Ilha das Marés – lá, eu devo pedir conselho ao Sacerdote local. Graças a uma Poção de Ervas, chegarei lá remando antes do amanhecer. Além disso, a chegada de Luna foi anunciada. Eu realmente espero, enfim, poder servi-la! A menos, é claro, que nosso Abade me passe mais trabalho. Há tanto a ser feito e tão poucos de nós! Acho que deveríamos recrutar mais alguns noviços..."

"...hora do almoço – recebi notícias que, a pedido do nosso Abade, o Sacerdote das Marés quer me enviar para servir no Templo da Lua! Que grande honra – e tão importante para nossa Ordem! Por outro lado, porém, perderei, novamente, o culto ministrado por Luna. Está na hora, devo seguir para o Templo. Porque, o que quer que nosso Abade me peça, sempre me subordinarei ao objetivo maior..."



COMPONENTES

● Este livro de regras

TABULEIRO DE JOGO

- 1 7 Ilhas Sagradas
- 2 1 Ilha do Templo formada por 4 pedaços
- 3 4 tabuleiros do Templo

FICHAS E PEDRAS

- 4 28 pedras do Templo (de valores 1 a 28)
- 5 6 pedras do Guarda (de valores 6,5,4,3,2,2)
- 6 28 fichas de Favor (4 de cada um dos 7 Favores)
- 7 4 fichas de Tempo
- 8 4 fichas de "Livro da Sabedoria"
- 9 94 fichas de pontos de Influência (valores: 10, 5, 3, 1)

6 FIGURAS EM BASES DE PLÁSTICO

- 10 Sacerdotisa da Lua de valor "6" (4 jogadores)
- 10 Sacerdotisa da Lua de valor "5" (2-3 jogadores)
- 11 Mestre Construtor
- 12 Apóstata
- 13 Guarda do Templo
- 14 Medalhão do jogador inicial

Encaixe cada figura cuidadosamente em uma base de plástico e não remova!

PEÇAS DO JOGADOR

- 15 13 Noviços
- 16 6 Santuários
- 17 1 "Membro do Concílio"
- 18 1 Folha de Resumo das ações

Para cada jogador



MONTAGEM

Um exemplo de uma partida em andamento pode ser encontrado na última página

Dicas para a primeira partida:

- Por favor, utilize a montagem pré-selecionada! Diferentemente da montagem padrão, ela lhe diz como distribuir as Ilhas Sagradas e os Santuários e Noviços iniciais dos jogadores. Começar será mais fácil desta forma, pois você não precisará pensar onde posicionar suas peças iniciais. As instruções referentes às mudanças da montagem pré-selecionada estão marcadas em verde e as observações para partidas entre 2 jogadores estão marcadas em bege.
- Ao jogar Luna pela primeira vez, a quantidade de opções pode parecer intimidadora. Sugerimos jogar algumas rodadas para entender o que está acontecendo – as inter-relações, rapidamente, ficarão claras. Aqueles que não conseguirem esperar podem dar uma olhada nas dicas na página 8.

Cada jogador recebe 5 pontos de influência, os componentes da cor escolhida e coloca a folha de Resumo à sua frente.

Escolha, aleatoriamente, um jogador inicial e entregue-lhe o Medalhão do jogador inicial.

Construa a Ilha do Templo montando os 4 pedaços. Começando no Portão do Templo, coloque uma quantidade de Tabuleiros do Templo igual ao número de jogadores, aleatoriamente escolhidos, virados para cima dentro da moldura. Coloque os tabuleiros do Templo restantes virados para baixo nos espaços vazios. Eles permanecerão virados para baixo por toda a partida.

Remova de jogo todas as pedras do Templo que não correspondam a uma das cores dos tabuleiros do Templo utilizados. Distribua aleatoriamente entre os jogadores, as pedras com valores entre 1 e 4 que permaneceram em jogo. Então cada jogador coloca a pedra recebida com um dos seus Noviços no espaço correto do Templo que corresponda ao número da pedra. Por fim, coloque um "Livro da Sabedoria" em cada uma destas pedras.

Coloque as pedras de Templo restantes e as pedras do Guarda no caminho em torno do Templo da seguinte forma: primeiro, coloque a pedra do Guarda de menor número (2) junto ao Portão do Templo. Depois, começando com a pedra do Templo de maior número, coloque uma quantidade de pedras do Templo igual ao número de jogadores em ordem decrescente nos próximos espaços livres do caminho. Continue colocando a próxima pedra do Guarda mais alta e outro conjunto de pedras do Templo em ordem decrescente até que todas as pedras do Guarda e do Templo estejam colocadas no caminho em torno do Templo.

Coloque a figura do Guarda do Templo na pedra do Guarda de valor "6".

Empilhe as 4 fichas de Tempo (com o lado da vela queimando para cima e em ordem de tamanho) e coloque-as na Sala de Meditação. Certifique-se que a ficha de Tempo com o "1" esteja no fundo da pilha. Remova de jogo a ficha de Tempo do topo da pilha se estiver jogando em 2 jogadores.

Começando com o jogador inicial, os jogadores empilham sua peça de Membro do Concílio no primeiro espaço do Concílio de Sacerdotes. Cada cadeira no Concílio de Sacerdotes equivale a um espaço.

Coloque as fichas de pontos de Influência no observatório ilustrado no tabuleiro.

Coloque, aleatoriamente, as 7 Ilhas Sagradas em torno da Ilha do Templo. **Montagem pré-selecionada:** vire as Ilhas Sagradas para o lado numerado e posicione-as de acordo com aqueles números no sentido horário ao redor do tabuleiro.

Coloque, em cada uma das Ilhas Sagradas, uma quantidade de fichas de Favor igual ao número de jogadores e que correspondam ao símbolo mostrado na Ilha.

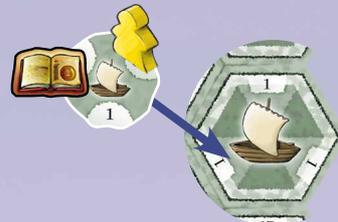
Pegue a figura da Sacerdotisa da Lua apropriada de acordo com o número de jogadores:

- 2-3 jogadores: pegue a Sacerdotisa da Lua de valor "5".
- 4 jogadores: pegue a Sacerdotisa da Lua de valor "6".

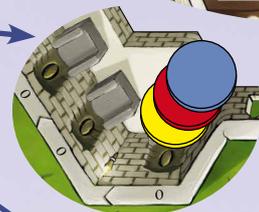
Distribua as figuras da Sacerdotisa da Lua, do Mestre Construtor e do Apóstata nas Ilhas Sagradas à sua escolha. Você pode colocar mais de uma figura em uma mesma Ilha. **Montagem pré-selecionada:** Posicione estas figuras nas ilhas onde as correspondentes ilustrações podem ser encontradas.

Montagem pré-selecionada: Cada jogador coloca 1 Santuário e 8 Noviços conforme mostrado nas Ilhas. Cada jogador recebe uma ficha de Favor das duas Ilhas onde ele não tiver nem Santuário nem Noviço.

Exemplo: Amarelo recebeu a pedra do Templo "1" e coloca-a com um dos seus Noviços e uma ficha de "Livro da Sabedoria" no espaço 1 do Templo.



Numa partida de 2 jogadores, com os tabuleiros do Templo azul e amarelo em jogo, primeiro coloque a pedra do Guarda (2), depois as pedras do Templo 28, 25, pedra do Guarda (2), pedras do Templo 23, 21, pedra do Guarda (3), e assim por diante...



Amarelo é o jogador inicial; em sentido horário, Vermelho e Azul colocam sua peça do Concílio no primeiro espaço do Concílio de Sacerdotes.



As Figuras

Esta Ilha Sagrada é a primeira a ser posicionada na montagem pré-selecionada. Coloque nela 2 Noviços de cada cor. Além disto, coloque a figura da Sacerdotisa da Lua nesta Ilha.

COMO JOGAR

Visão Geral

1. Rodada Preliminar

Cada jogador coloca 1 Santuário e 4 conjuntos de 2 Noviços sobre as 7 Ilhas Sagradas e recebe 2 fichas de Favor.

2. Decorrer da partida

O jogo acontece ao longo de **6 rodadas**. Cada rodada passa por duas fases diferentes:

Fase de Ação: jogadores alternam-se realizando uma ação até que todas as fichas de Tempo sejam viradas.

Fase de Pontuação:

- Pontuando: receba pontos de influência na Sacerdotisa da Lua e por Noviços no Templo / perca pontos na Ilha com o Apóstata.
- Preparando a Próxima Rodada: retorne os Noviços para as Ilhas, prepare as fichas de Tempo e movimente as 4 figuras.

3. Final da partida

Após 6 rodadas, os jogadores recebem influência adicional pelos seus Santuários, pelas fichas de Favor não utilizadas e pela sua posição no Concílio de Sacerdotes. O jogador com mais pontos de influência vence o jogo.

1. RODADA PRELIMINAR

- Não há Rodada Preliminar se você utilizar a montagem pré-selecionada.
- Começando com o jogador inicial e continuando em sentido horário, cada jogador coloca um de seus **Santuários** numa Ilha Sagrada à sua escolha. Os jogadores devem escolher Ilhas diferentes – nenhuma Ilha pode conter mais que um Santuário no começo do jogo. **Numa partida entre 2 jogadores, você não pode escolher a Ilha das Ervas.**
- Depois, começando com o jogador inicial, os jogadores alternam-se para colocar **4 conjuntos de 2 Noviços** sobre as Ilhas. Nenhum jogador pode colocar outro conjunto numa Ilha que já contenha peças suas (incluindo o Santuário). As peças dos outros jogadores não importam para esta colocação.
- Por fim, cada jogador recebe uma **ficha de Favor** de cada uma das duas Ilhas que ele não colocou nenhuma peça (nem **Noviços**, nem **Santuários**).

2. DECORRER DA PARTIDA

Fase de Ação

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, os jogadores, um por vez, realizam uma **única ação**.

Uma ação pode afetar um ou mais **Noviços** e/ou consumir uma **ficha de Favor**.

Todas as ações disponíveis estão listadas nas folhas de Resumo e explicadas em detalhe nas páginas seguintes.

Noviços:

Salvo exceções:

- Apenas Noviços **ativos** podem realizar ações. Todos os Noviços **sobre as** Ilhas Sagradas são considerados **ativos**.
- Após realizar uma ação que envolva Noviços, coloque os Noviços envolvidos **ao lado** da Ilha Sagrada onde eles estavam. Eles agora são considerados **inativos**

Dica: colocar os noviços inativos entre as Ilhas Sagradas e a Ilha do Templo torna mais fácil a visualização da Ilha Sagrada a qual eles pertencem.

Você só pode realizar ações com seus **próprios** Noviços.



Noviços Ativos
(sobre a Ilha Sagrada)



Noviços Inativos
(ao lado da Ilha Sagrada)

Fichas de Favor:

Retorne quaisquer fichas de Favor utilizadas para suas Ilhas correspondentes. A todo momento durante a partida, você só pode ter, no máximo, uma ficha de cada tipo.



Santuário



Ervas



Maré



Veleiro



Suborno



Livro da Sabedoria



Noviço



Sacerdotisa da Lua: distribui pontos de influência ao final de uma rodada (veja p. 6 "Fase de Pontuação").



Apóstata: jogadores perdem pontos de influência ao final de uma rodada (veja p. 6 "Fase de Pontuação").



Mestre Construtor: permite aos jogadores construir Santuários (veja p. 4 "Santuário").



Guarda do Templo: serve como um marcador de rodada e libera lotes de pedras do Templo de rodada em rodada (veja p. 5 "Promoção" e p. 6 "Preparando a Próxima Rodada").

Ações de Ilha (o que pode ser feito em uma Ilha?)

Favor do Sacerdote (ganhe uma ficha de Favor)

Use 2 Noviços em uma Ilha Sagrada para ganhar a **ficha de Favor** daquela Ilha. Você não pode ganhar uma ficha de Favor que já possua.

Bônus do Santuário: se você possuir um Santuário na Ilha em questão, só precisa usar **um único** Noviço.



"Seus Noviços ajudam o Sacerdote local. Como agradecimento, ele deve um favor à sua Ordem."

Recrutar (adicione Noviços à sua Ordem)

Use 2 Noviços em uma Ilha Sagrada e coloque outro (se disponível) de sua reserva ao lado desta Ilha. Todos os 3 Noviços estão agora inativos.



"Graças ao poder persuasivo de seus Noviços, um infiel foi convertido."

Santuário (receba pontos e vantagens durante "Favor do Sacerdote" e "Promoção")

Retorne uma **ficha de Favor "Santuário"** e use 2 Noviços na Ilha Sagrada onde o **Mestre Construtor** estiver para lá construir um Santuário (se disponível). Você só pode ter um único Santuário em cada Ilha, mas pode haver qualquer número de Santuários de diferentes jogadores.

Santuários têm vários benefícios:

- Cada um vale **4 pontos de influência** ao final do jogo.
- As ações "Favor do Sacerdote" e "Promoção" requerem apenas um único Noviço.
- Ele conta como um Noviço ativo durante a pontuação da Sacerdotisa da Lua.



"Seus Noviços precisam das instruções do Mestre Construtor e de materiais de construção para erguer um novo Santuário."

Ervas (reative seus Noviços)

Retorne uma **ficha de Favor "Ervas"** para reativar 1 ou 2 Noviços **inativos** em **uma** Ilha Sagrada. *Exceção: você não pode usar isto na própria Ilha das Ervas!*



"Seus cansados Noviços produzem uma poção de Ervas para recuperarem suas forças."

Ações de Movimento (como os Noviços se movem para outras Ilhas?)

Jornada (movimente Noviços ativos – eles tornam-se inativos)

Pegue qualquer quantidade de **Noviços ativos**, provenientes de quaisquer Ilhas Sagradas, e coloque-os **ao lado** de qualquer número de Ilhas Sagradas.



"Seus Noviços pegam um barco a remo e remam para outra Ilha."

Maré (movimente Noviços ativos/inativos – tornam-se ou permanecem inativos)

Retorne uma **ficha de Favor "Maré"** e movimente **qualquer quantidade** de Noviços **ativos/inativos** para o lado de qualquer número de Ilhas Sagradas. Os Noviços movidos podem vir de qualquer número de Ilhas Sagradas e/ou do Pier da Ilha do Templo. Todos os noviços movidos tornam-se **inativos**.



"Seus Noviços tiram vantagem do serviço de balsa do Sacerdote das Marés."

Veleiro (movimente Noviços ativos – eles permanecem ativos)

Retorne uma **ficha de Favor "Veleiro"** e movimente 1 ou 2 Noviços de **uma** Ilha Sagrada ou do Pier da Ilha do Templo para **outra** Ilha Sagrada. Estes Noviços permanecem **ativos!**



"O Sacerdote do Veleiro empresta-lhe seu barco no qual cabem, no máximo, 2 Noviços."

Ações do Templo (como os Noviços entram no Templo?)

Promoção (conquiste uma pedra do Templo)

Você precisa de 2 Noviços de uma única Ilha Sagrada para assegurar uma **pedra do Templo livre e aprovada** que tenha o **mesmo** símbolo da Ilha. **"Aprovada"** significa: a pedra jaz entre o Guarda e o Píer. Coloque o primeiro Noviço sobre a pedra do Templo e desative um segundo Noviço da mesma Ilha.



Bônus do Santuário: Se você possuir um Santuário na Ilha em questão, não será necessário um segundo Noviço.

Suborno: Retorne uma **ficha de Favor "Suborno"** para assegurar uma pedra que jaz entre o Guarda do Templo e a próxima pedra do Guarda.

Nota: você não pode usar a ficha de Favor "Noviço" para assegurar uma pedra do Templo. Mas você pode usar tal ficha para suprir a necessidade do segundo Noviço.

"O Sacerdote local considerou seu Noviço digno e promove-o a Servo do Templo, enviando-o para a Ilha do Templo".

Santificação (coloque um Noviço no Templo e ganhe influência)

Movimente uma pedra do Templo já assegurada e **aprovada** (veja "Promoção") com seu Noviço para o espaço correspondente no Templo (com o mesmo número e imagem).

Suborno: Retorne uma **ficha de Favor "Suborno"** para movimentar uma pedra assegurada, mas ainda **não aprovada** para o Templo, isto é, uma pedra que jaz entre o Guarda do Templo e a próxima pedra do Guarda.

Com ou sem suborno: Você ganha uma quantidade de **pontos de influência** igual ao número impresso na pedra do Guarda onde o Guarda está.

Deslocamento: Um Noviço recém colocado no Templo **desloca** cada Noviço **oponente** que satisfaça as condições a seguir:

- Esteja **adjacente** ao Noviço recém colocado.
- Esteja sobre uma pedra com um número **menor** que a do Noviço recém colocado.
- Não esteja protegido por um **"Livro da Sabedoria"**.

Mova todos os Noviços deslocados para o **Píer da Ilha do Templo**. Os jogadores podem resgatar seus Noviços deslocados utilizando uma ficha de Favor "Veleiro" ou "Maré". Você ganha **1 ponto de influência** para cada Noviço que deslocou.



O Noviço vermelho desloca apenas o azul. Todos os outros Noviços ou pertencem ao mesmo jogador, ou estão sobre um número de pedra maior, ou estão protegidos pelo "Livro da Sabedoria".



"O Guarda do Templo concede ao seu Noviço acesso ao Templo. Seu serviço é recompensado com influência."

Livro (ganhe influência e proteção)

Retorne uma **ficha de Favor "Livro da Sabedoria"** para **reposicionar** um "Livro da Sabedoria" no Templo. Pegue um "Livro da Sabedoria" à sua escolha e coloque-o sob qualquer um dos seus Noviços no Templo que ainda não tenha um Livro. Você ganha **1 ponto de influência por isso**. Além disso, enquanto o Livro permanecer lá, seu Noviço estará protegido contra deslocamentos.



"Seus Noviços ganham conhecimento e influência ao estudar o Livro da Sabedoria."

Concílio de Sacerdotes (suba no Concílio de Sacerdotes)

Use qualquer quantidade de Noviços em **uma** Ilha. Suba sua peça "Membro do Concílio" uma quantidade de casas igual ao número de Noviços usados. Coloque sua peça **em cima** de outras peças de jogadores que já estejam naquela casa, **a menos que** seja a última casa do Concílio. Neste caso, coloque sua peça **embaixo** da pilha.



"Seus Noviços ajudam o Sacerdote representante de sua Ordem com informações valiosas."

Outras Ações

Expulsão (expulse o Apóstata)

Use qualquer quantidade de Noviços na Ilha Sagrada com o Apóstata. Então movimente-o um número de Ilhas em sentido horário igual ao número de Noviços usados.



"Seus Noviços lutam com sucesso contra as insinuações do Apóstata."

Noviço Temporário (substitua um Noviço durante outra ação)

Retorne a **ficha de Favor "Noviço"** em troca de um Noviço ativo durante a realização de uma única ação.

- Exceções:
- *Você não pode substituir o Noviço que assegura uma pedra do Templo.*
 - *Você não pode utilizá-la para ganhar (novamente) a ficha de Favor "Noviço".*



"O Sacerdote local envia-lhe um de seus aprendizes para ajudá-lo com uma ação."

Meditação (vire uma ficha de Tempo)

Se não quiser ou não puder realizar nenhuma ação, vire uma ficha de Tempo do topo da pilha e coloque-a numa segunda pilha de fichas de Tempo viradas. Fazer isto não encerra a Fase de Ação para você! Quando for sua vez de novo, você ainda pode realizar outra ação.



Contudo, quando a última ficha de Tempo for virada, a Fase de Ação termina imediatamente. O jogador que virou esta última ficha ganha **1 ponto de influência**. O jogador à sua esquerda recebe o Medalhão do jogador inicial. Ele será o jogador inicial na próxima rodada. Numa partida entre 2 jogadores, passe a figura do jogador inicial para seu oponente.

"Seu Noviço encerra o dia de trabalho. Ele visita a Sala de Meditação e não realiza nenhuma ação."

Fase de Pontuação

Cada jogador recebe/perde pontos de influência em 3 maneiras diferentes: jogadores ganham influência no Templo e na Ilha com a Sacerdotisa da Lua e perdem influência na Ilha com o Apóstata.

Sacerdotisa da Lua:

Na Ilha com a Sacerdotisa da Lua, conte os Noviços **ativos** e Santuários de cada jogador. O jogador com a maior contagem ganha uma quantidade de pontos de influência igual ao número maior mostrado no topo da figura da Sacerdotisa da Lua. Os segundo e terceiro lugares ganham uma quantidade de pontos de influência igual aos números menores. Empates são resolvidos de acordo com a posição relativa dos jogadores no Concílio de Sacerdotes. O jogador cuja peça esteja mais avançada vence o desempate. Se houver mais de um jogador no mesmo espaço, o jogador cuja peça estiver por cima vence o desempate. Se não houver segundo ou terceiro lugares, ninguém recebe os pontos de influência por estes lugares.

"A Sacerdotisa da Lua realiza um culto na Ilha para onde ela se dirigiu e recompensa os participantes mais interessados."

Apóstata:

Na Ilha com o Apóstata, conte os Noviços **ativos e inativos** de cada jogador. Cada jogador perde uma quantidade de pontos de influência igual àquela contagem mais um. Jogadores que não têm nenhum Noviço sobre ou ao lado da Ilha em questão não perdem qualquer influência.

O Apóstata não afeta Santuários.

"O Apóstata tem sucesso em sucumbir os Noviços à tentação."

Noviços no Templo:

Cada jogador ganha **1 ponto de influência** para cada noviço seu no Templo.

"Cada novo dia de serviços para o Templo é recompensado."



Amarelo recebe 6, Vermelho 3 (devido à sua melhor posição no Concílio de Sacerdotes) e Azul 1 ponto de influência.



Azul perde 4 pontos de influência, Vermelho perde 3. Branco e Amarelo não perdem nenhum ponto de influência.

Preparando a Próxima Rodada (não ocorre ao final da 6ª rodada)

- Coloque todos os Noviços inativos de volta em suas Ilhas. Eles agora estão ativos novamente.
- As figuras da Sacerdotisa da Lua e do Mestre Construtor movimentam-se em sentido horário para outra Ilha. Elas se movem uma quantidade de Ilhas igual ao número impresso nelas.
- O Apóstata move-se em sentido horário para a próxima Ilha que contenha, pelo menos, um Noviço.
- O Guarda do Templo movimenta-se para a próxima pedra do Guarda no caminho ao redor do Templo. Remova de jogo a pedra do Guarda de onde ele saiu. Quando ele alcançar a última pedra do Guarda, começa a última rodada.
- Empilhe novamente as fichas de Tempo da mesma maneira que durante a montagem.

3. FINAL DA PARTIDA

A partida termina após a Fase de Pontuação da 6ª rodada.

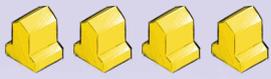
Os jogadores ganham ainda influência adicional em 3 categorias diferentes:

- Cada Santuário construído vale **4 pontos de influência**.
- Cada ficha de Favor não utilizada vale **1 ponto de influência**.
- Os jogadores ganham os **pontos de influência** mostrados na sua posição no Concílio de Sacerdotes.

Por fim, cada jogador totaliza seus pontos de influência. **O jogador com mais pontos de influência vence o jogo** – sua Ordem escolherá a próxima Sacerdotisa da Lua.

Empates são resolvidos de acordo com a posição no Concílio de Sacerdotes (veja "Fase de Pontuação").

Exemplo de pontuação para Amarelo:

 **16 pontos** por 4 Santuários

  **2 pontos** por fichas de Favor restantes

 **6 pontos** do Concílio

+24 pontos para Amarelo

REGRAS ESPECIAIS PARA A PARTIDA ENTRE 2 JOGADORES

- **Na Montagem:** apenas 3 fichas de Tempo são necessárias.
- **Na Rodada Preliminar:** os jogadores não podem colocar seus Santuários na Ilha das Ervas.
- **Na Fase da Ação:** o primeiro jogador a utilizar a ficha de Livro ganha 2 pontos de influência em vez de 1.
- **Ao final de cada rodada:** o atual jogador inicial passa o Medalhão de jogador inicial para seu oponente.

REGRAS PARA O JOGO SOLITÁRIO

O jogo solitário é baseado na partida entre 2 jogadores. Você joga contra um oponente virtual que segue certas regras. Seu objetivo é ganhar mais influência que ele. Sua pontuação final é a diferença entre sua pontuação e a dele.

O jogo solitário pode ser realizado em 3 diferentes níveis de dificuldade crescentes que se diferenciam, principalmente, pelo poder do Apóstata.

Nível 1

Montagem:

Monte uma partida para 2 jogadores, mas coloque apenas uma ficha de Favor em cada Ilha e não utilize as fichas de Tempo. Não coloque qualquer Noviço no Templo, ainda. Isto é feito na Rodada Preliminar.

Rodada Preliminar:

- Seu oponente é o jogador inicial. Coloque 1 Santuário e 1 Noviço da cor dele na Ilha Sagrada com o Mestre Construtor e 2 Noviços em cada uma das demais Ilhas.
- Pegue um Noviço oponente da Ilha que corresponde ao símbolo da pedra do Templo do oponente e coloque-o sobre aquela pedra juntamente com um "Livro da Sabedoria".
- Coloque um Noviço seu na pedra remanescente no Templo, com um "Livro da Sabedoria".
- Agora, você pode colocar suas peças iniciais como de costume.

No começo de cada rodada:

- Escolha uma Ilha e desative todos os Noviços oponentes naquela Ilha. Mova a peça "Membro do Concílio" de seu oponente tantos campos à frente quanto noviços do oponente foram desativados (1 ou 2).
 - O oponente coloca um dos Noviços dele em uma das pedras do Templo aprovadas, se ele tiver um Noviço ativo sobre uma Ilha com um símbolo correspondente. Se houver mais que uma Ilha possível, escolha aquela que corresponda à pedra com o maior número. Se existir tal pedra:
 - Posicione a pedra em questão e um Noviço ativo do oponente da Ilha correspondente no espaço apropriado no Templo.
 - Seu oponente ganha influência conforme a pedra do Guarda, como de costume.
 - Você já possui pelo menos um "Livro da Sabedoria"? Se sim, pegue o livro que jaz em sua pedra com o menor número e coloque-o na pedra do oponente com o menor número. Seu oponente ganha **1 ponto de influência**.
- Se não existir tal pedra, seu oponente não ganha uma pedra do Templo nesta rodada.

Durante a Fase de Ação:

- Se você deslocar um Noviço oponente do Templo, coloque-o ao lado da Ilha que corresponde à pedra de onde ele saiu. Este Noviço fica inativo.

Ao final de cada rodada:

- A Fase de Ação termina quando você não quiser mais realizar ações.
- Seu oponente tem, pelo menos, um Noviço ativo na Ilha com o Mestre Construtor? Se sim, coloque um dos Santuários dele naquela Ilha, a menos que já haja um Santuário dele lá, como é o caso da primeira rodada.
- Seu oponente **não perde** influência devido ao Apóstata.
- O Apóstata move-se para a próxima Ilha em sentido horário que contenha um ou mais dos Noviços do jogador.

Nível 2

Além das regras do Nível 1:

Durante a fase de Ação, o Apóstata bloqueia **todas** as ações na Ilha "dele", **exceto "Expulsão"**. Significa que você pode utilizar uma ficha de favor "Noviço" e/ou seus Noviços nesta Ilha para mover o Apóstata. Quaisquer outras ações nesta Ilha são proibidas.

Nível 3

Além das regras do Nível 1:

- Durante a montagem, coloque o Mestre Construtor e a Sacerdotisa da Lua na mesma Ilha.
- Durante a fase de Ação, o Apóstata bloqueia **todas** as ações na Ilha onde ele está. Significa que **até mesmo a "Expulsão"** é proibida.



DICAS DE JOGO

As ações seguintes fazem sentido na primeira rodada:

- **Santuário:** se 2 de seus Noviços estão numa Ilha com o Mestre Construtor, considere gastar uma ficha de favor "Santuário" e construir um Santuário ali. Você pode precisar realizar a ação "Favor" primeiro para adquirir aquela ficha.
- **Promoção:** você pode desejar colocar um Noviço numa pedra do Templo e movê-lo para o Templo com sua próxima ação (Santificação). A presença no Templo logo no início do jogo pode trazer muitos pontos. Mas lembre-se que, desta forma, o Noviço não estará mais disponível para realizar ações nas ilhas.
- **Recrutar:** considere recrutar Noviços adicionais – quanto mais tiver, mais opções você terá em rodadas futuras.
- **Favor:** colete algumas fichas de favor.
- **Maré:** utilize uma ficha de Favor "Maré" (se disponível) e prepare seus Noviços inativos para a próxima rodada. Por exemplo, coloque-os ao lado da Ilha com seu Santuário inicial para fazer uso dele na próxima rodada, ou coloque-os onde o Mestre Construtor ou a Sacerdotisa da Lua estarão na próxima rodada.
- **Jornada:** se não tiver nenhuma ficha de Favor "Maré", movimente alguns de seus Noviços ativos para preparar-se para a próxima rodada.
- **Concílio de Sacerdotes:** como jogador inicial, você pode querer avançar no Concílio de Sacerdotes para vencer desempates, por exemplo, na Ilha com a Sacerdotisa da Lua para ganhar mais influência.



CRÉDITOS



PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2018 PaperGames.
Todos os direitos reservados.



Versão Original © 2010 Hall Games.
Todos os direitos reservados.
www.hallgames.de

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella

Autor: Stefan Feld

Editores: Ralph Bruhn e Andreas Odendahl

Ilustrações: Klemens Franz / atelier198

Ilustrações em 3D: Andreas Resch

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

O autor agradece à Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech pela revisão, Grzegorz Kobiela pela tradução e revisão e a todos que testaram o jogo e deram suas valiosas contribuições. Em ordem cronológica: 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 Krüg, Carsten Büttemeier, Julia Neumann, Henning Schröder, Michael Epping, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Klaus-Jürgen Wrede, Marc Jünger, Jennifer Jünger, Frederik Hembeck, Tobias Schröer, Andrea Krone, Dietmar Krone, Dirk Bock, Dirk Schröder, Robert Oestreich, Stefan Molz, Jens Grotholtmann, Birgit Bruhn, Helge Rehwald, Christiane Griesbach, Jörn Griesbach, Nelä 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, Igljka 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 Kretschmar, Antje Lauxmann, Karin Wild, Steffen Hufnagel, Claudio Usai, Thilo Bruhn, Wolfgang Penetsdorfer, Laura Balsler, Daniel Furlinger, Andrea Lange, Tim Leuftink, Sören Pusatzkies, 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 e Volker Schwägerl.