

LUNA

A HOLD PAPNÓ BIRTOKÁN

Részletek a *Stephanus Campus* novíciájának naplójából:

"... hamarosan eljön az idő: Imádott Hold papnónk, Luna kiválasztja, hogy melyik Rend dönthet az utódjáról. Azért, hogy méltók legyünk Luna színe előtt, a rendem utazásra küldött a Pap-szigeteinken."

"...egy hosszú nap estéjére, mi végül elkészültünk az új Szentélyvel a Könyvtár-szigeten. Az Építőmester gondoskodott arról, hogy olyan keményen dolgozzunk, ahogy csak tudunk! Ám még nem végeztem mára: a rendem a Dagály-szigetre küldött – ahol a helyi pap tanácsát kell kérnem. A gyógynövény főzetnek köszönhetően, még hajnal előtt átevezek oda. Emellett a következő napra ígérk a Luna megérkezését. Remélhetőleg végre én is részt vehetek az istentiszteletén! Kivéve persze, ha az Apátunk más munkát ad. Annyi a teendő, és oly kevesen vagyunk! Azt hiszem toborozunk kell néhány új embert..."

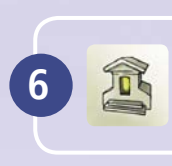
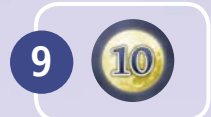
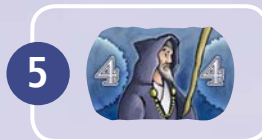
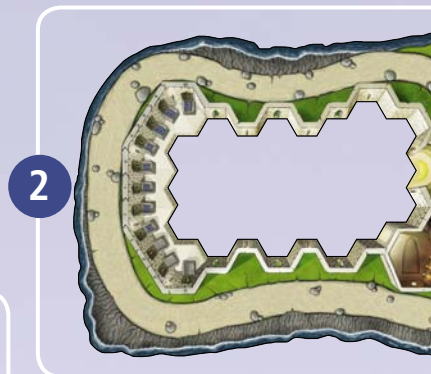
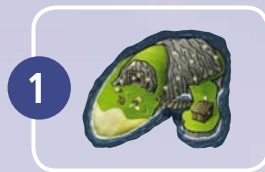
"...ebédidő – Most kaptam a hírt, hogy az apátunk kérésére, az Árapály pap engem akar a Hold templomba küldeni szolgálni! Milyen nagy megtiszteltetés ez – és milyen fontos a rendünknek! Másrészt ismét ki kell hagynom így Luna istentiszteletét. Az idő lejár, és nekem el kell indulnom a Templomba. Mert bármi is legyen amit az apátunk akar tőlem, én mindig alárendelem magam a nagy célnak..."



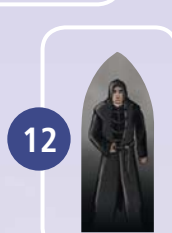
ALKOTÓ ELEMEEK

● Ez a szabályfüzet

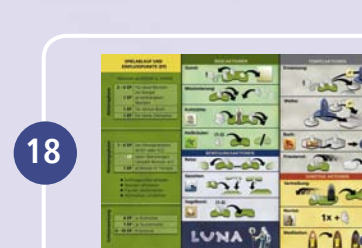
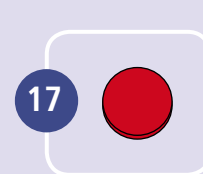
- JÁTÉKTÁBLA**
- 1 7 Pap-sziget
 - 2 1 Templom-sziget ami 4 elem csíkból áll össze
 - 3 4 Templom tábla
- JELZŐK ÉS LAPKÁK**
- 4 28 Templom lapka (1 – 28 értékben)
 - 5 6 Őr lapka (6,5,4,3,2,2 értékekben)
 - 6 28 Kegyz jelző (4 mind a 7 Kegyből)
 - 7 4 Idő jelző
 - 8 4 "Bölcsességek könyve" jelző
 - 9 91 Befolyás pont jelző (címletek: 10, 5, 3, 1)



- 6 BÁBU MŰANYAG TALPON**
- 10 "6"-os értékű Hold papnó (4 játékos)
 - 10 "5"-ös értékű Hold papnó (2-3 játékos)
 - 11 1 Építőmester
 - 12 Hitehagyott
 - 13 A templom őre
 - 14 Kezdőjátékos bábu



- JÁTÉKOS ELEMELI**
- 15 13 Novícia elem
 - 16 6 Szentély elem
 - 17 1 "A tanács tagja" elem
 - 18 1 Áttekintő tábla



A JÁTÉK MENETE

Áttekintés

1. Bevezető forduló

Minden játékos letesz 1 Szentélyt, és 4-szer 2 Novíciát a 7 Pap-szigetre és kap 2 Kegy jelzőt

2. Játék menet

A játék **6 fordulóból** áll. Minden forduló két különböző fázisból tevődik össze:

Akció fázis: A játékosok felváltva hajtják végre az akcióikat, míg minden Idő jelző felfordításra kerül

Értékelő fázis:

- **Értékelés:** Pontot kapnak a Hold papnőért, és a Templomban található novíciákért / Pontot vesztenek azon a szigeten, ahol a Hitehagyott.
- **Következő forduló előkészítése:** Novíciák vissza a szigetekre, Idő jelzők előkészítése, és lépés a 4 bábuval.

3. A játék vége:

A 6. forduló után a játékosok plusz befolyást kapnak a Szentélyeikért, a fel nem használt Kegy jelzőkért, és a Papok tanácsában betöltött pozíciójukért. Akinek a legtöbb befolyás pontja van, az nyeri a játékot.

1. BEVEZETŐ FORDULÓ

- **Nincs szükség bevezető fordulóra, ha az előírt beállításokat használjátok.**
- A kezdőjátékoskal kezdve, és folytatva az óra járása szerint, minden játékos letesz egyet a **Szentélyeiből** egy általa választott pap szigetre. A játékosoknak különböző szigeteket kell választaniuk – a játék kezdetén egy szigeten sem lehet egynél több Szentély. A két személyes variációban egyik játékos sem választhatja a Gyógynövény/Herbal-szigetet.
- Ezután, kezdve a kezdőjátékoskal, a játékosok felváltva letesznek **4-szer 2 Novíciát** a szigetekre. A játékos nem tehet arra a szigetre még egy 2 fős csapatot, amelyiken már van neki valamilyen eleme (a Szentélyt is beleértve). A többi játékos bábuja nem számítanak a letevésnél.
- Végezetül minden játékos elvesz egy-egy **Kegy jelzőt** mindkét szigetről, ahova nem tett semmit.

2. A JÁTÉK MENET

Akció fázis

A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok sorban végrehajtanak egy **egyszerű akciót**.

Egy akció hatással lehet egy vagy több **Novíciára** és/vagy elhasznál egy **Kegy jelzőt**.

Minden felhasználható akció fel van sorolva az áttekintő táblán, és a következő két oldalon részletesen le vannak írva.

Novíciák:

Hacsak nincs más utasítás:

- Csak **aktív** novícia használható fel akciókban. Minden novícia, ami a **Pap-szigeten** van, **aktív**nak számít.
- Olyan akció után, amiben novíciák is részt vettek, a résztvevő novíciákat a Pap-sziget **melé** kell tenni. Ők **inaktív**nak számítanak.

A játékosok csak a saját novíciáikat használhatják az akciójukhoz.



Aktív novíciák
(a Pap-szigeten)



Inaktív novíciák
(a Pap-sziget mellett)

Kegy jelzők:

Tegyetek vissza minden felhasznált Kegy jelzőt a megfelelő szigetre. A játék során bármikor, a játékosnak legfeljebb egy jelzője lehet mindegyik típusból.



Szentély



Gyógynövény



Dagály



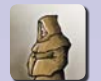
Vitorlás



Vesztegetés



Bölcsességek könyve



Novíciák



Hold papnő: befolyás pontokat oszt a fordulók végén (lásd 6. oldal "Értékelő fázis")



Hitehagyott: a játékosok befolyás pontokat veszhetnek miatta a fordulók végén (lásd 6. oldal "Értékelő fázis")



Építőmester lehetővé teszi a játékosoknak a Szentély építést (lásd 4. oldal "Szentély építése")



A templom óre: forduló számlálóként szolgál; jóváhagyja, vagyis fel szabadítja a Templom lapka halmokat fordulóról fordulóra (lásd 5. oldal "Előléptetés", és 6. oldal "Következő forduló előkészítése" ..

Sziget akciók (Mit csinálhatsz egy szigeten?)

Papi kegy (Kegy jelző szerzése)

Egy pap szigeten 2 novíciád felhasználásával szerezhetsz egyet az adott sziget **Kegy jelzőjéből**. Nem szerezhetsz olyan kegyet, amelyened már van.

Szentély bónusz: Ha van egy Szentélyed a kérdéses szigeten, akkor csak **egy** Novíciádba kerül.



"A novíciád segít a helyi papnak köszönétként ad egy kegyet"

Toborzás (Adj novíciákat a rendedhez)

Egy pap szigeten 2 novíciád felhasználásával szerezz egy újabbat (ha van elérhető) a talonodból e sziget mellé. Most mindhárom novíciá inaktív.



"Novíciád meggyőző erejének köszönhetően egy hitetlen nyert hitet."

Szentély (bónuszt ad a "Papi kegy" és az "Előléptetés" alatt)

Egy **Szentély kegy jelző** visszaadásával, és 2 novíciá felhasználásával azon a pap szigeten, ahol az **Építőmester** tartózkodik, építhetsz egy Szentélyt (ha van még). Egy játékos csak egy szentélyt építhet mindegyik szigetre, de különböző játékosoktól lehet több Szentély is ott.



"A novíciáidnak az Építőmester útmutatására van szükségük, és építőanyagra, hogy megépítsenek egy Szentélyt."

A Szentélyeknek több előnye van:

- Mindegyik **4 befolyás pontot** ér a játék végén.
- A "Papi kegy" és "Előléptetés" akciók csak egy novíciát igényelnek.
- Az aktív novíciák közé számítanak a Hold papnő értékeléskor.

Gyógynövények (A novíciáid újra aktiválása)

Egy **Gyógynövény kegy jelző** visszaadásával újra aktiválhatsz 1 vagy 2 **inaktív** novíciát **egy** pap szigeten. *Kivétel: Nem használhatod magán a Gyógynövény/Herbal szigeten!*



"A fáradt novíciáid gyógynövény főzetet készítenek, hogy visszanyerjék az erejüket."

Mozgás akciók (Hogy léphetsz a novíciáddal másik szigetre?)

Utazás (lépj az aktív novíciáiddal – inaktívvá válnak)

Fogj tetszőleges számú **Aktív novíciát**, és tedd őket tetszőleges számú (bármelyik) pap sziget **mellé**.

"A novíciáid szereznek egy evezős csónakot és áteveznek egy másik szigetre."



Dagály (lépj aktív/inaktív novíciákkal – inaktívvá válnak/maradnak inaktívok)

Egy **Dagály kegy jelző** visszaadásával mozgathatsz tetszőleges számú **aktív/inaktív** novíciát tetszőleges számú (bármelyik) pap sziget **mellé**. A mozgatott novíciák bármelyik pap szigetről, és a Templom sziget rakpartjáról is jöhetnek.



"A novíciáid kihasználják az Árapály papok kompjátát."

Vitorlás (lépj aktív novíciákkal – aktívok maradnak)

Egy **Vitorlás kegy jelző** visszaadásával léphetsz 1 vagy 2 Novíciával **egy** pap szigetről, vagy a Templom sziget rakpartjáról, egy másik pap szigetre. Ezek a novíciák **aktívok** maradnak!



"A Vitorlás pap kölcsönadja a vitorlását, amin legfeljebb 2 novíciád fér el."

Templom akciók (Hogy mehetnek a novíciák a templomba?)

Előléptetés (templom lapka szerzés)

2 novíciára van szükséged 1 pap szigetről, ahhoz hogy szerezz egy **szabad és engedélyezett Templom lapkát**, aminek ugyanolyan a jele, mint a szigetenek. **"Engedélyezett"** jelentése: A lapka az Őr és a rakpart között fekszik. Az egyik novíciád tedd a templom lapkára, a másik novíciá inaktívvá válik, és a sziget mellé kerül.

Szentély bónusz: Ha van egy Szentélyed a kérdéses szigeten, a második novíciára nincs szükség.

Vesztegetés: Egy **Vesztegetés kegy jelző** visszatételével olyan lapkát szerezhetsz meg, ami a Templom óre és a következő szabad ór között fekszik.

*Megjegyzés: A **Novícia kegy jelző** felhasználásával nem szerezhetsz Templom lapkát.*



"A helyi pap méltónak ítéli a novíciád arra, hogy a Templomba lépjén."

Felszentelés (tedd egy novíciád a Templomba, és szerezz befolyást)

Tegyél egy megszerzett, és **engedélyezett** Templom lapkát (lásd "Előléptetés") a rajta levő novíciával együtt a Templom megfelelő mezőjére.

Vesztegetés: Egy **Vesztegetés kegy jelző** visszatételével egy megszerzett, de még **nem engedélyezett** lapkát vihetsz a templomba, azaz egy olyat, ami a Templom óre és a következő szabad ór közt fekszik.

Vesztegetés vagy sem: Annyi **Befolyás pontot** szerzel, amennyi arra az Őr lapkára van nyomtatva, amin az Őr áll.

Kiszorítás: Az újonnan letett novíciá **kiszorítja** az összes olyan **ellenfél** novíciát, akire a következők mindegyike igaz:

- Az új novíciá **szomszédos** az ellenfél novíciával.
- Az új novíciá olyan lapon áll, aminek **nagyobb** a száma.
- Az ellenfél novíciája nincs védve a **"Bölcsességek könyvével"**.

A kiszorított novíciákat tegyéd a **Templom rakpartjára**.

A játékosok felvehetik a kiszorított novíciákat a **"Vitorlás"**, vagy a **"Dagály"** kegy jelzők használatával. **1 befolyás pontot kapsz** minden kiszorított novíciáért.



A piros novíciá csak a kéket szorítja ki. Az összes többi novíciá vagy ugyanezen játékosé, vagy nagyobb a lapkája száma, vagy védi a **"Bölcsességek könyve"**.

"A Templom óre ad engedélyt a novíciáknak a Templomba lépéshez. A szolgálatért a jutalmuk befolyás."

Könyv (befolyás szerzés és védelem)

Egy **"bölcsességek könyve"** kegy jelző visszaadásával **elmozdíthatsz** egy "Bölcsességek könyvét" a Templomban

Válassz egy "Bölcsességek könyvét", tedd az egyik olyan, a Templomban tartózkodó novíciád alá, amelyeknek még nincs könyve. Így szereztél **1 befolyás pontot**. Valamint, amíg a könyv ott marad, a novíciád védve van a kiszorítás ellen.



"A novíciád tudást és befolyást szerez a Bölcsességek könyve tanulmányozásával."

Papok tanácsa (lépj feljebb a Papok tanácsában)

Használj fel bármennyi novíciát az **egyik** szigetről. Lépj a "Tanácstag" elemmel annyi helyet (széket) felfelé, amennyi novíciát felhasználtál. Tedd a tanácstagod a többi játékos már esetlegesen ott található tanácstagjára, kivéve, ha ez az utolsó szék (a 10-es) a Tanácsban. Ebben az esetben a már ott levők alá tedd.



"A novíciád értékes információkkal támogatják a Rended Papok tanácsában ülő képviselőjét."

További akciók

Kiűzés (űzd el a Hitehagyottat)

Használj tetszőleges számú novíciát fel azon a pap szigeten, ahol a Hitehagyott is van. Azután annyit lépj a Hitehagyottal az óra járásának irányában, amennyi a felhasznált novíciád száma.



"A novíciád sikeresen küzdött meg a Hitehagyott kísértésével"

Virtuális novíciá (helyettesítsd a novíciád egy másik akció alatt)

Egy **Novíciá kegy jelző** visszaadásával helyettesítsd egy aktív novíciád egy akcióban.

- Kivételek:
- *Nem helyettesítheted a novíciádat Templom lapka szerzésénél.*
 - *Nem használhatod egy új Novíciá kegy jelző szerzéséhez.*



"A helyi pap elküldi hozzád az egyik tanoncot, hogy segítsen az akcióban."

Meditáció (Egy idő jelző megfordítása)

Ha nem akarsz akciót végrehajtani, akkor fordítsd meg a pakli tetején található Idő jelzőt, és tedd egy második pakliba, a felfordított Idő jelzők paklijába. Ezzel nem ér véget az Akció fázis számodra! Amint újra sorra kerülsz, megint végrehajthatsz egy akciót.

Azonban, amint az utolsó Idő jelző kerül felfordításra, az Akció fázisnak vége. Aki ezt az utolsó jelzőt fordította meg, kap **1 befolyás pontot**. A tőle balra ülő játékos kapja meg a kezdőjátékos bábút. Ő lesz a kezdő a következő fordulóban.

2 játékos verzióban add át a bábút az ellenfelednek.



"A novíciád visszavonul a meditációs szobába, és nem hajt végre akciót."

Értékelő fázis

Minden játékos 3 különböző módon kap/veszít befolyás pontokat: a játékosok a Templomban és azon a szigeten, ahol a Hold papnő tartózkodik befolyást szereznek – azon a szigeten, ahol a Hitehagyott található, pedig befolyást veszítenek.

Hold papnő:

Azon a szigeten, ahol a Hold papnő tartózkodik, minden játékos számolja össze az **aktív** novíciáit, és a Szentélyeket. Amelyik játékosnak ez a szám legnagyobb, az annyi befolyás pontot kap, mint a papnő figurára nyomtatott nagy szám. A második és harmadik helyezett a kisebb számokkal azonos nagyságú befolyás pontot szerez. Döntetlen esetén a Papok tanácsában, az egymáshoz képest elfoglalt helyük dönt. Ha többen állnak ugyanazon a mezőn, akkor akinek a tanácstagja fentebb van az oszlopban, az nyer.

Ha nincs második, és harmadik helyezett, akkor senki nem kapja meg ezeket a pontokat.

"A hold papnő istentiszteletet tart azon a szigeten ahol tartózkodik, és megjutalmazza a legbuzgóbb látogatókat."

Hitehagyott:

Azon a szigeten ahol a Hitehagyott tartózkodik, minden játékos számolja össze az **aktív** és az **inaktív** novíciáit. Minden olyan játékos, akinek van a kérdéses szigeten vagy mellette novíciája, ennél az összegnél eggyel több befolyás pontot veszít.

A Hitehagyott nem hat a Szentélyekre.

"A Hitehagyottnak sikerül a novíciákat kísértésbe ejtenie."

Templom:

Minden játékos kap egy pontot minden a Templomban tartózkodó novíciája után.

"A játékosok minden fordulóban a Templomban szolgáló novíciáikért jutalmat kapnak."



Sárga kap 6, Piros 3 (mert jobb pozícióban van a Papok tanácsában), és a Kék 1 befolyás pontot.



Kék 4 befolyás pontot veszít, Piros 3 pontot. Fehér, és Sárga nem veszít befolyás pontot.

Következő forduló előkészítése (A 6. forduló végén elmarad)

- Tegyétek az összes inaktív novíciát a szigetére. Újra aktívá válnak.
- A Hold papnő, és az Építőmester bábuval lépjétek az óra járása szerinti irányban, annyi szigetet, amennyi a rájuk nyomtatott nagy szám értéke.
- A Hitehagyott az óra járásának irányában következő első olyan szigetre lép, ahol legalább egy novícia tartózkodik.
- A Templom óra a Templom körüli út következő ór lapkájára lép. Azt az ór lapkát, amit épp elhagyott vegyétek ki a játékból. Amikor eléri az utolsó ór lapkát, akkor kezdődik az utolsó forduló.
- Újra halmozzátok fel az Idő jelzőket, a játék elején megadott módon.

3. A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló végén ér véget.

A játékosok 3 kategóriában szereznek még plusz befolyás pontokat:

- Minden Szentély **4 befolyás pontot** ér.
- Minden felhasználatlan Kegye jelző **1 befolyás pontot** ér.
- A játékosok a Papok tanácsában betöltött pozíciójuknak szerint kapnak **befolyás pontokat**.

Végül mindenki összegzi a befolyás pontjait. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb befolyás pontja van – az ő Rendje adja a következő Hold papnőt.

A holtversenyeket a Papok tanácsa béli pozíció alapján kell eldönteni (lásd "Értékelő fázis").

A Sárga példa értékelése:



12 BP a 3 Szentélyért



2 BP megmaradt Kegye jelzőkért



6 BP a Tanácsért

+20 BP a Sárgának

SPECIÁLIS SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOS ESETÉRE

- Előkészület: csak 3 Idő jelzőre van szükség.
- A Bevezető fordulóban a játékosok nem tehetnek Szentélyt a Gyógynövény/Herbal-szigetre.
- Minden forduló végén, az aktuális kezdőjátékos átadja az ellenfelének a kezdőjátékos bábút.
- Az a játékos, aki először használ egy könyvet az adott fordulóban 1 helyett 2 befolyás pontot szerez.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Az egyszemélyes játék alapja a 2 játékos verzió. Egy virtuális ellenfél ellen játszol, követve bizonyos szabályokat. A célod, hogy több befolyás pontot szerezz, mint ő. A végső pontod a te pontod és az ő pontjának különbsége.

1. szint

Előkészület

Az előkészületek megegyeznek a 2 játékos verzióval, de csak 1 Kegy jelző kerül minden szigetre, és nem kellene az Idő jelzők. Ne tegyél még a Templomba egy novíciát sem. Ez majd a Bevezető fordulóban történik meg.

Bevezető forduló:

- Az ellenfeled a kezdőjátékos. Tegyél 1 Szentélyt, és 1 novíciát a színéből arra a Pap szigetre, ahol az Építőmester van, és 2 novíciát az összes többi szigetre.
- Vedd el ellenfeled egyik novíciáját arról a szigetről, amelyik jele megegyezik az ellenfeled Templom lapkájával, és tedd arra a lapkára. Tedd egy novíciádat, egy könyvvel együtt a Templomban megmaradt lapkára.
- Ezután tedd le a kezdő elemeidet a megszokott módon.

Minden forduló elején:

- Válassz egy szigetet, és deaktiváld ellenfeled minden novíciáját rajta. Lépj ellenfeled "tanácsstagjával" ennek megfelelően.
- Ellenfeled egy novíciáját egy engedélyezett templom lapkára teszi, ha van aktív olyan szigeten, amivel megegyezik a templom lapka jele. Ha több ilyen sziget is van, akkor a legnagyobb számú lapkának megfelelőt válaszd.
Ha van ilyen lapka:
 - Tedd a kérdéses lapkát, és a vele megegyező szigetről egy aktív novíciáját ellenfelednek a megfelelő Templom mezőre.
 - Ellenfeled az őrnek megfelelő befolyást szerez, mint rendszeren.
 - Van már legalább egy "Bölcsességek könyved"? Ha igen, akkor vedd el azt a könyvet, ami a legkisebb értékű lapkád fekszik, és tedd ellenfeled legkisebb számú lapkájára. Ellenfeled szerez **1 befolyás pontot**.

Ha nincs ilyen lapka, akkor az ellenfeled nem szerez pontot ebben a fordulóban a Templomban.

Az akció fázis során:

- Ha kitűrod ellenfeled egy novíciáját a templomból, akkor tedd azt azon sziget mellé, ami megegyezik azzal a lapkával, ahonnan jött. Ez a novícia inaktív.

Minden forduló végén:

- Az akció fázisnak akkor van vége, amikor már nem akarsz több akciót csinálni.
- Ellenfelednek van legalább egy aktív novíciája az Építőmester szigetén? Ha igen, akkor tedd egy Szentélyt arra a szigetre, ha még nincs neki ott.
- Ellenfeled **nem veszít** befolyást a Hitehagyott miatt.
- A Hitehagyott az óra járásának megfelelő irányban az első olyan szigetre lép, ahol **neked** van egy vagy több novíciád.

2. szint

Plusz szabályok az 1. szinthez:

Az akció fázis alatt, a Hitehagyott a "**Kiűzetés**" kivételével minden akciót blokkol a "szigetén". Ez azt jelenti, hogy csak egy novícia kegy jelzőt és/vagy azon a szigeten található novíciád csak arra használhatod, hogy elmozgasd a Hitehagyottat. Minden más akció azon a szigeten tiltott.

3. szint

Plusz szabályok az 1. szinthez:

- Az előkészületek során az Építőmestert és a Hold papnőt ugyanarra a szigetre tedd.
- Az akció fázis alatt, a Hitehagyott **minden** akciót blokkol a "szigetén". Ez azt jelenti, hogy még a "Kiűzetés" is tiltott.



JÁTÉK TIPPEK

A játék kezdetekor pl. a következő akciókat érdemes végrehajtani:

- **"Szentély"**: Ha van 2 novíciád azon a szigeten, ahol az Építőmester van, akkor érdemes elkölteni egy Szentély kegy jelzőt, és egy Szentélyt építeni oda. Szükséged lehet egy "Kegy" akció végrehajtására, hogy megszerezd azt a jelzőt.
- **"Előléptetés"**: Érdemes lehet elhelyezni egy novíciát egy templom lapkán, és a következő akcióval a templomba vinni (Felszentelés).
- **"Toborzás"**: Érdemes plusz novíciákat toborozni – ha többen vagytok, több lehetőség lesz a következő fordulóban.
- **"Kegy"**: Gyűjts össze néhány kegy jelzőt.
- **"Dagály"**: Használj dagály jelzőt (ha van), és készítsd fel az inaktív novíciáid a következő fordulóra. Például, tedd őket arra a szigetre, ahol a kezdő Szentélyed, hogy kihasználják a következő fordulóban, vagy tedd őket oda ahol az építőmester, vagy a Hold papnő lesz a következő fordulóban.
- **"Utazás"**: Ha nincs dagály jelződ, akkor az aktív novíciáiddal lépj a következő forduló előkészítésére.
- **"Papok tanácsa"**: Kezdőjátékosként érdemes lehet előre lépni a Papok tanácsában, hogy a döntetleneket te nyerd pl. azon a szigeten, ahol a Hold papnő, több befolyást kapsz.



Példa 3 játékos verzióra

Stáblista:

Tervező: Stefan Feld

Szerkesztő: Ralph Bruhn és Andreas Odendahl

Grafika: Klemens Franz / atelier198

3D-Grafika: Andreas Resch

Magyarra fordítás: Dunda



© 2010 Hall Games
www.hallgames.de

Angol nyelvű kiadó:

Z-Man Games, Inc. © 2010
64 Prince Road, Mahopac,
NY 10541



www.zmangames.com

Köszönetet mondunk: Marc Jüngernek, Julian Steindorfernek, Benjamin Nobbenek, Irmi & Günter Zechnek a lektorálásért, Grzegorz Kobielanak a fordításért, és lektorálásért, és a rengeteg játékesztelőnek az értékes visszajelzéseikért. Időrendben: Susanne Feld, Roland Lurk, Andreas Zimmermann, Frieder Benzing, Thomas Koslowski, Christoph Toussaint, Michael Schmitt, Christian Kettering, Denis Leonhardt, Wilhelm Brodt, Aiko Schuhmann, Gesa Bruhn, Horst Sawroch, Uwe Rosenberg, Grzegorz Kobiela, Matthias Cramer, Brigitte Usai, Roland Winner, Michael Seidl, Sandra Kalker, Udo Kalker, Claudia Odendahl, Klaus Ottmaier, Daniela Reh, Thomas Reh, Sabine Detsch, Markus Rosner, Thomas Winheller, Peter Küsters, Alfred Schneider, Roland Müller, Markus Krug, Carsten Büttemeier, Julia Neumann, Henning Schröder, Michael Epping, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Klaus-Jürgen Wrede, Marc Jünger, Jennifer Jünger, Frederik Hembeck, Tobias Schröder, Andrea Krone, Dietmar Krone, Dirk Bock, Dirk Schröder, Robert Oestreich, Stefan Molz, Jens Grotholtmann, Birgit Bruhn, Helge Rehwal, Christiane Griesbach, Jörn Griesbach, Nela Haimerl, Pauli Haimerl, Maja Dorn, Rüdiger Dorn, Carsten Grebe, Wolfgang Ditt, Carsten Wesel, Kai Dornbusch, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Stefan Zlatintsis, Mike Keller, Anne Baldys, Lukas Baldys, Andre Ruch, Daniel Burri, Anton Küchler-Pey, Simone Küchler-Pey, Linda Denissen, Roger Bieri, Billy Beese, Bernhard Friedrich, Willi Weber, Matthias Esken, Alexandra Käss, Peter Raschdorf, Julius Kündiger, Andreas Molter, Regina Molter, Fabian Molter, Franziska Molter, Andreas Buhlmann, Bernadette Buhlmann, Jörg Köninger, Silke Köninger, Andrea Rickert, Gabi Goldschmidt, Igljika 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 Füllinger, 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.

Ez a fordítás az Infix Pro 4.22 pdf szerkesztő segítségével készült.