

LUNA

LE MONDE DE LA PRÊTRESSE DE LA LUNE

Extraits du journal du frère Novice Stephanus Campus :

« ... bientôt viendra le temps où Luna, notre vénérable Prêtresse de la Lune, choisira l'Ordre qui désignera la personne assurant sa succession. Pour lui prouver notre valeur, j'ai été choisi par mon Ordre pour effectuer un voyage sur nos Îles saintes. »

« ... au soir d'une longue journée, nous avons finalement achevé la construction du nouveau Sanctuaire sur l'Île de la Bibliothèque. L'architecte était là pour s'assurer de notre totale implication à la tâche ! Malgré tout, je n'ai pas terminé ma journée : mon Ordre a souhaité que je me rende sur l'Île Tidal pour demander des conseils au prêtre local. Grâce à une Potion dynamisante, je compte pouvoir m'y rendre à la rame avant l'aube. En outre, l'arrivée de Luna vient d'être annoncée. J'espère tellement lui être utile et agréable ! A moins que notre Abbé ne me donne encore un autre travail. Il y a tellement à faire et nous sommes tellement peu nombreux ! Je suppose que l'on devrait recruter d'autres novices... »

« ... l'heure du repas – je viens d'être informé qu'à la demande de notre Abbé, le prêtre de Tidal souhaite m'envoyer au sein du Temple de la Lune ! Quel honneur et quelle reconnaissance pour notre Ordre ! Hélas, je vais à nouveau manquer l'office de Luna. Tant pis, je n'ai pas le temps de parlementer, je dois me rendre tout de suite au Temple. En effet, quelques soient les requêtes de mon Abbé, j'obéirais afin de toujours servir notre quête suprême... »



CONTENU DE LA BOÎTE

● ce livret de règles

Plateaux

- 1 7 Îles Saintes
- 2 4 pièces formant l'Île du Temple
- 3 4 plateaux Temple

Jetons & Tuiles

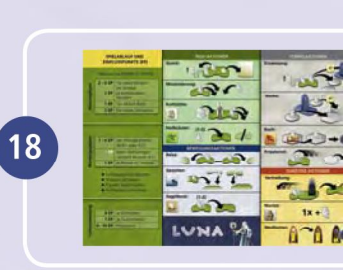
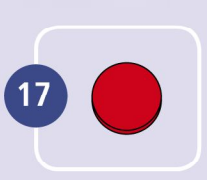
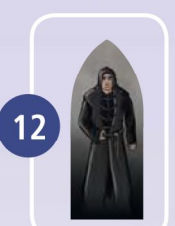
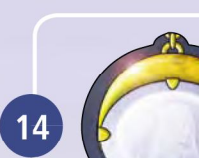
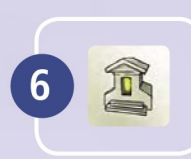
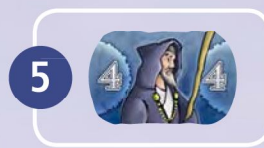
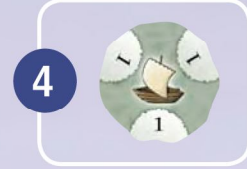
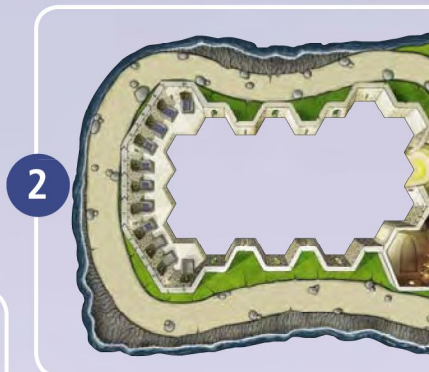
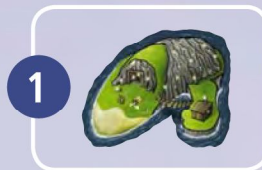
- 4 28 tuiles Temple (d'une valeur de 1 à 28)
- 5 6 tuiles Gardien (de valeurs 6, 5, 4, 3, 2, 2)
- 6 28 jetons Faveur (4 pour chaque 7 Faveurs)
- 7 4 jetons Temps
- 8 4 jetons «Livre de la sagesse»
- 9 91 jetons points d'Influence (de valeurs 10, 5, 3, 1)

6 Figurines sur pied plastique

- 10 Prêtresse de la Lune de valeur «6» (4 joueurs)
- 10 Prêtresse de la Lune de valeur «5» (2-3 joueurs)
- 11 1 Architecte
- 12 1 Apostat
- 13 1 Gardien du Temple
- 14 1 symbole premier joueur

Pions joueurs

- 15 13 pions Novice
- 16 6 pions Sanctuaire
- 17 1 pion «Membre du Conseil»
- 18 1 aide de jeu



MISE EN PLACE

Un exemple d'une situation en cours de partie se trouve à la dernière page de ce livret

Astuces pour la première partie :

- Utilisez la mise en place spécifique plutôt que la classique. En effet, elle vous indique comment placer les Îles Saintes, les premiers Sanctuaires, et les Novices des joueurs. Les indications pour cette mise en place seront indiquées en **vert**.
- Ce jeu propose aux joueurs un grand nombre de choix, ce qui peut paraître perturbant pour une première partie. Ainsi, nous vous suggérons de jouer quelques tours d'essai pour appréhender les répercussions de vos actions. Pour celles ou ceux qui ne veulent pas attendre, les conseils stratégiques sont en page 8.

Chaque joueur reçoit 5 points d'influence ainsi que toutes les pièces de sa couleur et place l'aide de jeu devant lui.

Choisir aléatoirement le premier joueur et lui donner le symbole correspondant.

Assembler les 4 parties de l'Île du Temple. En commençant par la porte du Temple, insérer aléatoirement le même nombre de **plateaux Temple** que de joueurs face visible dans l'île. Les plateaux Temple non utilisés sont insérés face cachée et le resteront jusqu'à la fin de la partie.

Retirer toutes les **tuiles Temple** dont la couleur ne se trouve pas sur les plateaux Temple visibles. Distribuer aléatoirement entre les joueurs les 4 tuiles de plus petite valeur disponible (y compris à moins de 4 joueurs, mais une seule tuile par joueur). Chaque joueur place ensuite la tuile reçue sur la case du Temple correspondante avec un de ses Novices et un «**Livre de la Sagesse**»

Placer les **tuiles Temple** et les **tuiles Gardien** restantes sur le chemin autour du Temple comme suit: Premièrement, placer la tuile Gardien de plus petite valeur après la porte du Temple. Ensuite, en commençant par la tuile Temple de la plus grande valeur, placer à la suite autant de tuiles que de joueurs par ordre décroissant. Puis, continuer en plaçant la prochaine tuile Gardien de plus petite valeur disponible suivi du nombre adéquat de tuiles Temple jusqu'à épuisement de toutes les tuiles.

Placer la figurine **Gardien du Temple** sur la tuile Gardien de valeur «6».

Empiler les 4 **jetons Temps** (bougie allumée vers le haut) et placer les dans la chambre de Méditation. Le jeton Temps avec la valeur «1» doit être en bas de la pile. **Enlever un jeton Temps du haut de la pile lors d'une partie à 2 joueurs.**

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, empiler les «**Membres du Conseil**» sur la première case du **Conseil des Prêtres**.

Placer les **jetons de points d'influence** sur le plateau central (à l'observatoire).

Placer aléatoirement les 7 **Îles Saintes** autour de l'Île du Temple.

Mise en en place spécifique : Placer les Îles autour de l'Île Temple en sens horaire par ordre croissant en se référant au numéro indiqué au verso de celles-ci.

Placer le même nombre de **jetons faveur** que de joueurs sur chaque Île Saintes correspondantes.

Utiliser une des figurines «**Prêtresse de la Lune**» selon le nombre de joueurs :

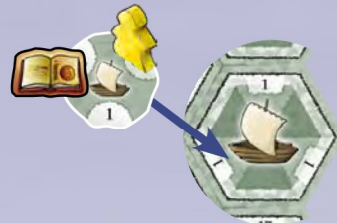
- 2 à 3 joueurs : utiliser la figurine de valeur «5»
- 4 joueurs : utiliser la figurine de valeur «6»

Placer les figurines **Princesse de la Lune**, **Architecte** et **Apostat** sur les Îles Saintes de votre choix. Cependant, une seule figurine par Île.

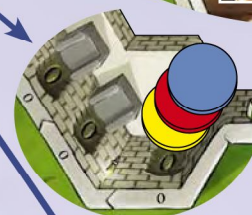
Mise en en place spécifique : Placer les figurines aux endroits indiqués au verso des Îles.

Mise en en place spécifique : Chaque joueur place 1 Sanctuaire et 8 Novices comme indiqué au verso des Îles. Chaque joueur reçoit un jeton faveur des deux Îles où il n'a ni Novice ni Sanctuaire.

Exemple : Jaune a reçu la tuile Temple «1» et la place avec un de ses Novices et un «**livre de la Sagesse**» sur la case «1» du Temple.



Dans une partie à 2 joueurs, avec les plateaux Temple bleu et jaune, placer d'abord la tuile Gardien «2», puis les tuiles Temple 28, 25, Gardien (2), 23, 21, Gardien (3), et ainsi de suite ...



Jaune est le premier joueur; en sens horaire, Rouge et Bleu placent leur «**membre du Conseil**» sur la première case du **Conseil des Prêtres**.



Les figurines

Cette Île Sainte est la première à être placée dans la mise en place spécifique. Placer 2 Novices de chaque joueur ainsi que la figurine de la Prêtresse de la Lune.

DÉROULEMENT DU JEU

Résumé :

1. Tour préliminaire

Chaque joueur place 1 Sanctuaire et 4 paires de Novices sur les 7 Îles Saintes et reçoit 2 jetons faveur.

2. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en **6 tours**. Chaque tour se compose de 2 phases différentes :

La phase action : Les joueurs à tour de rôle effectuent une action jusqu'à ce que tous les jetons faveur aient été utilisés.

La phase de décompte :

- Décompte : Recevez les points d'influence accordés par la Prêtresse de la Lune et ceux pour les Novices au Temple.
- Préparation du tour suivant : Replacer les Novices sur les Îles, préparer les jetons Temps et bouger les 4 figurines.

3. Fin du jeu

Après les 6 tours, les joueurs marquent les points d'influence supplémentaires pour leurs Sanctuaires, leurs jetons faveur non utilisés et leur position au Conseil des Prêtres.

1. TOUR PRÉLIMINAIRE

- Il n'y a pas de tour préliminaire si vous avez choisi la mise en place spécifique.
- En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur place **un de ses Sanctuaires** sur l'Île Sainte de son choix. Les joueurs doivent choisir des Îles différentes – aucune Île ne doit contenir plus d'un Sanctuaire au début du jeu. **Pour une partie à 2 joueurs, vous ne pouvez pas choisir l'Île aux Plantes.**
- Ensuite, en commençant par le premier joueur, chacun place **4 paires de Novices** sur les Îles. Aucun joueur n'a le droit de jouer une paire sur une Île contenant déjà un de ses pions (Sanctuaires compris). Plusieurs joueurs peuvent choisir une même Île.
- Enfin, chaque joueur reçoit un **jeton faveur** pour chacune des deux Îles où il n'a pas placé de pièces.

2. DÉROULEMENT DU JEU

Phase action

En commençant par le premier joueur, chacun réalise **une unique action**.

Une action peut concerner un ou plusieurs **Novices** et/ou faire dépenser un **jeton faveur**.

Toutes les actions disponibles sont résumées dans les aides de jeu et décrites dans les deux pages ci-après.

Novices :

Sauf contre-indication :

- Une action peut être effectuée uniquement par un Novice **actif**. Tous les Novices **sur** les Îles Saintes sont considérés comme **actifs**.
- Après avoir effectué une action impliquant des Novices, placer les Novices concernés **à côté** de l'Île Sainte. Ils sont à présent considérés comme **inactifs**.

Vous ne pouvez effectuer des actions qu'avec vos **propres** Novices.



Novices actifs
(sur l'Île)



Novices inactifs
(à côté de l'Île)

Jetons Faveur :

Chaque jeton faveur utilisé retourne sur son Île correspondante.

Pendant toute la durée du jeu, vous ne devez avoir au plus qu'un jeton de chaque type en votre possession.



Sanctuaire



Herbes



Marée



Voilier



Corruption



Livre de la Sagesse



Novice

 Prêtresse de la Lune: Accorde des points d'influence à la fin d'un tour. (cf. page 6 «Phase Décompte»)	 Apostat: Retire des points d'influence à la fin d'un tour. (cf. page 6 «Phase Décompte»)	 Architecte: Permet la construction de Sanctuaires (cf. page 4 «Construction d'un Sanctuaire»)	 Gardien du Temple: Utilisé comme compteur de tours; détermine les tuiles Temple accessibles (cf. p.5 «Promotion», p.6 «Préparatifs tour suivant»)
--	--	---	---

Actions relatives aux Îles

Faveur du Prêtre (gagner un jeton faveur)

Utilisez 2 Novices sur une Île pour recevoir un **jeton faveur** correspondant. Vous ne pouvez pas recevoir un jeton faveur que vous possédez déjà.

Bonus Sanctuaire : Si vous possédez un Sanctuaire sur l'île en question, vous n'avez besoin que d'un seul Novice.



« Vos Novices assistent le Prêtre local qui en échange vous accorde une faveur »

Recrutement (recruter des Novices dans votre ordre)

Utilisez 2 Novices sur une Île Sainte et placez (si disponible) un de vos Novices supplémentaires de votre réserve à côté de l'île. A présent les trois Novices sont inactifs.



« La force de persuasion de vos Novices permet de rallier un nouvel individu à votre cause »

Sanctuaire (gagner un bonus au moment de « la faveur du prêtre » et de la « promotion »)

Utilisez un **jeton faveur Sanctuaire** et deux Novices d'une Île où se trouve l'Architecte pour y construire un Sanctuaire (si disponible). Vous ne devez posséder qu'un seul Sanctuaire par Île, mais il peut s'y trouver plusieurs Sanctuaires de joueurs différents. Les Sanctuaires procurent différents avantages :

- Chacun a une valeur de **4 points d'influence** en fin de partie
- Les actions « faveur du Prêtre » et « Promotion » ne requièrent qu'un seul Novice.
- Ils sont comptabilisés avec le nombre de Novices actifs durant le décompte de la Prêtresse de la Lune.



« Avec les instructions de l'Architecte et avec la main d'oeuvre de vos Novices, vous construisez un nouveau Sanctuaire »

Les Plantes (« réactivation de vos Novices »)

Utilisez un **jeton faveur Plantes** pour réactiver 1 ou 2 Novices sur une Île Sainte.

Exception : Vous ne pouvez pas utiliser cela sur l'île aux Plantes elle-même !



« Vos Novices affaiblis se préparent une potion dynamisante aux plantes pour regagner de l'énergie »

Actions de mouvement (se déplacer sur une autre Île)

Déplacement (déplacer des Novices actifs – ils deviennent inactifs)

Prenez autant de **Novices actifs** que vous voulez et placez les à côté d'autant d'Îles Saintes que vous voulez.



« Vos Novices empruntent une barque pour se rendre sur une autre île »

Marée (déplacer des Novices actifs (ou inactifs) – ils deviennent (ou restent) inactifs.

Utilisez un **jeton marée** et déplacez autant de Novices **actifs ou inactifs** à côté du nombre d'Îles Saintes de votre choix. Les Novices déplacés peuvent provenir de toutes les Îles Saintes et/ou de l'embarcadère de l'Île du Temple.



« Vos Novices prennent le ferry du prêtre de la Marée »

Le voilier (déplacer des Novices actifs, ils restent actifs)

Utilisez un **jeton faveur voilier** et déplacez 1 ou 2 Novices d'une Île Sainte ou de l'embarcadère de l'Île du Temple vers une autre Île Sainte. Ces Novices restent **actifs** !



« Le Prêtre Navigateur vous prête son voilier pour acheminer jusqu'à deux Novices vers une même île »

Actions Temples (comment les Novices entrent-ils dans le Temple ?)

Promotion (revendiquer une tuile Temple)

Vous avez besoin de 2 Novices d'une Île Sainte pour revendiquer une **tuile Temple libre et accessible**, qui a le même symbole que l'île. « **Accessible** » signifie que : la tuile se trouve entre le Gardien et l'embarcadère. Placer le premier Novice sur la tuile Temple et désactiver le second Novice de la même Île.

Bonus Sanctuaire : Si vous avez un Sanctuaire sur l'Île en question, vous n'avez pas besoin d'un second Novice

Corruption : Utilisez un **jeton faveur Corruption** pour revendiquer une tuile qui se trouve entre le Gardien du Temple et la prochaine tuile Gardien.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser un **jeton faveur Novice** pour revendiquer une tuile Temple.



« Votre Novice a prouvé sa valeur auprès du Prêtre local pour pénétrer dans l'Île du Temple ».

Sanctification (placer un Novice dans le temple et gagner de l'influence)

Déplacez une tuile Temple déjà **accessible** (voir « Promotion ») avec son Novice sur l'emplacement du Temple correspondant.

Corruption : Utilisez un **jeton faveur Corruption** pour déplacer une **tuile Temple revendiquée** mais **non encore accessible** dans le Temple, i. e., une se trouvant entre le Gardien du Temple et la prochaine tuile Gardien libre.

Dans tous les cas : Vous gagnez alors un nombre de **points d'influence** égal au nombre indiqué sur la tuile Gardien sur laquelle se trouve la figurine du Gardien.

Déplacement : Tout Novice nouvellement placé **expulse** chaque Novice **adverse** selon les règles suivantes :

- Le nouveau Novice est **adjacent** au Novice adverse
- Le nouveau Novice est sur une tuile avec un **plus grand nombre**
- Le Novice adverse n'est pas protégé par un « **livre de la Sagesse** »

Déplacez chaque Novice expulsé sur l'**embarcadère du Temple**.

Les joueurs peuvent récupérer leur Novice expulsé en utilisant un jeton faveur « voilier » ou « marée ».

Vous gagnez **1 point d'influence** pour tout Novice expulsé.



Le Novice **rouge** éjecte **seulement** le bleu. Les autres Novices appartiennent soit au même joueur, soit sont sur une tuile de valeur plus élevée, ou sont protégés par un « **livre de la Sagesse** ».

« Le Gardien du Temple autorise votre Novice à accéder au Temple. Sa dévotion est récompensée par un gain d'influence ».

Erudition (gain d'influence et de protection)

Utilisez un **jeton faveur « livre de la Sagesse »** pour **déplacer** un « **livre de la Sagesse** » du Temple.

Déplacez un « **Livre de la Sagesse** » de votre choix et placez le sous le Novice du Temple de votre choix qui n'a pas encore de livre. Cela vous rapporte **1 point d'influence**. De plus, tant que le livre est présent, votre Novice ne peut pas être éjecté.



« Vos Novices gagnent de la connaissance et de l'influence en étudiant le « **livre de la Sagesse** ».

Conseil des Prêtres (rejoindre le Conseil des Prêtres)

Utilisez le nombre de Novices de votre choix d'une **même île** pour déplacer votre pion « **Membre du Conseil** » du nombre de cases équivalent. Placez votre jeton éventuellement sur celui d'un adversaire à moins qu'il ne s'agisse de la dernière case du Conseil. Dans ce cas, placez votre jeton sous ceux de vos adversaires.



Vos Novices fournissent de précieuses informations auprès du représentant de votre Ordre.

Autres actions

Expulsion (expulser l'Apostat)

Utilisez autant de Novices que vous voulez sur l'Île Sainte où est présent l'Apostat pour le déplacer du nombre d'Îles correspondant dans le sens horaire.



« Vos Novices combattent avec succès les insinuations de l'Apostat ».

Novice Virtuel (remplacer un Novice durant une autre action)

Utilisez un **jeton faveur Novice** pour remplacer un Novice actif pour effectuer une action.

Exceptions :

- Vous ne pouvez pas remplacer le Novice revendiquant la tuile Temple.
- Vous ne pouvez pas l'utiliser pour (re)gagner le jeton faveur Novice utilisé.



« Le Prêtre local vous envoie son apprenti pour vous assister ».

Méditation (retourner le jeton Temps)

Si vous ne voulez pas faire d'action, retournez un jeton Temps du sommet de la pile et posez le retourné sur une 2ème pile : celle des jetons Temps retournés. Faire cette action ne signifie pas la fin de la phase action pour vous ! Quand ce sera de nouveau votre tour, vous pourrez encore réaliser une autre action.

Dans tous les cas, quand le dernier jeton Temps a été retourné, la phase d'action est terminée. Le joueur retournant ce dernier jeton Temps gagne **1 point d'influence**. Le joueur à sa gauche reçoit la figure 1er joueur. Il sera le premier joueur au prochain tour.

Pour une partie à deux joueurs, donnez la figure 1er joueur à votre adversaire.



« Votre Novice se repose. Il se rend dans la chambre de Méditation et n'effectue aucune action ».

Phase de décompte

Chaque joueur reçoit/perd des points d'influence de 3 façons différentes : les joueurs gagnent de l'influence dans le Temple et sur l'Île de la Prêtresse de la Lune – ils perdent de l'influence sur l'Île où se trouve l'Apostat.

Prêtresse de la Lune

Sur l'Île où se trouve la Prêtresse de la Lune, comptez les Novices **actifs** et les Sanctuaires de chaque joueur. Le joueur qui en a le plus grand nombre remporte le nombre de points d'influence le plus élevé indiqué sur la figurine. Le 2ème et 3ème remportent quant à eux les nombres de points d'influence les plus faibles. En cas d'égalité, on regarde la position des joueurs au Conseil des Prêtres : le joueur dont le jeton est le plus loin remporte l'égalité. S'il y a plusieurs jetons sur le même emplacement, le joueur dont le jeton est au dessus de la pile remporte l'égalité.

Au cas où il n'y pas de 2ème et 3ème place de prise, personne ne remporte les points correspondants.

« La prêtresse de la Lune donne un Office sur l'Île où elle arrive et récompense les meilleurs participants. »



Jaune reçoit 6 points d'influence, Rouge 3 points (grâce à sa meilleure place au Conseil des Prêtres) et Bleu 1 point.

Apostat

Sur l'Île où se trouve l'Apostat, comptez les Novices **actifs et inactifs** de chaque joueur. Chaque joueur perd le nombre de point d'influence correspondant auquel on ajoute 1.

Les joueurs n'ayant pas de Novices ni sur l'Île en question, ni posés à côté, ne perdent pas de points d'influence.

L'Apostat n'a pas d'influence sur les Sanctuaires.

« L'Apostat réussit semer le doute chez les Novices »



Bleu perd 4 points d'influence et Rouge 3 points. Blanc et Jaune n'en perdent aucun.

Temple

Chaque joueur marque un point d'influence pour chacun de ses Novices dans le Temple.

« Les joueurs sont récompensés à chaque tour pour leurs Novices servant au Temple »

Préparation du Tour Suivant (à passer à la fin du 6ème tour)

- Remplacez les Novices inactifs sur leur Île. Ils sont à présent actifs.
- La Prêtresse de la Lune et l'Architecte se déplacent dans le sens horaire vers une autre Île. Ils se déplacent du nombre le plus élevé indiqué par leur figurine.
- L'Apostat se déplace sur l'Île suivante contenant au moins un Novice en sens horaire.
- Le Gardien du Temple se déplace sur la tuile Gardien suivante sur le chemin autour du Temple. Retirez la tuile qu'il vient de quitter. Quand il atteint la dernière tuile Gardien, le dernier tour commence.
- Remplacez les jetons Temps de la même manière qu'en début de partie

3. FIN DU JEU

Le jeu prend fin à la fin du 6ème tour.

Les joueurs gagnent des points d'influence (PI) pour 3 catégories différentes :

- Chaque Sanctuaire compte pour **4 points d'influence**.
- Chaque jeton faveur non utilisé compte pour **1 point d'influence**.
- Les joueurs gagnent des **points d'influence** en fonction de leur position au Conseil des Prêtres.

Au final, chaque joueur calcule la somme de ses points d'influence.

Celui avec le plus de points d'influence remporte la partie- son Ordre désignera la prochaine Prêtresse de la Lune. Les égalités sont départagées par rapport à la position au Conseil des Prêtres (voir phase de décompte).

Exemple de décompte pour Jaune :



16 PI pour 4 Sanctuaires



2 PI pour 2 jetons faveur non utilisés



6 PI pour sa place au Conseil

+24 PI pour Jaune

RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS

- Mise en place : on utilise seulement 3 jetons Temps
- Durant le tour préliminaire, les joueurs ne doivent pas placer leurs Sanctuaires sur l'Île aux Plantes.
- A la fin de chaque tour, le premier joueur passe le symbole 1er joueur à son adversaire.
- Le 1er joueur à utiliser un jeton Livre dans un tour donné gagne 2 points d'influence au lieu de 1.

RÈGLE DU JEU EN SOLO

Le jeu en solo est basé sur le jeu à 2 joueurs. Vous jouez contre un adversaire virtuel qui suit certaines règles.
Votre objectif étant de marquer plus de points que lui. Votre score final est la différence entre votre score et le sien.

Niveau 1

Mise en place

La mise en place est la même que pour 2 joueurs, mais placez un seul jeton Faveur sur chaque Île et n'utilisez pas les jetons Temps.
Ne placez pas de Novices dans le Temple pour le moment. Cela sera fait au tour préliminaire.

Tour préliminaire

- Votre adversaire est le 1er joueur. Placer 1 Sanctuaire et 1 Novice de sa couleur sur l'Île Sainte avec l'Architecte et 2 Novices sur chacune des autres Îles.
- Prenez un Novice adverse de l'Île correspondant au symbole de la tuile Temple de votre adversaire et placez le sur cette tuile.
- Placez un de vos Novices sur une tuile Temple restante avec un livre.
- Maintenant vous pouvez placer les pièces de départ comme à l'habitude.

Au début de chaque tour

- Choisissez une Île et désactivez tous les Novices adverses de cette Île. Déplacez le pion « Membre du Conseil » de votre adversaire en conséquence.
 - Votre adversaire place un de ses Novices sur une tuile Temple appropriée, s'il a un Novice actif sur une Île avec le symbole correspondant. Si plusieurs Îles sont concernées, choisissez celle qui correspond à la tuile ayant le plus grand nombre. Si une telle tuile existe :
 - Placez la tuile en question et un Novice actif adverse de l'Île correspondant sur l'emplacement approprié dans le Temple.
 - Votre adversaire gagne des points d'influence en fonction de la tuile Gardien comme à la normale.
 - Possédez-vous au moins un « Livre de la Sagesse » ? Dans ce cas, prenez le livre posé sur votre tuile avec le plus petit nombre et placez le sur la tuile de votre adversaire avec le plus petit nombre. Votre adversaire gagne **1 point d'influence**.
- Si une telle tuile n'existe pas, votre adversaire ne gagne pas de tuile Temple dans ce tour.

Durant la phase Action :

- Si vous déplacez un Novice adverse du Temple, placez le à côté de l'Île correspondant à la tuile dont il provient. Le Novice est inactif.

A la fin de chaque tour

- La phase Action prend fin quand vous ne voulez plus faire aucune action.
- Votre adversaire a-t-il au moins un Novice actif sur l'Île où est l'Architecte ? Si c'est le cas, placez un Sanctuaire sur cette Île, à moins qu'il y en ait déjà un.
- L'Apostat **ne fait pas perdre** de point d'influence à votre adversaire.
- L'Apostat se déplace dans le sens horaire jusqu'à la prochaine Île contenant au moins l'un de vos Novices

Niveau 2

En plus des règles de niveau 1 :

Pendant la phase action, l'Apostat bloque **toutes les actions** de « son » Île à part « **Expulsion** ». Cela signifie que vous pouvez utiliser un jeton faveur Novice et/ou vos propres Novices sur cette Île pour déplacer l'Apostat.
Toute autre action est interdite.

Niveau 3

En plus des règles de niveau 1 :

- Pour la mise en place, placez l'Architecte et la Prêtresse de la Lune sur la même Île.
- Pendant la phase action, l'Apostat bloque **toutes les actions** de « son » Île. Cela signifie que l'« **Expulsion** » est interdite.



CONSEILS STRATÉGIQUES

Quelques actions utiles lors du 1er tour :

- « **Sanctuaire** » : Si vous avez deux Novices sur l'Île où se trouve l'Architecte, pensez à utiliser un jeton faveur « Sanctuaire » pour y construire un Sanctuaire. Vous devez au préalable choisir l'action « faveur » pour recevoir ce jeton.
- « **Promotion** » : Vous devez essayer de placer un Novice sur une tuile Temple et de le déplacer dans le Temple avec votre action suivante (Sanctification).
- « **Recrutement** » : Pensez à recruter de nouveaux Novices-plus vous en aurez, plus vos choix seront nombreux aux tours suivants.
- « **Faveur** » : Collectez des jetons faveurs
- « **Marée** » : Utilisez un jeton faveur Marée (si disponible) et préparez vos Novices inactifs pour le tour suivant. Par exemple, placez les sur l'Île où se trouve votre Sanctuaire de départ afin de l'activer au tour suivant, ou placez les à l'endroit où se trouveront l'Architecte et la Prêtresse de la Lune au tour suivant.
- « **Déplacement** » : Si vous n'avez pas de jeton faveur Marée, déplacez certains de vos Novices actifs pour préparer le tour suivant.
- « **Conseil des Prêtres** » : En tant que 1er joueur, essayez de vous placer au Conseil des Prêtres de sorte à remporter les égalités, par exemple placez vous sur l'Île de la Prêtresse de la Lune afin de gagner de influence.



Exemple d'une partie à 3 joueurs

Crédits :

Auteur : Stefan Feld
Éditeur : Ralph Bruhn et Andreas Odendahl
Graphismes : Klemens Franz / atelier198
3D : Andreas Resch
Traduction et mise en page VF : Cyclide & Lactic



© 2010 Hall Games
www.hallgames.de

English language publisher:
Z-Man Games, Inc. © 2010
64 Prince Road, Mahopac,
NY 10541



www.zmangames.com

We wish to thank Marc Jünger, Julian Steindorfer, Benjamin Nobbe, Irmi & Günter Zech for proof-reading, Grzegorz Kobiela for the translation and proof-reading, and our many play-testers for their valuable feedback. Chronologically: 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 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, 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, Iglia 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 Kretzschmar, Antje Lauxmann, Karin Wild, Steffen Hufnagel, Claudio Usai, Thilo Bruhn, Wo fgang Penetsdorfer, Laura Balsler, Daniel Furlinger, 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, Bianka Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg and Volker Schwägerl.