

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat immer genau 1 Aktion.

Jeder Spieler wählt seine individuelle Startaufstellung und beginnt mit 5 Einflusspunkten:

- Der Startspieler beginnt und errichtet 1 Kultstätte auf einer beliebigen Priester-Insel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Keine Insel darf mehrfach gewählt werden. (In einer Partei zu zweit ist die Heilkräuter-Insel tabu.)
- Der Startspieler platziert 4x je 2 Novizen auf beliebigen unterschiedlichen Priester-Inseln. Er darf nun nicht die Insel mit seiner Kultstätte wählen. Danach folgen die Mitspieler.
- Von den beiden Inseln ohne eigene Kultstätte/Novizen erhält er je 1 Gunstmarke.

Spielablauf: Nach der Aktions-Phase folgt immer die Wertungs-Phase:

1) Aktions-Phase:

Der aktive Spieler führt genau 1 Aktion aus. Er kann Novizen und/oder Gunstmarken einsetzen. Wenn nicht anders beschrieben, gilt:

- Um mit einem Novizen eine Aktion auszuführen, muss dieser **auf** einer Insel stehen (=aktiv).
- Nach einer Aktion werden eingesetzte Novizen **neben** die Insel gestellt (=inaktiv).
- **Nur eigene Novizen** dürfen bewegt/benutzt werden.

Gunst der Priester:  (Gunstmarke nehmen)

2 Novizen von der Insel mit der gewünschten Gunstmarke heruntersetzen. 1 Gunstmarke wegnehmen. Mit eigener Kultstätte braucht man nur 1 Novizen. Nach ihrer Benutzung kommt eine Gunstmarke zurück auf ihre Heimatinsel. Jeder Spieler darf nur eine Gunstmarke je Sorte besitzen.

Missionierung: (neue Novizen)

2 Novizen von einer Insel heruntersetzen. Es gibt keinen Rabatt durch Kultstätte. 1 Novize der eigenen Farbe wird aus dem allg. Vorrat dazugestellt.

Kultstätte:

Jeder Spieler darf je Insel nur 1 Kultstätte besitzen!
Der Baumeister muss auf der betreffenden Insel stehen.
Der Spieler muss die Gunstmarke "Kultstätte" abgeben.
2 Novizen von der Insel mit dem Baumeister heruntersetzen.
Die Kultstätte bringt 4 Punkte zum Spielende und zählt als 1 Novize bei der Mondpriesterin-Wertung. Rabatt bei Aktionen "Gunst der Priester"/"Ernennung".



Heilkräuter: (Reaktivieren von Novizen)

Diese Aktion darf nicht auf der Heilkräuter-Insel angewendet werden. Der Spieler muss die Gunstmarke "Heilkräuter" abgeben. An genau einer Insel gehen 1 - 2 dort inaktive Novizen wieder auf die Insel.

Bewegungs-Aktionen: (3 Optionen)

- Beliebig viele Novizen von beliebigen Priester-Inseln neben beliebig viele andere Priester-Inseln setzen (=inaktiv).
- Der Spieler muss die Gunstmarke "Gezeiten" abgeben, um beliebig viele aktive/inaktive Novizen von beliebigen Priester-Inseln und/oder vom Bootssteg nun inaktiv neben beliebige andere Priester-Inseln abzusetzen.
- Der Spieler muss die Gunstmarke "Segelboot" abgeben, um 1 - 2 Novizen von EINER beliebigen Priester-Inseln oder vom Bootssteg auf EINE andere Priester-Insel umzusetzen. Sie bleiben aber aktiv.

Ernennung: (Tempel-Plättchen betreten)

2 Novizen von gleicher Priester-Insel heruntersetzen, falls Symbol der Insel mit gewünschtem (vom Wächter freigegebenen Tempel-Plättchen) identisch ist. Freigegeben = Das Tempel-Plättchen liegt zwischen Wächter und Bootssteg. Der erste Novize geht auf das Tempel-Plättchen, der ggf. zweite neben die Insel. Falls eigene Kultstätte auf Priester-Insel vorhanden: Nur 1 Novize ist erforderlich. Ein Novize auf Tempel-Plättchen darf nicht über Gunstmarke "Novize" kommen. Gibt man jetzt die Gunstmarke "Bestechung" ab, geht man auf Tempel-Plättchen, das zwischen Wächter und nächstem unbesetzten Wächter-Plättchen liegt.

Weihe:

(Novizen in Tempel einsetzen)

Ein auf freigegebenem Tempel-Plättchen stehender Novize wandert gemeinsam diesem Plättchen auf das Feld mit gleicher Nummer im Tempel. Gibt man jetzt die Gunstmarke "Bestechung" ab, darf man ein Tempel-Plättchen mit eigenem Novizen in den Tempel bringen, auch wenn das Plättchen zwischen aktuellem Wächter und nächstem freien Wächter-Plättchen liegt. Es gibt so viele Einfluss-Punkte, wie das vom Wächter besetzte Plättchen anzeigt. Der neue Novize im Tempel verdrängt jeden Novizen anderer Spieler, für den ALLE folgenden Bedingungen zutreffen:

- Der neue Novize steht direkt neben dem gegnerischen Novizen.
- Der neue Novize steht auf Plättchen mit höherer Nummer als der andere.
- Der gegnerische Novize ist nicht durch ein "Buch der Weisen" geschützt.

Jeder **verdrängte Novize** bringt dem verdrängenden Spieler **1 Einfluss-Punkt**. Die verdrängten Novizen werden zum Bootssteg gesetzt.

Buch der Weisen:

Der Spieler versetzt eine beliebige Buch-Marke und legt sie im Tempel zu einem eigenen Novizen ohne Buch. Der Spieler erhält **1 Einfluss-Punkt**. Der Novize ist mit dem Buch vor Verdrängung geschützt.

Priesterrat unterstützen:

Für jeden Novizen, der von EINER beliebigen Priester-Insel heruntergeht, wird die Zählscheibe im Priesterrat um 1 Feld vorgezogen (ggf. auf andere Scheibe). Wer zuerst die "10" erreicht, kann nicht mehr überholt werden. Spätere Spieler müssen daher ihre Scheibe unter auf der "10" schon anwesende Scheiben legen.

Vertreibung:

Für jeden Novizen, der von der Insel mit dem Abtrünnigen heruntergeht, wird der Abtrünnige um 1 Insel im Uhrzeigersinn weitergezogen.

Zusatz-Novize:

Die Gunstmarke "Novize" ersetzt bei einer Aktion einen aktiven Novizen. Die Marke ist nicht einsetzbar anstelle eines Novizen auf ein Tempel-Plättchen bzw. um sich die Gunstmarke "Novize" zu beschaffen.

Meditation:

Wer keine Aktion machen will/kann, muss eine Zeitmarke umdrehen. Der Spieler darf weiter Aktionen durchführen, wenn er wieder an die Reihe kommt. Wurde die letzte Zeitmarke umgedreht, endet die Phase sofort und der auslösende Spieler erhält **1 Einfluss-Punkt**. Danach wird der Spieler zur Linken Startspieler der nächsten Runde und erhält die Startspielerfigur.

2) Phase:

W E R T U N G	Mondpriesterin:	Auf der Insel mit der Mondpriesterin zählt jeder Spieler seine aktiven Novizen und Kultstätten. Wer die meisten hat, erhält den höchsten Wert (angegeb. auf Figur). Zweite und Dritte erhalten die kleineren Punktwerte. Patt: Wer von den Beteiligten im Priesterrat weiter vorn steht, gilt. Bei Patt dort gilt die weiter oben liegende Scheibe als besser.
	Abtrünniger:	Sind nicht genug Spieler vertreten, verfallen Punkte hinterer Plätze. Auf der Insel mit dem Abtrünnigen zählt jeder Spieler seine aktiven und inaktiven Novizen. Jeder Spieler verliert Punkte wie er Novizen+1 dort hat. Wer keine Novizen auf/an der Insel hat, verliert nichts.
	Tempel:	Jeder eigene Novize im Tempel = 1 Einfluss-Punkt.

3) Vorbereitung der Folgerunde (nicht nach Runde 6):

Alle inaktiven Novizen auf die Inseln setzen, neben denen sie stehen.
Baumeister und Mondpriesterin ziehen im U-Sinn weiter (gemäß groß aufgedrucktem Wert).
Der Abtrünnige zieht im U-Sinn zur nächsten Priester-Insel mit mind. 1 Novizen.
Der Wächter zieht in Richtung Tempelgang zum nächsten Wächterplättchen. Das verlassene Plättchen ist aus dem Spiel. Erreicht Wächter das letzte Wächter-Plättchen, beginnt die letzte Runde.
Der Stapel der Zeitmarken wird mit der Seite mit brennenden Kerzen nach oben wieder bereitgelegt.

Spielende:

Jede Kultstätte = 4 Punkte. Jede ungenutzte Gunstmarke = 1 Punkt.
Position im Priesterrat = dort angezeigte Punkte. Bisherige Punkte dazuaddieren.
Die meisten Punkte gewinnen. Patt: Bessere Position im Priesterrat bei Beteiligten gilt.