

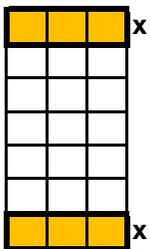
Im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler immer 1 Zug aus und erfüllt im Laufe der Zeit Aufgaben, um Bonfire zu entfachen + Novizen in den Hohen Rat zu bringen. Sobald eine bestimmte Anzahl an Novizen im Hohen Rat ist, beginnt der Countdown für die letzten 5 Runden mit danach folgender Schlusswertung.

Ablauf eines Zuges:

- Wähle genau 1 von 3 Optionen zur Ausführung.
Geht gar nichts mehr, wartest Du bis zur Countdown-Phase und passt.

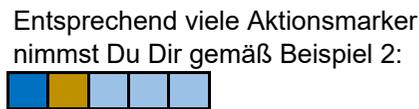
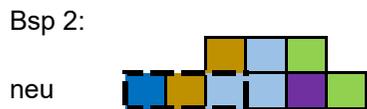
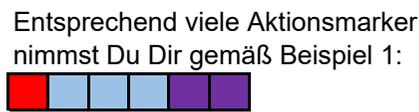
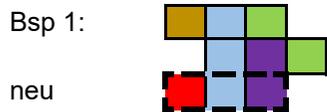
I. Lege 1 Schicksals-Plättchen in Dein Schicksalsfeld und nimm dafür Aktionsmarker.

- ◆ Du darfst max. 1 Aktionsmarker in Deinem Vorrat haben. Jederzeit darfst Du aber überzählige Aktionsmarker abwerfen.
- ◆ Nimm das oberste / unterste Schicksals-Plättchen aus Deinem Vorrat und lege es in Dein Schicksalsfeld.



- ◆ Lege das Plättchen senkrecht oder waagrecht so in das Schicksalsfeld, dass es ...
 - an mind. 1 bereits ausliegendes Plättchen angrenzt (diagonal reicht nicht), ggf. auch auf dem Kopf liegt.
 - nicht über den Rand hinausragt.
 - nicht auf einem anderen Plättchen liegt.

- ◆ Zähle die Felder der 3 Flächen gleicher Symbole, die sich durch das Anlegen des Plättchens ergeben haben.



- ◆ Legst Du das Schicksals-Plättchen auf ein Symbol "Gold" oder "gelber Aktionsmarker", nimmst Du Dir den abgebildeten Gegenstand.

- ◆ Sollten Ressourcen oder Aktions-Marker ausgehen, verwendet man irgendwelchen Ersatz, da diese als unlimitiert gelten.

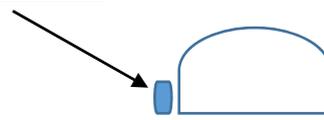
II. Aktionsmarker verwenden:

Joker = Gold / Gelber Aktionsmarker

- ◆ Führe genau 1 Aktion mit EINER Sorte von Aktionsmarkern aus.
- ◆ Musst Du 1 Aktionsmarker abgeben, den Du nicht hast, darfst Du stattdessen 1 gelben Aktionsmarker oder 2 beliebige Aktionsmarker abgeben.
- ◆ Musst Du 1 Ressource abgeben, die Du nicht hast, darfst Du stattdessen 1 Gold oder 2 beliebige Ressourcen abgeben.

WEG BAUEN: *Max. 6-mal möglich.*

- ◆ Nimm 1 der 4 Weg-Plättchen der Auslage / oberstes von 1 Nachziehstapel UND lege es im Uhrzeigersinn an Dein vorhergehendes Weg-Plättchen. Zeigt die Auslage aber 4 gleiche Plättchen, darfst Du diese austauschen, d.h., unter die Nachziehstapel verteilen und die Auslage auffüllen.
- ◆ Jedes neue Plättchen von den ersten dreien kostet 1 Aktionsmarker, sonst 2.
- ◆ Fülle die Auslage wieder auf.



SCHIFF FAHREN:

- ◆ Deine 1. Fahrt kostet pauschal 1 Aktionsmarker zu einer beliebigen Insel. Ab dann hängen die Kosten von der Länge der Fahrt ab.
- ◆ Die Abfahrtseite einer Insel kann man jeweils beliebig wählen.

1 Marker = 1 hellblaue Route zu einer direkt benachbarten Insel
 2 Marker = 2 hellblaue Routen zur übernächsten Nachbarinsel
 3 Marker = für Fahrt zu einer beliebigen Insel

- ◆ Du darfst sofort nach der Schifffahrt die zur Ziel-Insel gehörende Aktion ausführen: "Aufgabe erhalten" oder "Hüterin abholen".
Es fallen dabei die normalen Kosten an Aktionsmarkern an.

DOPPEL AKTION

AUFGABE ERHALTEN: *Max. 7 Aufgaben erhalten.*

- ◆ Dein Schiff muss an der Insel sein, wo Du eine Aufgabe erhalten willst.
 - a) Du musst 1 Opferschale bringen. Ist es Deine erste / zweite / dritte dort, zahle 1 / 2 / 3 Aktionsmarker.
 - b) Wähle 1 Deiner 2 offenen Opferschalen und gib 2 Ressourcen ab: = die auf der gewählten Opferschale abgebildete Ressource UND die auf der Insel abgebildete Ressource
 - c) Nimm 1 Aufgabe von der Insel und lege die Opferschale umgedreht an ihre Stelle. Die Aufgabe kommt auf ein freies Aufgabenfeld Deiner Wahl. Decke dann die oberste Opferschale auf Deiner Aktionsübersicht auf.

HÜTERIN ABHOLEN: *Max. 5 Hüterinnen in Deiner Stadt.*

- ◆ Dein Schiff muss an einer Insel mit Hüterinnen sein, deren Farbe Du noch nicht hast.
- ◆ Gib 1 Aktionsmarker ab UND nimm 1 Hüterin von der Insel UND stelle sie auf das Startfeld für Hüterinnen auf Deinem Tableau.
Auf dem Startfeld dürfen beliebig viele Hüterinnen sein.

PROZESSION DURCHFÜHREN:

- ◆ Gib 1 - x Aktionsmarker ab.
- ◆ Du darfst jede Hüterin um so viele Schritte vorrücken, wie Du Plättchen abgegeben hast. Es geht los mit der Hüterin, die am weitesten vorne steht.
- ◆ Auf jedem Weg-Plättchen und auf jedem Bonfire darf nur 1 Hüterin stehen. Bei Hüterinnen auf dem Startfeld entscheidest Du, welche zuerst zieht.

1 Schritt = 1 Schritt weiter entlang des Weges (u.U. auch rückwärts).
Endet die Bewegung auf einem Weg-Plättchen (frei),
nimmst Du die darauf abgebildete Ressource.

1 Schritt = 1 Schritt vom Weg-Plättchen zu einem angrenzenden Bonfire.
Es muss ein Portal zwischen dem Weg und dem Bonfire sein.
Du nimmst nun keine Ressource, erhältst aber bei der Schlusswertung Punkte.

GROSSES BONFIRE NUTZEN:

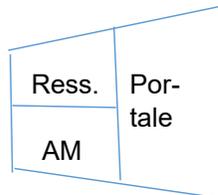
- ◆ Wird das große Bonfire zum 1. Mal in einer Partie genutzt, kostet das 1 Aktionsmarker und es wird zu einem beliebigen Feld gedreht.
- ◆ Für spätere Nutzungen gilt:

1 Aktionsmarker = Drehung im Uhrzeigersinn: 1 Feld
2 Aktionsmarker = Drehung im Uhrzeigersinn: 2 Felder
3 Aktionsmarker = Drehung zu beliebigem Feld



Vom Zielfeld nimmst Du 2 unterschiedliche Belohnungen:

- ➔ den abgebildeten Aktionsmarker (AM)
- ➔ die abgebildete Ressource bzw. die 2 Punkte
- ➔ 1 der ausliegenden Portale, dass Du in die nächste freie Aussparung Deines Tableaus legst, d.h., RECHTS beginnend, gegen den Uhrzeigersinn.
Das Portal muss zur nächsten freien Aussparung passen.



GNOM ANWERBEN: *Max. 6 Gnome in Deiner Stadt.*

- ◆ Es gibt "Spezialisten" mit dauerhaften Fähigkeiten und "Älteste", die einmalig und sofort bei Erwerb Punkte bringen.
- ◆ Um 1 Gnom aus einer der offenen Auslagen anzuwerben, zahle:
2 Aktionsmarker und die auf der Gnom-Karte abgebildete Ressource.
ODER
1 Aktionsmarker und 2-mal die auf der Gnom-Karte abgebildete Ressource.



- Nimm Dir den Gnom und lege ihn am unteren Rand Deines Tableaus ab.
- ➔ Hast Du 1 Spezialisten genommen, fülle die Auslage wieder auf.
- ➔ Hast Du 1 Ältesten genommen, nimmst Du Dir Punkte gemäß Vorgabe.

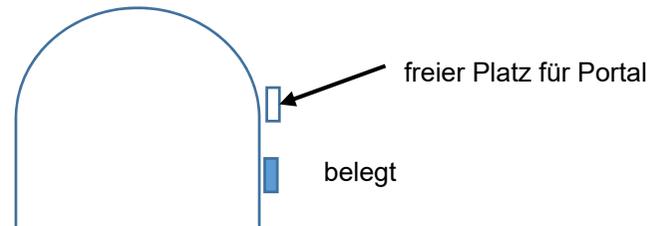
III. Bonfire entfachen:

- ◆ Drehe 1 Deiner Aufgaben um, deren Bedingung Du erfüllt hast.
- ◆ Stelle den Novizen, der sich neben diesem Bonfire befindet, auf eines der 8 Felder im Hohen Rat.
Keine Novizenfarbe darf mehrfach auf einem Feld vorkommen.
- ◆ Nimm 1 der beim gewählten Feld abgebildeten Boni ODER 1 Punkt.
Einige Felder zeigen mehrere durch Schrägstrich getrennte Boni.

Zusätzlich zur normalen Aktion darfst Du beliebig viele Bonus-Aktionen nutzen!

BONUS-Aktion:

- ◆ Erfülle 1 Aufgabe des Rates, wie in der Spielplanmitte abgebildet.
- ◆ Bringe 1 Rats-Novizen (BEIGE) in den Hohen Rat.
Der Novize muss aber noch an der Aufgabe stehen.
Auf dem Zielfeld im Hohen Rat darf noch kein Rats-Novize stehen.
- ◆ Nimm Dir den Bonus des Feldes im Hohen Rat.
- ◆ Zum Spielende gibt es für jede erfüllte Aufgabe des Hohen Rates 4 SP.



COUNTDOWN-PHASE:

- ◆ Sobald sich bei 1 / 2 / 3 / 4 mitspielenden Personen insgesamt 7 / 7 / 10 / 13 Novizen (Farben sind egal) im Hohen Rat befinden, beginnt der Countdown für die letzten 5 Runden.



Die Person, die das Spiel begann, legt den Stapel der Countdown-Plättchen auf den entsprechenden Anbau.



Immer, wenn diese Person ihren Zug beendet, gibt sie das Plättchen mit der höchsten verbliebenen Zahl im Uhrzeigersinn weiter.

Die Zahl gibt Anzahl verbliebender Züge an.

Jedes Plättchen wird immer weitergegeben und zum Ende der Runde abgeworfen.



Man kann auf 1 - x seiner Rest-Aktionen verzichten und PASST. Dafür gibt es Punkte wie Zahl des aktuellen Countdown-Plättchens angibt.



Nach Abwurf des Plättchens mit der "1" folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG:

- ◆ Es gibt folgende Punkte (SP):
 - 2 - 8 SP für jedes eigene Bonfire (je nach aufgedrucktem Wert)
 - 2 - 8 SP für jede eigene Hüterin bei einem Bonfire (entsprechend der daneben angezeigten Punktzahl)
 - 2 SP für jedes eigene Portal neben einem Bonfire
 - 2 SP für jedes eigene Weg-Plättchen mit gleicher Kristallfarbe wie benachbartes Bonfire
 - 4 SP für jede Aufgabe des Rates, deren Bedingung man erfüllt
 - 7 SP, wenn man alle 7 Bonfire entfacht hat.
 - 3 SP für jedes Schicksals-Plättchen im eigenen Vorrat
 - 1 SP für je 2 Aktionsmarker und/oder Ressourcen im eigenen Vorrat

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Bonfire siegt.

Andernfalls ist der Sieg geteilt.

Hinweis zu AUFGABEN:

- ◆ Aufgaben, die das Vorweisen bestimmter Ressourcen bzw. Aktions-Marker erfordern, erlauben nicht die Verwendung von Gold bzw. Gelben Aktions-Markern.

Aufgaben mit 7-Punkten:

- ◆ 5 gleiche Ressourcen haben (kein Gold) = Gold gilt hier nicht als Ressource.
- ◆ 2 Ressourcen je 3x haben (kein Gold) = Gold gilt hier nicht als Ressource.

Spezialisten:

- Nr. 6: Wenn Du Dir eine andere Ressource auf einem Weg-Plättchen aussuchst, als die aufgedruckte, kann es nicht Gold sein.