

# LUNA

NEL DOMINIO DELLA SACERDOTESSA DELLA LUNA

## Estratti dal diario del Campo Novizi Stephanus:

"...Così il momento è giunto: la nostra adorata Sacerdotessa Luna sceglierà l'Ordine che deciderà il suo successore.

Per essere degni davanti agli occhi di Luna, il mio Ordine mi manda in viaggio verso le nostre Isole Sacre".

"... nella sera di una lunga giornata, abbiamo finalmente completato il nuovo Santuario sull'Isola Library. Il Costruttore Capo si è assicurato che abbiamo lavorato il più duramente possibile! Eppure, non ho ancora finito per oggi: il mio Ordine mi manda in viaggio per l'Isola della Marea, là dovrò chiedere al Sacerdote locale un consiglio. Grazie ad una Pozione a base di Erbe, riuscirò ad arrivare in barca a remi prima dell'alba. Inoltre, l'arrivo di Luna è stato annunciato. Io spero tanto di poter essere finalmente al suo servizio! A meno che, naturalmente, il nostro Abate mi dia qualche altro compito. C'è così tanto da fare e siamo così in pochi! Credo che dobbiamo reclutarne di nuovi ... "

"... L'ora di pranzo - ho ricevuto la notizia che, su richiesta del nostro Abate, il Sacerdote della Marea voglia mandarmi in servizio al Tempio della Luna! Che grande onore, ed è così importante per il nostro Ordine! D'altra parte, però, mi mancherà il servizio a Luna ancora una volta. Il tempo è scaduto e devo partire per il Tempio. Perché, qualunque cosa il nostro Abate voglia che io faccia, suborderò sempre me stesso al grande obiettivo ... "



## COMPONENTI

● Questo manuale

TABELLONE

- 1 7 Isole Sacre
- 2 1 Isola del Tempio consistente di 4 pezzi di cornice
- 3 4 Tabelle Tempio

GETTONI E TESSERE

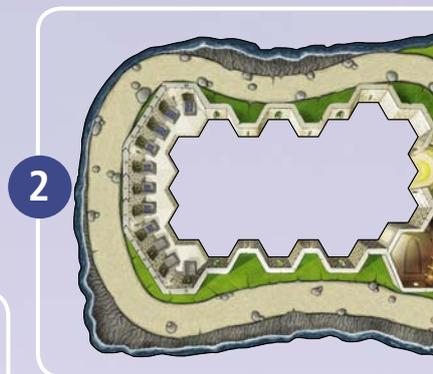
- 4 28 Tessere Tempio (di valore 1-28)
- 5 6 Tessere Guardia (di valore 6,5,4,3,2,2)
- 6 28 Gettoni Favore (4 per ognuno dei 7 Favori)
- 7 4 Gettoni Tempo
- 8 4 Gettoni "Libro della Saggezza"
- 9 91 Gettoni punti Influenza (denominazioni: 10, 5, 3, 1)

6 SAGOME SU SUPPORTO

- 10 Sacerdotessa Luna di valore "6" (4 giocatori)
- 10 Sacerdotessa Luna "5" (2-3 giocatori)
- 11 1 Capomastro
- 12 Apostata
- 13 Guardia del Tempio
- 14 Sagoma del giocatore iniziale

PEZZI DI GIOCO

- 15 13 Pezzi Novizio
- 16 6 Pezzi Santuario
- 17 1 Pezzo "Membro del Consiglio"
- 18 1 Foglio Prospetto



# DISPOSIZIONE INIZIALE

Un esempio di una situazione di gioco può essere letto alla fine dell'ultima pagina.

## Consigli per la prima partita:

- Per favore, utilizza la disposizione prestabilita! A differenza della disposizione standard, questa ti mostra come posizionare le Isole Sacre, i Santuari e i Novizi dei giocatori. Cominciare così sarà più semplice, dato che non avrai bisogno di preoccuparti di dove posizionare i tuoi pezzi iniziali. Il testo che si riferisce ai cambiamenti nella disposizione prestabilita è evidenziato in verde.
- Quando giochi per la prima volta, il grande ammontare di opzioni può creare confusione. Ti suggeriamo di giocare qualche turno per capire cosa sta accadendo, così le interrelazioni diventeranno chiare velocemente. Coloro che non possono aspettare, devono dare un'occhiata ai consigli a p.8.

Ogni giocatore riceve 5 punti influenza, i componenti del suo colore e piazza il foglio Prospetto di fronte a sé.

Scegli in modo casuale un **giocatore iniziale** e forniscigli la sagoma del giocatore iniziale.

Costruisci l'**Isola del Tempio** assemblando i 4 pezzi cornice. Cominciando dalla Porta del Tempio, piazza un numero di tabelle Tempio, scelte casualmente, uguale al numero dei giocatori, a faccia in su, all'interno della cornice. Il resto rimane a faccia in giù per il prosieguo del gioco.

Rimuovi tutte le **tessere Tempio** dal gioco che non corrispondono ad uno dei colori delle tabelle Tempio in uso. Distribuisci casualmente le tessere 1-4 (se non tolte) tra i giocatori. Quindi ogni giocatore piazza la tessera ricevuta insieme al proprio Novizio sullo spazio corretto nel Tempio, facendo corrispondere il numero della tessera. Infine, piazza un "**Libro della Saggezza**" in ognuna di queste tessere.

Piazza le **rimanenti tessere Tempio e Guardiano** sul percorso intorno al Tempio: poni il Guardiano con il numero più basso (2) vicino alla Porta del Tempio. Poi, partendo dalla tessera Tempio con il numero più alto, metti un numero decrescente, uguale al numero dei giocatori, sugli spazi liberi successivi del percorso. Continua con la successiva tessera Guardiano più alta e un altro set di tessere Tempio decrescenti fino a che tutte le tessere Guardiano e Tempio siano state poste lungo il percorso intorno al Tempio.

Piazza la sagoma **Guardiano del Tempio** sulla tessera Guardiano di valore "6".

Impila i **4 gettoni Tempo** (con la candela accesa a faccia in su) e posizionali nella Stanza Meditazione. Assicurati che il gettone Tempo con il numero "1" si trovi in fondo alla pila. Rimuovi il gettone Tempo in cima alla pila dal gioco se giochi in 2.

Cominciando con il giocatore iniziale, i giocatori mettono il loro pezzo Membro del Consiglio sul primo spazio del **Consiglio dei Sacerdoti**.

Metti i gettoni **punti Influenza** sul tabellone.

Posiziona casualmente le **7 Isole Sacre** intorno all'Isola del Tempio.  
**Disposizione prestabilita:** gira le Isole Sacre sul lato numerato e posizionale secondo questi numeri in senso orario intorno al tabellone.

Posiziona un numero corrispondente di **gettoni Favore** uguale al numero dei giocatori su ognuna delle Isole Sacre.

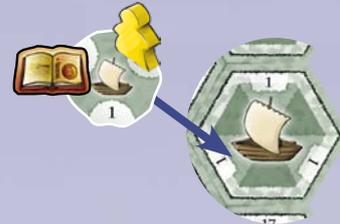
Prendi la corretta sagoma della Sacerdotessa Luna a seconda del numero dei giocatori:

- 2-3 giocatori: prendi la Sacerdotessa della Luna con il valore "5".
- 4 giocatori: prendi la Sacerdotessa della Luna con il valore "6".

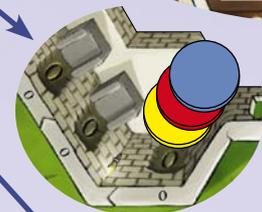
Distribuisci le sagome della Sacerdotessa della Luna, del Capomastro e dell'Apostata sulle Isole Sacre di tua scelta. Puoi posizionare più di una sagoma su una qualsiasi Isola. **Disposizione prestabilita:** piazza queste sagome come mostrato sulle Isole.

**Disposizione prestabilita:** ogni giocatore piazza un Santuario e 8 Novizi come mostrato sulle Isole. Ogni giocatore riceve un gettone Favore dalle due Isole dove non ha sopra un Santuario e un Novizio.

Esempio: il Giallo riceve la tessera Tempio "1" e la piazza insieme al suo Novizio e a un gettone "Libro della Saggezza" sullo spazio 1 nel Tempio.



In una partita a 2 giocatori, con le tabelle Tempio blu e gialle in gioco, prima piazza la **tessera Guardiano (2)**, quindi le tessere Tempio 28, 25, la **tessera Guardiano (2)**, le tessere Tempio 23, 21, la **tessera Guardiano (3)**, e così via...



Il Giallo è il giocatore iniziale; in senso orario, il Rosso e il Blu posiziono il loro pezzo Consiglio sul primo spazio del **Consiglio dei Sacerdoti**.



## Le Sagome

Questa Isola Sacra è la **prima** ad essere piazzata nella configurazione prestabilita. Posiziona su di essa **2 Novizi per colore**. Inoltre, piazza la sagoma della **Sacerdotessa della Luna** su quest'Isola.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

## Panoramica:

### 1. Turno Preliminare

Ogni giocatore posiziona 1 Santuario e 4 set di 2 Novizi sulle 7 Isole Sacre e riceve 2 gettoni Favore.

### 2. Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge su una serie di **6 turni**. Ogni turno si sviluppa in **due fasi** differenti:

**Fase Azione:** i giocatori a turno svolgono un'azione fino a che tutti i gettoni Tempo vengono girati.

#### Fase Punteggio:

- Punteggio: ricevi punti influenza dalla Sacerdotessa delle Luna e per i Novizi nel Tempio / perdi punti sull'Isola con l'Apostata.
- Preparare il turno successivo: rimetti i Novizi sulle Isole, prepara i gettoni Tempo e muovi le 4 sagome.

### 3. Fine del gioco:

Dopo 6 turni, i giocatori ricevono influenza addizionale per i loro Santuari, i gettoni Favore inutilizzati e la loro posizione nel Consiglio dei Sacerdoti. Il giocatore con il maggior numero di punti influenza vince la partita.

## 1. TURNO PRELIMINARE

- Non c'è nessun Turno Preliminare se utilizzi la disposizione prestabilita.
- Cominciando con il giocatore iniziale e continuando in senso orario, ogni giocatore piazza uno dei suoi **Santuari** su un'Isola Sacra di sua scelta. I giocatori devono scegliere Isole differenti; nessun Isola può contenere più di un Santuario all'inizio del gioco. In una partita a 2 giocatori, non puoi scegliere l'Isola delle Erbe.
- Quindi, iniziando con il giocatore iniziale, i giocatori, a turno, piazzano 4 set di 2 Novizi sulle Isole. Nessun giocatore può piazzare un altro set sull'Isola che già contiene i suoi pezzi (incluso il Santuario). I pezzi degli altri giocatori non vengono presi in considerazione per il proprio piazzamento.
- Infine, ogni giocatore riceve un **gettone Favore** da ciascuna delle due Isole dove non ha posizionato alcun pezzo.

## 2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### Fase Azione

Cominciando con il giocatore iniziale, i giocatori a turno svolgono una singola azione.

Un'azione può influire su uno o più Novizi e/o consumare di un gettone Favore.

Tutte le azioni disponibili sono elencate nel foglio Prospetto e spiegate in dettaglio nelle prossime due pagine.

#### Novizi:

Se non diversamente indicato:

- Solo i Novizi **attivi** possono svolgere azioni. Tutti i Novizi **sulle** Isole Sacre sono considerati **attivi**.
- Dopo aver svolto un'azione che coinvolge dei Novizi, piazza quelli coinvolti **accanto** all'Isola Sacra. Questi sono ora considerati **inattivi**.

Puoi svolgere azioni solo con i **tuoi** Novizi.



Novizi Attivi  
(sull'Isola Sacra)



Novizi inattivi  
(accanto all'Isola Sacra)

#### Gettoni Favore:

Rimetti tutti i gettoni Favore inutilizzati nelle loro Isole corrispondenti.

In un qualsiasi momento durante il gioco, puoi avere al massimo un gettone di ogni tipo.



Santuario



Erbe



Marea



Barca a Vela



Corruzione



Libro della Saggezza



Novizio



**Sacerdotessa della Luna:**  
offre punti influenza alla fine di un turno (vedi p. 6 "Fase Punteggio")



**Apostata:**  
i giocatori possono perdere punti influenza alla fine di un turno (vedi p. 6 "Fase Punteggio")



**Capomastro:**  
consente ai giocatori di costruire Santuari (vedi p. 4 "Costruire un Santuario")



**Guardiano del Tempio:**  
serve come contatore del turno; approva, cioè libera lotti di tessere Tempio da turno a turno (vedi p. 5 "Promozione" e p. 6 "Preparazione del Turno Successivo")

## Azioni dell'Isola (Azioni che indirizzano un'Isola specifica)

### Favore del Sacerdote (ottenere un gettone Favore)

Usa 2 Novizi su un'Isola Sacra per ottenere il gettone Favore di quell'Isola. Non puoi ottenere un gettone Favore che già possiedi.



**Bonus del Santuario:** se hai un Santuario sull'Isola in questione, hai bisogno di un solo **singolo** Novizio.

*"I tuoi Novizi aiutano il Sacerdote locale. Come ringraziamento, questi ti deve un favore."*

### Reclutamento (aggiungere Novizi al tuo Ordine)

Usa 2 Novizi su un'Isola Sacra e posizionane un altro (se disponibile) dalla tua riserva accanto a quest'Isola. Tutti i 3 Novizi sono adesso inattivi.



*"Grazie al potere persuasivo dei tuoi Novizi, un infedele ha guadagnato la fede."*

### Santuario (ottenere un bonus durante il "Favore del Sacerdote" e la "Promozione")

Restituisci un **gettone Favore del Santuario** e usa 2 Novizi sull'Isola Sacra con il Capomastro per costruire lì un Santuario (se disponibile). Puoi avere solo un singolo Santuario su ogni Isola, ma ci possono essere un qualsiasi numero di Santuari provenienti da giocatori differenti.



#### **I Santuari hanno alcuni benefici:**

- Ognuno vale **4 punti influenza** alla fine del gioco.
- Le azioni "Favore del Sacerdote" e "Promozione" necessitano di solo un singolo Novizio.
- Conta per il numero di Novizi attivi durante l'attribuzione del Punteggio della Sacerdotessa della Luna.

*"I tuoi Novizi hanno bisogno di istruzioni da parte del Costruttore Capo e realizzano materiali per costruire un nuovo Santuario."*

### Erbe (riattivare i tuoi Novizi)

Restituisci un gettone Favore Erbe per riattivare 1 o 2 Novizi inattivi su un'Isola Sacra.  
*Eccezione: non puoi farlo sull'Isola delle Erbestessa!*



*"I tuoi stanchi Novizi prendono una pozione di Erbe per riconquistare i loro poteri."*

## Azioni Movimento (Come possono spostarsi i Novizi sulle altre Isole?)

### Viaggio (muovere Novizi attivi – questi diventano inattivi)

Prendi un qualsiasi numero di **Novizi attivi** e mettili **vicino** ad un numero qualsiasi di Isole Sacre.



*"I tuoi Novizi prendono una barca a remi e remano verso un'altra Isola."*

### Marea (muovere Novizi attivi/inattivi – questi diventano/rimangono inattivi)

Restituisci un gettone Favore Marea e muovi un numero di Novizi **attivi/disattivi vicino** ad un numero qualsiasi di Isole Sacre. I Novizi spostati possono venire da un qualsiasi numero di Isole e/o dal Pontile dell'Isola del Tempio.



*"I tuoi Novizi sfruttano il servizio del traghetto del Sacerdote della Marea."*

### Barca a vela (muovere Novizi attivi – questi rimangono attivi)

Restituisci un **gettone Favore Barca a vela** e muovi 1 o 2 Novizi da un'Isola Sacra o dal Pontile dell'Isola del Tempio verso un'altra Isola Sacra. Questi Novizi rimangono **attivi!**



*"Il Sacerdote della Barca a vela presta la sua barca a vela che può contenere al massimo 2 Novizi"*

## Le azioni del tempio (Come possono entrare nel Tempio i Novizi?)

### Promozione (ottenere una tessera Tempio)

Hai bisogno di 2 Novizi da un'Isola Sacra per richiedere una **tessera Tempio gratuita e valida**: quest'ultima ha lo stesso simbolo dell'Isola. "**Valida**" significa che la tessera si trova tra la posizione del Guardiano e quella del Pontile. Metti il primo Novizio nel Tempio e disattiva un secondo Novizio proveniente dalla stessa Isola.

**Bonus del Santuario**: se possiedi un Santuario sull'Isola in questione non hai bisogno di un secondo Novizio.

**Corruzione**: restituisci un **gettone Favore Corruzione** per ottenere una tessera che si trova tra il Guardiano del Tempio e la successiva tessera Guardiano libera.

*Nota: Non puoi usare un **get one Favore Novizio** per richiedere una tessera Tempio.*



*"Il sacerdote locale ha ritenuto il tuo Novizio meritevole di entrare nel Tempio"*

### Santificazione (posiziona un Novizio nel Tempio e guadagna influenza)

Sposta una tessera Tempio **valida** e già richiesta (vedi "Promozione") insieme al suo Novizio sullo spazio corrispondente nel Tempio.

**Corruzione**: restituisci un **gettone Favore Corruzione** per spostare una tessera già reclamata ma ancora **non valida** nel Tempio, per esempio una tessera che si trova tra il Guardiano del Tempio e la successiva tessera Guardiano libera.

**Corruzione o meno**: guadagni un numero di **punti influenza** pari al numero stampato sulla tessera Guardiano su cui si trova il Guardiano.

**Rimpiazzo**: un Novizio appena posizionato **rimpiazza** un qualsiasi Novizio **avversario** per il quale siano seguenti condizioni:

- Il nuovo Novizio è **adiacente** al Novizio avversario.
- Il nuovo Novizio si trova su una tessera con un valore **più alto**.
- Il Novizio avversario non è protetto da un "**Libro della Saggezza**".

Sposta un qualsiasi Novizio rimpiazzato al **Pontile del Tempio**.

I giocatori possono riprendere i loro Novizi rimpiazzati usando un gettone Favore "Barca a vela" o "Marea". Guadagni **1 punto influenza** per ogni Novizio rimpiazzato.



Il Novizio **rosso** rimpiazza solo quello blu. Tutti gli altri Novizi o appartengono allo stesso giocatore, o hanno un numero di tessera più alto, o sono protetti da un "Libro della Saggezza".

*"Il Guardiano del Tempio assicura al tuo Novizio l'accesso al Tempio. Il suo servizio è ricompensato con influenza"*

### Libro (guadagnare influenza e protezione)

Restituisci un **gettone Favore "Libro della Saggezza"** per rimpiazzare un "Libro della Saggezza" nel Tempio.

Prendi un "Libro della Saggezza" a tua scelta e posizionalo sotto uno qualsiasi dei tuoi Novizi nel Tempio che non ne ha uno. Facendo questo, guadagni **1 punto influenza**. Inoltre, finché il libro rimane lì, il tuo Novizio è protetto dai rimpiazzati.



*"Il tuo Novizio acquisisce conoscenza ed influenza studiando il Libro della Saggezza."*

### Consiglio dei Sacerdoti (salire nel Consiglio dei Sacerdoti)

Usa un qualsiasi numero di Novizi da un'Isola qualsiasi. Sposta il tuo pezzo "Membro del Consiglio" più in alto di un numero di posizioni pari al numero di Novizi usati. Posiziona il tuo pezzo al di sopra di un qualsiasi pezzo già esistente degli altri giocatori a meno che questa non sia l'ultima posizione nel Consiglio. In questo caso, posiziona il tuo pezzo alla base della pila.



*"Il tuo Novizio supporta il Sacerdote rappresentante del tuo Ordine con informazioni di valore"*

## Altre azioni

### Espulsione dell'Apostata

Usa un qualsiasi numero di Novizi sull'Isola Sacra con l'Apostata. Poi spostalo in senso orario di un numero di Isole pari al numero di Novizi utilizzati.



*"I tuoi Novizi combattono con successo le insinuazioni dell'Apostata"*

### Novizio virtuale (sostituisci un Novizio durante un'altra azione)

Restituisci un **gettone Favore Novizio** per sostituire un Novizio attivo durante un'azione.

- Eccezioni:
- Non puoi sostituire un Novizio che reclama una tessera Tempio.
  - Non puoi usarlo per (ri)ottenere il gettone Favore "Novizio"



*"Il sacerdote del luogo invia uno dei suoi apprendisti ad aiutarti con un'azione"*

### Meditazione (gira un gettone Tempo)

Se non vuoi svolgere un'azione, gira un gettone Tempo dall'alto della pila e mettilo in una seconda pila di gettoni Tempo girati. Facendo così, la Fase Azione non termina per te! Una volta che è di nuovo il tuo turno, puoi ancora svolgere un'altra azione.

Tuttavia, una volta che l'ultimo gettone Tempo è stato girato, la Fase Azione è conclusa. Il giocatore che ha girato questo ultimo gettone, ottiene **1 punto influenza**. Il giocatore alla sua sinistra riceve la sagoma del giocatore iniziale. Questi sarà il giocatore iniziale nel prossimo turno. In una partita a 2 giocatori, passa la sagoma al tuo avversario.



*"Il tuo Novizio si astiene dal lavoro. Visita la Stanza della Meditazione e non compie un'azione"*

## Fase del punteggio

Ogni giocatore riceve/perde punti influenza in 3 modi diversi: i giocatori guadagnano influenza nel Tempio e sull'Isola con la Sacerdotessa della Luna – perdono influenza sull'Isola con l'Apostata.

### La Sacerdotessa della Luna:

Sull'Isola con la Sacerdotessa della Luna conta i Novizi **attivi** ed i Santuari di ciascun giocatore. Il giocatore con il numero più alto guadagna un numero di punti influenza pari al numero grande stampato. Il secondo e terzo posto fanno guadagnare un numero di punti influenza pari ai numeri più piccoli. Gli eventuali pareggi si risolvono in base alle posizioni relative dei giocatori nel Consiglio dei Saerdoti. Il giocatore il cui segnalino si è mosso più avanti vince il pareggio. Se c'è più di un giocatore nello stesso spazio, il giocatore il cui segnalino è più in alto vince il pareggio.

Se non ci sono un secondo e un terzo posto, nessuno riceve i punti influenza per quelle posizioni.

*"La Sacerdotessa della Luna amministra un Rito su'Isola sulla quale si è mossa e ricompensa i partecipanti più ardenti"*

### L'Apostata:

Sull'Isola con l'Apostata, conta i Novizi attivi ed inattivi di ciascun giocatore. Ogni giocatore ora perde un numero di punti influenza pari alla sua cifra più uno. I giocatori che non hanno alcun Novizio su o nelle vicinanze dell'Isola in questione, non perdono alcun punto influenza. L'Apostata non influenza i Santuari.

*"L'Apostata riesce ad indurre i Novizi in tentazione"*

### Il Tempio

Ogni giocatore guadagna un punto influenza per ogni suo Novizio presente nel Tempio.

*"Ai giocatori va una ricompensa per ogni turno in cui i loro Novizi rimangono nel Tempio"*



Il giallo riceve 6 punti influenza, il rosso 3 (a causa del suo migliore posizionamento nel Consiglio dei Sacerdoti) ed il blu ne riceve 1.



Il blu perde 4 punti influenza, il rosso ne perde 3. Il bianco ed il giallo non perdono alcun punto influenza.

## Preparazione del Turno successivo (non viene fatto alla fine del sesto Turno)

- Fai tornare alle loro isole tutti i Novizi inattivi. Ora sono di nuovo attivi.
- I segnalini della Sacerdotessa della Luna e del Capomastro si muovono in senso orario su un'altra Isola. Si muovono di un numero di isole pari al numero grande stampato.
- L'Apostata si muove in senso orario sulla successiva Isola su cui è presente almeno un Novizio.
- Il Guardiano del Tempio si muove sulla successiva tessera Guardiano sul percorso intorno al Tempio. Rimuovi dal gioco la tessera Guardiano da cui quest'ultimo se n'è appena andato. Appena il Guardiano si muove sull'ultima tessera Guardiano comincia l'ultimo turno.
- Impila nuovamente i gettoni Tempo nello stesso modo in cui sono stati impilati durante la fase di disposizione iniziale.

## 3. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del sesto turno.

I giocatori guadagnano punti influenza aggiuntivi in tre differenti categorie:

- Ogni Santuario vale **4 punti influenza**.
- Ogni gettone Favore non usato vale **1 punto influenza**.
- I giocatori guadagnano **punti influenza** in base alla loro posizione nel Consiglio dei Sacerdoti.

Infine, ogni giocatore somma i suoi punti influenza. Il giocatore con più punti influenza vince la partita – dal suo Ordine proverrà la prossima Sacerdotessa della Luna.

I pareggi si risolvono in base alla posizione nel Consiglio dei Sacerdoti (vedi "Fase del punteggio").

### Esempio di punteggio per il giallo:



**16 PI** per i suoi 4 Santuari



**2 PI** per i gettoni Favore non utilizzati



**6 PI** per la posizione nel Consiglio dei Sacerdoti

**+24 PI** per il giallo

## REGOLE SPECIALI PER IL GIOCO A 2 GIOCATORI

- Disposizione iniziale: sono necessari solo 3 gettoni Tempo.
- Durante il turno preliminare i giocatori non possono posizionare i loro Santuari sull'Isola Delle Erbe.
- Alla fine di ogni turno, quello che al momento è il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore all'avversario.
- Il primo giocatore che usa un gettone Libro in ogni turno guadagna 2 punti influenza invece che 1.

# REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIO

Il solitario si basa sulle regole per il gioco a 2 giocatori. Giochi contro un avversario virtuale che segue determinate regole. Il tuo obiettivo è di guadagnare più punti influenza di lui. Il tuo punteggio finale è la differenza tra il tuo punteggio e il suo.

## Livello 1

### Disposizione iniziale:

Prepara il gioco come si prepara per 2 giocatori, ma piazza solo 1 gettone Favore su ogni Isola e non usare i gettoni Tempo. Non piazzare ancora alcun Novizio nel Tempio. Questo viene fatto nel turno preliminare.

### Turno preliminare:

- Il tuo avversario è il primo giocatore. Piazza un Santuario ed un Novizio del suo colore sull'Isola Sacra con il Capomastro e 2 Novizi in ognuna delle altre Isole.
- Prendi un Novizio avversario dall'isola che corrisponde al simbolo della tessera del Tempio dell'avversario e piazzalo su quella tessera.
- Posiziona un tuo Novizio sulle tessere rimanenti nel Tempio insieme ad un Libro.
- Ora puoi posizionare i tuoi pezzi iniziali come al solito.

### All'inizio di ogni turno:

- Scegli un'Isola e disattiva tutti i Novizi avversari su quell'Isola. Sposta il pezzo "Membro del Consiglio" del tuo avversario di conseguenza.
  - L'avversario mette uno dei suoi Novizi su una tessera Tempio valida, se ha un Novizio attivo su un'Isola con il simbolo corrispondente. Se c'è più di un'isola che corrisponde a queste caratteristiche, scegli quella che ha il numero più alto sulla tessera. Se c'è questa tessera:
    - Posiziona la tessera in questione ed un Novizio avversario dall'isola corrispondente sull'apposito spazio nel Tempio.
    - Il tuo avversario guadagna influenza in base alla tessera Guardiano come al solito.
    - Hai già almeno un "Libro della Saggazza"? Se sì, prendi il libro che sta sulla tua tessera con il numero più basso e posizionalo sulla tessera del tuo avversario con il numero più basso. Il tuo avversario guadagna **1 punto influenza**.
- Se questa tessera non c'è il tuo avversario non guadagna una tessera Tempio in questo turno.

### Durante la Fase Azione:

- Se rimpiazza un Novizio avversario dal Tempio, mettilo sull'isola successiva corrispondente alla tessera da cui proviene. Il Novizio è inattivo.

### Alla fine di ogni turno:

- La Fase Azione termina quando non vuoi più fare azioni.
- Il tuo avversario ha almeno un Novizio attivo sull'isola con il Capomastro? Se sì, posiziona uno dei suoi Santuari su quell'isola se non ce n'è già uno.
- Il tuo avversario **non perde** influenza a causa dell'Apostata.
- L'Apostata si muove sull'isola successiva in senso orario che contiene uno o più dei **tuo** Novizi.

## Livello 2

### Addizionalmente alle regole per il Livello 1:

Durante la Fase Azione, l'Apostata blocca **tutte** le azioni sulla "sua" Isola, **eccetto "Espulsione"**. Questo significa che puoi usare un gettone Favore "Novizio" e/o i tuoi Novizi su quest'isola per spostare l'Apostata. Qualsiasi altra azione è proibita su quest'isola.

## Livello 3

### Addizionalmente alle regole per il Livello 1:

- Durante la disposizione iniziale, posiziona il Capomastro e la Sacerdotessa della Luna sulla stessa Isola.
- Durante la Fase Azione, l'Apostata blocca **tutte** le azioni sull'isola in cui si trova. Questo significa che è proibita anche l'azione "Espulsione".



## CONSIGLI DI GIOCO

Queste azioni sono consigliabili nel primo turno:

- **"Santuario"**: se 2 dei tuoi Novizi si trovano sull'isola con il Capomastro, prendi in considerazione di usare un gettone favore Santuario per costruirti un Santuario. Potresti aver bisogno di fare l'azione "Favore" prima per acquisire quel gettone.
- **"Promozione"**: potresti voler piazzare un Novizio su una tessera Tempio e muoverlo nel Tempio con la tua prossima azione (Santificazione).
- **"Reclutamento"**: prendi in considerazione di reclutare più Novizi – più ne hai, più possibilità avrai nei prossimi turni.
- **"Favore"**: raccogli qualche gettone favore.
- **"Marea"**: usa un gettone favore Marea (se disponibile) e prepara i tuoi Novizi inattivi per il prossimo turno. Per esempio: posizionali accanto all'Isola su cui è presente il tuo Santuario iniziale per usarlo nel prossimo turno, oppure posizionali dove si troveranno il Capomastro e la Sacerdotessa della Luna nel prossimo turno.
- **"Viaggio"**: se non hai nessun gettone favore Marea, sposta alcuni dei tuoi Novizi attivi per prepararti al turno successivo.
- **"Il Consiglio dei Sacerdoti"**: da giocatore iniziale, potresti volerti muovere avanti nel Consiglio dei Sacerdoti per vincere i pareggi, per esempio sull'Isola con la Sacerdotessa della Luna per ottenere più influenza.



Esempio di una partita a 3 giocatori

### Acknowledgments:

Designer: Stefan Feld

Editor: Ralph Bruhn und Andreas Odendahl

Artwork: Klemens Franz / atelier198

3D-Artwork: Andreas Resch



© 2010 Hall Games  
www.hallgames.de

English language publisher:

Z-Man Games, Inc. © 2010

64 Prince Road, Mahopac,  
NY 10541



www.zmangames.com

Traduzione italiana di Giovanni Messina e Roberta Ascrizzi, offerta a titolo gratuito dal negozio online [www.uplay.it](http://www.uplay.it)

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 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 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, Igliska 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 Kretzschmar, Antje Lauxmann, Karin Wild, Steffen Hufnagel, Claudio Usai, Thilo Bruhn, Wolfgang 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, Bianca Muschalek, Alex Nikolaus, Julia Frerberg, Helge Ostertag, Marcel Straub, Daniela Rosenberg, David Rosenberg and Volker Schwägerl.

TRADUZIONE ITALIANA  
Giovanni Messina e Roberta Ascrizzi

IMPAGINAZIONE  
Francesco Messina

TRADUZIONE OFFERTA DAL NEGOZIO  
UPLAY.IT

Quando il gioco si fa... in scatola.  
[www.uplay.it](http://www.uplay.it)



La traduzione in lingua italiana è stata realizzata e pubblicata a cura di uplay.it. Tutti i diritti di Luna e del suo regolamento originale appartengono ai rispettivi proprietari.

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma è da intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana.

Il lavoro di traduzione e impaginazione è offerto dal negozio di giochi da tavolo [www.uplay.it](http://www.uplay.it) a titolo completamente gratuito. Qualsiasi utilizzo improprio, oltre che la diffusione per fine di lucro del presente manuale, è da ritenersi estraneo agli intenti originali e l'autore, insieme a uplay.it, se ne discostano nettamente e non si ritengono in alcun modo responsabili.

Si prega di segnalare qualsiasi errore o svista a [info@uplay.it](mailto:info@uplay.it) inserendo nell'oggetto della mail Regolamento ITA Luna.

Luna – Regolamento italiano – revisione unica 06/12/2010