



Blue Moon Gesandte und Inquisitoren Inquisitoren und Gesandte



Die fantastische Spielwelt von Reiner Knizia für 2 Spieler ab 12 Jahren

Die Legende geht weiter

Seit der Nacht des Schicksals hat es viele Kämpfe zwischen den Völkern Blue Moons gegeben, aber keiner der beiden Thronfolger hat die Oberhand gewonnen. Dem Ruf der königlichen Thronfolger folgend greifen Gesandte aus fremden Kulturen in den Konflikt ein. Die erbitterten Feinde, Prinzessin Elinor und Prinz Roland, mischen sich nun auch unmittelbar in die Geschehnisse ein und senden ihre loyalsten Inquisitoren, um den Anführern der Völker zu helfen und diese zum Sieg zu führen.

Während sich die Kämpfe ausweiten, besinnen sich die Völker stärker auf sich selbst, um neue Kraft zu schöpfen. Schließlich entwickeln die Auserwählten, jene die den Heiligen Drachen und Blue Moon einst am Nächsten standen, Zweifel über das Vorgehen. Wird der Weg des Krieges und der Aggression jemals zu Frieden und Wohlstand zurückführen?

Spielmaterial

Die Erweiterungen „Gesandte und Inquisitoren“ und „Inquisitoren und Gesandte“ enthalten je 30 Spielkarten. Diese Karten vergrößern die bestehenden Völkersets und bieten neue Möglichkeiten, sowohl für das Spiel mit den vorsortierten und spielfertigen Völkersets wie für die Zusammenstellung eigener Kartensets.

Schnelleinstieg: Das Spiel mit den Gesandten

Die beiden Erweiterungen sind in erster Linie dazu geschaffen worden, das Spiel mit selbst zusammengestellten Kartensets variabler und vielfältiger zu gestalten. Aber natürlich kann man damit auch die vorsortierten und spielfertigen Völkersets erweitern.

Dazu wählen beide Spieler je ein vorsortiertes und spielfertiges Völkerset und fügen die diesem Volk zugehörigen Auserwählten und zusätzlichen

Völkerkarten aus den Erweiterungen „Gesandte und Inquisitoren“ und „Inquisitoren und Gesandte“ hinzu. Wenn die Spieler nur eine der beiden Erweiterungen haben, erhält jedes Völkerset eine oder zwei neue Karten. Haben die Spieler beide Erweiterungen, erhält jedes Völkerset drei neue Karten.

Außerdem wählen die Spieler je einen der Gesandten und fügen die auf der Karte genannten sieben Karten ihren vorgefertigten Völkersets hinzu. Wenn beide Erweiterungen zur Verfügung stehen, sollte jedes Kartenset aus genau 40 Karten bestehen. Hinzu kommen noch der jeweils zugehörige Anführer und der Gesandte, die beide an der Seite angelegt werden.

Die ausschließliche Funktion der Gesandten ist festzulegen, welcher Spieler welche Karten im Spiel mit den vorsortierten und spielfertigen Völkersets zugeteilt bekommt. Die Inquisitoren werden im Spiel mit den vorsortierten und spielfertigen Völkersets nicht verwendet.

Zusammenstellung der Kartensets: Das Spiel mit den Inquisitoren

Wenn die Spieler ihre eigenen Kartensets zusammenstellen wollen, einigen sie sich darauf, mit den Inquisitoren zu spielen. Dazu bereitet jeder Spieler ein oder mehrere Kartenset(s) vor. Für jedes Set wählt man nicht nur einen Anführer, sondern auch einen der Inquisitoren aus. Die Bedingungen für die Zusammenstellung der Kartensets stehen auf dem jeweiligen Anführer.

Hinzu kommen die Modifizierungen, die auf dem ausgewählten Inquisitor stehen. Einige grundsätzliche Regeln bleiben bestehen:

- ☉ Jedes Kartenset (ohne Anführer und Inquisitor) muss genau die angegebene Anzahl von Karten enthalten.
- ☉ Alle Karten im Set müssen verschieden sein.
- ☉ Das Kartenset darf beliebig viele Karten des eigenen Volkes enthalten (dies sind die Karten mit dem jeweiligen Völkernamen vor der Kennziffer).

© Die Gesamtzahl der Monde auf allen Karten, die nicht zum eigenen Volk gehören, darf die angegebene Zahl nicht überschreiten.

Die Gesandten werden im Spiel mit selbst zusammengestellten Kartensets nicht verwendet.

Zu Beginn des Spiels wählen beide Spieler den Anführer und Inquisitor eines ihrer vorbereiteten Sets und decken diese gleichzeitig auf. Jeder Spieler legt seinen Anführer etwas nach unten versetzt auf seinen Inquisitor offen an die Seite des Spielplans, an der „Anführer“ aufgedruckt ist. Danach verläuft das Spiel wie in den Regeln des Basisspiels beschrieben. Wenn man mehr als ein Spiel spielt, müssen die Spieler zuvor vereinbaren, ob sie alle Spiele mit demselben Set spielen wollen oder ob sie vor jedem Spiel erneut eins ihrer zusammengestellten Sets auswählen. Natürlich darf dabei dasselbe Set auch mehrfach zum Einsatz kommen. Der Spieler, der zuerst mindestens fünf Kristalle gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

Tutu

Die Tutu-Karten werden wie jeder andere Charakter oder jede andere Unterstützung verwendet.

Hyla

Ein Spieler darf in seiner Phase „Anführeraktion“ statt einer Anführeraktion eine Hyla-Karte aus seiner Hand auslegen. Seine Hyla-Karte legt er offen an der Seite des Spielplans aus, die den „Anführern“ gegenüberliegt. Eine bereits ausliegende Hyla-Karte wird sofort, unabhängig davon welcher Spieler diese ausgelegt hatte, offen auf den Abwurfstapel des Spielers gelegt, der sie ausgelegt hatte. Die jeweils zuletzt ausgelegte Hyla-Karte bleibt aktiv, auch über einzelne Kämpfe hinaus, entweder bis eine neue Hyla-Karte ausgelegt wird oder bis das Spiel zu Ende ist. Zu jeder Zeit darf nur **ein** Spieler **eine** Hyla-Karte ausliegen haben.

Intervention

Die Interventionen repräsentieren den direkten Eingriff der beiden Thronfolger ins Geschehen. Ein Spieler legt seine Intervention aus der Hand als Reaktion auf die Aktion seines Gegners aus, so wie es auf der Karte steht. Er liest die Sonderfunktion vor und legt die Intervention auf seinen Abwurfstapel. Wenn die Intervention eines Spielers die Karte seines Gegners aufhebt, wird die Karte des Gegners auf dessen Abwurfstapel gelegt und nicht als ausgelegte Karte in dieser Phase gezählt. Der Gegner darf dafür eine Ersatzkarte auslegen. Eine so aufgehobene Karte wird nicht aktiv, daher können auch Karten mit dem GESCHÜTZT-Symbol aufgehoben und abgeworfen werden.

Beispiel: Hebt ein Spieler eine in der Verstärkungs- und Unterstützungsphase gerade ausgelegte Verstärkung seines Gegners auf, darf der betroffene Spieler eine andere Verstärkung oder Unterstützung auslegen.

Wenn ein Spieler die Karte „Das habe ich erwartet!“ als direkte Antwort auf die Intervention seines Gegners auslegt, werden beide Interventionen auf die Abwurfstapel gelegt. In diesem Fall gilt die ursprünglich vom Spieler ausgelegte Karte. Wenn ein Spieler die gegnerische „Das habe ich erwartet!“-Karte mit seiner eigenen „Das habe ich erwartet!“-Karte kontert, werden beide Karten auf die Abwurfstapel gelegt und die ursprüngliche Intervention bleibt gültig.

Kristall-Karten

Die Kristall-Karten sind nur in der Erweiterung „Inquisitoren und Gesandte“ enthalten. Ein Spieler darf in seiner Phase „Anführeraktion“ statt einer Anführeraktion eine Kristall-Karte aus seiner Hand auslegen. Jedoch darf man eine Kristall-Karte nur auslegen, wenn man den darauf angegebenen, farbigen Drachen auf seiner Seite hat. Wenn ein Spieler eine Kristall-Karte auslegt, legt er sie offen neben seine(n) Inquisitor/Anführer/

Anführeraktionen, um seine Errungenschaft anzuzeigen. Legt ein Spieler eine Kristall-Karte aus und sein Gegner hat bereits Kristall-Karten ausliegen, müssen beide Spieler jeweils eine Kristall-Karte auf ihre Abwurfstapel legen. Zu jeder Zeit darf nur **ein** Spieler Kristall-Karten ausliegen haben. Diese Karten bleiben so lange aktiv, wie sie ausliegen.

Am Ende des Spiels beeinflussen die ausliegenden Kristall-Karten die Wertung: Falls der Gewinner des Spiels Kristall-Karten ausliegen hat, gewinnt er einen zusätzlichen Kristall für jede dieser Karten. Hat der Verlierer des Spiels Kristall-Karten ausliegen, wertet der Spielgewinner für jede dieser Karten einen **Drachen** weniger, bis zum Minimum von null Drachen – aber der Gewinner erhält immer einen Kristall für den Spielgewinn und der Verlierer gewinnt niemals Kristalle.

Beispiel: Ein Spieler gewinnt das Spiel mit einem Drachen auf seiner Seite. Sein Gegner hat zwei Kristall-Karten ausliegen. Der Gewinner erhält nur einen Kristall für den Spielgewinn.

Mit den Kristall-Karten kann ein Spieler jetzt die erforderliche Anzahl von fünf oder mehr Kristallen in einem einzigen Spiel erreichen, um Gesamtsieger zu werden.

Aktionskarten und ERSETZEN-Symbol



Wie bereits erklärt, darf ein Spieler in seiner Phase „Anführeraktion“ entweder eine Anführeraktion, eine Hyla-Karte oder eine Kristall-Karte auslegen. Diese Karten heißen „Aktionskarten“. Es gibt noch eine weitere Handlungsmöglichkeit während der Phase „Anführeraktion“: Statt eine Aktionskarte auszulegen, darf ein Spieler **eine** Karte, die das ERSETZEN-Symbol trägt, aus seiner Hand auf seinen Abwurfstapel legen, ohne dass dies eine Auswirkung hat. Anschließend darf er entscheiden, eine Ersatzkarte von seinem Nachziehstapel zu ziehen.

Hinweis: Nur die Anführeraktionen werden als gesonderter Stapel etwas nach unten versetzt offen auf dem Anführer abgelegt. Alle anderen Aktionskarten werden offen auf dem Abwurfstapel abgelegt.

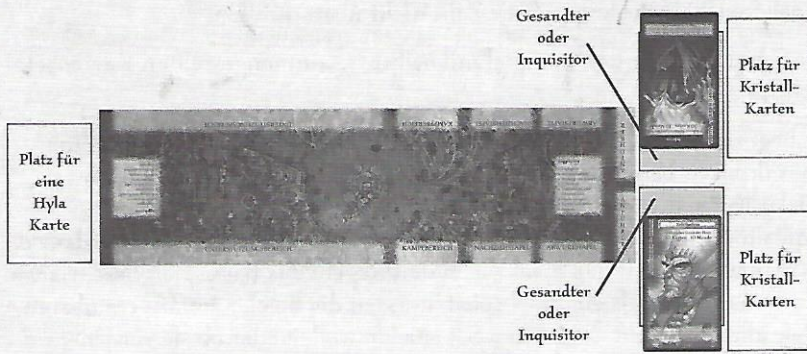
Die Auserwählten

Die Auserwählten sind Anführeraktionen, die beide Spieler betreffen. Wenn ein Spieler einen Auserwählten auslegt, führt der Gegner die Anweisungen immer als Erster aus.

Sonderregel

Karten, auf denen „**Ich muss** ...“ steht, haben Vorrang vor allen Sonderfunktionen auf anderen Karten, einschließlich Karten mit der Sonderfunktion „**ignorieren**“ und solchen Karten, auf denen „**Du darfst keine** ...“ steht.

So werden die neuen Karten ausgelegt:



Der Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten und vielseitigsten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind bereits von ihm erschienen: „Durch die Wüste“, „Lost Cities“, „Spy“, „Einfach Genial“ und mehrere Spiele zum bekannten Fantasy-Epos „Der Herr der Ringe“.

In Erinnerung an David Farquhar. Wir werden ihn und seine wertvollen Beiträge zu Blue Moon und vielen anderen Spielen schmerzlich vermissen.

Illustrationen: Daren Bader, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Jeremy Jarvis, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Darrell Riche, Franz Vohwinkel, Lars Grant-West, Sam Wood

Art Direction und Gestaltung: Franz und Imelda Vohwinkel

Redaktion: TM-Spiele

Für die Mitwirkung bei der Entwicklung dieser Erweiterungen dankt der Autor David Farquhar, Kevin Jacklin und Martin Higham. Ein besonderer Dank geht an

Chris Dearlove für seine zahlreichen Beiträge. Autor und Verlag danken außerdem allen Testspielern, insbesondere Chris Boote.

Erscheinungstermine der Erweiterungen:

Gesandte und Inquisitoren: Februar 2005

Inquisitoren und Gesandte: Herbst 2005

KOSMOS®
 © 2005 KOSMOS Verlag
 Postfach 106011
 D-70049 Stuttgart
 Telefon: +49(0)711-2191-0
 Fax: +49(0)711-2191-422
 e-mail: bluemoon@kosmos.de
 www.blue-moon-games.com
 www.kosmos.de



Die Legende geht weiter
 Seit der Macht des Schicksals hat es viele Kämpfe zwischen den Völkern Blue Moons gegeben, aber keiner der beiden Thronfolger hat die Oberhand gewonnen. Dem Rasus der königlichen Thronfolger folgend greifen Gesandte aus fremden Kulturen in den Konflikt ein. Die erbitterten Feinde, Ertragsin, Elnor und Tring, Roldand, mischen sich nun auch unmittelbar in die Geschehnisse ein und senden ihre loyalsten Inquisitoren, um den Anführern der Völker zu helfen und diese zum Sieg zu führen.
 Während sich die Kämpfe ausweiten, bestimmen sich die Völker stärker auf sich selbst, um neue Kämpfe zu schaffen.

Die fantastische Spielwelt von Reiner Knizia für 2 Spieler ab 12 Jahren

Inquisitoren und Gesandte

Blue Moon