



Blue Moon City

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Hinweis: Die eigentliche Spielregel steht auf den Seiten 1-3. Auf der Seite 4 finden Sie ein ausführliches Beispiel und auf den Seiten 4 und 5 sind die Spielkarten näher erklärt. Die Seiten 6-8 bieten zusätzliche Informationen über die fantastische Blue Moon Welt, die Sie für das Spiel jedoch nicht benötigen.

Spielziel

Das Dunkle Zeitalter ist vorüber. Doch die zerstörten Gebäude von Blue Moon City lassen gerade noch erahnen, wie prächtig die Stadt einst war. Die Völker Blue Moons haben geschworen, ihre Stadt wieder aufzubauen. Die drei Drachen sind zurückgekehrt, um den Wiederaufbau zu unterstützen. Nach und nach entstehen all die fantastischen Gebäude neu. Als Belohnung für ihre Leistungen erhalten die Spieler Stücke des zerstörten Heiligen Kristalls, die sie dem Gott Blue Moon opfern. Sobald ein Spieler genügend Kristallstücke geopfert hat, ist der Heilige Kristall wiederhergestellt und Blue Moon City erstrahlt in neuem Glanz. Wer die meisten Opfer erbracht hat, ist Sieger und würdig, die Geschicke der Stadt zu lenken.

Spielmaterial

- 21 Gebäudetafeln (beidseitig bedruckt)
- 1 Obelisk
- 80 Völkerkarten in 8 Farben (10 Karten pro Volk)
- 4 Spielfiguren
- 40 Bausteine (pro Spielerfarbe 10).
- 40 Kristallstücke (20 x mit dem Wert 1, 20 x mit dem Wert 3)
- 15 goldene Drachenschuppen
- 3 Drachen

Spielvorbereitungen

- ☉ Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.
- ☉ Die Gebäudetafeln werden mit der Bauskizze nach oben ausgelegt: Der Marktplatz mit abgebildetem Obelisken (die Rückseite trägt das Blue Moon Logo) wird in die Mitte gelegt, an den Seiten werden der Palast (5/4/4/3) und die drei Tempel (5/4/3) angelegt. Die übrigen Gebäudetafeln werden gemischt und nach dem Zufallsprinzip so ausgelegt, dass die kreuzförmige Form der Stadt entsteht (siehe Abbildung rechts).
- ☉ Jeder Spieler erhält in einer Farbe seine Spielfigur und 10 Bausteine. Die Spielfiguren werden auf den Marktplatz gestellt. Seine Bausteine legt jeder vor sich ab.
- ☉ Der Obelisk wird neben die Stadt gelegt: Im Spiel zu zweit stehen die beiden äußeren 7-er Felder nicht zur Verfügung. Darauf werden zwei Bausteine einer nicht verwendeten Farbe gesetzt.
- ☉ Die Kristallstücke werden nach Werten sortiert und offen neben den Obelisken gelegt.
- ☉ Die Drachenschuppen werden auf die andere Seite des Obelisken gelegt: Bei vier Spielern kommen alle 15 Schuppen ins Spiel; bei drei Spielern nur 12, bei zwei Spielern 9 Schuppen.
- ☉ Die drei Drachen werden neben die Stadt gesetzt.
- ☉ Die Völkerkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 8 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben der Stadt bereitgelegt.

So wird die Spielfläche z.B. aufgebaut:



Spielablauf

Überblick über das Spielgeschehen

Die Spieler bewegen ihre Figuren über die Gebäudetafeln, auf die sie durch Ausspielen von Karten Bausteine setzen. Sind alle Felder einer Gebäudetafel mit Bausteinen belegt, kommt es zu einer Wertung. Dabei erhalten die Spieler Belohnungen in Form von Kristallstücken, Karten oder Drachenschuppen. Die Kristallstücke benötigen sie, um sie auf dem Marktplatz dem Obelisken zu opfern. Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl Opfer gebracht, hat er gewonnen. Bei dem Streben nach den Kristallstücken nutzen die Spieler die besonderen Fähigkeiten der Völker Blue Moons.

Ablauf eines Spielzugs

Der großartigste Spieler wird Startspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Phasen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Bewegung

- ☉ Die eigene Spielfigur darf waagrecht und senkrecht **bis zu zwei** Gebäudetafeln weit bewegt werden. Dabei ist es erlaubt, die Richtung zu wechseln.
- ☉ Durch den Einsatz von grauen Karten kann ein Spieler seine Figur mehr als zwei Gebäudetafeln weit bewegen (siehe Seiten 4/5, „Die Sonderfunktionen“).
- ☉ Es ist erlaubt, seine Spielfigur in seinem Zug gar nicht zu bewegen.

- ☉ In dieser Phase kann man durch Ausspielen von schwarzen, roten oder blauen Karten die zugehörigen Drachen bewegen. Drachen werden waagrecht und senkrecht bewegt, Richtungswechsel ist erlaubt (siehe Seiten 4/5, „Die Sonderfunktionen“).

2. Baustein setzen (und eventuell Gebäude werten)

- ☉ Nach Abschluss seiner Bewegungsphase kann der Spieler auf der Gebäudetafel, auf der seine Spielfigur nun steht, mit Hilfe seiner Karten einen oder mehrere Bausteine setzen.
- ☉ Dabei kann man die Sonderfunktionen der weißen, braunen und grünen Karten nutzen (siehe Seiten 4/5, „Die Sonderfunktionen“).
- ☉ Wird das letzte Feld eines Gebäudes besetzt, kommt es zu einer Wertung (siehe unten rechts, „Wertung eines fertig gestellten Gebäudes“).
- ☉ Befindet man sich in dieser Phase mit seiner Spielfigur auf dem Marktplatz, kann man dem Obelisken ein Opfer bringen oder mit Hilfe der gelben Karten auch mehrere (siehe Seiten 4/5, „Die Sonderfunktionen“).

3. Karten nachziehen

- ☉ Am Ende seines Spielzugs zieht der Spieler zwei Karten vom verdeckten Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.
- ☉ Es ist erlaubt, **vor** dem Nachziehen **eine oder zwei** Karten aus seiner Hand auf den offenen Ablagestapel zu werfen. Für jede abgeworfene Karte zieht man dann eine zusätzliche Karte nach. *Wirft ein Spieler z. B. eine Karte ab, so zieht er also insgesamt drei Karten nach.*
- ☉ Hat ein Spieler in seinem Spielzug überhaupt keine Karte ausgespielt, so erhält er jetzt dennoch zwei Karten.
- ☉ Die Spieler dürfen beliebig viele Karten auf der Hand halten.
- ☉ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

Die Völkerkarten

- ☉ Auf den Völkerkarten sind die Angehörigen der verschiedenen Völker Blue Moons abgebildet.
- ☉ Jede Karte hat eine Farbe und einen Zahlenwert. Beides ist für den Bau der Gebäude von Bedeutung.
- ☉ Die Karten mit den **Werten 1 und 2** haben **Sonderfunktionen**, die durch verschiedene Symbole dargestellt werden.
- ☉ Karten mit dem Wert 3 haben **keine** Sonderfunktion.
- ☉ Nutzt ein Spieler die Sonderfunktion einer Karte, kann er sie jedoch nicht mehr für den Bau eines Gebäudes einsetzen.
- ☉ Die Sonderfunktionen werden auf den Seiten 4/5 näher erklärt, siehe „Die Sonderfunktionen der Völkerkarten“.



Die Gebäudetafeln

- ☉ Jede Gebäudetafel zeigt auf der einen Seite eine Bauskizze des in Planung befindlichen Gebäudes. Mit dieser Seite nach oben werden die Tafeln zu Beginn ausgelegt.
- ☉ Die Bauskizzen zeigen in den Farben der Völkerkarten (außer den grünen Khind-Karten) ein bis drei einfarbige Felder mit einer Zahl. Das sind die Bauabschnitte. **Hinweis:** Der Palast hat als einziges Gebäude vier bunte Bauabschnitte.
- ☉ Die Farbe und die Zahl eines Bauabschnitts geben die Farbe und den Gesamtwert der Karten an, die für diesen Bauabschnitt gespielt werden müssen. *Will man z. B. eine blaue 3 belegen, muss man blaue Karten im Gesamtwert 3 abgeben.*
- ☉ Wurden alle Bauabschnitte eines Gebäudes gebaut, ist das Gebäude fertig gestellt.



- ☉ Alle Spieler, die daran beteiligt waren, erhalten dann die Belohnungen, die oben links auf der Tafel zu sehen sind: Die Belohnung neben dem Stern erhält nur der Spieler, der die meisten Bauabschnitte gebaut hat (Großer Baumeister). Darunter steht die Belohnung, die alle Spieler (auch der Große Baumeister) erhalten, die einen oder mehrere Bauabschnitte gebaut haben.

- ☉ Auf der anderen Seite der Gebäudetafel ist das fertig gestellte Gebäude zu sehen.
- ☉ Nachdem ein Gebäude gebaut wurde, wird die Gebäudetafel umgedreht, so dass nun das fertige Gebäude in seiner ganzen Pracht zu sehen ist.
- ☉ Unterhalb des Gebäudes ist eine weitere Belohnung abgebildet. Diese erhalten die Spieler zusätzlich, wenn sie später ein Gebäude neben diesem schon gebauten Gebäude fertig stellen.

Hinweis: Damit die Spieler wissen, welche zusätzliche Belohnung ein Gebäude bringt, ist diese auch auf den Bauskizzen in dem Feld oben rechts abgebildet.



Baustein auf eine Gebäudetafel setzen



- ☉ Steht ein Spieler nach Abschluss seiner Bewegungsphase mit seiner Spielfigur auf einer Gebäudetafel, kann er dort einen Baustein setzen. Das gilt natürlich auch, wenn er gar nicht gezogen ist, sondern seine Spielfigur noch aus der letzten Runde dort steht.
- ☉ Der Spieler wählt einen **beliebigen** Bauabschnitt und spielt Karten der entsprechenden Farbe und mit dem angegebenen Gesamtwert aus und legt sie auf den Ablagestapel. Hat man keine passenden Kartenwerte, darf man auch mehr abgeben („überzahlen“).
- ☉ Als Zeichen seiner Wiederaufbauleistung setzt man auf den entsprechenden Bauabschnitt einen Baustein der eigenen Farbe.
- ☉ Man darf in einem Spielzug an einem Gebäude mehrere Bausteine einsetzen. Jeder Baustein muss jedoch einzeln bezahlt werden.

Beispiel: Es ist nicht möglich, die Felder 4 und 2 einer Gebäudetafel zu belegen, indem man zwei Karten mit den Werten 3 abgibt. Mit der einen 3 könnte zwar das Feld 2 „überbezahlt“ werden, für das Feld 4 müssten aber noch Karten im Wert von mindestens 4 abgegeben werden.

- ☉ **Der Palast:** Will man einen Baustein auf einen der vier bunten Bauabschnitte des **Palastes** setzen, dann darf man Karten in jeder beliebigen Farbe spielen. Jedoch dürfen für jeden Bauabschnitt nur Karten **einer** einzigen Farbe eingesetzt werden.

Beispiel: Es ist nicht möglich, auf dem Palast den Bauabschnitt mit dem Wert 4 zu belegen, indem man eine gelbe Karte mit dem Wert 3 und eine blaue Karte mit dem Wert 1 abgibt, da es sich um zwei verschiedene Farben handelt.



Wertung eines fertig gestellten Gebäudes

Belohnung für „Großen Baumeister“

Belohnung für alle Spieler



- ☉ Wird auf den letzten unbesetzten Bauabschnitt eines Gebäudes ein Baustein gesetzt, dann ist der Wiederaufbau vollendet und das Gebäude wird gewertet. **Hinweis:** Ein ausführliches Beispiel für die Wertung eines fertig gestellten Gebäudes befindet sich auf Seite 4.
- ☉ Zunächst wird festgestellt, welcher Spieler der „Große Baumeister“ = an dem Gebäude ist. Das ist der Spieler, der die **meisten Bausteine** auf dem Gebäude stehen hat.

Er erhält als Belohnung die Kristallstücke, Karten oder Drachenschuppen, die oben links auf der Bauskizze (**neben** dem Sternsymbol) abgebildet sind. Bei Gleichstand wird zu Gunsten des Spielers entschieden, der einen seiner Bausteine weiter links platziert hat (Leserichtung).

- ☉ **Jeder Spieler** (auch der „Große Baumeister“), der mindestens einen Baustein auf die Gebäudetafel gesetzt hat, erhält so viele **Kristallstücke** in den Werten 1 und 3 wie in der Reihe unter dem Sternsymbol abgebildet sind. Beim Palast erhält jeder 1 Kristallstück, 1 Karte und 1 Drachenschuppe.

- ☉ Außerdem erhält **jeder** Spieler (auch der „Große Baumeister“), der mindestens einen Baustein auf die Gebäudetafel gesetzt hat, Kristallstücke, Karten und/oder Drachenschuppen entsprechend den Symbolen auf waagrecht oder senkrecht **benachbarten** Gebäuden, die **bereits fertig gestellt** sind.



Hinweis: Die Spieler erhalten die Belohnungen nicht pro eingesetztem Baustein.

Auch wenn ein Spieler mehr als einen Baustein auf der Gebäudetafel stehen hat, erhält er die Belohnungen nur einmal.

- ☉ Gewonnene Kristallstücke und Drachenschuppen legt man vor sich ab. Kristallstücke bleiben verdeckt, so dass ihre Werte für die anderen Spieler nicht zu sehen sind. Selbst darf man die Werte aber jederzeit nachsehen.
- ☉ Karten, die ein Spieler während seines Zuges erhält, muss er zunächst verdeckt auf die Seite legen. Er darf sie erst anschauen und auf die Hand nehmen, nachdem er am Ende seines Zuges Karten nachgezogen hat. Andere Spieler, die bei der Wertung Karten erhalten haben, dürfen diese sofort auf die Hand nehmen.
- ☉ Nachdem ein Gebäude gewertet wurde, nehmen die Spieler ihre Bausteine wieder zurück; die Gebäudetafel wird von der Seite mit der Bauskizze auf die Seite mit dem fertig gestellten Gebäude gedreht. Spielfiguren und Drachen, die vor dem Umdrehen auf der Tafel standen, werden danach wieder auf die umgedrehte Gebäudetafel gesetzt.



Die Drachen und die Drachenschuppen



Die Drachen belohnen die Spieler für ihre Leistung beim Wiederaufbau der Stadt.

- ☉ Drachenschuppen kann man außer bei der Wertung eines fertig gestellten Gebäudes erhalten, wenn man einen Baustein auf eine Gebäudetafel setzt, auf der sich ein oder mehrere Drachen befinden.
- ☉ Die Drachen werden durch die Sonderfunktionen der schwarzen, roten und blauen Karten (siehe Seiten 4/5 „Die Sonderfunktionen“) in der Stadt bewegt.
- ☉ Sind Drachen (einer oder mehrere) auf einer Gebäudetafel anwesend und setzt ein Spieler dort einen Baustein ein, dann erhält er **für jeden** Drachen dort eine Drachenschuppe.
- ☉ Auch wenn der Spieler im gleichen Zug einen weiteren Baustein setzt, erhält er trotzdem nur einmal für die anwesenden Drachen eine oder mehrere Schuppen. *Stehen auf einer Gebäudetafel z. B. zwei Drachen und der Spieler setzt einen Baustein, so erhält er zwei Drachenschuppen. Setzt er im selben Zug einen weiteren Baustein auf dieses Gebäude, erhält er jedoch keine weiteren Schuppen.*

Wertung der Drachenschuppen

- ☉ Wenn die letzte Drachenschuppe aus dem Vorrat genommen wird, erfolgt **sofort** eine Wertung. Sollten einem Spieler noch Schuppen zustehen, die er aber – weil der Vorrat aufgebraucht ist – nicht mehr nehmen kann, zählt man diese dennoch zu den tatsächlich vorhandenen Schuppen des Spielers hinzu.

- ☉ Der Spieler, der **alleine die meisten** Schuppen hat, erhält Kristallstücke **im Wert 6**.
- ☉ Haben mehrere Spieler die meisten Schuppen, erhalten sie Kristallstücke im Wert 3.
- ☉ Jeder andere Spieler, der **mindestens drei** Schuppen hat, erhält Kristallstücke **im Wert 3**.
- ☉ Wer weniger als drei Schuppen hat, bekommt nichts.
- ☉ Nachdem die Schuppen gewertet wurden, werden sie als neuer Vorrat wieder neben den Obelisken zurückgelegt. Spieler, die weniger als drei Schuppen haben, **behalten** jedoch ihre Schuppen. So haben sie einen kleinen Vorteil für die nächste Schuppenwertung.

Beispiel für eine Schuppenwertung:

Gespielt wird zu dritt. Spieler Violett besitzt 5 Drachenschuppen. Er setzt einen Baustein auf ein Gebäude, auf dem zwei Drachen anwesend sind. Dafür bekommt er 2 weitere Schuppen hinzu. Im Vorrat liegt jedoch nur noch 1 Drachenschuppe! Dennoch erhält er beide Schuppen; die eine aus dem Vorrat und die andere denkt er sich einfach dazu. Jetzt besitzt Violett 7 Schuppen (6 als Plättchen und 1 „im Sinn“). Nun folgt sofort die Schuppenwertung. Spieler Blau besitzt 4 Schuppen, Spieler Grau hat 2 Schuppen. Da Violett allein die meisten Schuppen hat, erhält er Kristallstücke im Wert 6 und Blau im Wert 3. Grau geht leer aus, da er für die Wertung mindestens drei Schuppen haben muss. Spieler Violett und Blau legen alle ihre Schuppen wieder als nächsten Vorrat zurück. Grau darf seine beiden Schuppen behalten.

Kristallstücke dem Obelisken opfern

- ☉ Steht ein Spieler nach Abschluss seiner Bewegungsphase mit seiner Spielfigur auf dem Marktplatz in der Mitte der Stadt, kann er dem Obelisken **ein** Opfer bringen. Das gilt natürlich auch, wenn er gar nicht gezogen ist, sondern seine Spielfigur noch aus der letzten Runde dort steht.
 - ☉ Bringt ein Spieler ein Opfer, setzt er einen seiner Bausteine auf ein Feld des Obelisken. Da die Felder von unten nach oben aufgefüllt werden, belegt man zuerst ein Feld mit dem Wert 7. Sind alle 7-er-Felder besetzt, wird eine 8 belegt usw.
 - ☉ Der Spieler muss so viele Kristallstücke zum Vorrat zurücklegen, wie es die Zahl in dem Feld verlangt, auf das er seinen Baustein gesetzt hat. *Um z. B. ein Feld mit einer 9 belegen zu können, muss man Kristallstücke im Wert 9 abgeben.*
 - ☉ Hat man keine passenden Kristallstücke, ist es erlaubt, mit dem Vorrat zu wechseln.
- Hinweis:** Sollte sich ein Drache auf dem Marktplatz befinden, so erhält man für das Setzen des Bausteins keine Drachenschuppe, da es diese nur beim Bau der Gebäude gibt.



SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler dem Obelisken eine bestimmte Anzahl von Opfern gebracht hat – abhängig von der Spielerzahl. Dieser Spieler hat dann gewonnen. Das sind

- ☉ bei 2 Spielern: 6 Opfer
- ☉ bei 3 Spielern: 5 Opfer
- ☉ bei 4 Spielern: 4 Opfer

Hinweis: Am Ende des Spiels sind einige Gebäude der Stadt meistens noch nicht fertig gestellt.

Variante

Da bis auf die fünf inneren Gebäudetafeln die anderen sechzehn zufällig verteilt werden, sieht die Stadt jedes Mal anders aus und es ergeben sich immer andere Nachbarschaften. Wenn Sie noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen wollen, können Sie den Marktplatz mit dem Obelisken in die Mitte der Spielfläche legen und **alle** Gebäudetafeln, also auch den Palast und die drei Tempel, zufällig darum herum platzieren, so dass die kreuzförmige Form der Stadt wie in der Abbildung auf Seite 1 entsteht.

Beispiel für einen Spielzug

- ① Spieler Violett beginnt seinen Spielzug, indem er seine Spielfigur von der Herberge zwei Gebäudetafeln weiterbewegt und auf die Universität zieht. Der Bauabschnitt mit dem Wert 2 ist bereits von Spieler Grau besetzt.
- ② Violett legt aus der Hand eine blaue 1 ab und wendet die Sonderfunktion dieser Karte an, d.h. er setzt den blauen Drachen auf die Universität (siehe unten rechts die Sonderfunktion der blauen Karten).
- ③ Dann spielt er je eine weiße 2-er- und 3-er-Karte aus und setzt einen Baustein auf den Bauabschnitt mit dem Wert 5. Da außer dem blauen auch noch der rote Drache auf der Gebäudetafel steht, erhält der Spieler jetzt 2 Drachenschuppen.



Die Gebäudewertung: Durch das Setzen seines Bausteins ist die Universität fertig gestellt. Daher wird sie nun gewertet. Zwar haben Violett und Grau je einen Baustein auf die Universität gesetzt, aber der Baustein von Violett auf dem Feld 5 steht weiter links. Also bekommt Violett als Belohnung eine Drachenschuppe (Belohnung neben dem Stern). Dann bekommen beide Spieler je 1 Kristallstück (Belohnung unter dem Stern). Weitere Kristallstücke im Wert 3 erhalten beide für den benachbarten fertigen Tempel des Feuers und zwei Karten für die benachbarte fertige Markthalle. Die Karten sieht sich Violett noch nicht an und legt sie zunächst verdeckt vor sich ab. Zum Schluss werden die Bausteine zurückgenommen und die Gebäudetafel wird umgedreht, so dass nun die fertige Universität zu sehen ist. Darauf werden nun die violette Spielfigur und die beiden Drachen zurückgestellt. Violett beendet seinen Zug, indem er zwei Karten ablegt und vier neue nachzieht. Als Letztes darf er nun auch seine beiden vor sich liegenden Karten aufnehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

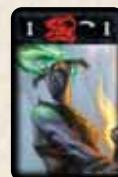
Die Sonderfunktionen der Völkerkarten

Die Karten haben die Werte von 1 bis 3, mit denen die Spieler zum Wiederaufbau der Gebäude beitragen. Darüber hinaus besitzen alle Karten, mit den Werten 1 oder 2 Sonderfunktionen, die dann aktiviert werden, wenn die betreffende Karte während eines eigenen Zuges ausgespielt wird. Wird die Sonderfunktion einer Karte genutzt, dann kann diese Karte **nicht** gleichzeitig zum Wiederaufbau eingesetzt werden.

Die Sonderfunktionen

Schwarze Karten – Die Vulca (während der Bewegungsphase):

Die feurigen Vulca stehen Lika, dem Drachen des Feuers, nahe.



Mit einer schwarzen Vulca-Karte im Wert 1 kann man den roten Drachen auf eine **beliebige** Gebäudetafel setzen. Der Drache kann sich auch außerhalb der Stadt befinden.



Mit einer schwarzen Vulca-Karte im Wert 2 kann man den roten Drachen **bis zu drei** Gebäudetafeln weiterziehen. Das geht nur, wenn er sich bereits in der Stadt befindet.

Rote Karten – Die Terrah (während der Bewegungsphase):

Die kraftvollen Terrah stehen Doran, dem Drachen der Erde, nahe.



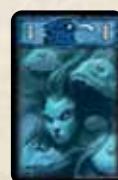
Mit einer roten Terrah-Karte im Wert 1 kann man den grünen Drachen auf eine **beliebige** Gebäudetafel setzen. Der Drache kann sich auch außerhalb der Stadt befinden.



Mit einer roten Terrah-Karte im Wert 2 kann man den grünen Drachen **bis zu drei** Gebäudetafeln weiterziehen. Das geht nur, wenn er sich bereits in der Stadt befindet.

Blaue Karten – Die Aqua (während der Bewegungsphase):

Die ausgleichenden Aqua stehen Sessa, dem Drachen des Wassers, nahe.



Mit einer blauen Aqua-Karte im Wert 1 kann man den blauen Drachen auf eine **beliebige** Gebäudetafel setzen. Der Drache kann sich auch außerhalb der Stadt befinden.



Mit einer blauen Aqua-Karte im Wert 2 kann man den blauen Drachen **bis zu drei** Gebäudetafeln weiterziehen. Das geht nur, wenn er sich bereits in der Stadt befindet.

Graue Karten – Die Flit (während der Bewegungsphase):

Die vogelähnlichen Flit transportieren die Spieler.



Mit einer grauen Flit-Karte im Wert 1 kann man seine Spielfigur auf eine **beliebige** Gebäudetafel setzen.



Mit einer grauen Flit-Karte im Wert 2 kann man seine Spielfigur **bis zu zwei** zusätzliche Gebäudetafeln weiterziehen. Damit ist es möglich, bis zu vier Gebäudetafeln in einem Zug weiterzuziehen.

Hinweis: Da diese Sonderfunktion nur in der Bewegungsphase eingesetzt werden kann, ist es z. B. nicht möglich, zuerst zwei Gebäudetafeln weiterzuziehen, darauf einen Baustein zu setzen und anschließend durch Nutzung der Sonderfunktion noch einmal bis zu zwei Gebäudetafeln weiterzuziehen.

Grüne Karten – Die Khind (während der Phase „Baustein setzen“):

Die neckischen Khind können für jede Farbe eingesetzt werden.



Alle grünen Khind-Karten haben den Wert 1 und können für eine beliebige Farbe eines Bauabschnitts als Joker genutzt werden oder zusätzlich zu weiteren Karten **einer** beliebigen Farbe, um diese zum Einsetzen eines Bausteins auf eine Gebäudetafel zu verwenden.

Beispiel: Ein Spieler will einen Bauabschnitt in der Farbe Blau mit dem Wert 4 besetzen. Da er nur eine blaue Karte im Wert 2 hat, spielt er zusätzlich zwei grüne Karten als Joker aus.

Braune Karten – Die Mimix (während der Phase „Baustein setzen“):

Die naturverbundenen Mimix können als Paare für eine andere Farbe genutzt werden.



Zwei braune Mimix-Karten (außer Mimix-Karten mit dem Wert 3) können als **eine** Karte einer beliebigen Farbe mit dem Wert 3 genutzt werden, um diese zum Einsetzen **eines** Bausteins auf eine Gebäudetafel zu verwenden. Es ist erlaubt, weitere Karten in dieser Farbe hinzuzufügen, um einen Bauabschnitt zu besetzen.

Beispiel: Ein Spieler will einen Bauabschnitt in der Farbe Gelb mit dem Wert 5 besetzen. Er nutzt zwei braune Karten mit den Werten 1 als eine gelbe 3 und legt noch zwei gelbe Karten mit dem Wert 1 dazu.

Weißer Karten – Die Hoax (während der Phase „Baustein setzen“):

Die trickreichen Hoax können Farben umwandeln.



Gegen Abgabe einer weißen Hoax-Karte mit dem Wert 1 kann man bis zu vier Karten **einer** Farbe statt **einer** anderen Farbe ausspielen, um diese zum Einsetzen eines Bausteins auf eine Gebäudetafel zu verwenden.



Gegen Abgabe einer weißen Hoax-Karte mit dem Wert 2 kann man **eine** Karte einer beliebigen Farbe statt einer anderen Farbe ausspielen, um diese zum Einsetzen eines Bausteins auf eine Gebäudetafel zu verwenden.

Beispiel: Ein Spieler will einen Bauabschnitt in der Farbe Rot mit dem Wert 3 besetzen. Er besitzt aber keine rote Karte. Daher legt er eine weiße Karte mit dem Wert 2 ab. Diese erlaubt es ihm nun, eine graue 3 auszuspielen und diese als eine rote 3 zu nutzen.

Gelbe Karten – Die Pillar (während der Phase „Baustein setzen“):

Die schweigsamen Pillar ermöglichen zusätzliche Opfer.



Mit einer gelben Pillar-Karte im Wert 1 oder 2 kann man auf dem Marktplatz **ein** zusätzliches Opfer bringen. Um diese Sonderfunktion nutzen zu können, muss man jedoch zusätzliche Kristallstücke im Wert 1 oder 2 abgeben.

Beispiel: Ein Spieler steht mit seiner Figur auf dem Marktplatz, um ein Opfer zu bringen. Er setzt eine gelbe Karte mit dem Wert 1 und eine gelbe Karte mit dem Wert 2 ein und darf nun zwei weitere Opfer bringen. Für die beiden Karten muss er allerdings zusätzlich Kristallstücke im Wert 3 abgeben.



Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den bekanntesten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind zahlreiche Spiele von ihm erschienen. Zu den erfolgreichsten zählen „Lost Cities“, die Spiele zu „Der Herr der Ringe“, „Einfach Genial“ und das fantastische „Blue Moon“-Kartenspiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Kartenillustrationen: Daren Bader, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Franz Vohwinkel.

Illustration und Grafik: Franz Vohwinkel

Für die große Hilfe bei der Entwicklung der Blue Moon Welt dankt der Autor David Farquhar † und Kevin Jacklin. Ein besonderer Dank geht an die zahlreichen Testspieler, insbesondere an Iain Adams, Jon Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Andy Parsons.

Art.-Nr: 690984

KOSMOS[®]

© 2006 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

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Die Gebäude in Blue Moon City

Marktplatz



Der Marktplatz war vor dem Dunklen Zeitalter der Dreh- und Angelpunkt allen Lebens in Blue Moon City. In seinem Zentrum stand ein Obelisk, dessen Spitze der Heilige Kristall von Psi eingenommen hatte, der das direkte Bindeglied zwischen Blue Moon und seiner Welt war. Erst wenn der Kristall, der in der Nacht des Schicksals zersplitterte, wieder zusammengesetzt ist, wird Blue Moon in die Welt zurückkehren.

Palast



Hier lebte einst der alte König, zusammen mit Prinz Roland und Prinzessin Elinor. In der Hoffnung und Erwartung, dass den Völkern dereinst ein neuer König oder eine neue Königin von Blue Moon gesendet wird, muss der Palast im Osten des Marktplatzes wieder aufgebaut werden, auch wenn er zunächst leer stehen wird.

Tempel des Feuers



Der Tempel des Feuers befindet sich im Norden des Marktplatzes. Er war das Heim von Lika, dem Drachen des Feuers, und beherbergte die Heilige Flamme. Viele Vulca gehörten zu seinen Auserwählten, den Hohepriestern Likas, welche von ihm in die Geheimnisse der Magie eingeweiht wurden.

Tempel der Erde



Der Tempel der Erde befindet sich im Süden des Marktplatzes. Er war das Heim von Doran, dem Drachen der Erde, und beherbergte den Heiligen Baum des Lebens. Viele Terrah gehörten zu seinen Auserwählten, den Hohepriestern Dorans, welche durch ihn lernten, sich die Naturgewalten untertan zu machen.

Tempel des Wassers



Der Tempel des Wassers befindet sich im Westen des Marktplatzes und trennt somit räumlich den Tempel des Feuers und den Tempel der Erde voneinander, um die Gegensätze dieser beiden widerstreitenden Elemente in der Waagschale zu halten. Der Tempel war das Heim von Sessa, dem Drachen des Wassers und beherbergte die Heilige Quelle. Viele Aqua gehörten zu seinen Auserwählten, den Hohepriestern Seshas, deren wichtigstes Anliegen der Ausgleich und die Harmonie zwischen den Völkern war.

Aquädukt



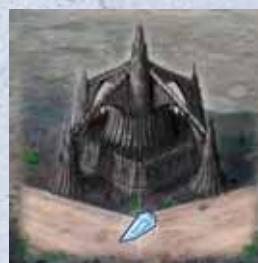
Ein Meisterwerk der Baukunst, das für die Verteilung des Wassers über ganz Blue Moon City sorgte. Von den Hoax erdacht, den Terrah gebaut und den Aqua gepflegt und instand gehalten, war das Aquädukt ein Beweis für die vormalige und nun neu entstehende Eintracht zwischen den Völkern.

Herberge



Viele Terrah sehen es als ihre heilige Pflicht an, am Montag nach Blue Moon City zu pilgern und Doran, der den Terrah am nächsten steht, zu huldigen. Die meisten von ihnen kamen in der Herberge der Terrah unter, die an weniger betriebsamen Tagen aber auch jedem Angehörigen der übrigen Völker offen stand.

Zitadelle



Was die von Lika auserwählten Vulca über Magie erfuhren, gaben sie hier an die Angehörigen ihres Volkes weiter. Ein Hort des Wissens der etwas anderen Art wird hier neu entstehen, sobald Lika in den neu errichteten Tempel des Feuers einziehen wird. Bis dahin werden die Vulca-Magier alles daransetzen, dass ihr Wissen nicht in Vergessenheit gerät.

Wachturm



Der große Wachturm der Flit-Flugbereitschaft. Praktisch nur aus der Luft angreifbar, konnte er doch dem Beben in der Nacht des Schicksals nicht standhalten. Nicht nur ein Wachturm, sondern auch ein Mahnmal, allen Flit nachfolgender Generationen zur Warnung, sich niemals ausschließlich auf die trügerische Sicherheit der Lüfte zu verlassen.

Große Halle



Die Anlaufstation für jede Mimix, die nach Blue Moon City kam. Hier fand sich immer eine Vielzahl von Angehörigen der Schwesternschaft - und natürlich tagte hier der große Rat der Schwesternschaft, wann immer er zusammentrat.

Universität



Hier lehrten die Hoax vor dem Dunklen Zeitalter die Angehörigen aller Völker. Auch wurden hier die seltsamen, nur den Hoax verständlichen Maschinen entwickelt, die während der Kriege so viel Leid über alle Völker brachten - aber auch das Überleben der Hoax sicherten. Nach dem Wiederaufbau soll die Universität dazu dienen, das verbliebene Wissen der ältesten Hoax an die jüngeren Generationen zu überliefern.

Markthalle



Was auch immer die Pillar von ihren weiten Reisen in ferne Länder mitbrachten – sofern sie es nicht eifersüchtig als ihr Geheimnis hüteten – hier ließ es sich erstehen; Nutzgüter, Kunstgegenstände oder Informationen aller Art. Nirgends sonst in Blue Moon City waren auf engerem Raum mehr Angehörige aller Völker Blue Moons anzutreffen. Und nirgends sonst verbreiteten sich Gerüchte schneller.

Bibliothek



Die Blue Moon Bibliothek war vor dem Dunklen Zeitalter der Hort allen Wissens. Auch nach dem Wiederaufbau der Bibliothek werden die Hoax noch viele Jahre benötigen, um alles noch verbliebene Wissen aufs Neue niederzulegen und zu archivieren. Viele Generationen wird es dauern, bis die Blue Moon Bibliothek wieder zu dem wird, was sie dereinst darstellte: Die vollständige Sammlung des Erfahrungsschatzes aller Völker Blue Moons.

Handelshaus



Was den Weg nicht in die Markthalle fand – oder finden sollte, das landete häufig hier. Von hier aus organisierten die Pillar auch ihr Exportgeschäft zu fremden Völkern wie den Phar und den Buka.

Flugturm



Ein auf die Belange der Flit perfekt zugeschnittener Turm mit einer Vielzahl von Landeplätzen und Einflugschneisen. Auch wenn die Khind gerne spotteten, dort ginge es zu wie in einem Flit-Schlag.

Stadtresidenz



Hier residierte die geistige Herrin der Mimix samt ihrem Hofstaat, wann immer sie Blue Moon City aufsuchte. Vielleicht ist dies in den letzten Dekaden vor dem Dunklen Zeitalter zu selten geschehen – doch mit dem Wiederaufbau von Blue Moon City und dem damit verbundenen Beginn eines neuen Zeitalters, soll dies wieder anders werden.

Klosterturm



Nur wenig ist über die geheime Flugschiff der Flit bekannt – und noch weniger lassen die Flit verlauten, was sich einst hinter den Mauern ihres Klosterturms abspielte. Diese Enthüllung wird wohl bis zum Abschluss des Wiederaufbaus warten müssen.

Karawanserei



Der Sammlungsort für alle Pillar, die Zwischenstation in Blue Moon City machten, um sich von den Strapazen der langen Reisen zu erholen und sich zwischendurch einmal mit Gleichgesinnten auszutauschen. Hier herrschte ein ständiges Kommen und Gehen, denn lange hielt es keinen Pillar an einem Ort.

Therme



Ein Hort der Harmonie in Blue Moon City, der nicht nur Angehörigen aller Völker zur Entspannung diente, sondern einmal mehr durch die heißen Quellen in den Tiefen der Erde die verbindende Kraft des Wassers zwischen den Elementen Feuer und Erde symbolisierte.

Eisengießerei



Feuer ist ein zerstörerisches, aber auch schaffendes Element. Alle Völker Blue Moons profitierten von den hier geschaffenen Werkzeugen. Doch auch eine Vielzahl der Waffen, die im Dunklen Zeitalter eingesetzt wurden, waren hier in der Glut-hitze der Öfen und Schmieden der Vulca entstanden, bevor das Gebäude zerstört wurde.

Mühle



Die Terrah bestellten das Land und waren für die Versorgung von Blue Moon City verantwortlich. In ihrer gigantischen Mühle konnten viele Tonnen Getreide in kürzester Zeit gemahlen werden – genug, um ganz Blue Moon City zu ernähren.

Möchten Sie mehr über die faszinierende Welt von Blue Moon erfahren?

Zum Beispiel, wie es zu den Auseinandersetzungen zwischen den Völkern kam und warum Blue Moon City überhaupt zerstört wurde? - Dann sollten Sie das Blue Moon Kartenspiel und die einzelnen Völker der Welt von Blue Moon kennen lernen!

Im Blue Moon Kartenspiel übernimmt jeder Spieler die Rolle des Anführers eines der Völker und tritt mit diesem Volk gegen eines der anderen Völker an. Das Kartenspiel ist also ein reines Zwei-Personen-Kartenduell. Allerdings eines der besonderen Art, denn ähnlich wie im Brettspiel hat jedes Volk besondere Eigenschaften. Diese sind im Kartenspiel aber deutlich ausgeprägter als in Blue Moon City - jedes Volk hat individuelle Stärken und Schwächen und stellt somit jeweils andere Anforderungen an die Spieler.



Im **Blue Moon Kartenspiel** sind bereits zwei Völkersets enthalten, so dass Sie sofort losspielen können. Dort lernen Sie zum einen die feurigen **Vulca**, die Meister der Magie kennen. Die Macht der Vulca liegt in erster Linie in ihrer Stärke begründet und dort vornehmlich im Bereich Feuer. Diffizile oder auf lange Sicht angelegte Strategien entsprechen weniger der Natur der Vulca.

Ihnen gegenüber stehen die **Hoax**, die so ziemlich das Gegenteil der Vulca darstellen. Die Hoax sind intelligente, oft weise Denker und Philosophen, mit einem ausgeprägten Sinn für Geschichte. Körperlich sind sie eher schwach, jedoch verfügen sie über ein ganzes Arsenal trickreicher Gerätschaften, um stärkere Gegner zu bezwingen.

Weitere Völkersets sind einzeln erhältlich. Jedes Set kann ohne weitere Vorbereitungen gegen jedes andere Set gespielt werden.

Als weitere Völkersets gibt es:



Die Mimix

Die naturverbundenen Mimix sind ein Volk, das vornehmlich aus weiblichen Wesen besteht. Sie treten am liebsten paarweise auf, denn sie wissen: Die beste Verbündete der Mimix ist ... eine Mimix! Damit können Sie sich gut gegen starke Einzelgegner behaupten.



Die Flit

Diese vogelähnlichen Geschöpfe wirken zwar schwach, haben es aber faustdick hinter den Flügeln. Sie vermeiden jeglichen körperlichen Kontakt mit ihren Gegnern und stecken bis unter die letzte Feder voll von überraschenden Dingen, die sie aus der Luft auf ihre Gegner werfen.



Die Khind

Obwohl die Khind keine Kinder mehr sind, haben sie sich durchaus eine ordentliche Portion Kindlichkeit bewahrt. „Respektlos“ dürfte es am besten treffen, denn die anderen Völker werden von den Khind nicht wirklich Ernst genommen. Die Khind sind zu Gangs zusammengeschlossen und können somit auch gegen starke Einzelgegner bestehen.



Die Terrah

Die kraftvollen Terrah stellen in mehr als einer Hinsicht den direkten Gegenpart zu den leicht erregbaren Vulca dar. Ihr ureigenes Element ist die Erde und sie gebieten über ein gewaltiges Repertoire an Naturgewalten, von tosenden Stürmen bis hin zu alles verschlingenden Erdspalten und Erdbeben.



Die Pillar

Diese introvertierten Einzelgänger haben auf ihren weiten Reisen Kontakte zu fremdartigen Wesen und Völkern geknüpft, die nicht zu den Geschöpfen Blue Moons gehören. Sie gebieten über mächtige Raupen und pflegen freundschaftliche Beziehungen zu Riesenschmetterlingen.



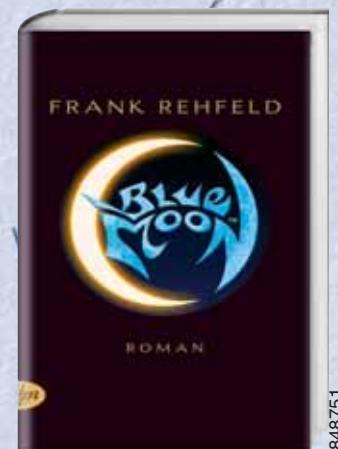
Die Aqua

Diese Wesen des Wassers nutzen dessen Kraft auf vielfältige Weise. Im Kampf setzen sie sowohl die Kreaturen dieses Elements ein, wie auch das Wasser selbst, angefangen beim einfachen Strudel bis hin zur alles überschwemmenden Sturmflut.

Der Roman zum Spiel

Blue Moon ist gefangen im Chaos eines zerstörerischen Krieges: Prinzessin Elinor und Prinz Roland kämpfen unerbittlich um den Thron und tyrannisieren ihre Untertanen. Die Völker Blue Moons, einst friedliche Nachbarn, sind erbitterte Feinde geworden, der Goldene Drache Ordrac ist verschwunden und mit ihm das Herzstück des Psi-Kristalls, die einzige Hoffnung auf Frieden. Heimlich brechen acht Auserwählte, angeführt vom jungen Hoax-Krieger Thelenos, auf, um den Goldenen Drachen zu suchen. Doch ihnen sind finstere Fremde mit mörderischen Absichten auf den Fersen...

www.langen-mueller-verlag.de



ISBN 3-7844-3032-5

T.Nr. 2848751