

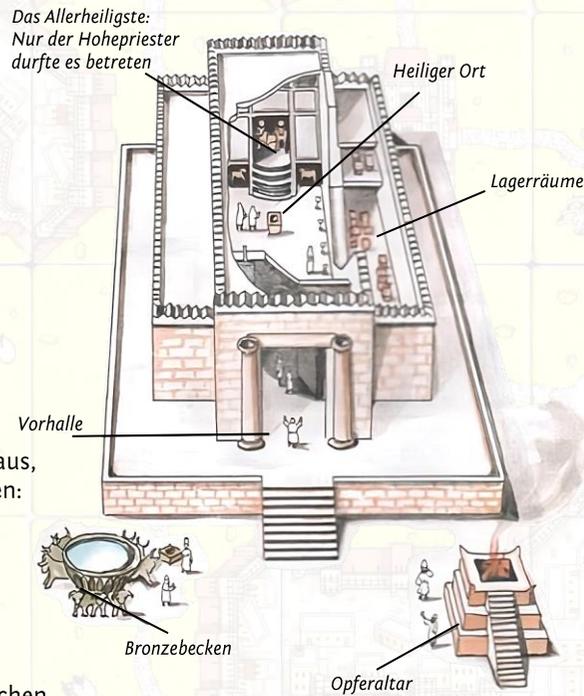
## Die Bundeslade

Auf dem Berg Sinai erhielt Mose nicht nur die zwei Steintafeln mit den 10 Geboten, sondern auch die Bauanleitungen für die Stiftshütte und die Bundeslade. Die Bundeslade sollte das sichtbare Zeichen des Bundes Gottes mit seinem Volk sein. In ihr wurden die beiden Steintafeln mit den 10 Geboten, der Stab Aarons und ein Krug mit Manna aufbewahrt. Die Lade war aus Akazienholz gefertigt und innen und außen mit Feingold überzogen. Sie stand zuerst im Allerheiligsten der Stiftshütte und später im Allerheiligsten des Tempels Salomos. Nur einmal im Jahr, am Versöhnungstag (Yom-Kippur), durfte der Hohepriester das Allerheiligste betreten und besprengte den Deckel der Bundeslade mit dem Blut eines ausgewählten Opfertieres. Die Bundeslade war Gott heilig und verkörperte seine Gegenwart. Als die Israeliten unter der Führung Josuas durch den Jordan gingen, teilte die Bundeslade das Wasser. Als die Mauern Jerichos fielen, war die Bundeslade dabei. Als das Standbild der Philister, die Gottheit Dagon, zerstört wurde und die Philister von Krankheiten heimgesucht wurden, war es die Bundeslade, die das alles auslöste. Über den Verbleib der Bundeslade nach der Eroberung Jerusalems durch Nebukadnezar ist nichts bekannt.



## Der Tempel Salomos

König David beschloss, in Jerusalem einen Tempel zu Ehren Gottes zu bauen. Der Tempel sollte die Stiftshütte (Zelt der Zusammenkunft oder Heiligtum Gottes) ersetzen, die dem Volk Israel fast 500 Jahre lang als Zentrum des Glaubens gedient hatte. David hatte bereits einen Bauplatz bestimmt und viel Material für den Bau gesammelt. Doch Gott untersagte ihm das Bauprojekt. Salomo war es, der den Plan seines Vaters David ausführte und den Tempel in 7 Jahren Bauzeit fertig stellte. Der Tempel bestand aus drei Teilen: Vorhalle, Heiligtum, Allerheiligstes. Die Wände im Inneren des Tempels wurden mit Zedernholz getäfelt und mit reinem Gold überzogen. Als der Bau des Tempels vollendet war, wurde die heilige Bundeslade ins Allerheiligste des Tempels gebracht. Während der Einweihungszeremonie breitete sich eine Wolke im Tempel aus, so dass die Priester ihre Arbeit nicht mehr verrichten konnten: Der Tempel wurde von der Herrlichkeit Gottes erfüllt. Hier nahm Gott Wohnung bei seinem Volk und hier war der zentrale Ort der Gottesverehrung. Mit der Zeit verlor der Tempel an Bedeutung und somit auch der Glaube des Volkes an den Gott seiner Väter. Könige wie Joasch und Josia konnten nur zeitweise eine Erneuerung des Glaubens und des Tempeldienstes erreichen. Der Tempel wurde 586 v. Chr. von den Babyloniern zerstört.



## Propheten

Die Propheten des Alten Testaments waren vor allem Sprecher Gottes. Sie verkündeten dem Volk oder einzelnen Personen, was Gott ihnen in einer bestimmten Situation zu sagen hatte. Die Worte wurden ihnen durch den Geist Gottes eingegeben und konnten Mahnungen, Trost oder Gerichtsandrohnungen enthalten. Propheten hatten die Gabe, Ereignisse der Zukunft vorzusehen, daher auch der Name „Seher“. Selbst Wunder konnten sie im Auftrag Gottes bewirken, wie z. B. Elia und Elisa. Berühmt ist die Geschichte des Propheten Jona, auf dessen Predigt hin die Stadt Ninive Buße tat. Propheten waren selten anerkannt und beliebt, weil sie oft unbequeme Nachrichten übermittelten. Manche mussten Schläge, Verhaftung und Tod in Kauf nehmen. Bekannt ist der weinende Prophet Jeremia, der das Volk im Namen Gottes vor den Babyloniern warnte, aber dafür die schlimmsten Anfeindungen erdulden musste. Das Alte Testament enthält 17 Bücher, die Propheten zugeschrieben werden. Zur Zeit Salomos lebte der Prophet Nathan, der ihn zum König gesalbt hatte.

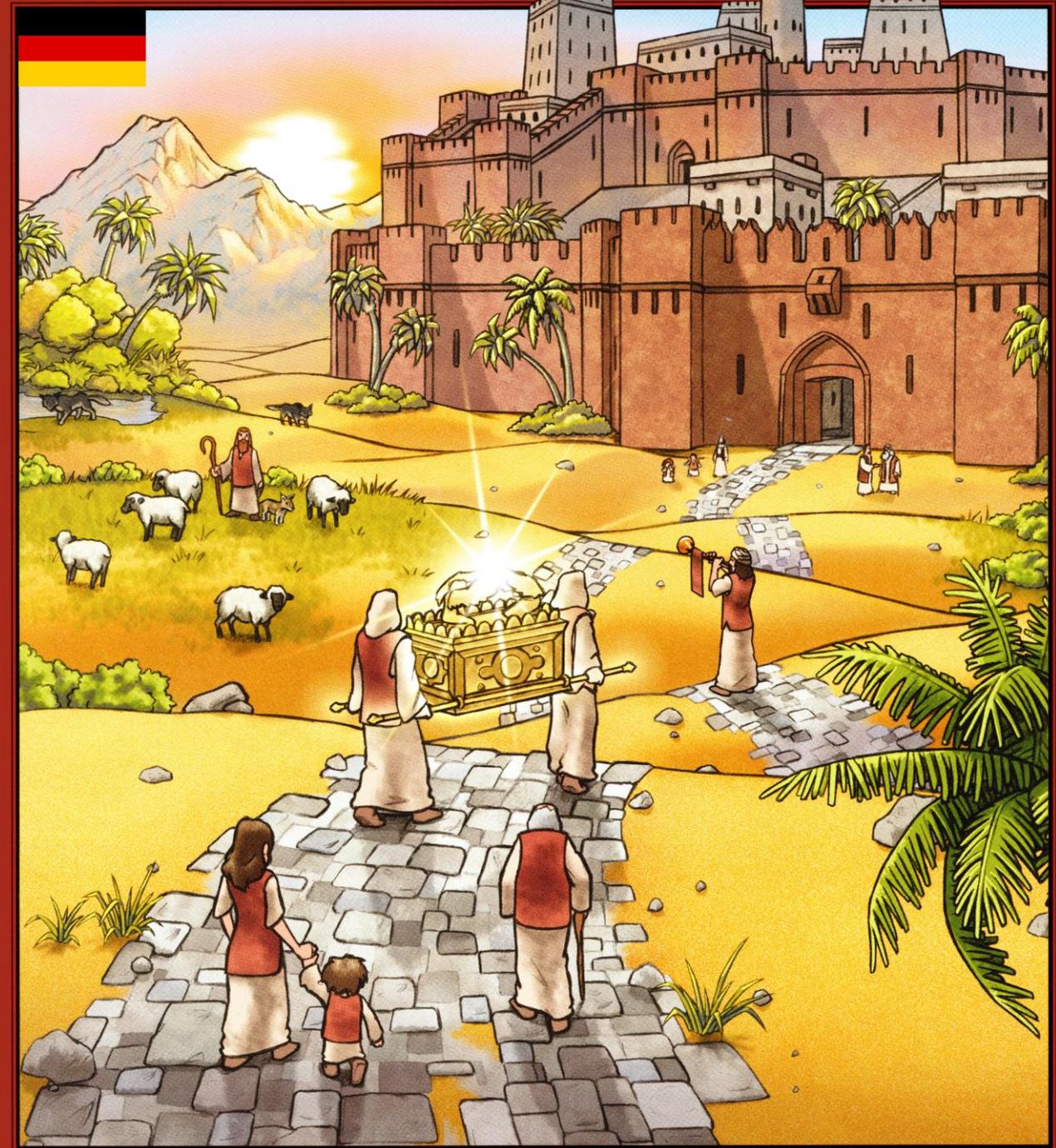


# Die Baumeister des Königs

Klaus-Jürgen Wrede



Basiert auf dem „Spiel des Jahres 2001“: Carcassonne





# Die Baumeister des Königs

Klaus-Jürgen Wrede

Basiert auf dem „Spiel des Jahres 2001“: Carcassonne

**Ein raffiniertes und spannendes Legespiel für 2 - 5 Spieler, ab 8 Jahren geeignet**

König Salomo war berühmt für seine Weisheit, seinen Reichtum und seine rege Bautätigkeit. In diesem Spiel ernennt der König die Spieler zu Mitgliedern seines engsten Beraterstabes. Er überträgt ihnen die Verantwortung, sein Reich auszubauen. Städte zu errichten und Straßen zu befestigen.

Weitere Aufgaben sind es, die Schafzucht voranzutreiben und den Transport der heiligen Bundeslade in den Tempel zu koordinieren. Schließlich sollten die Spieler nicht vergessen, auch einen Propheten einzusetzen, der zur Buße und zum Halten der Gebote Gottes aufruft.

Nehmen Sie die Herausforderung an und bringen Sie Ihre Gefolgsleute so geschickt zum Einsatz, dass Sie am Ende siegreich sind und vom König den Ehrentitel erhalten: „Baumeister des Königs“.

## Spielmaterial

- 72 quadratische Landschaftskarten (darunter ein Startplättchen mit einer andersfarbigen Rückseite): Sie zeigen verschiedene Abschnitte wie Städte, Straßen, Weiden und Tempeln



Startkarte

- 40 Gefolgsleute in 5 Farben (8 pro Spieler)



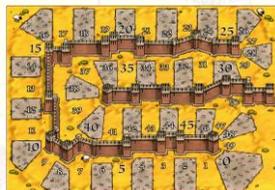
- 5 Propheten in 5 Farben (extragroß)



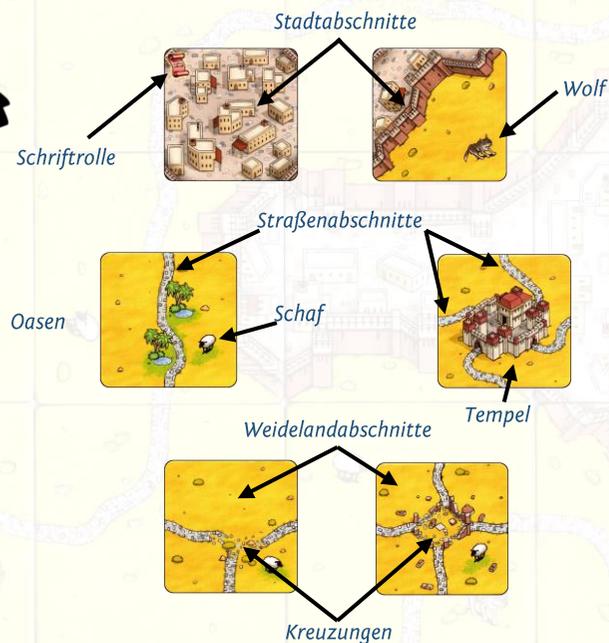
- 1 Bundeslade mit Plastikfuß



- 1 Wertungstafel zum Anzeigen der Punkte



- 1 Spielanleitung



## Spielziel

Die Spieler legen Zug um Zug die Landschaftskarten aus. Dabei entstehen und wachsen Straßen, Städte, Weiden und Tempel. Auf die Landschaftskarten können die Spieler ihre Gefolgsleute setzen, durch die sie Punkte erzielen. Spieler können auch Punkte erzielen, indem sie die Bundeslade in den Tempel bringen. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Alle unfertigen Tempel

Wer im Kreuzbereich des Tempels (Tempelkarte, rechts, links, oben, unten) die meisten Gefolgsleute gesetzt hat, erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand mehrerer Spieler erhalten alle beteiligten Spieler 3 Punkte. Nur der Gefolgsmann auf dem Tempel wird jetzt aus dem Spiel genommen, die anderen Gefolgsleute bleiben für die nachfolgenden Wertungen stehen.

## Alle unfertigen Straßen

Jetzt werden alle Straßenabschnitte gewertet. Wer die meisten Gefolgsleute auf einem Straßenabschnitt hat, erhält für jede Straßenkarte 1 Punkt. Die Punkte für Oasen entfallen. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die gleiche Punktzahl.

## Alle unfertigen Städte

Für jede nicht fertige Stadt erhält der Spieler mit den meisten Gefolgsleuten die Punkte. Jede Stadtkarte erzielt 1 Punkt. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die gleiche Punktzahl. Jede Schriftrolle in einer unfertigen Stadt zählt zusätzlich 1 Punkt.

## Alle Weiden

Zum Schluss werden die Weiden gewertet. Wer die meisten Gefolgsleute auf einer Weide hat, erhält die Punkte für die Schafe und Wölfe. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die gleiche Punktzahl.

Die Punktzahl wird wie folgt ermittelt:

- Zählen, wie viele Schafe und Wölfe auf den Weiden stehen. Jeder Wolf verzehrt ein Schaf.
- Für jedes übrig gebliebene Schaf gibt es 2 Punkte. Übrig gebliebene Wölfe werden nicht als Minuspunkte gewertet.

**Sieger ist** der Spieler mit den meisten Punkten auf der Wertungstafel.

## Tipps:

- Unterschätzen Sie nicht den Wert der Bundeslade. Wenn Sie keinen Gefolgsmann setzen können oder wollen, dann bringen Sie die Bundeslade in den Tempel oder bewegen sie in Richtung eines Tempels.
- Nach Ihrem Zug können Sie sofort eine neue Landschaftskarte nachziehen. Während die Mitspieler ihre Karten anlegen, haben Sie genügend Zeit zu überlegen, wohin Sie legen wollen. Die Spielzeit kann so erheblich reduziert werden.
- Die Weiden mit den Schafen sollten Sie nicht vernachlässigen. Ihre Gefolgsleute können Ihnen dort viele Punkte einbringen.

## Impressum

Autor: Klaus-Jürgen Wrede (Spielautor von Carcassonne, „Spiel des Jahres 2001“)

Illustration und Gestaltung: Alvin Madden

Amerikanische Regel: Jeremy Young, Matt Molen und Guido Teuber

Layout-Unterstützung: Imelda Vohwinkel

Deutsche Regel: Christian Buss und Jürgen Diehl

Design-Änderungen deutsche Ausgabe: LineDesign Ursula Stephan

Design dieser Spielanleitung: Kai Arne Möbert

Korrektur deutsche Ausgabe: Marianne Glaßer

Bilder auf der letzten Seite entnommen aus: „Die Illustrierte Bibel für Kinder“, erschienen beim Weltbild Verlag & Gerth Medien, 1994 @ 1994 Dorling Kindersley Ltd, London

Wir bedanken uns bei den Herren Klaus-Jürgen Wrede, Jeremy Young und Guido Teuber für die Realisation der deutschen Ausgabe. Weiterhin danken wir allen Testspielerinnen und Testspielern. Ein spezieller Dank gilt Linda Langlouis und Ditmar Mittelstädt für ihre wertvolle Unterstützung bei diesem Projekt.



©2004 Hans im Glück Verlag-GmbH  
Birnauer Str. 15, 80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de  
www.carcassonne.de  
www.carcassonne-forum.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel rund um Carcassonne und unsere weiteren Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.  
www.cundco.de

Hinweis: Es ist innerhalb eines Zuges möglich, den Gefolgsmann zu setzen, sofort zu werten und den Gefolgsmann wieder zurückzubekommen (siehe Beispiel). Dabei muss man immer folgende Reihenfolge einhalten:

1. Mit der neuen Karte eine Stadt, Straße oder einen Tempel fertig stellen.
2. Einen Gefolgsmann setzen
3. Die fertige Straße oder Stadt oder den fertigen Tempel werten.
4. Den Gefolgsmann zurücknehmen



Blau stellt eine Straße fertig. Blau erhält 4 Punkte zurück und der Gefolgsmann kehrt sofort in den Vorrat zurück.

## Die Weiden mit Schafen und Wölfen

Mehrere zusammenhängende Weidelandabschnitte ergeben Weiden, die zum Züchten von Schafen geeignet sind und am Ende viele Punkte einbringen können. Die Gefolgsleute auf den Weidelandabschnitten sind Hirten bzw. Schäfer, die ihre Schafe versorgen und vor Wölfen beschützen. Wenn ein Gefolgsmann auf einem Weidelandabschnitt abgelegt wird, dann bleibt er das ganze Spiel über auf der Weide stehen und kehrt nicht mehr zu dem Spieler in den Vorrat zurück. Weiden werden durch Straßen, Städte, Tempel und das Ende des Spielfeldes abgeschlossen. Die Weiden selbst haben keinen Wert, sondern nur die Schafe und Wölfe auf den Weiden.

Beachte: Die Gefolgsleute auf den Feldabschnitten flach hinlegen, dadurch unterscheiden sie sich von den anderen Gefolgsleuten auf den Straßen und Städten.



Auf dem linken Bild haben Grün und Rot ihre eigene Weide. Im rechten Bild legt Blau eine Landschaftskarte an und verbindet die beiden Weiden. Blau darf nur auf das innere Weideland setzen, da auf dem nun verbundenen Weideland bereits Gefolgsleute stehen.

## Spielende

Wird die letzte Landschaftskarte angelegt, ist das Spiel sofort zu Ende. Jetzt folgt die Schlusswertung.

## Schlusswertung

Die Schlusswertung wird in folgender Reihenfolge vorgenommen.

1. Alle unfertigen Tempel
2. Alle unfertigen Straßen
3. Alle unfertigen Städte
4. Alle Weiden

Um das Werten zu erleichtern, werden diejenigen Gefolgsleute sofort vom Spielfeld genommen, die gewertet wurden. So bleiben nur die Gefolgsleute stehen, die noch zur Wertung kommen.

## Vorbereitung

Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Landschaftskarten werden gemischt und in mehreren beliebigen Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler gut darauf zugreifen kann. Die Wertungstafel sollte an den Rand des Tisches gelegt werden, damit die Landschaftskarten in der Mitte des Tisches ausgelegt werden können.

Jeder Spieler erhält 8 Gefolgsleute und 1 Propheten in einer Farbe seiner Wahl und stellt einen dieser Gefolgsleute als Zählstein auf das Feld 0 der Wertungstafel. Die übrigen Gefolgsleute bilden den Vorrat. Es beginnt der Spieler, der als Letzter in der Bibel gelesen hat.

## Spielablauf

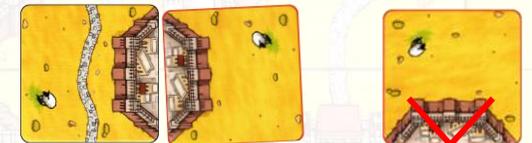
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler zieht eine Landschaftskarte und legt sie in der Tischmitte an eine andere Landschaftskarte an.
2. Der Spieler kann 1 Gefolgsmann aus seinem Vorrat auf die soeben gelegte Karte setzen.  
ODER: Der Spieler kann den Propheten aus seinem Vorrat einsetzen.  
ODER: Statt einen Gefolgsmann oder den Propheten zu setzen, kann der Spieler die Bundeslade über 1 – 5 Landschaftskarten bewegen.
3. Sind durch das Anlegen der Landschaftskarte fertige Straßen, Städte oder Tempel entstanden, müssen sie sofort gewertet werden.
4. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Legen der Landschaftskarten

Um eine Landschaftskarte zu legen, muss eine Landschaftskarte von einem der verdeckten Stapel gezogen werden.

- Die neue Landschaftskarte (siehe Beispiel) muss mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits ausliegende Karten angelegt werden. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht erlaubt.
- Die neue Landschaftskarte muss so gelegt werden, dass alle Stadt-, Straßen- und Weidelandabschnitte der ausgelegten Karten fortgesetzt werden können.



Auf der einen Seite wird eine Stadt fertig gestellt, auf der anderen Seite Weideland fortgesetzt.



So z.B. darf nicht angelegt werden.



Straßen- und Weidelandabschnitte werden fortgesetzt.



Stadtabschnitte werden fortgesetzt.

In dem seltenen Fall, dass eine Landschaftskarte nicht angelegt werden kann, wird sie wieder in einen der verdeckten Kartenstapel gemischt. Als Ersatz wird eine neue Landschaftskarte gezogen und angelegt.

## Einsatz der Gefolgsleute

Hat ein Spieler eine Landschaftskarte angelegt, kann er einen Gefolgsmann einsetzen. Dabei muss Folgendes beachtet werden:

- Der Spieler darf pro Runde nur 1 Gefolgsmann setzen.
  - Der Spieler muss ihn von seinem Vorrat nehmen.
  - Der Spieler darf ihn nur auf die soeben gelegte Karte setzen.
  - Der Spieler muss sich entscheiden, ob er ihn auf einem Stadt-, Straßen- oder Weidelandabschnitt der Karte einsetzt.
- ODER:
- Der Spieler kann alternativ seinen Propheten einsetzen (siehe nächster Abschnitt).
  - Der Spieler darf einen Gefolgsmann nicht auf Stadt-, Straßen- und Weidelandabschnitte setzen, die mit einem bereits gesetzten Gefolgsmann in Verbindung stehen (siehe Beispiele). Dabei spielt es keine Rolle, ob es der eigene oder ein anderer, weit entfernter Gefolgsmann ist.



In einem Stadtabschnitt



Auf einem Straßenabschnitt



Auf einem Weidelandabschnitt



Rot kann nur auf die Weide einsetzen. In den verbundenen Stadtabschnitten steht bereits Blau.



Schwarz kann nur auf die kleine Weide einsetzen. Die große Weide ist bereits von Grün besetzt. Schwarz kann auch auf dem Straßen- oder Stadtabschnitt einsetzen.

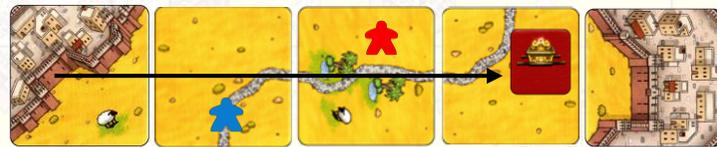
Wenn ein Spieler alle Gefolgsleute eingesetzt hat, kann er nur noch Karten anlegen. Er erhält erst wieder Gefolgsleute in seinen Vorrat zurück, wenn Städte, Straßen und Tempel gewertet werden, auf denen seine Gefolgsleute platziert waren. Alle Gefolgsleute, die auf Weidelandabschnitten stehen, bleiben dort bis zum Spielende.

### Einsatz des Propheten

Gott hat immer Propheten berufen, um Menschen zur Buße zu rufen. Während des Spiels können die Spieler ihren Propheten einmal in einer Stadt einsetzen. Er darf nur auf Stadtabschnitte gesetzt werden. Der Prophet wird genauso eingesetzt wie ein Gefolgsmann und hat den gleichen Stellenwert. Es ist vorteilhaft, einen Propheten einzusetzen, weil damit der errechnete Punktwert einer fertig gestellten Stadt verdoppelt wird. Der Prophet wird nach der Wertung aus dem Spiel genommen und darf nicht mehr eingesetzt werden. Sitzt der Prophet bei Spielende in einer unfertigen Stadt, zählt jede Landschaftskarte einen Punkt.

### Bewegen der Bundeslade

Die Bundeslade kommt zum Einsatz, sobald die erste Stadt fertig gestellt wurde. Der Spieler, der die Stadt fertig gestellt hat, entscheidet, auf welchen Abschnitt der Stadt die Bundeslade gesetzt wird, und erhält 2 Sonderpunkte. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Bundeslade darf im Spielverlauf bewegt werden, wenn der erste Tempel gelegt wurde.



Rot setzt keinen neuen Gefolgsmann und kann die Bundeslade bewegen. Rot zieht die Bundeslade drei Landschaftskarten weiter. Blau und Rot erhalten jeweils 1 Punkt.

Die Spieler können jetzt entscheiden, ob sie einen Gefolgsmann setzen oder die Bundeslade bewegen wollen. Wenn der Spieler sich entscheidet, die Bundeslade zu bewegen, kann er sie über 1 – 5 Landschaftskarte(n) in Richtung des Tempels ziehen. Die Bundeslade darf nur in Richtung eines Tempels bewegt werden, da die Bundeslade ihren Sinn nur in einem Tempel erfüllt. Man darf sie nicht beliebig auf den Landschaftskarten hin und her bewegen, sondern muss den direkten Weg zu einem anderen Tempel nehmen. Auf folgende Weisen kann man dabei Punkte erzielen:

1. Jeder eigene oder fremde Gefolgsmann, den der Spieler mit der Bundeslade auf dem Weg zum Tempel passiert, erhält 1 Punkt.
2. Endet der Zug der Bundeslade in einem Tempel, erhält der ziehende Spieler 3 Punkte.
3. Gefolgsleute und Tempel werden in einem Zug gewertet. Beispiel: Die Bundeslade zieht an 2 Gefolgsleuten vorbei (rot, blau) und kommt innerhalb von 5 Zügen in einem Tempel an. Jetzt erhalten die Besitzer der passierten Gefolgsleute Punkte (je 1 rot, blau) und der ziehende Spieler (gelb) für den Zug in den Tempel 3 Punkte.
4. Steht die Bundeslade in einem Tempel. der fertig gestellt und gewertet wird, werden die 7 Punkte für die Tempelwertung verdoppelt.

Die Bundeslade darf den Tempel erst wieder verlassen, wenn sie in Richtung eines anderen Tempels gezogen werden kann. Solange es nur einen Tempel gibt, bleibt sie dort stehen. Ein Spieler darf die Bundeslade nicht in zwei Runden direkt hintereinander in einen Tempel ziehen.

Beachte: Beginnt der Zug der Bundeslade auf einer Landschaftskarte mit Gefolgsmann, bekommt dieser Gefolgsmann keinen Punkt. Das Zurückziehen der Bundeslade auf der gleichen Landschaftskarte ist innerhalb eines Zuges nicht erlaubt. Die Bundeslade kann auf den Tempel neben einen Gefolgsmann gesetzt werden.

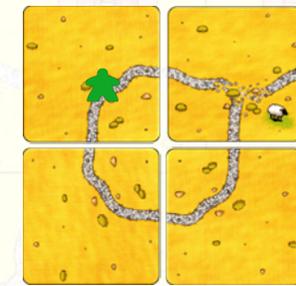
### Wertung der fertigen Straßen, Städte und Tempel

Wenn eine Stadt, eine Straße oder ein Tempel fertig gestellt wurde, dann muss sofort gewertet werden. Sobald die letzte Landschaftskarte angelegt wurde, wird gewertet. Die Gefolgsleute kommen zurück in den Vorrat der Spieler. Gewertet werden immer nur Karten und nicht die Straßen- oder Stadtabschnitte auf den Karten.

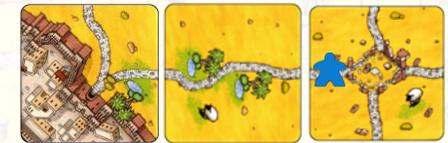
Wertungstafel: Die Punkte werden auf der Wertungstafel durch das Ziehen der Figuren festgehalten. Die Wertungstafel ist ein Rundkurs mit 50 Feldern, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht oder überschreitet ein Zählstein erneut das Feld O, wird er flach hingelegt. Auf diese Weise kann man leicht erkennen, wer mehr oder weniger als 50 Punkte erzielt hat.

### Fertige Straße

Eine Straße ist fertig, wenn die Straßenabschnitte ohne Unterbrechung an beiden Enden durch eine Kreuzung, einen Stadtteil oder einen Tempel begrenzt sind. Eine Straße ist auch fertig, wenn sie einen geschlossenen Kreis bildet. Zwischen den Straßenenden können beliebig viele Straßenabschnitte liegen. Für jede fertige Straße, die ein Spieler mit seinem Gefolgsmann besetzt hat, erhält er Punkte. Pro Straßenkarte gibt es 1 Punkt und 1 Zusatzpunkt für jede Oase, die zu einem Straßenabschnitt gehört.



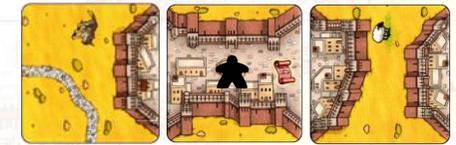
Grün erhält 4 Punkte für die fertige Straße.



Blau erhält für die fertige Straße 3 Punkte und für die Oasen 3 Punkte. Insgesamt erhält Blau 6 Punkte.

### Fertige Stadt

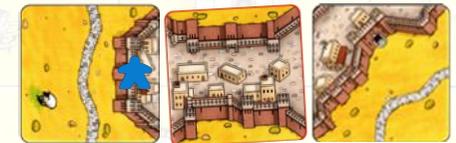
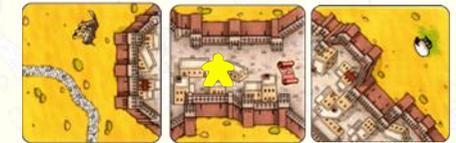
Eine Stadt ist fertig, wenn ihre Stadtabschnitte vollständig von einer Stadtmauer umgeben sind und es keine Lücken gibt. Eine Stadt kann aus beliebig vielen Stadtabschnitten bestehen. Der Spieler, der einen eigenen Gefolgsmann in der fertigen Stadt platziert hat, erhält die Punkte. Bei einer fertigen Stadt wird jede Stadtkarte mit 2 Punkten gewertet. Zusätzlich gibt es für jede Schriftrolle 2 Zusatzpunkte.



Schwarz erhält 8 Punkte.

### Was passiert, wenn mehrere Gefolgsleute in einer fertigen Stadt oder Straße stehen?

Die Punkte für eine fertige Straße oder Stadt erhält immer der Spieler, der dort die meisten Gefolgsleute sitzen hat. Durch geschicktes Anlegen von Landschaftskarten kann man durchaus in eine bereits von einem anderen Gefolgsmann besetzte Straße oder Stadt eindringen. Bei Gleichstand (siehe Beispiel) erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl.

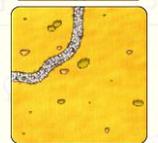
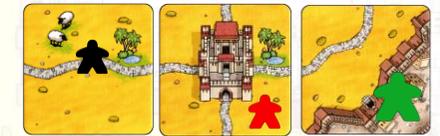


Blau und Gelb erhalten beide die volle Punktzahl, nämlich 14 Punkte, da sie beide je 1 Gefolgsmann in der Stadt besitzen (Gleichstand).

Beachte: Der Prophet zählt nur als einfacher Gefolgsmann. Sind ein Gefolgsmann und ein Prophet gleichzeitig in derselben Stadt, dann erhält der Spieler mit Gefolgsmann die üblichen 14 Punkte und der Spieler mit Propheten den doppelten Wert: 28.

### Fertiger Tempel

Wer die Tempelkarte anlegt, kann seinen Gefolgsmann direkt auf den Tempel oder auf die Straßen und Weiden der Karte setzen. Der Tempel ist jetzt aber noch nicht fertig. Es müssen noch je zwei Karten horizontal und vertikal neben dem Tempel (rechts, links, Oben, unten) angelegt werden. Richtig angelegt entsteht so die Form eines Kreuzes. Wer die 4 Karten um den Tempel anlegt, kann seinen Gefolgsmann entweder auf die 4 Straßen oder auf die 4 Weiden setzen. Sobald die letzte Karte angelegt wurde, ist der Tempel fertig und wird gewertet. Maximal können 5 Gefolgsleute in die Wertung des Tempels eingreifen. Der Spieler mit den meisten Gefolgsleuten erhält 7 Punkte (siehe Beispiel). Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl.



Grün hat mit 2 Gefolgsleuten (davon 1 Propheten) die Mehrheit. Grün erhält 7 Punkte.

Beachte: Wer die Straßen um den Tempel mit Gefolgsleuten besetzt, muss damit rechnen, dass die Straßen früher als der Tempel gewertet werden und der Gefolgsmann dann bei der Wertung des Tempels nicht mehr eingreifen kann. Die Bundeslade kann in einen unfertigen Tempel gesetzt werden. Anstatt die Tempelkarte mit einem Gefolgsmann zu besetzen, kann der Spieler auch die Bundeslade in den Tempel bringen.

### Rückkehr der Gefolgsleute zu ihren Besitzern

Nachdem eine Straße, eine Stadt oder ein Tempel gewertet wurden, kehren die Gefolgsleute zu ihren Besitzern zurück. Die Spieler können sie ab dem nächsten Zug wieder einsetzen. Gefolgsleute auf Weidelandabschnitten bleiben bis Spielende liegen.