



## Die Kultstätte und der Ketzer (5 Karten)

Die 5 Landschaftskarten Kultstättewerden unter die übrigen Landschaftskarten eingemischt. Die Kultstätte wird genau so wie ein Kloster eingesetzt und gewertet. Setzt der Spieler einen Gefolgsmann auf die Kultstätte, wird dieser Gefolgsmann Ketzer genannt.

## Einsetzen der Kultstätte

Eine Kultstätte darf nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden. Ein Kloster darf nicht direkt benachbart zu mehreren Kultstätten angelegt werden. Legt ein Spieler eine Kultstätte direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben ein Kloster eines Mitspielers und legt einen Ketzer darauf, so fordert der Ketzer den Mönch heraus. Das gleiche gilt, wenn ein Mönch direkt neben eine Kultstätte eines Mitspielers gesetzt wird. Es ist auch erlaubt einen eigenen Mönch bzw. Ketzer herauszufordern.

## Die Herausforderung

Bei einer Herausforderung geht es darum, wer sein Gebäude zuerst fertig stellt. Der Spieler, dessen Gebäude zuerst fertig gestellt ist, erhält 9 Punkte, der andere Spieler erhält nichts. Beide Gefolgsleute kommen zu ihren Besitzern zurück. Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst, so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster. Wer eine Karte mit einer Kultstätte anlegt, darf wie üblich einen Gefolgsmann anstatt auf die Kultstätte auch auf die Wiese, Straße oder in die Stadt setzen.